

RENAN BERGO DA SILVA

**PÁGINA/PENSAMENTO:** processos de criação de  
histórias em quadrinhos contemporâneas



RENAN BERGO DA SILVA

## **PÁGINA/PENSAMENTO:** processos de criação de histórias em quadrinhos contemporâneas

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

**Linha de pesquisa:** Democracia, Cultura e Pensamento Social

**Orientador:** Prof. Dr. Edgar Teodoro da Cunha

**Bolsa:** Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)

ARARAQUARA – S.P.  
2017

S586p Silva, Renan Bergo da  
Página/Pensamento : processos de criação de histórias em  
quadrinhos contemporâneas / Renan Bergo da Silva. -- Araraquara,  
2017  
244 f. : il., fotos  
  
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp),  
Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara  
Orientador: Edgar Teodoro da Cunha  
  
1. Histórias em quadrinhos. 2. Antropologia das Formas  
Expressivas. 3. Antropologia da Arte. 4. Antropologia da Imagem. I.  
Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de  
Ciências e Letras, Araraquara. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

RENAN BERGO DA SILVA

# **PÁGINA/PENSAMENTO:** processos de criação de histórias em quadrinhos contemporâneas

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

**Linha de pesquisa:** Democracia, Cultura e Pensamento Social

**Orientador:** Prof. Dr. Edgar Teodoro da Cunha

**Bolsa:** Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)

Data da defesa: 28/09/2017

## **MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:**

---

**Presidente e Orientador:** Prof. Dr. Edgar Teodoro da Cunha  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

---

**Membro Titular:** Profa. Dra. Renata Medeiros Paoliello  
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

---

**Membro Titular:** Prof. Dr. Ricardo Marnoto de Oliveira Campos  
Universidade Aberta (Portugal)

**Local:** Universidade Estadual Paulista  
Faculdade de Ciências e Letras  
**UNESP – Campus de Araraquara**

Para minha mãe, Regina. Sem a qual este trabalho, e tantas outras coisas, jamais teriam visto a luz do dia.

## **Agradecimentos**

Ao professor Edgar, que com calma, paciência e diligência, sempre me ajudou e estimulou desde o nosso primeiro contato.

Aos colegas do Núcleo de Antropologia da Imagem e Performance (NAIP), que tantas vezes e em tantos contextos, se dispuseram a ouvir as ideias relativas a esta pesquisa, e que sempre as enriqueceram com contribuições.

Ao CNPq, pelo aporte material durante parte do desenvolvimento da pesquisa.

Aos professores Ricardo Campos e Renata Medeiros Paoliello que, durante o processo de qualificação, tanto contribuíram para o desenvolvimento do texto aqui apresentado.

Aos amigos Bernardo de Carvalho, Diogo Godoy, Richard Sanches, Vanessa Nicolau, Caio Falconi, Ricardo Machida, Laercio Pires, Tames Santos, Carol Fog, Stéfani Ramos, Rafael Bezzon, Ana Luísa Vasconcellos, Mariana Favorito, Beatriz Sena, Hannah Levy, Gustavo Ramos, Erick Corrêa, Felipe Decev, Airtton Junior e Danilo Zamorano, que me ensinaram e continuam me ensinando tanto.

Às pessoas que, mesmo sem me conhecer, generosamente me receberam em suas casas, me alimentaram e conviveram comigo por um tempo, Cássia Guerra, Tere Franz, Pauline Crais, Sergio Rodriguez e Pedro Ivo Verçosa.

Aos quadrinistas que pararam o que estavam fazendo e, com interesse, se dispuseram a ouvir e ajudar no encaminhamento desta pesquisa, Rafael Campos Rocha, Luis Aranguri, Victor Gáspari Canela, Heitor Yida, Mateus Acioli, DW Ribatski e Ilan Manouch. Também a Lourenço Mutarelli e Laerte Coutinho, que mesmo sem saber contribuíram fundamentalmente com isso tudo.

Aos críticos Domingos Isabelinho e Pedro Moura, que não apenas exerceram profunda influência na minha maneira de pensar quadrinhos com seus trabalhos, como também enriqueceram esta pesquisa com sua disponibilidade para o diálogo.

E, muito especialmente, aos interlocutores principais desta pesquisa, verdadeiros amigos, que não só me receberam em suas casas e estúdios, como se dispuseram a passar longos dias dialogando comigo, me instigando e inspirando, de modo que pudemos explorar conjuntamente as ideias aqui propostas, Rafael Coutinho, Pedro Franz, Diego Gerlach e Gabriel Góes. Eles são verdadeiros coautores deste trabalho.

## Resumo

O texto aqui apresentado é resultado de uma pesquisa que procurou fazer uma abordagem antropológica das histórias em quadrinhos, essa conhecida prática expressiva.

Para isso, no primeiro capítulo, contextualizei questões mais gerais que orientaram a pesquisa desde seu início até o presente momento, com uma série de readequações neste trajeto. Procurei ferramentas teóricas, na antropologia, em outros campos e nas proposições de críticos de quadrinhos e quadrinistas, que me permitissem tratar os quadrinhos de maneira alargada, em conexão com outras práticas expressivas e sem a necessidade de os abordar por seu viés originário de produto da cultura industrial de massas ou como uma manifestação expressiva menor na hierarquia tradicional das artes consagradas. Em complemento a isso, fiz um levantamento dos desdobramentos contemporâneos, no Brasil e no mundo, de práticas dos quadrinistas e de algumas percepções presentes nos mundos sociais que os englobam.

Daí por diante, no segundo e terceiro capítulo, o texto se orienta para tratar do trabalho de campo e da análise de imagens produzidas por dois dos meus interlocutores, Gabriel Góes e Pedro Franz. O trabalho de Góes me deu a oportunidade de versar sobre práticas salientes na criação de seus quadrinhos, mas que compõem também um repertório compartilhado por outros criadores. Tais como a apropriação, a abordagem não canônica do desenho e a busca por efeitos sensoriais nos leitores que não se pautam estritamente pela “recompensa” oferecida por uma narrativa tradicional com começo, meio e fim. Também foi possível traçar algumas considerações sobre a conexão entre a atividade de quadrinista e a própria vida de um autor.

Debruçando-me sobre as interlocuções com Pedro Franz e sobre seu trabalho, pude fazer apontamentos sobre a situação contemporânea de embate ou entendimento entre o campo das artes visuais e o dos quadrinhos, um acoplamento entre esses campos é constante no pensamento e na prática desse autor. Como no trabalho de Góes, também foi possível tratar dos diferentes materiais e ferramentas que um quadrinista contemporâneo pode escolher para trabalhar e o impacto dessa escolha no resultado final materializado na página. Também aqui, pudemos discutir as relações entre quadrinhos e outras esferas da atuação que vão além das atividades do desenho e da escrita, para incluir sua circulação e as posições tomadas pelos artistas diante dos desafios sociais a eles colocados. Em síntese, mais uma vez conectamos quadrinhos e diferentes aspectos da vida, nos apoiando na noção — inspirada pelas falas de Franz — de *fazer quadrinhos expandido*.

Através deste percurso, espero ter dado conta de oferecer ao leitor um vislumbre das intensas e

variadas atividades que tomam forma, atualmente, no campo dos quadrinhos.

**Palavras-chave:** 1. Histórias em quadrinhos. 2. Antropologia das Formas Expressivas. 3. Antropologia da Arte. 4. Antropologia da Imagem.

## **Abstract**

The text presented here is the result of a research that sought to make an anthropological approach to comics, this well known expressive practice.

For this, in the first chapter, I contextualized more general questions that guided the research from its beginning to the present moment, with a series of adjustments in this path. I looked for theoretical tools in anthropology, in other fields and in the propositions of comics artists and comic book critics that would allow me to treat them in a broad way, in connection with other expressive practices and without the need to approach them for their original bias as the product of industrial mass culture or as a minor expressive manifestation, in the traditional hierarchy of consecrated arts. In addition to this, I surveyed the contemporary developments, in Brazil and in the world, in practices of comics artists and in some perceptions presented in the social worlds that encompasses them.

From then on, in the second and third chapters, the text focuses on the fieldwork and analysis of images produced by two of my interlocutors, Gabriel Góes and Pedro Franz. The work of Góes gave me the opportunity to talk about salient practices on his comics' creation, but which also compose a repertoire shared by other creators. Such as appropriation, the non-canonical approach to drawing, and the search for sensory effects in readers who are not strictly guided by the “reward” offered by a traditional narrative with beginning, middle, and end. It was also possible to draw some considerations on the connection between the activity of a comics artist and the life of an author himself.

Leaning on the dialogues with Pedro Franz and on his work, I was able to make notes on the contemporary situation of conflict or understanding between the field of the visual arts and the field of comics, a constant coupling in the thought and practice of this author. As in Góes' work, it was also possible to deal with the different materials and tools that a contemporary comics artist can choose to work with and the impact of that choice on the final result materialized on the page. Here too, we were able to discuss the relationships between comics and other spheres of performance that go beyond the activities of drawing and writing, to include their circulation and the positions taken by the artists in the face of the social challenges placed upon them. In short, once again we connect comics and different aspects of life, relying on the notion — inspired by Franz's lines — of “expanded making comics”.

Through this path, I hope to have offered to readers a glimpse of the intense and varied activities that are currently taking shape in the field of comics.

**Keywords:** 1. Comics. 2. Anthropology of Expressive Forms. 3. Anthropology of Art. 4. Anthropology of Images.

## Lista de Imagens

|                                                                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Imagens 1 e 2 — À esquerda capa do primeiro volume de <i>Maus</i> , de Art Spiegelman. À direita capa de <i>Katz</i> , de Ilan Manouach ..... | 45 |
| Imagens 3 e 4 — Uma sequência dramática da história. Na esquerda a versão original, à direita a releitura em <i>Katz</i> .....                | 46 |
| Imagem 5 — Contracapa e capa de <i>Metakatz</i> .....                                                                                         | 47 |
| Imagens 6 e 7 — À esquerda a capa de <i>Les Schtroumpfs Noirs</i> , à direita a recriação <i>Noirs</i>                                        | 49 |
| Imagem 8 — Páginas de <i>Noirs</i> .....                                                                                                      | 51 |
| Imagem 9 — Página de <i>Tintin Akei Kongo</i> .....                                                                                           | 52 |
| Imagem 10 — Páginas de <i>Riki Fermier</i> .....                                                                                              | 53 |
| Imagem 11 — Novo projeto de Manouach que se apropria de signos gráficos comuns no quadrinho franco-belga .....                                | 54 |
| Imagem 12 — Mural que compõe parte da ocupação visual Baiacu no Sesc Ipiranga, em São Paulo .....                                             | 54 |
| Imagem 13 — Um painel narrativo de <i>Arctic Circle</i> .....                                                                                 | 56 |
| Imagem 14 — Parte dos padrões que compõem o <i>Shapereader</i> . .....                                                                        | 57 |
| Imagens 15 e 16 — Capa e páginas internas de <i>Poemics</i> .....                                                                             | 59 |
| Imagens 17 e 18 — Capa e página interna de <i>12 X 9</i> .....                                                                                | 60 |
| Imagem 19 — <i>Meatball Curtain (For R. Crumb)</i> , de Öyvind Fahlström .....                                                                | 62 |
| Imagem 20 — Uma das obras de Öyvind Fahlström exibidas na bienal, <i>Section of World Map — A Puzzle</i> .....                                | 63 |
| Imagens 21 e 22 — Duas páginas de <i>Cachalote</i> .....                                                                                      | 72 |
| Imagem 23 — Página de <i>Mensur</i> .....                                                                                                     | 72 |
| Imagem 24 — Páginas de <i>Mensur</i> .....                                                                                                    | 73 |
| Imagem 25 — Páginas de <i>Les lieux et les choses qui entouraient les gens, désormais</i> .....                                               | 75 |
| Imagem 26 — Páginas de <i>Les lieux et les choses qui entouraient les gens, désormais</i> .....                                               | 75 |
| Imagens 27 e 28 — À esquerda desenho de Jack Kirby, à direita uma tira da série <i>Novo Amanhecer</i> .....                                   | 78 |
| Imagem 29 — <i>Zé do Canini</i> , obra de Fernando Lindote .....                                                                              | 82 |
| Imagem 30 — Páginas de gibi de Fernando Lindote .....                                                                                         | 83 |
| Imagem 31 — Página de gibi de Fernando Lindote .....                                                                                          | 84 |
| Imagens 32 e 33 — Capa e página de <i>Ano do Bumerangue</i> .....                                                                             | 86 |
| Imagem 34 — Capa de Know-Haole n°5 (2016) .....                                                                                               | 87 |

|                                                                                                                                               |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 35 — Apropriação de Pateta, Zé Carioca e Pato Donald, personagens da Disney, por Diego Gerlach .....                                   | 88  |
| Imagem 36 — Pôster feito a partir de páginas de <i>O Grifo de Abdera</i> , romance de Lourenço Mutarelli .....                                | 94  |
| Imagem 37 — Esboço para <i>Mensur</i> , de Rafael Coutinho .....                                                                              | 94  |
| Imagens 38 e 39 — As capas das edições 1 e 2 da Samba .....                                                                                   | 111 |
| Imagem 40 — Capa da terceira edição da Samba .....                                                                                            | 112 |
| Imagem 41 — Exemplo da primeira temporada de <i>Capitão América e seus Amigos</i> .....                                                       | 113 |
| Imagem 42 — Exemplo da segunda temporada de <i>Capitão América e seus Amigos</i> .....                                                        | 115 |
| Imagem 43 — Capa da antologia <i>O Fabuloso Quadrinho Brasileiro de 2015</i> .....                                                            | 116 |
| Imagem 44 — À esquerda Mauricio de Sousa segura o primeiro exemplar da Samba. À direita, Gabriel Góes .....                                   | 118 |
| Imagens 45 e 46 — As capas dos números 1 e 2 da Kowalski .....                                                                                | 121 |
| Imagens 47 e 48 — À esquerda, capa de uma edição de <i>Tintim</i> . À direita, a clássica contracapa da série .....                           | 123 |
| Imagens 49 e 50 — Capa e contracapa de uma edição de <i>Kosh y Kok'va</i> .....                                                               | 124 |
| Imagem 51 — Batman por Gabriel Góes .....                                                                                                     | 126 |
| Imagem 52 — Uma tira de <i>Dal Tokyo</i> , série de Gary Panter .....                                                                         | 130 |
| Imagem 53 — Quadrinho de Fabio Zimbres .....                                                                                                  | 131 |
| Imagem 54 — Em <i>Billy Soco no Inferno</i> , Góes se diverte dando vazão a características associadas a quadrinhos feitos por crianças ..... | 133 |
| Imagem 55 — Página de <i>Harzach</i> , de Moebius .....                                                                                       | 135 |
| Imagem 56 — <i>Desenho feio</i> feito por Gabriel Góes .....                                                                                  | 137 |
| Imagem 57 — “ <i>Template</i> horrendo” do site Novo Amanhecer .....                                                                          | 139 |
| Imagens 58, 59, 60 — <i>Desenhos feios</i> encontrados na página de Góes no <i>Instagram</i> .....                                            | 140 |
| Imagem 61 — Cartaz para a Feira Des.Gráfica .....                                                                                             | 141 |
| Imagens 62 e 63 — Cartazes para a Feira Des.Gráfica .....                                                                                     | 142 |
| Imagem 64 — Página de <i>Aplausos</i> .....                                                                                                   | 144 |
| Imagem 65 — Página de <i>Testamento</i> .....                                                                                                 | 149 |
| Imagem 66 — A primeira página de <i>Cavalo</i> .....                                                                                          | 155 |
| Imagem 67 — As duas primeiras páginas de <i>Flores</i> .....                                                                                  | 158 |
| Imagem 68 — Página de <i>sketchbook</i> de Gabriel Góes .....                                                                                 | 161 |
| Imagem 69 — <i>Billy Soco no Inferno</i> .....                                                                                                | 162 |

|                                                                                                                                                                                                |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 70 — Páginas três e quatro de <i>Flores</i> .....                                                                                                                                       | 162 |
| Imagem 71 — Páginas treze e quatorze de <i>Flores</i> .....                                                                                                                                    | 163 |
| Imagem 72 — Páginas quinze e dezesseis de <i>Flores</i> .....                                                                                                                                  | 163 |
| Imagem 73 — Páginas dezenove e vinte de <i>Flores</i> .....                                                                                                                                    | 164 |
| Imagem 74 — Páginas vinte e três e vinte e quatro de <i>Flores</i> .....                                                                                                                       | 164 |
| Imagem 75 — Páginas vinte e cinco e vinte e seis de <i>Flores</i> .....                                                                                                                        | 165 |
| Imagem 76 — Páginas vinte e sete e vinte e oito de <i>Flores</i> .....                                                                                                                         | 165 |
| Imagem 77 — Cena de <i>2001: Uma Odisseia no Espaço</i> de Stanley Kubrick .....                                                                                                               | 171 |
| Imagem 78 — Cena de <i>2001: Uma Odisseia no Espaço</i> de Stanley Kubrick .....                                                                                                               | 171 |
| Imagem 79 — Tira de Rafael Sica .....                                                                                                                                                          | 174 |
| Imagens 80 e 81 — Na capa do catálogo de “ <i>Primitivism</i> ” e no cartaz de divulgação de <i>High and Low</i> , uma mesma estratégia .....                                                  | 178 |
| Imagem 82 — <i>Drowning Girl</i> .....                                                                                                                                                         | 180 |
| Imagem 83 — <i>Whaam!</i> .....                                                                                                                                                                | 180 |
| Imagem 84 — A primeira das duas pranchas de <i>Sueño y Mentira</i> de Franco .....                                                                                                             | 181 |
| Imagens 85, 86 e 87 — Prancha de <i>Leben? Oder Theater?</i> .....                                                                                                                             | 182 |
| Imagem 88 — <i>High Art Lowdown</i> .....                                                                                                                                                      | 186 |
| Imagem 89 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> .....                                                                                                                                      | 187 |
| Imagem 90 — Objeto na exposição <i>Incidente em Tunguska</i> .....                                                                                                                             | 188 |
| Imagem 91 — Objeto na exposição <i>Incidente em Tunguska</i> visto de outro ângulo .....                                                                                                       | 188 |
| Imagem 92 — Turista com estátua de Mafalda e seus amigos em Buenos Aires .....                                                                                                                 | 201 |
| Imagem 93 — Prancha de <i>Limbo</i> .....                                                                                                                                                      | 209 |
| Imagem 94 — Prancha de <i>Underground</i> .....                                                                                                                                                | 210 |
| Imagem 95 — Explosão de cores de <i>Potlatch</i> , 2012 .....                                                                                                                                  | 211 |
| Imagem 96 — Capa de <i>Incidente em Tunguska</i> .....                                                                                                                                         | 214 |
| Imagem 97 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> .....                                                                                                                                      | 218 |
| Imagem 98 — Da esquerda para a direita: a versão brasileira de <i>Cavalos Mortos Permanecem no Acostamento</i> , a versão espanhola da mesma obra e a revista de quadrinhos letã Š! n°15 ..... | 218 |
| Imagem 99 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> .....                                                                                                                                      | 219 |
| Imagem 100 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> .....                                                                                                                                     | 220 |
| Imagem 101 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> .....                                                                                                                                     | 221 |
| Imagem 102 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> .....                                                                                                                                     | 222 |

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Imagem 103 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> ..... | 224 |
| Imagem 104 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> ..... | 226 |
| Imagem 105 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> ..... | 227 |
| Imagem 106 — Prancha de <i>Incidente em Tunguska</i> ..... | 228 |

## Sumário

|                                                                                                                                      |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>1 Introdução.....</b>                                                                                                             | <b>15</b>  |
| 1. 1 O problema dos quadrinhos .....                                                                                                 | 24         |
| 1. 2 Uma proliferação de adjetivos (ou como chamar esses outros quadrinhos).....                                                     | 33         |
| 1. 2. 1 Quadrinhos pós-industriais e quadrinhos experimentais .....                                                                  | 33         |
| 1. 2. 2 Quadrinhos conceituais e o experimental como categoria relacional — um desvio pela obra de Ilan Manouach .....               | 42         |
| 1. 2. 3 Possibilidades para reinvestir a categoria história em quadrinhos.....                                                       | 64         |
| 1. 2. 4 Do experimental ao poético e além.....                                                                                       | 68         |
| 1. 2. 5 Quadrinhos como experiência.....                                                                                             | 89         |
| 1. 2. 6 Um mundo socioinstitucional para os quadrinhos .....                                                                         | 95         |
| 1. 2. 7 Considerações gerais sobre o trabalho de campo .....                                                                         | 105        |
| <b>2 Gabriel Góes — “Não existe uma calçada reta no mundo” — Apropriação, <i>desenho feio</i> e <i>quadrinho sensorial</i> .....</b> | <b>109</b> |
| 2. 1. 1 Apropriação.....                                                                                                             | 112        |
| 2. 1. 2 <i>Desenho feio</i> .....                                                                                                    | 125        |
| 2. 1. 3 <i>Quadrinho sensorial</i> .....                                                                                             | 140        |
| 2. 2. “Feito de papel” — a pessoa distribuída do quadrinista .....                                                                   | 147        |
| 2. 3 Uma leitura de <i>Flores</i> , história em quadrinhos de Gabriel Góes.....                                                      | 150        |
| <b>3 Pedro Franz e o <i>Incidente em Tunguska</i> .....</b>                                                                          | <b>175</b> |
| 3. 1. 1 Incidente em São Paulo.....                                                                                                  | 175        |
| 3. 1. 2 Fronteiras e zonas de indiscernibilidade .....                                                                               | 176        |
| 3. 1. 3 <i>Incidente em Tunguska</i> como exposição.....                                                                             | 187        |
| 3. 1. 4 Tensões e diálogos .....                                                                                                     | 191        |
| 3. 2 <i>Incidente em Tunguska</i> como publicação de quadrinhos.....                                                                 | 197        |
| 3. 2. 1 O <i>fazer quadrinhos expandido</i> .....                                                                                    | 197        |
| 3. 2. 2 Obstruções.....                                                                                                              | 203        |
| 3. 2. 3 Construção das imagens e o grafite como material expressivo .....                                                            | 205        |
| 3. 2. 4 Análise de pranchas.....                                                                                                     | 214        |
| <b>4 Considerações finais.....</b>                                                                                                   | <b>230</b> |
| <b>Referências Bibliográficas .....</b>                                                                                              | <b>236</b> |
| <b>Vídeos e filmes .....</b>                                                                                                         | <b>242</b> |

Se desenhar e escrever são aparentados, isso é principalmente porque são variações de um comportamento humano básico, universal e primitivo: o de fazer marcas em superfícies, de inscrever, de criar traços em superfícies, de esculpir materiais. [...] rabiscar, esboçar, caligrafar diferem pois servem a propósitos variados, mas eles derivam da mesma origem dupla: eles são inscrições visíveis que espelham e ativam nossos processos mentais, e eles são ferramentas e signos de nossa vontade de comunicar as imagens em nossa mente aos nossos semelhantes humanos. Ambos são desenvolvimentos criativos de uma necessidade social evolucionária: a de compartilhar com outros a imageria<sup>1</sup> que flutua em nossa própria mente.

— Aina Azevedo & Manuel João Ramos

Porque é menos provável estar interessado em [estudar academicamente] histórias em quadrinhos que filmes ou romances ou balé ou ópera ou qualquer outra coisa? É uma forma de arte.

— Stan Lee

Toda obra de arte que funciona é como uma armadilha [...] que impede a passagem; e o que é qualquer galeria de arte se não um lugar de captura, montado com aquilo que Boyer chamou de “armadilhas para o pensamento”, que retém suas vítimas por um tempo, em suspensão?

— Alfred Gell

---

<sup>1</sup> Optei, nesta passagem, por “imageria” para traduzir “imagery” — ao invés de soluções que seriam mais comuns em português como “imagens”, “conjunto de imagens” ou “imagística” — com a intenção de criar uma ressonância com o título do livro de Rogério de Campos, *Imageria — O Nascimento das Histórias em Quadrinhos* (2015), citado na página 27 do presente texto. A palavra está dicionarizada no *Novo Aurélio*, mas com um sentido diferente daquele aqui pretendido.

## 1 Introdução

As histórias em quadrinhos são uma prática expressiva onipresente nas modernas sociedades industriais. Ainda que compartilhem com outras manifestações artísticas — tais como o cinema, o teatro, a literatura, a fotografia, a pintura — algumas características, possuem uma especificidade que justifica uma visada e análise crítica engajadas com seus mecanismos próprios. Uma diversidade de motivos concorreu para que os quadrinhos ocupassem uma posição de desprestígio social<sup>2</sup> em relação a outras manifestações expressivas, inclusive aquelas — o cinema e a fotografia — que se cristalizam como linguagens específicas num período próximo à cristalização dos quadrinhos. A atenção e interesse crítico de disciplinas como a história da arte, a estética ou qualquer outro saber acadêmico em relação aos quadrinhos foi, por muito tempo, significativamente pequena. Essa linguagem artística, tão presente nas sociedades modernas, que chegava já no começo do século XX a milhões de pessoas através dos jornais, permaneceu, exceto por uma ou outra análise crítica isolada, uma desconhecida arte popular para o pensamento crítico e acadêmico.

Como leitor e estudioso tenho mantido um interesse pelos quadrinhos que me acompanha há muitos anos, e uma questão que sempre permeou meu pensamento a respeito desse tópico estava vinculada a esse desprestígio, aos motivos que levaram a linguagem a se encontrar nessa posição e aos efeitos possíveis desse desprestígio<sup>3</sup> na produção e circulação de quadrinhos. De modo que uma pergunta orientou o início desta pesquisa de mestrado: quais os efeitos na produção de quadrinhos de sua não ascensão ao estatuto de Arte?

---

<sup>2</sup> Thierry Groensteen, em seu livro de 2006, *Un Objet culturel non identifié*, aponta cinco desvantagens simbólicas que teriam contribuído para esse desprestígio dos quadrinhos, são elas: 1) a mistura entre texto e imagem; 2) a associação com a infância; 3) a associação com a caricatura; 4) a não integração no desenvolvimento das artes visuais durante o século XX; e finalmente, 5) o fato das imagens dos quadrinhos não demandarem atenção devido a sua multiplicidade e pequeno formato. (BEATY, 2013, pp. 19–20).

<sup>3</sup> Estudiosos, críticos e quadrinistas têm, por muito tempo, se debatido com essa questão. Autores como Will Eisner, Scott McCloud, Lourenço Mutarelli e Pedro Franz, entre muitos outros, comentaram-na. É um tema que aparece aqui e ali em muitos trabalhos sobre quadrinhos. Para maiores detalhes, pode-se consultar trabalhos em que essa questão ocupa um lugar privilegiado como *Demanding Respect — The Evolution of the American Comic Book* de Paul Lopes; *Un Objet Culturel non Identifié* de Thierry Groensteen, e o texto de Groensteen intitulado *Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization*, publicado na antologia *A Comics Studies Reader*, editada por Jeet Heer e Kent Worcester, bem como as reações de Domingos Isabelinho e Callie Metler a esse texto publicadas em seus *blogs*, e disponíveis, respectivamente, em <http://thecribsheet-isabelinho.blogspot.com.br/2008/12/thierry-groensteens-why-are-comics-still.html> e <http://thecmetler.blogspot.com.br/2013/02/why-are-comics-still-in-search-of.html>, além de *Comics versus Art* de Bart Beaty. Agradeço a Pedro Moura que chamou minha atenção para alguns desses textos.

A princípio, me parecia existir uma relação de antagonismo entre estes dois grandes campos, o dos quadrinhos e o da Grande Arte. Quando comecei a formular questões que orientariam minha pesquisa, a tensão entre os campos ocupou meus interesses, foi assim que cheguei a uma hipótese a ser perseguida: a não ascensão dos quadrinhos ao estatuto de arte poderia ter exercido um efeito deletério sobre os primeiros, o efeito em questão seria a não liberação de todo o potencial expressivo da linguagem. Aprisionados no que a sociedade entende que os quadrinhos são e em quais usos deles se deve fazer, os autores de quadrinhos enfrentavam um constrangimento da sua expressão artística.

Minha proposta, a partir daí, era investir numa interlocução com quadrinistas brasileiros contemporâneos que, no meu entender, praticam em seus trabalhos um uso não convencional dos quadrinhos. Investigar, de sua perspectiva, se avaliam que há resistência por parte dos públicos a suas obras. Além de explorar, através de pesquisa, análise cuidadosa dos trabalhos e diálogo sustentado com autores, as estratégias mobilizadas por eles para superar essa restrição social a sua prática criadora. Esses quadrinistas se situam, de certa maneira, numa zona fronteira entre quadrinhos e arte, seus pensamentos, práticas, produções e vida buscam expandir os limites dos quadrinhos, testá-los, experimentar até onde é possível ir. Portanto, sua atuação como quadrinistas põe em causa e problematiza a tensão entre campos que eu esbocei acima.

No decorrer das leituras e da pesquisa, a questão do desprestígio social dos quadrinhos perdeu importância, em parte por não ser uma operação simples imputar ao não reconhecimento enquanto arte consagrada o subdesenvolvimento de uma prática expressiva. É verdade que o campo da arte contemporânea no ocidente atribui um valor positivo à não restrição das possibilidades expressivas e valoriza a experimentação, dois aspectos que podem estimular a renovação, a inovação e a expansão das linguagens artísticas. Ainda assim não é o *status* de arte que parece ser responsável pela vitalidade das práticas expressivas humanas.

Mas é razoável concluir que, por ser um espaço da valorização da liberdade individual e da ousadia, da não vinculação a regras restritivas, o conjunto de pressupostos em torno da arte pode liberar potenciais inexplorados, mas existentes, nas diversas manifestações estéticas.

São estes valores [criatividade e exigência do novo] que fazem do artista o protótipo do indivíduo moderno, que se encontraria, no nível da ideologia — não naquele da realidade (Dumont 1980) —, livre das garras da tradição, e cujo gênio lhe permitiria inovar sem precisar submeter-se ao árduo processo de iniciação, próprio de profissões menos glamourosas como as ciências.

(LAGROU, 2003, p. 110).

A categoria ocidental *arte* está explicitamente aberta pelo menos desde acontecimentos como o urinol de Duchamp, mas com certeza, ao menos implicitamente, muito antes disso. O que significa dizer que os parâmetros para se considerar um objeto como uma obra de arte não são claros e dados de antemão, não é ticando itens dispostos numa lista imaginária que um artefato é colocado nessa categoria. Nas palavras do antropólogo Howard Morphy, “a categoria ocidental de arte está sempre aberta para novos membros porque os critérios para inclusão estão sempre mudando” (MORPHY, 1994, p. 650, tradução nossa). Ou ainda, “uma vez que a categoria está sempre aberta a persuasão, sempre aberta a incluir algo mais dentro dela, e aberta a muitos tipos diferentes de critérios e rotas de inclusão — a categoria europeia de arte é, nos termos de Sutton (1987), ‘aditiva’” (MORPHY, 1994, p. 652, tradução nossa).

Da mesma maneira que a categoria arte opera com abertura, as leituras de teóricos e declarações de autores me sugeriam que a categoria história em quadrinhos opera com certo fechamento, ativando uma cadeia associativa que a vincula a conceitos e ideias como infância, superficialidade, descartabilidade, comicidade, futilidade, entre outros. Quando um quadrinista buscava uma abertura da categoria, ou seja, utilizar a linguagem para veicular conteúdos ou procedimentos plásticos e gráficos não previstos, algo se complicava. Isso parece ter originado por vezes uma vontade (talvez até uma necessidade) de se renomear a linguagem e seus artefatos de maneira a explicitar um não pertencimento às expectativas tradicionalmente estabelecidas com relação ao conteúdo e forma de uma história em quadrinhos. Entretanto, invariavelmente, esses nomes me parecem expressões algo deselegantes que acabam por explicitar também outra coisa, a saber: a concepção dos quadrinhos como ocupando uma posição de falta e incompletude em relação à literatura, à arte e até ao cinema. Os mais conhecidos entre esses neologismos, *Graphic Novel* e Arte Sequencial, testemunham tal sensação de falta e uma tentativa de elevação ao *status* de arte, uma vez que o primeiro se define como uma variedade da literatura e o segundo como uma variedade da arte. Dessa maneira, essas nomeações parecem estar sempre na defensiva e nunca afirmam as potências e especificidades do meio.

Essa tensão entre arte e quadrinhos e mesmo uma aceção positiva de seu não reconhecimento enquanto arte, uma valorização de sua menoridade (em contraposição à maioria sublime atribuída pelo ocidente à arte), pode ser percebida em declarações de diversos quadrinistas, como o norte-americano Art Spiegelman,

Para que os quadrinhos tenham um futuro, é necessário encontrar esse público sério, que deve estar lendo textos sem imagens e vendo filmes sérios. Ainda assim, há uma espécie de perigo só porque as energias mais fortes dos quadrinhos, provavelmente vêm de suas qualidades de transgressão, pelo *status* de marginal e suas origens no grafite. Esse tipo de vanguardismo é parte do que eu gosto nos quadrinhos. E o perigo de se falar de quadrinhos como uma forma de arte séria, para adultos, é perder isso e ganhar uma respeitabilidade domesticada. (SPIEGELMAN apud FURTADO DE OLIVEIRA & SERRAN, 1997, s/p).

Spiegelman faz essa declaração em um documentário dedicado a Will Eisner, criador da expressão Arte Sequencial e popularizador da expressão *Graphic Novel*, um dos principais advogados da causa dos quadrinhos como arte ou, como ele gostava de enfatizar, como gênero literário. Outro quadrinista famoso, Robert Crumb, tem uma posição parecida com a de Spiegelman em relação a essa questão.

Quadrinhos dão sua versão bem particular da realidade. Há muitas abordagens diferentes pra eles, mas não é o mesmo que literatura. Quadrinhos são diferentes, e quando um cartunista tenta “elevar” o gênero, por assim dizer, corre o risco de se tornar pretensioso. Quadrinhos sempre exploraram a sensação e o choque, desde as edições baratas sobre o martírio dos santos ou cenas de batalha no século XVI. As imagens têm que ser fortes. Dá pra ser bem pessoal nos quadrinhos, mas imbuir sutileza literária séria neles me parece absurdo. Há algo de tosco e proletário nos quadrinhos. Se você se afastar demais disso, bem, pode parecer bobo.

Não consigo ler boa parte dos quadrinhos sérios e profundos que são feitos hoje. Me parecem um tanto pretensiosos, às vezes. “Leia você — eu não consigo”. Quando penso em aplicar meu talento artístico pra demonstrar como funciona a psique profunda de um indivíduo prototípico, e como ele interage com o mundo, como no grande romance de Flaubert *Madame Bovary*, a simples ideia me deixa cansado, esgotado... ufa! (CRUMB, 2005, p. 123).

Frank Miller, um quadrinista estética e politicamente bastante afastado de Spiegelman e Crumb, num diálogo com Will Eisner emite opiniões parecidas.

Em ambos os casos [quadrinhos norte-americanos dos anos 1950 e dos 60], eles foram triunfos criativos precisamente por serem ultrajantes e ousados, que é o que eu penso que os quadrinhos foram feitos pra ser. Eu acho que há algo fora-da-lei sobre o meio [*medium*] que define o que nós somos, e a pior coisa que nós já fizemos foi higienizar a nós mesmos. (MILLER apud BROWNSTEIN & SCHUTZ, 2005, p. 120, tradução nossa).

A linha de raciocínio que eu vinha seguindo imputava um subaproveitamento das histórias em quadrinhos oriundo de seu não reconhecimento enquanto arte a partir de uma

formulação apressada do tipo causa-efeito que começou a me parecer inapropriada. Afinal, não existem uma série de práticas expressivas poderosas, em sociedades modernas e não modernas, que tem vida, história, que afetam as pessoas e agem no mundo e ainda assim não adentraram a igreja da Grande Arte Ocidental? Creio que sim, uma ideia semelhante está expressa na seguinte declaração de Chico Buarque:

[...] apesar disso tudo que as pessoas falam, um pouco como se a música popular fosse uma prima pobre, uma casta inferior à literatura, eu acredito que ela [música popular] pode sim alimentar [a literatura], além de não concordar com essa hierarquia, que pra mim sinceramente eu não sei se Guimarães Rosa é mais importante que João Gilberto, não acredito, não sei, [...] enfim, ainda existe uma certa resistência a isso, mas eu acho que a minha própria música e a música que eu ouço, a música que eu gosto, tem influência clara na minha escrita. E eu acho isso bom, porque a literatura não precisa se alimentar somente de literatura, com tudo que a gente vê aí. Não faz muito tempo eu li um romance do Lourenço Mutarelli, faz um cinco, seis anos, *O Cheiro do Ralo*, [...] eu li e lembro que eu falei: “isso é muito bom e isso é muito novo”. Depois eu percebi, isso é muito novo porque só podia ser um livro escrito por um quadrinista, é o livro de um quadrinista [...] e é muito bom que ele tenha trazido isso pra literatura, isso é bom pra literatura, eu acredito. (BUARQUE DE HOLLANDA apud FLIP, 2009, s/p).

Alfred Gell propôs que, para se fundar uma antropologia da arte eficaz, era preciso seguir o exemplo da antropologia da religião com seu “ateísmo metodológico”, essa ideia supõe que o antropólogo que examina determinada religião não toma seus preceitos como verdadeiros (e, diga-se de passagem, se levarmos em conta certos desdobramentos da antropologia contemporânea, também não deveria tomá-los como falsos. A questão é outra). Gell recomenda que o antropólogo que se volta para o estudo da arte deve aplicar uma versão dessa ideia a seu trabalho, uma vez que os antropólogos são, em geral, homens brancos, europeus, de classe média alta e devotos do culto da arte. Tais características contaminariam suas análises.

Eu, talvez me filiando inconscientemente à categoria de antropólogos descrita acima, tomava certo discurso ocidental sobre a arte como dado e acatava alguns de seus pressupostos. No fundo, eu pensava: como uma prática expressiva tão interessante como os quadrinhos não são considerados como arte? Um ingênuo sentimento de busca de justiça parecia me mover, como se eu precisasse dar conta de reparar um erro histórico. No entanto, não era por um discurso da falta que eu gostaria de me aproximar dos quadrinhos. Decidi que um caminho mais interessante seria abordá-los a partir deles próprios, ou melhor, de seus criadores.

Inicialmente, as posições que eu assumia na minha leitura das categorias arte e

quadrinhos eram estanques e impermeáveis. Numa troca de *e-mails* com o crítico de quadrinhos português Domingos Isabelinho, ele me chamou atenção para esse aspecto do meu pensamento: “O que te digo desde já é que as tuas ideias correm o risco de cair no essencialismo modernista (qual é a essência de cada uma das artes?)” (ISABELINHO, 2015, correspondência pessoal). A linha de pensamento a qual Isabelinho se refere, foi avançada por autores como o crítico de arte Clement Greenberg: “A essência do Modernismo está, como eu a vejo, no uso dos métodos característicos de uma disciplina [artística] para criticar a própria disciplina, não com o intuito de subvertê-la, mas sim de entrincheirá-la mais firmemente em sua área de competência”. (GREENBERG apud BEATY, 2013, p. 20, tradução nossa).

Cair num essencialismo modernista, como eu caía, ao tratar com muita rigidez os campos dos quadrinhos e das artes, bem como ao pensar que uma expressão deveria ser considerada como arte para provocar um efeito de abertura e aproveitamento de todo o seu potencial expressivo seria, de uma perspectiva antropológica, um erro categórico. Isabelinho aponta a mesma questão em um texto que escreveu em seu *blog*:

[...] não sendo um essencialista, eu tenho suspeitas quando as coisas são muito nitidamente separadas. Nós sabemos como essas coisas funcionam: primeiro nós racionalizamos a realidade... depois nós nos damos conta que a realidade corresponde perfeitamente a nossas racionalizações: grande surpresa. (ISABELINHO, 2008c, s/p, tradução nossa).

Eu me fechava nas minhas concepções, minha sorte foi ter interlocutores que me apontaram caminhos mais interessantes.

Rafael Campos Rocha, quadrinista, artista e crítico de quadrinhos e de arte, também me colocou em questão em determinado momento quando eu expus a ele, num encontro em sua casa, minha hipótese de que certos fatores historicamente localizáveis haviam constrangido os quadrinhos a não liberarem todo seu potencial expressivo. À minha hipótese ele respondeu de maneira simples, com uma indagação: “qual é todo o potencial expressivo de uma linguagem artística?” De fato, como determinar algo dessa grandeza? O que a ideia de “todo o potencial expressivo de uma linguagem” circunscreve exatamente? Eu não estaria forçando a realidade a se encaixar na minha racionalização?

Ainda assim, é verdade que a história social dos quadrinhos pode ser lida de maneira análoga àquela que Gilles Deleuze sugere a respeito da história do cinema, um longo martírio.

Os grandes autores de cinema parecem-nos confrontáveis não só com pintores, arquitetos, e músicos mas também com pensadores. Eles pensam com imagens-movimento e com imagens-tempo, em vez de conceitos. A enorme proporção de nulidade na produção cinematográfica não é uma objeção: ela não é pior aí que noutros domínios, embora tenha consequências económicas e industriais comparáveis. Os grandes autores de cinema são pois simplesmente mais vulneráveis, é infinitamente mais fácil impedi-los de fazer a sua obra. A história do cinema é um longo martirológio. Mas não é por isso que o cinema deixa de fazer parte da história da arte e do pensamento, sob as formas autónomas insubstituíveis que esses autores souberam inventar e fazer passar apesar de tudo. (DELEUZE, 2009, pp. 11–12).

Um personagem de *Hicksville*, história em quadrinhos de Dylan Horrocks, apresenta uma leitura da história social dos quadrinhos curiosamente parecida com a formulação de Deleuze, como é possível perceber num texto de Isabelinho:

Você pode se imaginar no farol de Kupe (aquela biblioteca ideal de quadrinhos cheia de livros que não existem em *Hicksville*, de Dylan Horrocks)? Eu o faço às vezes, mas, mesmo que de todo o coração eu concorde com o ponto de vista de Kupe (que é: “A história oficial dos quadrinhos é uma história de frustração. De potencial não realizado. De artistas que nunca tiveram a chance de fazer aquela obra-prima. De histórias que nunca foram contadas — ou então foram censuradas por editores de mente pequena...”)) meu farol particular tem uns pouco livros dos quais o conteúdo de fato existe, mas não se encontra disponível. Livros como *Sa-lo-mon*, de Santiago “Chago” Armada, ou *Sabino*, de Rafael Fornés ou *Shannon Gunfighter* ou *Isepinal and the Apaches*, de James Edgar e Tony Weare ou *Amapola Negra*, de Héctor Germán Oesterheld e Francisco Solano López ou *The Park*, de Martin Vaughn-James... (ISABELINHO, 2010, s/p, tradução nossa).

Antes mesmo de me encontrar com as ideias de Horrocks e Isabelinho apresentadas no trecho acima, minhas ideias sobre um potencial adormecido e socialmente reprimido dos quadrinhos encontravam eco nas concepções do personagem do quadrinista neozelandês e do crítico português. De modo que não se deve ignorar o martirológio que é a história dos quadrinhos, seu potencial não realizado, sua história hipotética caso as condições sociais fossem outras e permitissem a existência de obras-primas que nunca chegaram a nascer. Ainda assim, a ideia de “todo o potencial expressivo de uma linguagem artística” permanece estranha e não parece circunscrever uma questão relevante. Dito de outra maneira, eu não conseguia operacionalizá-la, fazê-la funcionar na pesquisa.

Diante dessas novas percepções a pesquisa foi mudando de direção, a partir dos diálogos com os interlocutores, construindo um pensamento junto a estes. Nesse redirecionamento, a problemática que passou a me interessar foi a dos processos de criação envolvidos na produção

de uma história em quadrinhos, os processos mentais e físicos que dão materialidade à vontade criadora de alguém e, eventualmente, como esses processos se relacionam com a questão do *status* dos quadrinhos e dos quadrinistas.

Minha proposta de pesquisa se tornou uma exploração dos processos de criação levada a cabo por uma pesquisa de campo que produziu uma interlocução com os quadrinistas, por um acompanhamento, quando possível, desses processos em campo e por uma análise de imagens que procurasse estabelecer, a partir das próprias imagens, algumas conexões entre estas e o pensamento e a prática que as construíram. As imagens são evidências, rastros deixados por um pensamento e uma prática, mas também adquirem uma vida própria, independente da vida de seus criadores, assim que são colocadas em circulação. Pretendo estar atento a essa vida.

É certo que as imagens produzidas pelos quadrinistas são muito mais que a evidência de um pensamento ou mesmo de uma prática. Outras camadas de sentido são agregadas: o gesto ali fixado, o material utilizado (lápis, tinta, pincel etc.) e a materialidade do livro, revista ou outro suporte qualquer dão às imagens qualidades que as diferenciam de uma pura “expressão do pensamento”. Entre as imagens mentais internas e as imagens na página, se estabelece a prática do quadrinista, tal prática é atravessada por mediações. Nossa análise de imagens deve envolver todas essas diferentes dimensões que poderiam ser pensadas como “extra-imagem”, mas não o são do ponto de vista do trabalho de campo e do esforço interpretativo. Pretendi com tais análises levar a cabo um esforço de contextualização por meio da materialidade do processo criador, dos materiais e técnicas mobilizados nesse processo e por meio do pensamento que informa o ato de criação dessas imagens.

Uma opção metodológica, portanto, me levou a deslocar meu modo de abordar a questão, me levou a recusar o preceito de que falta algo aos quadrinhos, algo que não mais faltaria uma vez que fossem reconhecidos socialmente como arte. A seguinte passagem de Deleuze e Guattari sintetiza essa diferença de abordagens.

Quantos estilos, géneros ou movimentos literários, mesmo pequenos, que só têm este sonho: preencher uma função maior da linguagem, fazer ofertas de serviço enquanto língua de Estado, língua oficial (hoje em dia, a psicanálise pretende ser dona do significante, da metáfora e do trocadilho). Ter o sonho contrário: saber criar um devir-menor. (DELEUZE & GUATTARI, 2003, p. 56).

Há toda uma história da tentativa de tornar os quadrinhos uma expressão artística digna, maior, pareada com a literatura e a pintura. Minhas intenções iniciais faziam coro com essa

perspectiva ou ao menos perguntavam obsessivamente porque isso não tinha ocorrido, mas mudei de direção. Procurarei então abordar essa prática de “dentro”, no contato com as pessoas que a ela se dedicam, meus interlocutores quadristas.

A antropologia, ao contrário da perspectiva de um saber como a estética, que necessariamente trabalha com juízos de valor ao lidar com seus objetos, preza por um constante esforço de pautar suas questões de modo a não construir juízos desse tipo. Nas palavras de Els Lagrou,

Até recentemente, no entanto, além de ser associada a uma abordagem excessivamente museológica, resquício de uma herança evolucionista da qual a moderna antropologia queria se livrar, o tema da ‘arte’ ou ‘produção material’ nativa sofria de *outro* incômodo, que era o de se encontrar parcialmente no campo de competência de *outra* disciplina acadêmica, totalmente oposta em seus valores e critérios à antropologia: a da *estética*. Se a antropologia se define como disciplina *não valorativa* por excelência, desconfiando de *qualquer* juízo de valor com pretensões universalistas, a estética lida por definição com valores e distinção desde o momento em que define seu objeto: arte é aquele objeto que responde a determinados critérios mínimos que permitem que ele seja distinguido de outros objetos não produzidos com este fim. E esta foi a razão pela qual a abordagem estética na antropologia da arte foi atacada de forma tão veemente por defensores de uma nova antropologia da arte, como Gell. (LAGROU, 2003, p. 108, grifos da autora).

O antropólogo e sociólogo português Ricardo Campos aponta para aspectos similares da diferença entre os campos da estética e da antropologia,

A antropologia, aliás como outras ciências sociais, favorece uma abordagem *não hierarquizada* de cultura, ao contrário daquilo que é prática nos estudos artísticos (história de arte, por exemplo) onde se privilegiam determinados bens estéticos, na medida em que são entendidos como constituindo valores maiores do património cultural duma comunidade. As artes oficiais, social e historicamente legitimadas têm sido, por isso, as áreas de investigação claramente favorecidas. Pelo contrário, a Antropologia interessa-se pelas múltiplas produções simbólicas, a *arte de elite*, a *arte de massas* ou a *arte popular*, não fazendo juízos de natureza estética acerca da qualidade de tais produtos ou processos. A Antropologia tem estado, aliás, particularmente atenta às intersecções entre estes campos o que, aliás, está perfeitamente de acordo com estes tempos onde a mobilidade, transformação e hibridismo de linguagens estéticas acontecem com frequência. (CAMPOS, 2012, pp. 29–30, grifos do autor).

## 1. 1 O problema dos quadrinhos

Como apontado anteriormente, os quadrinhos se cristalizam enquanto linguagem num momento próximo ao advento de outras duas artes específicas das modernas sociedades industriais, o cinema e a fotografia. Algumas das convenções dos quadrinhos, inclusive, já estavam estabelecidas e organizadas quando da cristalização do cinema, prática expressiva da qual, uma ideia corrente postula, os quadrinhos mais tomaram que forneceram. No entanto, como nos informa o crítico de quadrinhos português Pedro Moura:

Encontram-se muitos textos em que se compara o cinema à banda desenhada<sup>4</sup>, usualmente para demonstrar como a segunda aproveita, nas limitações físicas do seu meio (lápis ou tinta em papel), as estratégias e dispositivos do primeiro. No entanto, nos títulos de Rodolphe Töpffer, todos eles completados entre 1833 e 1846, encontramos estratégias visuais análogas ao que seria conhecido como *zoom*, grande plano, lentes de efeito, montagem paralela, ralenti e aceleração, etc. Ou seja, 42 anos antes de *Roundhay Garden Scene* de Louis Le Prince, 43 antes do Kinetoscópio de Edison, 49 antes das projecções dos Lumière, 50 antes dos primeiros filmes de Méliés, e quantos antes da possibilidade de fazer mover a câmara, da montagem soviética, da utilização de lentes complexas, de outros efeitos sofisticados... (MOURA, 2008, p. 5).

Nos quadrinhos, como em qualquer outra arte, procurar encontrar um ponto fixo de origem é problemático. Ainda que vários autores tenham tentado e ainda que exista um razoável consenso com relação ao papel do suíço Rodolphe Töpffer<sup>5</sup> na organização da gramática própria dos quadrinhos, essa questão continua em aberto. Não nos deteremos sobre ela por considerá-lo contraproducente, pois não acredito que existam inventores ou pais de uma linguagem que se plasmou, tal qual o cinema e a fotografia, aproveitando milhares de anos de técnicas dispersas em outras manifestações, de modo que é desnecessário, para os objetivos aqui propostos, buscar localizar essa suposta origem histórica. Ou, nas palavras do crítico de quadrinhos norte-americano Douglas Wolk:

<sup>4</sup> Expressão com a qual se designa história em quadrinhos em Portugal.

<sup>5</sup> Rodolphe Töpffer (1799–1846) foi um artista suíço importante no desenvolvimento da gramática moderna dos quadrinhos. Filho de pintor, ficou conhecido pelo que chamava de *histoires en estampes*. Essas suas histórias chamaram a atenção de Goethe, que fez um comentário que se tornou célebre: “Se no futuro, ele escolhesse um tema menos frívolo e se restringisse um pouco, ele produziria coisas além de toda concepção” (GOETHE apud EISNER, 2008, p. 149, tradução nossa). Comentário que volta e meia é trazido à baila quando se procura defender o potencial literário dos quadrinhos. Além de autor, Töpffer também foi pioneiro na produção teórica sobre a linguagem com seu *Essai de Physiognomonie* (1845). Para mais informações sobre sua vida e obra, consultar o livro de David Kunzle, *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer*, publicado originalmente em 2007.

Não importa quão longe você volte [no tempo] [...] sempre haverá algo similar a quadrinhos [*comicslike*] — mesmo que um pouco menos a cada etapa. Não há muito a se ganhar desse tipo de busca por antecessores, a não ser um tipo de validação que não alivia nada, exceto insegurança. Melhor, talvez, seja acenar vagamente para o passado e dizer, sim, quadrinhos estão por aí faz um bom tempo, e várias das convenções formais associadas com o estado corrente da mídia foram solidificadas (ainda que provavelmente não criadas) no começo do século XX. Não houve um gênio que deu à luz a forma; ela apenas coalesceu. (WOLK, 2007, pp. 29–30, tradução nossa).

Entretanto, nada contra o estabelecimento de marcos históricos, de autores, de obras ou de instituições que merecem ser lembrados e celebrados. É aí que o caso de Töpffer me parece importante, E. H. Gombrich remete a ele: “E não é por acaso que remontamos de Walt Disney, Al Capp e Brunhoff até esse artista e pensador quase esquecido<sup>6</sup>, porque cumpre dar a Töpffer o crédito — se é que se pode falar em crédito<sup>7</sup> — da invenção e difusão da história figurada, isto é, em quadrinhos”. (GOMBRICH, 2007, p. 284).

Se o cinema e a fotografia podem ter seus marcos estabelecidos com um pouco mais de precisão devido ao aparato técnico — a câmera e o projetor — que compõe um elemento indispensável para sua existência, nos quadrinhos o encontro de um marco parece mais difícil, pois seu advento, diferentemente dessas duas artes, não representou um acontecimento radicalmente novo para a cognição humana<sup>8</sup>. Anos e anos de técnicas se decantaram para estabelecer aquilo que Thierry Groensteen chama de “sistema dos quadrinhos” e seus principais elementos como a espaçotopia<sup>9</sup> e a solidariedade icônica<sup>10</sup>.

<sup>6</sup> O livro de Gombrich do qual retirei essa citação, *Arte e Ilusão*, foi publicado originalmente em 1960. Não tenho como averiguar o grau de reconhecimento que Töpffer desfrutava na época, muito menos nos círculos ligados a artes visuais, mas não se pode mais dizer dele que é um artista “quase esquecido”, ao menos não no campo dos quadrinhos. Basta observar uma série de trabalhos publicados nos últimos anos sobre sua produção.

<sup>7</sup> Tenho dificuldade para entender essa frase de Gombrich: “se é que se pode falar em crédito”. O autor estaria sendo irônico?

<sup>8</sup> Podemos falar de imprensa e reproduzibilidade técnica. Mas, ainda assim, não me parece plausível, por uma série de relatos, que seu advento tenha representado uma novidade tão brutal para o aparato cognitivo humano quanto o cinema e a fotografia.

<sup>9</sup> “Qualquer imagem desenhada encarna-se, existe, implanta-se em um espaço. Contrariamente à imagem em movimento do cinema, que Gilles Deleuze demonstrou ser ao mesmo tempo “imagem-movimento” e “imagem-tempo”, a imagem fixa conhece apenas a primeira dimensão. Vincular os quadros dos quadrinhos consiste necessariamente em vincular os espaços, operar em um espaço compartilhado. São estes os princípios fundamentais da distribuição espacial que serão examinados pela primeira vez sob a rubrica de espaçotopia, termo criado por reunir, mesmo mantendo separados, os conceitos de espaço e de localização”. (GROENSTEEN, 2015, p. 31).

<sup>10</sup> “A solidariedade icônica é a condição necessária para que uma mensagem visual possa, à primeira aproximação, ser assimilada a uma história em quadrinhos. Como objeto físico, todas as histórias em quadrinhos podem ser descritas como uma coleção de ícones apartados e solidários. Se considerarmos produções individuais, rapidamente perceberemos que os quadrinhos tendem a essa condição mínima, mas nem todos seguem os mesmos fins tampouco os mesmos mecanismos”. (GROENSTEEN, 2015, pp. 30–31).

Sem a intenção de diminuir a importância da figura de Töpffer, penso, seguindo Wolk, que há complicações<sup>11</sup> em tratá-lo como o “inventor” dos quadrinhos, ainda que Gombrich se refira a ele dessa maneira. Também concordo com o teórico francês Thierry Smolderen e com Pedro Moura que, em sua resenha do livro *Imageria — O Nascimento das Histórias em Quadrinhos*, organizado pelo editor brasileiro Rogério de Campos, escreve,

Com efeito, o grande cerne e modelo deste projecto [*Imageria — O Nascimento das Histórias em Quadrinhos*] encontrar-se-á na leitura do *Naissances de la bande dessinée*, de Smolderen, de que falámos, o que é revelado de modo explícito. O âmago da tese de Smolderen era demonstrar como pensar a banda desenhada em termos históricos não se pode esgotar numa identificação de um ponto originário único e unívoco (por hipótese, a obra de Rodolphe Töpffer, ou a de William Hogarth, ou esta ou aquela gravura do século XVII, etc., e muito menos os *cartoons* narrativos da imprensa norte-americana de grande circulação no final do século XIX). Bem pelo contrário, é a compreensão de várias linhas de desenvolvimento temático, estrutural, estilísticos, social e tecnológico que vão convergindo em direcção a um campo simbólico, apenas identificável, e até nomeável, *a posteriori*, que deve pautar a possibilidade de, para citarmos mais uma vez uma famosa afirmação de Walter Benjamin, “olhar para o passado através do telescópio do presente”. (MOURA, 2016, s/p).

Talvez possamos sugerir que os quadrinhos como que respondem a um problema de expressão que a humanidade se colocou em muitos lugares, encontrando diferentes “respostas” em diferentes sociedades nas quais a solução do problema encontra materialidade em artefatos diversos.

Não acreditamos absolutamente num sistema das belas-artes, mas em problemas muito diferentes que encontram suas soluções em artes heterogêneas. A Arte nos parece um falso conceito, unicamente nominal; o que não impede de fazer uso simultâneo das artes numa multiplicidade determinável. A pintura inscreve-se num “problema” que é o do rosto-paisagem. A música, num problema totalmente outro, que é o do ritornelo. Cada uma surge num certo momento e em certas condições, na linha de seu problema; mas nenhuma correspondência simbólica ou estrutural é possível entre as duas, senão quando as traduzimos em sistemas pontuais. (DELEUZE & GUATTARI, 2012, pp. 106–107).

Tomemos a posição que um interlocutor a quem já fiz referência acima, Rafael Campos

---

<sup>11</sup> Um exemplo de complicação seria a mitificação de uma figura, tornando-a criadora de algo que já estava criado, ou que, como já vimos, não poderia ser produto da excepcionalidade da mente de um gênio criador. Outra complicação seria disseminar a ideia de que o acaso teria levado uma pessoa a criar, sozinha, os quadrinhos.

Rocha, enuncia em seu *blog* de crítica de quadrinhos, Gibi Criticism,

Em primeiro lugar gostaria de me afastar de alguns historiadores dos quadrinhos que veem precursores dos gibis em períodos anteriores à revolução industrial. A arte sequenciada dos egípcios, as colunas triunfais com suas narrativas das conquistas romanas e as grutas do paleolítico não são antecessores porque o cenário social de sua feitura não encontra nenhum correspondente na sociedade moldada durante o capitalismo industrial. Da mesma forma, não podemos afirmar que esculturas do paleolítico, pelo escasso conhecimento que temos da vida no período, sejam obras de artistas. Os Artistas, no nosso entender, são pessoas especialmente preparadas em técnicas pertencentes a tradição que compartilham com outros artistas, em menor ou maior grau, ou pessoas do mesmo *métier* (críticos, curadores, galeristas). Da mesma forma, as pessoas que jogam futebol no domingo não são futebolistas, por mais talento que tenham. Na sociedade de divisão de trabalho é assim que acontece, para o mal ou para o bem.

Portanto, quando colocamos frisos egípcios no museu, ou viajamos para vê-los em corpo presente, estamos colocando-o na tradição dos objetos de culto da arte. Da mesma forma, quando Lichtenstein pinta quadros que remetem diretamente aos quadrinhos, está fazendo pintura. Feita para ser pendurada, iluminada e cultuada, como eram os ícones das sociedades religiosas (porque a arte, como diz Alfred Gell, é a religião da sociedade laica). (CAMPOS ROCHA, 2012, s/p).

Campos Rocha prossegue para concluir que, na sua acepção, não há quadrinhos antes da sociedade industrial, já que a linguagem teria sido gerada por esse substrato social específico, ainda que isso não implique num juízo de valor por parte desse autor de quem ouvi pessoalmente que *Krazy Kat* de George Herriman é tão bom quanto o melhor Beethoven, o melhor Rembrandt e o melhor Joyce.

Portanto, para esse autor, os quadrinhos são uma arte da sociedade industrial, como o cinema, e não encontram paralelo em períodos anteriores à sociedade industrial, por não contar com o mesmo substrato social que a gerou. Quando digo isso, não estou, evidentemente, dando um juízo de valor. Uma grande história em quadrinhos pode ser melhor que qualquer grande pintura, e se existe algum motivo para que eu tenha migrado de uma atividade crítica para outra é o fato de achar que algumas histórias em quadrinhos figuram entre as minhas obras de arte prediletas. Melhor dizendo, a maior parte das minhas obras de arte prediletas são histórias em quadrinhos. (CAMPOS ROCHA, 2012, s/p).

Ainda que concorde em grande parte com essa posição, a de que quadrinhos só são quadrinhos nas condições sociais específicas das modernas sociedades industriais, penso ser possível encontrar algumas das técnicas e recursos que os quadrinhos mobilizam em

manifestações expressivas de outras sociedades. Um pouco à moda da famosa representação desdobrada de Lévi-Strauss, que transcende explicações difusionistas, do contato e empréstimo entre sociedades. É também nesse sentido que Alfred Gell escreve “mais uma vez, não é a tese difusionista que me interessa, mas a natureza das ligações cognitivas aqui sugeridas” (GELL, 2013, p. 95, tradução nossa).

Poderíamos seguir Deleuze e Guattari e tentar estabelecer em que problema os quadrinhos se inserem. Seria uma via de pesquisa interessante, ainda que altamente especulativa e dificilmente concludente. Por isso só aponto que poderíamos entender essa manifestação expressiva como uma manifestação que se insere num problema de articulação do espaço e do tempo. Já foi dito que nos quadrinhos o tempo (que em grande medida é acordado entre autor e leitor, diferente do cinema, onde o autor impõe o ritmo) está em relação profunda com o espaço, a ponto de ambos se confundirem. Este é inclusive um aspecto aludido por estudiosos<sup>12</sup> como um dos motivos pelos quais os quadrinhos não foram alçados ao *status* de arte. Uma vez que as seis artes clássicas se dividem entre artes espaciais e artes temporais, as regras da estética tradicional postulam que não se deve misturar tempo e espaço, o ensaio de Gotthold Ephraim Lessing sobre o *Laocoonte*<sup>13</sup> é uma conhecida expressão desse pensamento, delimitando de maneira clara o que caberia à poesia (arte temporal) e o que caberia à escultura (arte espacial).

Desde Lessing e por longo período, o pensamento ocidental manteve estas duas categorias, “a história” e “a imagem”, como opostas, a partir da distinção entre espaço e tempo. A imagem cinematográfica, sendo uma imagem-tempo, não suscita o mesmo embaraço teórico que a imagem das histórias em quadrinhos. Entre as duas grandes formas do *conto em imagens*, incontestavelmente são as HQs que suscitam a maioria dos questionamentos, simultaneamente aos literatos e aos artistas visuais. (GROENSTEEN, 2015, p. 17, grifo do autor).

Se uma certa ideologia de pureza pode ser encontrada no tratado de Lessing, também encontramos concepções que valorizam certa pureza nas artes, ainda que formuladas de maneira diferente, em autores vinculados ao modernismo, como é o caso de Clement Greenberg.

---

<sup>12</sup> Como visto na nota 2, uma das desvantagens simbólicas destacadas por Groensteen é justamente o hibridismo dos quadrinhos. Porém, Bart Beaty, revendo tal desvantagem, conclui que a ideia de Groensteen se sustenta apenas no nível do discurso, uma vez que falha em explicar o prestígio logrado por outras expressões artísticas híbridas, tais como a ópera e o balé. Esse prestígio, para Beaty, só pode ser explicado através de um aporte sociológico.

<sup>13</sup> Lessing, Gotthold Ephraim. 1998. *Laocoonte ou Sobre as Fronteiras da Pintura e da Poesia*. São Paulo, Editora Iluminuras.

[...] a natureza híbrida dos quadrinhos, que é vista pelos seus proponentes como uma de suas forças principais, serve para diminuí-los ante à pureza modernista que Greenberg e outros identificam em artistas como os expressionistas abstratos que evitam representacionalismo. Além disso, a falta de pureza se torna uma das razões chave para a exclusão dos quadrinhos dos cânones das realizações das belas artes do século XX. Seguindo a lógica do alto modernismo, os quadrinhos falham em ascender ao nível de Arte porque eles não abordam as propriedades da forma de maneira informada e reflexiva. (BEATY, 2013, p. 21, tradução nossa).

Ainda na questão do problema específico dos quadrinhos, podemos sugerir que estes se inscrevem no problema da simultaneidade espacial e da articulação de imagens. E será importante notar que se, como já dito, os quadrinhos como os conhecemos são, sem sombra de dúvida, um produto das sociedades industriais modernas, várias das técnicas que mobilizam (articulação entre múltiplas imagens para criar novos sentidos ou narrativa, articulação entre imagens e palavras, exploração do potencial de narratividade das imagens) encontram-se presentes também em outros tempos e outras sociedades.

A pictografia Cuna estudada por Carlo Severi, os desenhos de areia que acompanham as narrativas Walbiri estudados por Nancy Munn, os códices pictoglíficos mesoamericanos estudados por Eduardo Natalino dos Santos, os *kaavad* (pequenos templos portáteis e itinerantes tradicionais do Rajastão, na Índia), o ideograma oriental (estudado por Fenollosa, entre outros) e a pintura rupestre seriam alguns exemplos de manifestações que compartilham técnicas com os quadrinhos. Será que essas outras manifestações se encontram na mesma linha de problema que os quadrinhos? São questões para futuras pesquisas. Carlo Severi, descrevendo a função de dois “procedimentos pictográficos” utilizados pelos Cuna, nos informa que:

Um organiza os pictogramas “por povos”, em um espaço geográfico dado. O outro sobrepõe a essa primeira ordem uma série de linhas que os ordena em uma sequência temporal. Graças a essa articulação entre uma ordem temporal e uma ordem espacial, a descrição de um grande povo, como o das Danças, pode se converter em uma “página pictográfica” propriamente dita. (SEVERI, 2010b, pp. 211–212, tradução nossa).

Três elementos correntes e comuns nas descrições de quadrinhos aparecem nesse trecho do texto de Severi: a ordem temporal, a ordem espacial, e a página como espaço a ser graficamente investido. De maneira que a página possa estabelecer uma ordem temporal de leitura que se desdobra no espaço dela mesma e que, potencialmente, pode compor uma narrativa, ao descrever visualmente o desencadear de eventos no tempo.

O caso da pintura rupestre é muito evocado para dar a entender que os rudimentos da linguagem dos quadrinhos acompanham a humanidade desde sua aurora. Ainda que na maioria das vezes esse tipo de aproximação seja feito de maneira apressada e descuidada, ela carrega uma intuição que podemos procurar perseguir com maior rigor e profundidade. Afinal, no caso dessas pinturas, também se trata de justapor diversas imagens numa superfície comum, e se Werner Herzog propõe de maneira poética em seu filme *A Caverna dos Sonhos Esquecidos* (2010) que essas pinturas dão corpo a um protocinema — quase como se o cinema fosse uma necessidade da humanidade à espera do aparato técnico que o possibilitaria —, assim também é possível, dado algumas características como a fixidez e justaposição das imagens no suporte, aproximar essa manifestação expressiva dos quadrinhos.

Se essas manifestações todas não são quadrinhos, e não as considero, pelos motivos que Campos Rocha elenca, elas apresentam técnicas, instrumentos e solicitações cognitivas a seus espectadores e leitores também presentes nos quadrinhos. Elas justapõem diferentes imagens sobre um mesmo suporte de modo que afetem umas às outras de maneira plurivetorial, criando relações que só são possíveis devido a essa vizinhança e convivência. Por tudo isso é necessária certa prudência para submeter essas diferentes expressões ao mesmo tratamento. Numa posição oposta à de Campos Rocha, os autores de *Quadrinhos — História Moderna de uma Arte Global*, Dan Mazur e Alexander Danner, já no parágrafo de abertura do prefácio do livro, enunciam,

Estudiosos vêm discutindo há décadas as origens da história em quadrinhos, digladiando-se uns com os outros para definir qual foi “a primeira história em quadrinhos da história”. Resolver essa questão parece cada vez menos importante; o que acabamos por deduzir a partir dessas discussões é que nenhuma cultura ou país pode reivindicar a propriedade dos quadrinhos. A propensão a contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal: a Coluna de Trajano, pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais e retábulos, os jornais *broadsheet* do século XVIII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira podem sem sombra de dúvida ser identificados como “pré-história” dos quadrinhos. Se, como também sem deixar dúvidas, as histórias em quadrinhos vieram à tona por meio do trabalho do caricaturista suíço Rodolphe Töpffer, o mangá do pintor japonês Hokusai, da série britânica *Ally Sloper* e da explosão dos *funnies* dos jornais norte-americanos do final do século XIX e início do XX, fica claro, no entanto, que seja lá como alguém deseja definir a gênese dos quadrinhos, ela é profundamente transnacional. Ainda que eles tenham se desenvolvido em grande medida de forma independente, em culturas separadas por oceanos e barreiras linguísticas, sempre houve influências transculturais e transnacionais. Assim, os estilos das *bandes dessinées* franco-belgas e do mangá japonês dos anos 1920 e 1930 foram influenciados em parte pelas tiras cômicas norte-americanas importadas, cujo estilo linear recebeu influência da ilustração do *art nouveau* francês, cujas raízes podem ser atribuídas, em parte, às gravuras japonesas que

havam chegado à Europa no século XIX. (DANNER & MAZUR, 2014, p. 7).

A ideia de fazer uma história transnacional e transcultural dos quadrinhos é promissora e proveitosa, mas penso que é preferível não definir manifestações expressivas diversas como pertencendo a uma suposta “pré-história” dos quadrinhos. Se uma história transnacional e transcultural deve ser feita, ela não pode se basear numa premissa evolucionista que poderia ser lida como implícita aqui, como se todas essas manifestações apontassem para sua decantação teleológica última, as histórias em quadrinhos. Essa tese também poderia, a depender da maneira que se trabalha a partir dela, ser lida como etnocêntrica, de modo a eleger uma manifestação das sociedades modernas europeizadas ou americanizadas como o cume evolutivo de um processo hipotético.

Assim, prefiro encarar essas outras manifestações em seus próprios termos, como artes que compartilham com os quadrinhos algumas características, como já dito, e que compõem com eles uma paisagem mais alargada e plural. Ou, como artes que procuram responder aos mesmos problemas que os quadrinhos. De qualquer modo, há uma noção cunhada por Domingos Isabelinho que nos ajudará a tratar os quadrinhos em conjunto com outras formas expressivas, sem que precisemos demarcar um corte rígido como o faz Campos Rocha, ou nos aproximar de uma teleologia como o fazem Mazur e Danner, é a noção de “campo ampliado dos quadrinhos”.

Domingos Isabelinho sugere que os quadrinhos podem ser entendidos ou classificados em dois campos: o campo restrito — aquele que contém as produções que tradicionalmente são entendidas como quadrinhos — e o campo ampliado. O campo ampliado é um conceito que ele toma de empréstimo de Rosalind Krauss que originalmente o aplicara à escultura no ensaio *A Escultura no Campo Ampliado*, publicado pela primeira vez em 1979. Esse procedimento permite que Isabelinho crie um cânone pessoal de quadrinhos bastante heterodoxo que inclui trabalhos de artistas como Picasso (*Sueño y Mentira de Franco*, de 1937), Goya (*Los desastres de la guerra*, de 1810 a 1820; *Los Caprichos*, gravuras criadas em 1797 e 1798, e publicadas como álbum 1799), Francis Bacon (*Triptych May–June 1973*), em meio a trabalhos de quadrinhos do campo restrito. Uma das questões de meu debate é exposta num comentário de Isabelinho que reverbera a temática já aludida da história dos quadrinhos como martírio e desperdício de potencial:

Entretanto, se você me perguntar: eu lhe direi que a história dos quadrinhos do campo restrito é simplesmente um trágico desperdício de grande talento. A inteligência e o talento estão lá, só faltam as condições sociais adequadas. (ISABELINHO, 2011, s/p, tradução nossa).

Isabelinho observa que as tentativas de se definir claramente o que são quadrinhos — e o que ele chama de o mito de origem dos quadrinhos — são arbitrárias e essencialistas e têm como efeito restringir obras que podemos considerar quadrinhos, sejam essas restrições sociais (devem ser reprodutíveis, devem ser entretenimento para as massas etc.) ou formais (devem conter imagens em sequência, devem conter balões de diálogo etc.). Em contraponto a essas restrições ele sugere uma expansão do campo dos quadrinhos, elencando, a princípio, cinco campos que podem ajudar a ampliar os quadrinhos como arte,

(1) Pintura e ilustração de livros medievais (ou mais antigos); (2) séries de gravuras sem palavras; (3) pintura moderna e pós-moderna; (4) poesia visual e concreta; (5) o cartum. Nenhum desses campos está ligado aos quadrinhos na cabeça dos gentios. Por uma série de razões todos eles têm problemas para serem aceitos pelo meio social dos quadrinhos também. (ISABELINHO, 2011, s/p, tradução nossa).

Penso que é possível partir da proposição de Isabelinho para pensar os quadrinhos como pertencendo a uma constelação alargada e complexa de manifestações expressivas, ainda que cada uma dessas manifestações tenha, nas sociedades em que se manifestam, usos, efeitos, sentidos e lugares bastante diferentes.

Outro crítico de quadrinhos português, Pedro Moura, ao tratar do que chama “banda desenhada experimental”, procura uma ampliação do entendimento de que tipos de obras podem ser consideradas histórias em quadrinhos, similar àquela proposta por Isabelinho.

As experiências a que nos referiremos têm de ser perspectivadas num quadro que não contemple apenas o *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, ou a obra de Hergé, os Universos Marvel e DC e a Patópolis de Carl Barks, mas outras obras mais inusitadas, como o singelo *Mitsou*, de Balthus, as novelas em xilogravura de Frans Masereel, de Lynd Ward, e de Giacomo Patri, os romances-colagem de Max Ernst, a sequência de 18 imagens em duas gravuras *Sueño y Mentira de Franco* (1937), de Picasso, o monumental *Leben? Oder Theater?* de Charlotte Salomon, a publicação póstuma de *Poor Richard*, série de caricaturas de Richard Nixon estruturadas como uma história, de Philip Guston, *O Peregrino Blindado*, de Eduardo Batarda, *The Marat/Sade Journals*, de Barron Storey, as histórias oníricas de Andrzej Klimowski e Chris Reynolds, *Um mês e um dia*, de Ruth Rosengarten... (MOURA, 2008, p. 7).

Como vimos, no campo ampliado, uma série de vínculos, entre quadrinhos e outras práticas expressivas, são possíveis de serem propostos. Entretanto, no campo mais restrito, em especial nos últimos anos, uma série de abordagens e atitudes de artistas tem deixado perplexas as pessoas que acompanham o campo dos quadrinhos. Teóricos, historiadores e críticos se esforçam para entender e traçar conexões entre esses novos artefatos e aqueles já conhecidos. É isso que veremos a seguir.

## **1. 2 Uma proliferação de adjetivos (ou como chamar esses outros quadrinhos)**

### **1. 2. 1 Quadrinhos pós-industriais e quadrinhos experimentais**

As histórias em quadrinhos, da maneira como as conhecemos hoje, desenvolvem-se no seio da cultura de massas — com o advento da prensa móvel e consequentemente da reprodução técnica e da imprensa — como parte das expressões estéticas modernas que seriam aglutinadas nas ciências sociais sob a rubrica de indústria cultural. Embora a produção, circulação, difusão e percepção social dos quadrinhos mantenham profundos vínculos com esse contexto, os exemplares que tratarei com maior profundidade diferem, ao menos em parte, das marcas que se costuma atribuir aos produtos de tal indústria.

Já em 1964, em seu ensaio *O Mundo de Minduim*, no clássico *Apocalípticos e Integrados*, Umberto Eco refletia a respeito das possibilidades de agência e criação quando encapsuladas por um sistema industrial que as engloba:

Deveremos então dizer que a estória em quadrinhos, encerrada nas regras férreas do circuito industrial-comercial da produção e do consumo, só se destina a oferecer os produtos padronizados de um paternalismo às vezes incôscio e às vezes programado? Tendo elaborado, como elaborou, módulos estilísticos, talhes narrativos, propostas de gosto indiscutivelmente originais e estimulantes para a massa que as assimilava, sempre usará, no entanto, dessas audácias artísticas para uma constante função de evasão e de mascaramento da realidade?

Ora, mesmo só teoricamente, poderíamos responder que, desde que o mundo é mundo, artes maiores e artes menores só têm, quase sempre, podido prosperar no âmbito de um dado sistema que permitisse ao artista certa margem de autonomia em troca de certa porcentagem de condescendência para com os valores estabelecidos: e que todavia, no interior desses vários circuitos de produção e consumo, viram-se agir artistas que, usando das oportunidades concedidas a todos os demais, conseguiam mudar

profundamente o modo de sentir dos seus consumidores, desenvolvendo, dentro do sistema, uma função crítica e liberatória. Como sempre, é questão de genialidade individual, de saber elaborar um discurso de tal forma incisivo, límpido, eficaz, que consiga dominar todas as condições dentro das quais o discurso, por força das circunstâncias, se move. (ECO, 1993, pp. 283–284).

Eco continuava o raciocínio citando três autores que teriam escapado ao jugo industrial e, assim, conseguiram estabelecer uma posição de grandeza com seu trabalho: Jules Feiffer, George Herriman e, o autor ao qual o ensaio se dedica a analisar o trabalho, Charles M. Schulz.

De minha parte, ao ancorar minhas preocupações e proposições ao trabalho de campo realizado, a noção de indústria cultural não me parece coadunar com a abordagem aqui apresentada, uma vez que essa noção se constitui num problema de ordem mais geral, distanciado do que vivenciei em campo e das questões desdobradas a partir do diálogo com os interlocutores. Um ponto que pode ser problemático de certos tratamentos que privilegiam o foco na questão industrial, e não nos processos de criação e nas relações entre as pessoas e coisas que compõem esse campo, é minimizar o papel dessas pessoas — entendidas neste trabalho como os verdadeiros agentes desse circuito — ao maximizar aquele da maquinaria capitalista industrial que está associada aos quadrinhos. É o que acontece, mesmo que esta leitura esteja, talvez, um tanto fora de moda, no popular livro *Para Ler o Pato Donald* de Ariel Dorfman e Armand Mattelart.

Um dos aspectos fascinantes do legado de Carl Barks<sup>14</sup> é que o estudo mais lido a respeito de seu trabalho, *Para Ler o Pato Donald* (1971) de Ariel Dorfman e Armand Mattelart, nunca menciona o seu nome. Escrevendo sobre as ideologias corporificadas pelo selo de quadrinhos Walt Disney circulando no Chile naquele tempo, Dorfman e Mattelart creditam o trabalho exclusivamente a Walt Disney. [...]. Claro, os quadrinhos *eram* o produto da máquina corporativa de entretenimento Disney, uma das maiores e mais influentes companhias de produção de mídia jamais criada. Além disso, o trabalho de Barks foi, ao longo de sua carreira, atribuído a Walt Disney (que “assinava” as histórias em quadrinhos) e examinado e aprovado por editores [...]. É apenas do ponto de vista do *connoisseur* dos quadrinhos Disney que Barks pode ser considerado como um autor autônomo, ou, ao menos, semiautônomo. (BEATY, 2013, pp. 79–80, tradução nossa, grifo do autor).

Não é apenas do ponto de vista do conhecedor que Barks pode ser tomado por um autor autônomo, mas de um ponto de vista antropológico também, já que a preocupação primordial

---

<sup>14</sup> Conhecido quadrinista norte-americano, nasceu em 1901 e faleceu em 2000. Notabilizou-se trabalhando com os patos antropomorfos do universo Disney.

nessa disciplina é orientada para as pessoas, suas práticas e tudo o que se dá em torno disso. Autor ou, em outras palavras, agente, pois se Barks é uma peça que funciona no maquinário Disney, ele funciona variando e introduzindo pequenas diferenças nesse mecanismo. Diferenças que tornaram seu trabalho, mesmo que não creditado, reconhecível aos leitores atentos que, sem saber o nome e a identidade do autor, o chamavam pela alcunha de “bom artista dos patos” [*good duck artist*], destacando-o assim, de outros artistas que trabalhavam na mesma empresa. E essa agência funciona a despeito de suas diferenciações e inovações serem posteriormente incorporadas ao mesmo maquinário<sup>15</sup>. Para além disso, o contexto no qual se inscrevem meus interlocutores está muito distante da máquina corporativa Disney e sua produção de quadrinhos em meados do século XX.

Irei tratar aqui não exatamente de produtos massificados para o consumo de grandes contingentes populacionais e que supostamente propagam a ideologia do *status quo* político e econômico, mas sim de artefatos produzidos em escala relativamente pequena, com público setorizado e reduzido; distribuição e número de exemplares também reduzidos; produzidos, muitas vezes, por apenas uma pessoa no que concerne ao texto e ao desenho e às vezes até mesmo aos outros aspectos do produto final<sup>16</sup>; nos quais essa produção, incluindo a própria atividade do desenho, parece se descolar do tempo acelerado da modernidade avançada e se aproximar do tempo da atividade artesanal, sendo a leitura e fruição desses artefatos, ao menos potencialmente, também exercida num tempo mais dilatado, pois, diferente da experiência de choque proporcionada, por exemplo, ao espectador de cinema — onde o tempo do filme lhe é imposto e a experiência sensorial imersiva comandada pelo aparato técnico o envolve quase irresistivelmente —, nos quadrinhos o tempo será sempre negociado. Ainda que um autor disponha de fartos recursos e técnicas para sugerir o ritmo da leitura e a fruição das imagens, esse ritmo fatalmente dependerá em grande parte das disposições de cada leitor específico. Thierry Groensteen trata da distância crescente entre quadrinhos industriais massificados e quadrinhos autorais de menor circulação no trecho reproduzido abaixo.

Desde os anos 1990 a lacuna se tornou cada vez maior entre as ambições e os procedimentos da produção de quadrinhos comerciais e baseados em fórmulas destinados para o mercado de massas, e aquela produção de quadrinhos com um toque autoral mais desconectada do imperativo de maximizar as margens

<sup>15</sup> A esse respeito, o Brasil possui na figura de Renato Canini (1936–2013), célebre por seu trabalho com Zé Carioca, um caso que pode ser aproximado e comparado com o de Barks. Canini é um autor caro a um de meus interlocutores, Diego Gerlach, exercendo uma influência fundamental sobre seu trabalho.

<sup>16</sup> Ver a ideia de um *fazer quadrinhos expandido*, trabalhada no terceiro capítulo desta dissertação.

de lucro, mais focada em individualidade criativa e mais receptiva a influências artísticas de fora da “nona arte”<sup>17</sup>. (GROENSTEEN, 2013, p. 6, tradução nossa).

Em correspondência pessoal, Domingos Isabelinho escreve, em concordância com a percepção de Groensteen, que os anos 1990 foram singulares no que diz respeito a uma inflexão na produção de quadrinhos até então inédita. A breve genealogia esboçada no comentário de Isabelinho inclui, inclusive, uma fase transitória representada pela primeira geração de quadrinistas “pós-industriais”. Essa adjetivação contribui para circunscrever com mais especificidade a produção majoritariamente analisada neste trabalho.

A banda desenhada ficou encerrada em fórmulas muito rígidas porque não conseguiu sair, até há relativamente pouco tempo, do campo industrial. [...]. A primeira geração de autores de banda desenhada “pós-industrial” (undergrounds<sup>18</sup>, Pilote<sup>19</sup>) estavam tão imbuídos da banda desenhada com que cresceram (veja-se Crumb) que não foram muito além. Apesar de interessantes houve que esperar pelos anos 90 (acho eu) para ver realmente uma exploração das capacidades expressivas da banda desenhada (L’Association<sup>20</sup>, Fréon<sup>21</sup>, Amok<sup>22</sup>, Drawn & Quarterly<sup>23</sup>). (ISABELINHO, 2015, correspondência pessoal).

Posteriormente, Isabelinho me escreveu chamando atenção para dois exemplos de exploração expressiva dos quadrinhos anteriores aos anos 1990, Guido Buzzelli (1966) e a revista RAW (1980), editada por Art Spiegelman e Françoise Mouly, outros exemplos podem ser encontrados em seu *blog* The Crib Sheet. Bart Beaty fala em “[...] colisão do mundo da arte e do mundo dos quadrinhos que começou nos anos 1950 e que acelerou dramaticamente nos anos 2000”. (BEATY, 2013, p. 13, tradução nossa).

Esses argumentos justificam o motivo por que não tratarei aqui os quadrinhos como parte de uma indústria cultural mais ampla. Assim, mesmo quando, ao longo do texto, a

<sup>17</sup> Epíteto usado por alguns autores para se referir aos quadrinhos.

<sup>18</sup> Os quadrinistas *underground* eram um grupo mais ou menos coeso que se articulavam principalmente em torno da revista Zap Comix. Eram eles, Rick Griffin, Paul Mavrides, Victor Moscoso, Spain Rodriguez, Gilbert Shelton, Robert Williams, S. Clay Wilson e o mais celebrado entre eles, Robert Crumb. A partir desse grupo inicial, muitos outros artistas com abordagem similar apareceram. Deixaram uma profunda marca nas gerações de quadrinistas posteriores.

<sup>19</sup> Revista de quadrinhos francesa publicada de 1959 a 1989.

<sup>20</sup> Editora francesa fundada por um coletivo de autores que angariaram prestígio no campo dos quadrinhos autorais e trabalharam com diversos tipos de experimentação.

<sup>21</sup> Editora belga de quadrinhos experimentais que seria amalgamada com a editora francesa Amok de orientação semelhante, criando a Frémok.

<sup>22</sup> Ver nota 21, logo acima.

<sup>23</sup> Editora canadense de quadrinhos autorais.

expressão “os quadrinhos” for repetida, é necessário atentar para o fato de que, embora ela designe genericamente uma produção mundial imensa que carrega semelhanças e diferenças, estarei sempre, recordei mais uma vez, referenciado em meu trabalho de campo. Portanto, em obras e quadrinistas específicos aos quais, no meu entender, poderemos abordar de um ponto de vista outro que aquele advogado pelos autores que trabalham com a noção de indústria cultural. Nomeio desde já os interlocutores principais desta pesquisa, são eles os quadrinistas Rafael Coutinho, Pedro Franz, Diego Gerlach e Gabriel Góes. Abaixo os apresento brevemente.

Rafael Coutinho, nascido em 1980, tem uma ligação muito especial com os quadrinhos, seu pai é a renomada quadrinista Laerte Coutinho. A influência do ofício e da biblioteca do pai foram fundamentais para sua formação como artista. Hoje em dia, os dois muitas vezes trabalham juntos. Eles ministram cursos e palestras e cuidam de projetos como a Baiacu, por exemplo. *Vizinhos*, uma história em quadrinhos de Laerte, foi publicada na coleção 1000 pela Narval Comix, a editora de Rafael, no momento fora de atividade. Rafael, natural de São Paulo, cursou graduação em Artes Plásticas no Instituto de Artes da Unesp, na mesma cidade. Trabalhou com animação, pintura e cinema e publicou, por anos, em parceria com outros quadrinistas, a revista Sociedade Radioativa, sua primeira experiência mais duradoura com quadrinhos. Em 2010 publicou, pelo selo de quadrinhos da Companhia das Letras, *Cachalote*, em parceria com o escritor Daniel Galera, trabalho que o projetou. Rafael trabalha em um estúdio no Jardim Peri Peri, bairro de São Paulo, espaço que divide com o pintor brasileiro Pedro Ivo Verçosa, que não apenas trabalha ali, como também reside na casa. Coutinho reside nas imediações, com a esposa e dois filhos, e caminha todos os dias até o estúdio acompanhado de seus dois cães. O imóvel está localizado num lugar silencioso e tranquilo, no térreo, espaço no qual mais passei os dias de trabalho de campo na companhia de Rafael, há uma biblioteca com muitos volumes de quadrinhos. Diversos livros e produtos de sua editora também estão empilhados aqui e ali, assim como outros trabalhos, como as obras que fez, em parceria com outros artistas, no programa apresentado pelo seu pai e também no seu próprio programa, que foram ao ar pelo Canal Brasil. Dividem espaço ainda com pinturas do próprio Rafael e de Verçosa.

Pedro Franz, nascido em 1983, é natural de e reside em Florianópolis. Mora com a esposa, uma cachorra, uma gata e um gato, em um apartamento num bairro de classe média. Trabalha em sua própria casa, num cômodo que faz as vezes de estúdio. Franz fez graduação em Design Gráfico, com monografia de conclusão de curso sobre a obra de Alberto Breccia,

quadrinista uruguaio radicado na Argentina, já falecido, que é uma importante referência para o trabalho do autor catarinense. O próprio Franz morou um tempo em Buenos Aires, no bairro de San Telmo, e esta foi uma experiência formativa importante em sua vida pessoal e artística. O seu primeiro trabalho a alcançar destaque foi a série *Promessas de Amor a Desconhecidos Enquanto Espero o Fim do Mundo*, publicada de 2010 a 2012. Concluiu o mestrado em Artes Visuais em 2015, no qual produziu uma dissertação sobre as relações entre histórias em quadrinhos e arte visual contemporânea, além de uma história em quadrinhos que explorava na prática essas relações e uma exposição que desdobrava ainda mais essas questões, todas apresentadas com o mesmo nome: *Incidente em Tunguska*, trabalho que veremos em detalhes no terceiro capítulo.

Diego Gerlach, nascido em 1981, reside em São Leopoldo, sua cidade natal, localizada na região metropolitana de Porto Alegre. Seu espaço de trabalho é a cozinha da casa em que mora com a namorada e seus gatos. Gerlach já atuou escrevendo crítica musical, de literatura e de quadrinhos, tendo sido um colaborador constante do *site* Gordurama. Ensaçou projetos musicais, de poesia e de romance antes de se reencontrar com os quadrinhos em dado momento da sua vida, uma vez que ele havia abandonado a prática de desenhar por longos anos. Começou uma faculdade de jornalismo que não concluiu e morou em Londres por um período, onde aprimorou seu inglês. Quando estive em sua casa, em dezembro de 2016, Gerlach trabalhava como professor de inglês em uma escola especializada no ensino da língua. Posteriormente ao período em que morou no exterior, Gerlach foi morar em João Pessoa, onde cursou a graduação em Artes Visuais na Universidade Federal da Paraíba. É nesse momento que retoma os quadrinhos, publicando a série de *fanzines* Pinacoderal, alguns dos quais seriam encartados na revista Prego, sediada em Vitória, mas com circulação nacional. Embora Pinacoderal tenha chamado alguma atenção, seu primeiro trabalho de maior destaque nos quadrinhos foi *Ano do Bumerangue*, de 2010, em se apropriava do clássico personagem Fantasma. A partir daí foram muitas as contribuições com histórias curtas em coletâneas, além das muitas publicações lançadas por seu selo de quadrinhos Vibe Tronxa Comix. O autor produz quadrinhos em ritmo constante, talvez o que mais mantenha a constância de material novo sendo publicado entre os quatro aqui estudados. De suas publicações recentes, destaco a revista Know-Haole, que, no momento em que escrevo este texto, em agosto de 2017, está indo para o sexto número.

Gabriel Góes nasceu em Brasília em 1980, onde reside com a esposa e duas gatas. Iniciou a graduação em Artes Visuais na Universidade de Brasília, porém não chegou a concluir.

Trabalhou por anos como ilustrador fixo no jornal Correio Braziliense, atuando na própria redação, algo incomum para um ilustrador nos dias de hoje. Ganhou notoriedade no meio ao publicar e editar quadrinhos, em parceria com Lucas Gehre e Gabriel Mesquita, na revista Samba, que se desdobraria em um selo editorial. Antes da Samba, Góes também produziu diversos fanzines em xerox, no espírito “faça você mesmo”. Convivi e conversei longamente com o autor, por diversos dias, quando de uma estada dele em São Paulo, por ocasião de um curso de desenho e narrativa ministrado no Sesc Itaquera em parceria com Rafael Coutinho, no estúdio de quem Góes ficou hospedado. Nessa ocasião os dois também colaboraram na feitura de um desenho.

Outro autor com quem dialoguei, mas não com a intensidade e rigor dos citados até aqui, foi o quadrinista grego Ilan Manouach, nascido em 1980. Esse autor, que já estive no Brasil por duas vezes, será a oportunidade de um contraponto, vindo de outro contexto, aos quatro artistas por mim analisados. Ainda assim, pode-se argumentar sem incorrer em erro, que o conjunto de autores escolhidos para figurar em destaque nesta dissertação não representa diversidade, e aqui estou falando especificamente de suas origens e pertencimentos sociais e não de suas práticas e trabalhos. Com relação às práticas e trabalhos, o texto nos dará, assim espero, a oportunidade de perceber que, embora compartilhando propostas e intenções comuns, o resultado final do trabalho dos quatro é bastante diversificado.

Num contexto como o dos quadrinhos, desde sempre dominado por homens brancos, desde sempre machista, e que agora dá sinais cada vez maiores de abertura — não por conta da bondade daqueles que detêm privilégios, como é de se imaginar, mas pela coragem e trabalho de quem escolhe batalhar —, é importante que se faça essa ressalva, ainda que soe como mea-culpa ou “too little, too late”. Ainda mais porque, mesmo que eu anuncie a falta de diversidade aqui encontrada, como me disse pessoalmente a quadrinista carioca Laura Lannes, não fiz muito esforço para contorná-la.

Em novembro de 2015, se apontou a falta de mulheres representadas na coletânea *O Fabuloso Quadrinho Brasileiro de 2015*, o que gerou movimentação no Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (FIQ), a ponto de os idealizadores do projeto, Rafael Coutinho e Clarice Reichstul, que o lançavam naquele evento, imprimirem uma carta contendo uma justificativa para acompanhar todos os exemplares ali vendidos. Coutinho também organizou, na ocasião, uma reunião em frente ao lugar em que ocorria o evento para discutir a questão. Em 2017, Coutinho disse, ao apresentar o projeto Baiacu no Sesc Ipiranga, que a

diversidade e equilíbrio entre pessoas diferentes havia sido um ponto levado em consideração na escolha de colaboradores. Pedro Franz já me disse que ele e Coutinho conversaram bastante sobre a “questão do quadrinista homem, heterossexual, cisgênero, branco e de classe média”. Em janeiro de 2016, poucos meses depois dos eventos no FIQ, o tradicional festival de Angoulême, na França, também envolveu polêmica relativa à questão da diversidade, uma vez que não haviam mulheres indicadas ao grande prêmio naquele ano e, historicamente, a atenção dada a produção de quadrinhos feitos por mulheres da parte do festival é ínfima. Em solidariedade, e por conta das pressões exercidas, diversos homens quadrinistas retiraram seus nomes da lista de indicação ao prêmio.

Mesmo que não ideal do ponto de vista da diversidade, espero ter dado elementos para que se visualize o universo aqui circunscrito e estudado. Trabalharei então, com quadrinhos que podem ser classificados com vários adjetivos, além do “pós-industrial” indicado por Isabelinho acima, podemos falar também em “experimental”. É Pedro Moura quem faz a seguinte colocação:

Quadrinhos são uma complexa e variada forma de arte e modo de expressão que passaram por muitas mudanças ao longo de sua história. Entretanto, a maior parte do conhecimento acadêmico dedicado aos quadrinhos visa majoritariamente exemplos convencionais no que concerne a suas capacidades formais e narrativas, negligenciando parte importante dessa produção, especialmente aquela que chamarei de “experimental”. (MOURA, 2011, p. 1, tradução nossa).

É preciso fazer uma ressalva aqui, os exemplos de quadrinho experimental que Pedro Moura trata no texto do qual extraí o excerto citado e em outros trabalhos, advindos de diferentes países, épocas, artistas e tradições podem parecer, numa primeira visada, mais radicais que o trabalho dos autores aqui expostos<sup>24</sup>.

Tomo o adjetivo “experimental” como relacional, uma história em quadrinhos ou um

---

<sup>24</sup> Não tenho os meios para dizer se Moura concordaria em tratar as obras dos autores com os quais trabalharei como experimentais, provavelmente uma análise caso a caso se faria necessária. De qualquer maneira, ele cita em seu texto um quadrinho de Pedro Franz, autor sobre o qual nos debruçaremos posteriormente. Além disso, ele é um leitor atento da produção aqui comentada, o espaço que concentra grande parte de sua produção crítica, o *blog* Ler BD, traz em seu repositório textos críticos sobre obras de todos os principais interlocutores desta pesquisa. Em 2013, Moura fez a curadoria da exposição *Seis Esquinas da Inquietação — Autores Brasileiros Contemporâneos* para o Festival de Banda Desenhada de Amadora, que trazia trabalhos de Diego Gerlach e Pedro Franz. Moura, que também é autor, e Franz estão desenvolvendo uma história em colaboração. Gostaria de chamar atenção também para um livro feito através de uma parceria entre Pedro Moura e Ilan Manouach, *Variações Sobre o Anjo da História/Ensaio de Walter Benjamin/Inspirado por “Angelus Novus” (um Desenho de Paul Klee)* (2013).

artefato artístico qualquer só poderá ser experimental dentro de um quadro geral no qual se reúne uma variedade de exemplares de determinada expressão artística. A partir desse quadro, as obras experimentais se destacarão por características distintivas que possibilitam que as contrastemos com aqueles exemplares — necessariamente a maior parte do conjunto — qualificados como tradicionais ou convencionais. Num outro texto de Pedro Moura sobre o mesmo tema, essa questão é colocada.

A palavra “experimentação” recobre-se de um sentido que serve de oposição a uma situação pensada enquanto “normal”, “rotineira”, “expectável”. A experimentação surge em primeiro lugar enquanto rompimento com uma experiência anterior<sup>25</sup>. É uma intervenção que tem tanto de atenta observação como de acção de resultado incerto. Tem menos a ver com a instauração da “novidade” — se bem que esse seja um fim muitas vezes associado ao experimental, por vezes mesmo de um modo fetichista e desinformado — do que a procura pelo desencadear de um resultado, por mais inesperado ou até incontrolável que ele seja. (MOURA, 2008, p. 2).

Assim, como nosso quadro de referência é a produção brasileira contemporânea de quadrinhos, qualificarei os trabalhos aqui tratados como experimentais sem maiores constrangimentos. Se o quadro fosse alargado para incluir, digamos, a produção norte-americana, franco-belga ou japonesa, esses critérios talvez precisassem ser revistos. Segundo Bart Beaty:

---

<sup>25</sup> Victor Gáspari Canela, um dos editores da revista *Antílope* (duas edições até o momento) de quadrinhos, entrevistas e textos críticos sobre quadrinhos e do jornal *Suplemento* (quatro edições até o momento), que traz material da mesma natureza, me disse não acreditar que haveria algo como quadrinhos de vanguarda sendo produzidos no Brasil neste momento (foi ele quem usou a expressão “vanguarda” quando eu disse que meu interesse era pesquisar autores e trabalhos que de alguma maneira procurassem expandir os limites da linguagem). Essa inexistência estaria relacionada ao fato de não haver uma tradição estabelecida contra a qual uma pretensa vanguarda pudesse se insurgir. Imagino que, no pensamento de Canela, a tradição se constituiria numa condição sem a qual uma vanguarda (ou, expandindo deliberadamente o argumento, uma abordagem experimental) não poderia sequer existir. Em diálogo, meu interlocutor disse que apenas Laerte fazia quadrinhos que poderiam ser considerados vanguarda, citei o nome de Pedro Franz e ele mais ou menos concordou que o trabalho do último poderia de alguma forma ser colocado nessa categoria. De minha parte, ainda tenho dúvidas de que num contexto globalizado como o de hoje, os artistas experimentais precisem responder a uma tradição nacional bem estabelecida (ver o exemplo do grego Ilan Manouach, quadrinista de vanguarda nascido num país sem tradição de quadrinhos, ainda que, e isso reforçaria o argumento de Canela, Manouach tenha vivido, estudado e publicado por muito tempo na Bélgica, onde há forte tradição de quadrinhos, tradição que muitos de seus trabalhos reverberam). Além disso, ainda que diferente das tradições de quadrinhos de outros países, acredito que exista sim algo que se possa identificar como uma tradição relativamente coesa nos quadrinhos brasileiros e que muitos autores contemporâneos se conectam a ela de diversas formas (uma delas é a apropriação que veremos com detalhes). Essa tradição poderia ser representada por nomes como Mauricio de Sousa, Ziraldo, Henfil, Laerte (a despeito de também ser artista de vanguarda contemporaneamente), Angeli, Glauco, Flávio Colin, entre outros. Eu não hesitaria em classificar, no contexto brasileiro, alguns dos quadrinhos publicados na *Antílope* e no *Suplemento* como experimentais (ou de vanguarda, se eu trabalhasse com esse termo). Os quatro interlocutores principais desta pesquisa já publicaram trabalhos no *Suplemento*.

[...] a história de cada mundo dos quadrinhos [*comics world*] é marcadamente singular como resultado das maneiras diferenciadas pelas quais os próprios quadrinhos evoluíram como uma forma de arte em várias nações. [...] suas especificidades históricas particulares dão argumento contra uma abordagem que pretende totalizar o mundo dos quadrinhos como um único campo de produção cultural internacionalizado. (BEATY, 2013, pp. 11–12, tradução nossa).

É preciso desfazer uma possível confusão, uma vez que propus ampliar o quadro para incluir até mesmo produções que não são consideradas quadrinhos. Ou seja, se sugeri o uso de uma categoria como “campo ampliado” para se pensar os quadrinhos, como falar agora em um quadro de referência reduzido ao Brasil contemporâneo? O que se procura esclarecer na passagem acima é que o adjetivo “experimental” serve para designar meus interlocutores e suas práticas nesse contexto específico, eles são experimentais em relação a essa produção mais ampla e, espero, isso ficará claro no decorrer do texto. Entretanto, o aporte a um campo ampliado servirá como uma ideia de fundo que nos permite pensar os quadrinhos para além do campo estreito no qual muitas vezes são entendidos.

### **1. 2. 2 Quadrinhos conceituais e o experimental como categoria relacional — um desvio pela obra de Ilan Manouach**

Pode-se pensar um exemplo da qualidade relacional da categoria “experimental”, a partir da interlocução que estabeleci com o quadrinista e músico grego Ilan Manouach, o convidado para um evento de quadrinhos que aconteceu em novembro de 2016, no Museu da Imagem e do Som de São Paulo (MIS), a Feira Des.Gráfica<sup>26</sup>. Com curadoria de Rafael Coutinho e participação intensa dos outros três interlocutores principais desta pesquisa.

Pedro Moura, com quem estou estabelecendo neste momento do texto um diálogo sobre a questão do experimentalismo nos quadrinhos, também foi convidado, mas não foi possível

---

<sup>26</sup> Houve grande e significativo crescimento no segmento de feiras de quadrinhos e de publicações independentes no Brasil nos últimos anos. Em São Paulo, além da Des.Gráfica, acontecem a Feira Plana (que do MIS migrou para o pavilhão da Bienal. A Des.Gráfica foi planejada, em parte, para suprir a ausência da Plana no MIS), a Ugra Fest, a Feira Miolo(s), a Fest Comix e a Feira Tijuana. Em Porto Alegre, a Parada Gráfica. No Rio de Janeiro, a Feira Pãoforma. Em Brasília, a Dente Feira de Publicações. Algumas delas são verdadeiros eventos, dos quais a feira é apenas uma parte, e nos quais acontecem também mesas-redondas, oficinas, bate-papos, palestras, exposições, premiações etc. Grandes eventos de quadrinhos (ou nos quais os quadrinhos tem um espaço) como FIQ em Belo Horizonte, Bienal de Quadrinhos de Curitiba, e Comic Con Experience em São Paulo e itinerância também têm feiras em seus espaços.

levantar recursos para sua vinda ao Brasil. Entretanto, ele participou como um dos jurados<sup>27</sup> que selecionaram, via um edital de incentivo, cinco quadrinhos experimentais<sup>28</sup> a serem impressos pelo MIS e lançados na feira. As pretensões do evento estão descritas no *site* do próprio museu:

Com enfoque nas publicações e experiências visuais que primam pela ousadia e experimentação na área dos quadrinhos, o MIS realiza a Feira Des.Gráfica, com curadoria geral de Rafael Coutinho e parceria com as editoras *Antilope*<sup>29</sup> e *UgraPress*.

O objetivo da feira é dar espaço a quadrinhos, publicações e autores de diversas áreas e que, de alguma forma, também desenvolvem trabalhos narrativos de experimentação gráfico-visual. Além disso, trazer para perto do público não só as editoras, mas artistas e livros com enfoque na autoralidade e no posicionamento alternativo de seus artistas, que refletem na própria idealização da feira, que se diferencia de outras similares do setor por seu olhar focado nas múltiplas facetas da narrativa sequencial.

A iniciativa do MIS pretende celebrar a volumosa produção de quadrinhos no país além de identificar conteúdos pioneiros e vanguardistas da produção editorial narrativa e fazer disso uma grandiosa festa visual e sensorial.

Como já dito, o convidado da primeira edição da feira foi o músico e quadrinista grego Ilan Manouach, que participou, durante o evento, de um bate-papo mediado por Pedro Franz. Tive a oportunidade de manter uma boa interlocução com Manouach nos dias do evento e em dias seguintes, o considero um autor experimental no sentido forte da palavra. Seus trabalhos

<sup>27</sup> O quadrinista Pedro Franz também foi membro do júri. O restante do júri, espelhando a abordagem experimental e a abertura a outros campos de criação, era composto pela escritora, editora e idealizadora da editora A Bolha, especializada em literatura, quadrinhos e trabalhos visuais experimentais, Rachel Gontijo, e pelos artistas plásticos Ralph Gehre e Jac Leirner. Ralph Gehre é pai de Lucas Gehre ou LTG, quadrinista e fundador, ao lado de Gabriel Góes e Gabriel Mesquita, da revista de quadrinhos e do selo de publicações Samba, ver capítulo 2. LTG é um dos organizadores da Dente Feira de Publicações, referida acima na nota 26. Ralph Gehre e Jac Leirner participaram também de um programa de TV de Rafael Coutinho no Canal Brasil, no qual este convidava artistas para desenharem com ele. O júri da edição de 2017 do evento é pautado na mesma abordagem transdisciplinar e composto por Alexandre Orion (artista visual), Carla Caffé (arquiteta e diretora de arte), Eliane Caffé (cineasta), Felipe Hirsch (diretor de teatro e cinema) e Lin (quadrinista e artista visual).

<sup>28</sup> Os contemplados pelo edital foram *Brainstorm*, de Heron Prado; *Sem título*, de Mariana Paraizo; *A presença da ausência e a nova ordem*, de Renê Nikaido Séa; *Fixação por Insectos*, de DW Ribatski e *Laboratório Monks*, de Sergio Rodriguez. Como suplentes ficaram indicados *Borgo*, de Rafael Sica e *Vibe do Chambre*, de Diego Gerlach. O contexto do evento, do edital e, consequentemente, dos quadrinhos experimentais brasileiros, está, não custa lembrar, profundamente ligado aos meus interlocutores. Uma vez que esse evento contou com curadoria de Rafael Coutinho; sugestões, cartazes e logotipo de Gabriel Góes; Pedro Franz participou como jurado e mediador da conversa com o artista grego Ilan Manouach; conversa da qual Diego Gerlach fez a tradução simultânea, além de seu trabalho ter sido escolhido como uma das publicações suplentes do edital. Além disso, todos participaram vendendo seus trabalhos nas banquinhas da feira. DW Ribatski, um dos vencedores do edital, também foi um importante interlocutor e Sergio Rodriguez, outro vencedor, é um amigo e parceiro artístico de Gerlach no coletivo Máfia Líquida. Conheci e conversei com Rodriguez quando da minha ida a São Leopoldo (RS), cidade em que eles residem, para estudar mais profundamente o trabalho de Gerlach, na casa de quem fiquei hospedado.

<sup>29</sup> Ver nota 25, *supra*.

são citados frequentemente por Pedro Moura como pertencendo a essa categoria e Thierry Groensteen faz menção a um de seus quadrinhos quando está estabelecendo o que entende por “quadrinhos poéticos” (*infra*, p. 75). A descrição no *site* de Manouach nos informa que ele é um “artista multidisciplinar trabalhando com quadrinhos experimentais e conceituais”. Exemplos dessas vias conceituais e experimentais podem ser encontrados em seus projetos de apropriações, também referidos como desvios ou *détournements*. O *détournement* foi “definido há muito tempo por Guy Debord como ‘a reutilização de elementos artísticos preexistentes em um novo conjunto’”<sup>30</sup> (FOSTER, 2014, p. 181). Abaixo uma apresentação e síntese dos trabalhos de Manouach nesse espírito.

Reverberando a definição de Debord, Bart Beaty escreve a respeito de *Katz*, talvez o mais instigante dos projetos de apropriação de Manouach: “Eu argumentaria que é o próprio rigor da apropriação que o faz tão atraente, *Katz* nos desafia a olhar para um dos quadrinhos mais importantes jamais produzidos com novos olhos. Como isso pode ser uma coisa ruim?” (BEATY, 2012, s/p, tradução nossa).

*Katz* (2011), publicado pela editora belga La Cinqüième Couche, é uma recriação polêmica do clássico *Maus* (1980–1991) de Art Spiegelman, único quadrinho a ganhar um prêmio Pulitzer<sup>31</sup>. Os primeiros exemplares de *Katz* vieram a público (com autor anônimo, Manouach não publicizou a autoria<sup>32</sup> do livro num primeiro momento), durante o tradicional festival de Angoulême<sup>33</sup> em janeiro de 2012, não por coincidência o ano em que Spiegelman presidia o júri. Essa recriação gerou um processo judicial que culminou na destruição de todos

<sup>30</sup> A existência de um conjunto prévio que deverá ser rearranjado me remete, inevitavelmente, à concepção do *bricoleur* de Lévi-Strauss, embora eu esteja ciente de que essas categorias não se sobreponham exatamente e sem problemas.

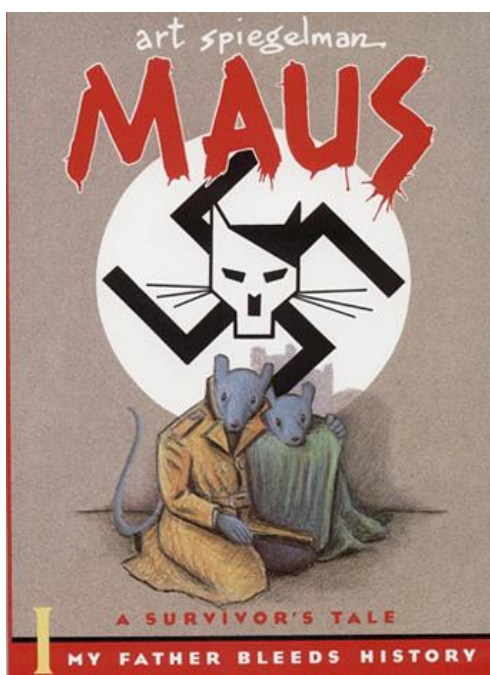
<sup>31</sup> O interesse dessa premiação, para meu trabalho, recai sobretudo no aspecto de reconhecimento por uma instituição cultural prestigiada e de fora do campo dos quadrinhos. É um dos maiores indicativos do sucesso de *Maus* em chamar a atenção de uma audiência não familiarizada com a linguagem.

<sup>32</sup> Podemos nos perguntar se “autoria” é uma boa palavra nesse contexto, já que uma das intenções e das consequências de um procedimento como esse é colocar em xeque a noção de autor, de diversas perspectivas: jurídica, econômica, política, artística, entre outras. Bart Beaty escreve: “Falando com uma das pessoas intimamente envolvida na produção do livro, fui informado de que ele é um esforço para desestabilizar ideias existentes sobre autoria no campo dos quadrinhos, com o propósito de produzir quadrinhos sem autor e que não tenham editoras”. (BEATY, 2012, s/p, tradução nossa). E ainda: “A decisão de se apropriar da totalidade — cada página, cada linha de diálogo — parece central para seu argumento implícito de que *Maus*, como um texto chave que moldou a cultura dos quadrinhos distintamente de quase qualquer outro, já é um objeto que pertence à comunidade como um todo. Ele é, este livro parece estar dizendo, um trabalho reverenciado, aberto a desafios e contestações de terceiros”. (BEATY, 2012, s/p, tradução nossa). O próprio Manouach diz, em outro contexto “A questão do autor é complexa, porque enquanto nas outras artes a ideia de autor foi realmente criticada, e é uma noção que está sob negociação, nos quadrinhos parece um termo que tem que ser valorizado” (tradução nossa).

<sup>33</sup> Um dos maiores e mais prestigiados festivais de quadrinhos do mundo que ocorre anualmente em janeiro, desde 1974, na comuna (menor subdivisão administrativa do território francês) de Angoulême, o festival se espalha por todo esse território.

os exemplares que estavam destinados a venda e no apagamento do arquivo digital contendo as páginas, antes mesmo que fossem enviados às livrarias, há um vídeo documentando a destruição acessível na internet<sup>34</sup>.

*Maus* conta a história verdadeira do pai de Spiegelman, sobrevivente do Holocausto e de Auschwitz. Uma das características de destaque da obra, e que dialoga com a tradição dos quadrinhos<sup>35</sup>, é a opção de representar cada etnia por uma espécie animal antropomorfizada, muito significativamente, os judeus são ratos e os alemães nazistas gatos, mas, também, os poloneses são porcos, os franceses sapos, os americanos cachorros e assim por diante. A operação de Manouach consistiu em colar cabeças de gatos em cima de todas as cabeças dos personagens, inviabilizando assim uma diferenciação específica e alterando a estratégia visual e narrativa do original.



Imagens 1 e 2 — À esquerda capa do primeiro volume de *Maus*, de Art Spiegelman. À direita capa de *Katz*, de Ilan Manouach.

<sup>34</sup> O vídeo é intitulado *Katz: pilon* e está disponível em <<https://vimeo.com/38618657>>, acessado em 12/07/2017. *Pilon* pode designar os exemplares de um livro ou publicação a serem destruídos ou a máquina destinada a destruí-los.

<sup>35</sup> Especificamente os *Funny Animals*, literalmente animais divertidos ou animais engraçados. Histórias com personagens animais antropomorfos, em geral de humor e infantis, como os patos de Carl Barks citados acima. Os quadrinistas *underground* deslocaram as convenções dessa estratégia de representação ao colocarem esses animais em histórias crivadas de sexo, política, drogas e comentário social, bem ao gosto da contracultura norte-americana dos anos 1960. O trabalho de Spiegelman traz ainda outra inflexão, ao colocar essa estratégia de representação numa história dramática e de contornos documentais.

Seguindo a destruição de *Katz*, o gesto de apropriação se desdobrou, para além de vídeos, numa exposição intitulada *Chroniques d'un pilonnage annoncé*<sup>36</sup>, formada por fotos do que sobrou da destruição dos livros, e no livro *Metakatz* (2013), organizado por Manouach e o editor da La Cinquième Couche, Xavier Löwenthal. Ainda que neste caso não se trate de uma refação, *Metakatz* é uma alusão ao *MetaMaus* (2011), livro no qual Spiegelman esmiúça o processo de criação de seu clássico. A resenha disponível no *site* de Manouach explica:

*Metakatz* é uma antologia coletiva estendendo as questões levantadas pelo livro *Katz* e sua destruição fatal. Artistas, críticos, advogados, cientistas sociais, especialistas em instalações utilizadas para destruição e usuários anônimos de *blog*, são convidados a contribuir com seus comentários e investigar outras práticas de cópias nos quadrinhos, pesquisar o uso de metáforas animais em narrativas ou produzir trabalhos derivados (tradução nossa).



Imagens 3 e 4 — Uma sequência dramática da história. Na esquerda a versão original, à direita a releitura em *Katz*.

<sup>36</sup> Devo a informação sobre a existência dessa exposição à dissertação de mestrado de Pedro Franz.

O vídeo que documenta a destruição de *Katz* começa com uma célebre frase do poeta, jornalista, ensaísta e crítico literário alemão Heinrich Heine: “Là où on brûle des livres, on finit aussi par brûler des hommes” [“Onde quer que se queimem livros, terminarão por queimar os homens”]. Fazendo eco à citação de Heine, inicialmente a ideia era queimar os livros. No entanto, os crematórios consultados na Bélgica cremavam apenas pessoas. Esse ato teria por intenção realçar a carga simbólica da destruição ao associá-la com outros eventos históricos, como a queima de livros pelos nazistas (ou, podemos sugerir, até mesmo a queima de corpos, ecoando um dos motivos visuais recorrentes de *Maus*, a fumaça negra subindo das chaminés dos campos de concentração). Ao não conseguirem queimar os livros, outra maneira de destruí-los teve de ser procurada, os livros foram então picotados por uma máquina especialmente destinada a essa função. Na capa de *Metakatz* vemos uma fotografia do imenso bloco compacto de papel picado resultante da destruição.

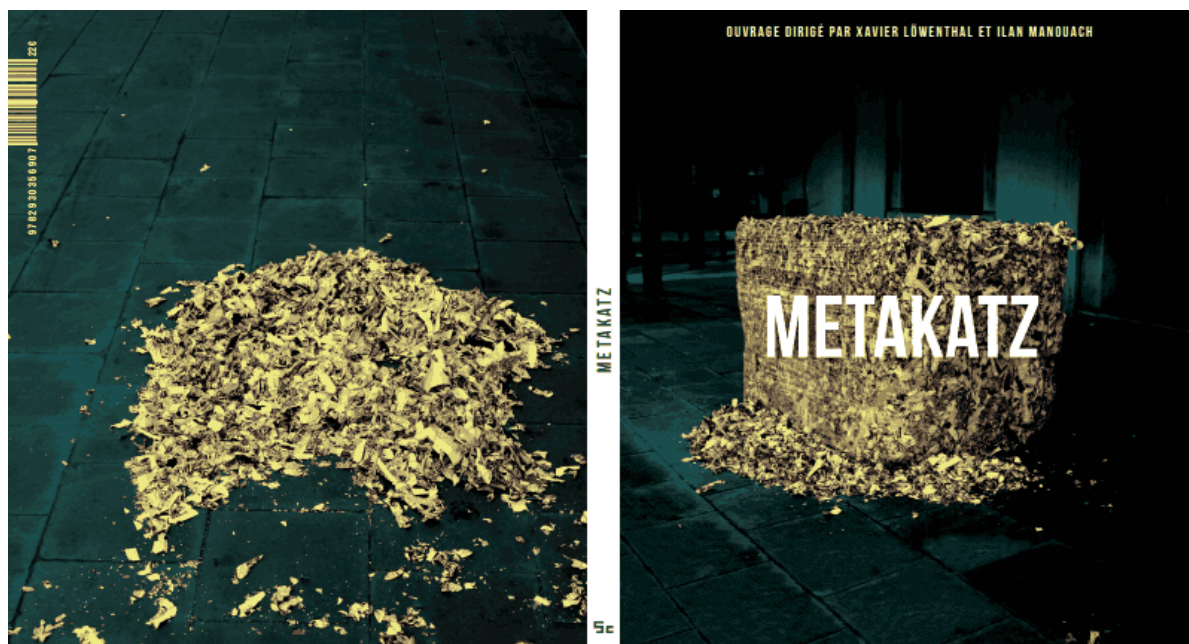


Imagem 5 — Contracapa e capa de *Metakatz*.

Ainda que os exemplares não tenham sido completamente queimados como inicialmente desejado, parte dos retalhos remanescentes o foram, numa espécie de evento que poderia ser chamado de performance. Escreveu-se *Katz* no chão com os retalhos que em seguida foram embebidos com líquido inflamável e queimados, essa queima também está documentada

em vídeo<sup>37</sup>, as cinzas resultantes desse processo foram misturadas à tinta usada na impressão de *Metakatz*.

A qualidade performativa desses vídeos, prenes de articulações simbólicas, bem como a própria existência de *Metakatz*, que não é um livro de quadrinhos, podem ser entendidos na chave de um *fazer quadrinhos expandido*, do qual tratarei no terceiro capítulo. Até mesmo o ato da apropriação pode ser entendido dessa maneira, pois a operação criadora de Manouach, nesse caso específico, não foi escrever e desenhar uma história em quadrinhos, mas um tipo de relação de outra ordem com essa prática expressiva e que não tem a ver com a ideia de competência técnica esperada de alguém que escreva ou desenhe quadrinhos.

As expectativas de competência técnica e seu papel na arte foram reelaborados, ao longo do século XX, com bastante força nas artes visuais, por propostas como as das artes conceituais. O quadrinista grego é um pioneiro em transplantar esses recursos para a prática dos quadrinhos. Manouach já enfatizou em diferentes falas que o que lhe interessa ao trabalhar com quadrinhos é algo que não está vinculado à competência técnica, seja para a escrita, o desenho ou a narrativa. O que o interessa é algo que passa pela criação de um certo distúrbio nas muitas instâncias que envolvem a prática de fazer quadrinhos.

Uma vez que você entende esse aspecto [conceitual] dos quadrinhos, eu acho que o que acontece é que você cria discurso, você pode instrumentalizar o trabalho nessa direção e então criar discurso. E quando você cria discurso, você começa a ter conflitos com pessoas, e então você tem que falar sobre o trabalho e tem que ser capaz de ouvir críticas e responder a isso. E eu acho que essa é a parte mais apaixonante do trabalho, não é tanto o trabalho em si, que está nas livrarias [...]. Acho que o que é interessante é perguntar alguma questão e entrar num diálogo com os leitores.

E ainda,

Acho que, e essa é a parte entusiasmante para mim nos quadrinhos, não se trata de descobrir novas maneiras de desenhar, mas sim como ativar diferentes públicos, e ativar diferentes canais para levar o trabalho às pessoas. (as citações diretas de Manouach são todas traduções minhas).

Os desdobramentos para além do livro *Katz* se tornaram, como acabamos de ver, tão

---

<sup>37</sup> O vídeo é intitulado *Katz: autodafê*, em referência aos autos da fê, os rituais de penitência imposta aos hereges e outros, comandados pela Inquisição. Pode-se assistir o vídeo em <<https://vimeo.com/50830360>>, acessado em 12/07/2017.

importantes quanto o livro em si para dimensionar o projeto maior que acabou se formando a partir de sua recepção. É nesse sentido também que falo em um *fazer quadrinhos expandido*, me inspirando nas ideias de Pedro Franz, que se interessa em olhar para outras práticas de quadrinistas além do próprio fazer quadrinhos mais restrito, ou seja, atividades como escrever ou desenhar. Franz, que mediava a conversa no MIS, fez menção ao fato da quase impossibilidade de se falar de *Katz* sem mencionar os eventos e a publicação subsequentes, de modo que o projeto artístico em torno do livro “original” acabou por ultrapassá-lo. Manouach ironizou o fato, durante a conversa no MIS, dizendo que por vezes pensa que Spiegelman é tão fã do projeto a ponto de deixar tudo isso acontecer intencionalmente, de modo a criar uma visibilidade que, de outra maneira, um projeto como esse jamais teria<sup>38</sup>. O autor grego chegou a contatar Spiegelman para pedir sua benção (e não autorização, ele próprio faz questão de ressaltar) para o projeto, mas o autor de *Maus* não a ofereceu e procurou dissuadir Manouach de sua empresa, dizendo que não haveria problema caso o projeto limitasse a dimensão da apropriação a uma página ou uma ilustração, porém não consentiria que a totalidade do livro fosse apropriada.



Imagens 6 e 7 — À esquerda a capa de *Les Schtroumpfs Noirs*, à direita a recriação *Noirs*.

<sup>38</sup> Comparar com a declaração de Gabriel Góes sobre seus projetos de apropriação em que diz que seu sonho é ser processado. Pois nesse caso, de fato, ele estaria ganhando atenção (p. 117, *infra*).

*Noirs* (2014) é a recriação de *Les Schtroumpfs Noirs* (1963), um álbum dos personagens que, aqui no Brasil, conhecemos como Smurfs. O título do álbum original se traduz literalmente por *Os Smurfs Pretos*, obra que causou críticas no que diz respeito a reprodução de estereótipos e preconceitos étnicos, uma vez que os Smurfs pretos são violentos e fazem o papel de antagonistas. Da mesma maneira que nas histórias de vampiros ou zumbis, os Smurfs (que são azuis) se tornam pretos quando um Smurf preto os morde, adquirindo uma condição patológica contagiosa, mas que pode ser curada. Presume-se que as críticas ao álbum original fizeram com que ele não fosse lançado nos Estados Unidos até 2010, quando foi posta em circulação uma versão que alterava a cor dos personagens de preto para roxo, solução já utilizada nos anos 1980 quando a produtora norte-americana Hanna-Barbera adaptou o álbum como um dos episódios da série de animação para TV dos mesmos personagens. Na refação do livro, a operação de Manouach consistiu em imprimir uma edição fac-similar do álbum mudando a matriz de quadricromia original. Se a impressão original trabalhava com os quatro canais de tinta básicos (ciano, magenta, amarelo e preto), o desvio de Manouach imprimia os quatro canais em ciano, criando um resultado plástico e visual com composições bastante peculiares<sup>39</sup>, figuras e fundos são muitas vezes amalgamados num caldo azulado. O autor escreveu em seu *site* sobre os objetivos do trabalho:

Além de reativar um velho consenso e problematizar a naturalização inócua do potencial ideológico da cor, foi também lançar luz ao aspecto industrial da fabricação de livros. A impressão *offset*, supostamente um processo mecânico e transparente, assim que para de funcionar corretamente (aqui, no que diz respeito à separação de cores), pode se revelar um instrumento de ação política. (MANOUACH, s/d, s/p, tradução nossa).

*Tintin Akei Kongo* (2015), é uma refação/tradução de outro álbum polêmico, *Tintim no Congo* (1931), criação do belga Hergé<sup>40</sup>, um álbum tido por racista e colonialista, já que colocava o colonizador civilizado belga representado por Tintim a explorar e ensinar os selvagens tidos como estúpidos, supersticiosos e infantis. Manouach contratou e colaborou com

<sup>39</sup> Um dos aspectos estimulantes de trabalhar sobre imagens criadas por outro artista a partir de procedimentos como o usado nesse álbum ou o usado na sua refação de *Rasmus Klump* é, segundo Manouach, a possibilidade de chegar em composições visuais bastante inusitadas e que dificilmente seriam criadas de maneira espontânea, provavelmente por contrariarem um conjunto de regras, já interiorizadas pelo treinamento e fazer artístico, sobre o que seria uma composição adequada.

<sup>40</sup> Pseudônimo de Georges Remi (1907–1983), criador de Tintim e figura importante na história dos quadrinhos.

um tradutor para verter o álbum para o lingala, língua bantu que é uma das mais faladas na República Democrática do Congo e na República do Congo. A versão em lingala do álbum permanecia inédita, apesar do mesmo já estar traduzido, junto aos outros álbuns clássicos do personagem, em 112 línguas. Esse trabalho levanta uma crítica à indústria cultural para além de seus aspectos mercadológicos, problematizando também aspectos políticos e culturais. Um comentário sobre o livro no *site* do artista destaca:

*Tintin au Congo*, a versão original em língua francesa, ainda é, perturbadoramente, um dos quadrinhos mais populares na África francófona. O fato de que ele não encontrou seu caminho para o mercado africano com uma edição congoleza, lembra aos leitores de *Tintin Akei Kongo* que a distribuição de produtos culturais não é governada somente por lucros e valores de mercado (tradução nossa).

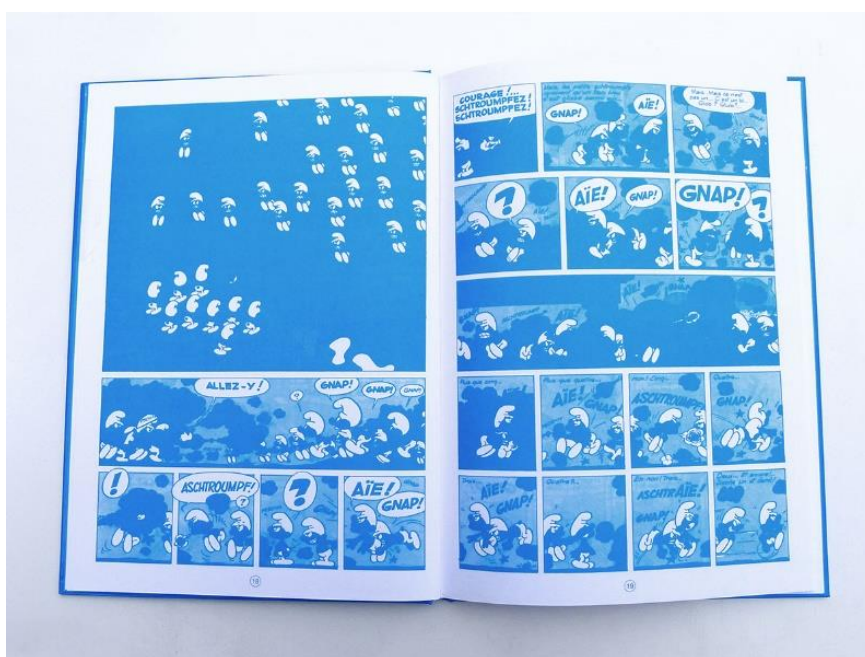


Imagem 8 — Páginas de *Noirs*.



Imagem 9 — Página de *Tintin Akei Kongo*.

*Riki Fermier* é uma apropriação da série dinamarquesa de quadrinhos infantis *Rasmus Klump*. Essa série acompanha uma turma de *funny animals*, o personagem principal é o urso Rasmus Klump, alguns de seus amigos são Pingo, um pinguim; Pelle, um pelicano; Pildskadden, uma tartaruga e Skæg, uma foca. Manouach apagou digitalmente todos os personagens com exceção de Pelle, o pelicano (na tradução francesa das publicações seu nome é Riki, daí o título do álbum), o personagem menos importante e que nunca fala. O autor direcionou todos os balões de fala a esse personagem, o que deu um ar de monólogo sombrio ao trabalho. Esse foi o primeiro experimento com apropriação do artista, feito em 2009, e estabeleceu uma série de princípios que seriam reutilizados em outros trabalhos do mesmo gênero, como os já discutidos acima:

a) aplicar uma e apenas uma operação à totalidade do livro, b) permanecer tão próximo quanto possível da edição original — não distrair atenção mudando a forma original, com o risco de tornar significantes detalhes que podem ser meramente formais, c) problematizar e reativar um elemento da história ou do livro que não foi questionado ou que serve a uma suspensão da descrença intencional durante o ato da leitura. (MANOUACH, s/d, s/p, tradução nossa).



Imagem 10 — Páginas de *Riki Fermier*.

O último dos experimentos com apropriação é um novo quadrinho, ainda inédito, do qual o autor me mostrou, em novembro de 2016, algumas páginas em seu celular. Nesse trabalho, ele se apropria de uma série de signos gráficos comuns nos quadrinhos franco-belgas (partes de corpos de personagens ou personagens extraídos do contexto original, balões com pontos de exclamação e interrogação, onomatopeias, entre outros. Tudo sobre um fundo de cor única, ao menos nas imagens a que tive acesso — imagens 11 e 12), e os dispõem em composições incomuns, criando um trabalho que desloca o campo da figuração e a narrativa linear costumeiramente encontrados nesse material de referência, algo que possivelmente se encaixa na categoria de quadrinhos abstratos<sup>41</sup> (ou, ao menos, infranarrativos, se preferirmos a perspectiva de Groensteen, *infra* p. 221) que discutirei mais adiante.

<sup>41</sup> O abstrato aqui também é um adjetivo importante, pois problematiza, de modo análogo ao que fazem outras variedades, a ontologia dos quadrinhos. E, assim, coloca questões para a teoria dos quadrinhos que precisará rever alguns de seus pressupostos. Não à toa, Thierry Groensteen abre seu livro *Bande Dessinée et Narration: Système de la Bande Dessinée 2* (2011) discutindo essa categoria por conta das questões que ela coloca à teoria.



Todos esses trabalhos são exemplos de quadrinhos conceituais, pois aqui o conceito é tão importante quanto qualquer outro elemento que compõe a obra e tem uma proeminência quando comparado à maestria de técnicas narrativas, textuais ou de desenho. Há uma busca por um diálogo reflexivo com o público leitor, uma tentativa de desestabilização dos parâmetros tidos como normais ou naturais.

Um dos projetos mais recentes desse autor apresenta outro exemplo de seu experimentalismo. *Shapereader* é uma reinvenção da linguagem dos quadrinhos tendo em vista principalmente — mas não apenas — pessoas desprovidas de ou com baixa visão. Esse projeto foi financiado pelo instituto finlandês Koneen Säätiö em 2013, através de uma bolsa para arte e multilinguismo. Constitui-se de um repertório de padrões gráficos abstratos em relevo que podem ser combinados e designar alternadamente cenários, elementos, estados de espírito, emoções, ações, personagens. Essas placas são chamadas de tactigramas [*tactigrams*], algo como ideogramas táteis, e compõem um vocabulário a ser usado por quaisquer autores interessados em trabalhar com essa plataforma, descrita como linguagem tátil [*tactile language*] que pode ser usada para criar trabalhos de literatura tátil [*tactile literature*]. Certamente um trabalho experimental, pois sua mera existência perturba uma ontologia dos quadrinhos tomada como óbvia: se a centralidade não está nas imagens (ao menos entendidas num sentido mais estrito), nem na visão, como falar em quadrinhos? A pergunta que Thierry Groensteen coloca para os quadrinhos abstratos também pode ser feita aqui: “O que resta da mídia dos quadrinhos uma vez que ela deixa o reino da *mimese*?” (GROENSTEEN, 2013, p. 11, tradução nossa, grifo do autor). A primeira *graphic novel* feita nesse sistema é de autoria do próprio Manouach e, segundo ele, trata-se de uma narrativa de aventura convencional, algo no estilo Tintim. O autor desenvolve atualmente uma pesquisa para obtenção do título de Ph.D. baseada na experiência com o *Shapereader*.

Manouach, em sua segunda passagem pelo Brasil, em julho de 2017, fez referências, mais de uma vez, a um quadrinho comestível que está desenvolvendo, e, embora não tenha oferecido mais detalhes, é de se esperar que possamos enquadrá-lo no campo experimental, uma vez que, aqui, um sentido que não está normalmente associado à fruição dos quadrinhos é solicitado a participar da experiência. Essa vinculação da linguagem dos quadrinhos ao paladar não é algo inédito<sup>42</sup>, mas certamente é incomum. Ela se conecta e expande de maneira literal o

---

<sup>42</sup> Ian Hague cita, em entrevista concedida a Pedro Moura, os trabalhos *Dr. Shinystars Edible Comics* de Sally-

comentário de Ian Hague em seu livro *Comics and The Senses — A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, sobre o aspecto sensorial corpóreo da experiência de fruição e apreensão dos quadrinhos.

Ao passo que o modo ocular-cêntrico dos estudos de banda desenhada implicam uma interação sem corpo [*disembodied*]<sup>43</sup> entre ideias, ideias transmitidas da banda desenhada para o leitor, os vários aspectos das bandas desenhadas que aqui estudámos frisam o facto de que a leitura da banda desenhada é na verdade uma *experiência* obviamente física que tem lugar em múltiplas modalidades sensoriais simultaneamente. (HAGUE, 2014, p. 144, tradução de Pedro Moura extraída de seu *blog* Ler BD, grifo do autor).



Imagem 13 — Um painel narrativo de *Arctic Circle*, primeira *graphic novel* feita utilizando o *Shapereader*, de autoria de Manouach.

Rafael Coutinho improvisou a expressão “anti-quadrinho” para se referir ao trabalho do Manouach na apresentação do projeto Baiacu, no Sesc Ipiranga em 13 de julho de 2017. Talvez essa expressão não seja exatamente precisa, mas ela esclarece bem o tipo de estranhamento criado por um trabalho que questiona as características consensuais do que é uma história em

---

Anne Hickman e *Imaginary Food* de J. B. Winter, este último acessível em <<http://www.jbwinter.com/projects/edible-comic/>>.

<sup>43</sup> Hans Belting chama atenção em seu livro *Antropologia da Imagem* para a necessidade de recolocar o corpo no debate sobre a criação e recepção de imagens. O corpo é tratado por esse autor como suporte natural das imagens e teria sido, na leitura de Belting, deixado de lado por muitos estudos de imagens, como se estas pudessem ter uma existência autônoma que prescindisse de corpos.

quadrinhos. São esses “objetos estranhos” (que passam pela radicalidade do trabalho de Manouach, mas também pelos trabalhos de Coutinho, Franz, Gerlach e Góes) no interior do campo dos quadrinhos, como a eles se refere Pedro Moura, que se pode qualificar como experimentais.

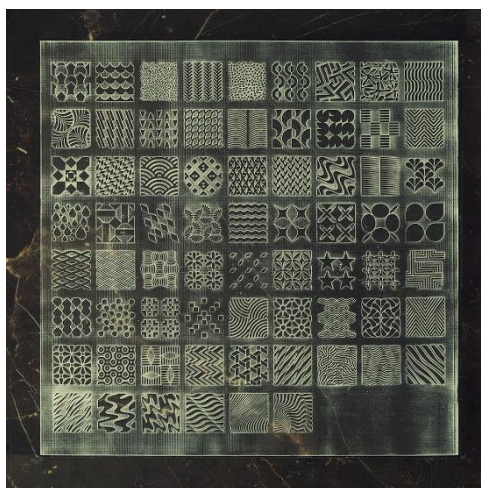


Imagem 14 — Parte dos padrões que compõem o *Shapereader*.

Pois bem, todo esse desvio pela obra desse artista para dizer que quando perguntei a Manouach quais suas impressões da Feira Des.Gráfica, do evento em geral e dos trabalhos ali expostos, a resposta se deu em torno da ideia de que aquela produção ali congregada (tida normalmente como o que há de mais avançado em termos de experimentação nos quadrinhos produzidos no Brasil), ou ao menos grande parte dela, no seu entender, não poderia ser qualificada como “experimental”.

Manouach foi crítico a algumas publicações presentes no evento, pois discordava das decisões editoriais feitas. Sobre o segundo número da revista *Antílope*, ele dizia não entender a escolha em publicar o trabalho de alguém como Simon Hanselmann, quadrinista australiano que colabora na revista *Vice* e tem trabalhos lançados pela já tradicional editora de quadrinhos alternativos norte-americana Fantagraphics. Em sua leitura, esse autor já é parte do *mainstream*, logo, alguém que teria público cativo e espaço no mercado. Assim, seria questão de tempo até que alguma editora maior, não independente, trouxesse seu material ao Brasil. Manouach parecia pensar que a *Antílope*, por ser independente<sup>44</sup> e privilegiar quadrinhos autorais, deveria

---

<sup>44</sup> Essa segunda edição foi financiada por um edital de incentivo à cultura do estado de São Paulo.

procurar por artistas menos conhecidos e, suponho, mais experimentais.

Outras críticas foram dirigidas ao livro *O Fabuloso Quadrinho Brasileiro de 2015*, organizado por Rafael Coutinho e Clarice Reichstul, e que teve Érico Assis como editor convidado. Esse livro é uma antologia de quadrinhos brasileiros (na maior parte trechos de obras maiores) produzidos entre julho de 2014 e junho de 2015, alguns dos trabalhos foram selecionados diretamente pela equipe e outros através de uma convocatória. O modelo para esse projeto foi, principalmente, a antologia anual *Best American Comics*, publicada nos Estados Unidos desde 2006, uma série que tem um editor fixo (como os organizadores da edição brasileira), mas que a cada edição conta com um editor convidado (que faz a seleção final do material com base numa seleção prévia), existem outras obras que seguem um modelo similar em outras partes do mundo e que também inspiraram a iniciativa. A concepção de Manouach era que, ao invés dos organizadores e editor direcionarem os muitos esforços necessários para uma compilação panorâmica deste tipo, o material coletado seria mais interessante se a antologia, ao invés de buscar os melhores exemplares de quadrinhos brasileiros publicados no período, se concentrasse em conectar quadrinhos com outras formas expressivas produzidas no Brasil que com eles compartilham características, como, o exemplo é do próprio Manouach, a poesia concreta. Essa descrição é, na verdade, muito similar a um projeto no qual Manouach vem trabalhando, uma antologia de quadrinhos conceituais, intitulada *Conceptual Comics — Unpopular Practices Within a Marginal Art Form*.

Uma das principais razões pelas quais eu quis fazer uma antologia de quadrinhos conceituais é mapear esses artistas que estão entre a arte contemporânea e os quadrinhos, como eu mesmo. Eu não me sinto confortável em nenhum mundo, nem na arte — na arte oficial — nem nos quadrinhos, por motivos bem específicos. Quero encontrar afinidades em outras artes, em outros trabalhos que me permitam mostrar esse tipo de situação ontológica. Explorar diferentes práticas e como elas podem tomar lugar na mídia dos quadrinhos.

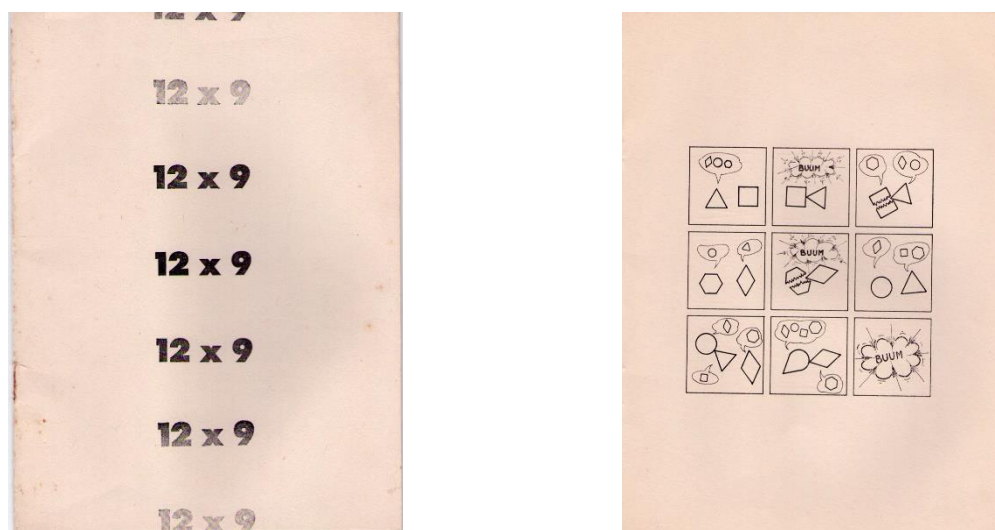
A outra razão que me empolga é que quero criar minha própria genealogia da mídia, sem me importar em falar mais uma vez sobre Töpffer, sobre quadrinhos diários e a indústria americana, sobre jornais, sobre super-heróis, sobre quadrinhos franco-belgas. Qual sua própria história? Quem são seus parentes nessa grande árvore genealógica? Com quem você realmente se relaciona? Eu quero, de alguma forma, articular essa historiografia alternativa trazendo alguns trabalhos que não são normalmente descritos como quadrinhos, tentar entender alguns trabalhos como quadrinhos ainda que não sejam quadrinhos. Esse é um trabalho de um praticante [de quadrinhos], não sou um historiador, não sou um cientista social. Me interessa tentar mapear diferentes redes de afinidades que estão acontecendo agora, em diferentes trabalhos.

A conexão que Manouach faz entre quadrinhos e poesia concreta é feita também por Domingos Isabelinho, este autor ao elencar cinco campos que podem contribuir para uma ampliação do campo dos quadrinhos, introduz, no quarto item, o campo da poesia visual e concreta. Um desdobramento da poesia concreta, o poema/processo, fundado por autores como Álvaro de Sá, Waldemir Dias-Pinto e Moacyr Cirne<sup>45</sup>, entre outros, tornava ainda mais patente a possibilidade de conexão com os quadrinhos. Publicações de Sá como *12 x 9* (1967) e *Poemics* (1991) — uma evidente junção das palavras “poema” ou “poemas” e “comics” — se constituem de um cruzamento dessas linguagens.



Imagens 15 e 16 — Capa e páginas internas de *Poemics*.

<sup>45</sup> Moacyr Cirne (1943–2014) foi, além disso, um dos pioneiros na teorização e estudo acadêmico sobre os quadrinhos no Brasil.



Imagens 17 e 18 — Capa e página interna de *12 X 9*.

Entre 5 de maio e 31 de julho de 2016 estive em cartaz, no Sesc Pompeia, em São Paulo, a mostra REVER, a maior exposição individual da carreira do poeta concretista Augusto de Campos. Manouach estava particularmente interessado em adquirir um catálogo dessa mostra. Esse interesse está obviamente ligado à sua vontade de traçar vínculos entre os quadrinhos e a poesia concreta, algo que ele está empenhado a fazer, como vimos, em sua antologia de quadrinhos conceituais. Uma vinculação que corrobora um reinvestimento das concepções prévias e normativas de quadrinhos, uma ampliação do campo de modo parecido ao que faz o campo expandido de Isabelinho. Coincidentemente, a mostra REVER visava também uma potencialização do aspecto visual do trabalho de Augusto de Campos, propondo, assim, uma conexão fértil entre campos de criação tidos como distintos. Segundo o curador Daniel Rangel: “A mostra busca exibir um amplo panorama de sua produção, interpretar sua poesia em diversos suportes visuais e sonoros, e inserir sua obra, já consagrada no meio literário, no âmbito das artes visuais, definitivamente”.

Um aspecto digno de nota da ideia de Manouach da criação de uma rede de afinidades ou um suporte (por exemplo sua antologia de quadrinhos conceituais) que expanda as conexões possíveis dos quadrinhos com outras expressões é a possibilidade dessa rede ser cambiante, a depender da pessoa ou trabalho que a formará. O autor permanece utilizando a palavra “comics”, indicando que estabelece um limite, ou certos critérios (que ele não esclareceu, mas são pessoais) para essa ampliação, de modo que a palavra quadrinhos não perca sua qualidade referencial e explicativa, a capacidade de circunscrever objetos que tenham certa

especificidade. É o que transparece ao responder Gabriel Góes, quando este perguntou, durante uma fala na Des.Gráfica, se ele consideraria um baralho de tarô como uma história em quadrinhos conceitual. Gerlach que traduziu a questão, percebendo certa hesitação do grego em responder, perguntou: “é demais?” Ao que Manouach respondeu que não era demais, mas a questão é onde se traça a linha para se fazer algo útil. Do contrário, tudo se tornaria quadrinhos, você acorda pela manhã e começa a enxergar a vida como uma grande história em quadrinhos, uma exibição num museu se torna quadrinhos. Assim, sua fala permite entrever que há critérios e limitações, mas eles parecem estar mais vinculados às orientações e intenções de quem vai construir o projeto, suas aproximações e expansões, do que a algum tipo de parâmetro ontológico fixo.

Na ocasião da primeira visita de Manouach ao Brasil, em novembro de 2016, estava em cartaz a 32ª Bienal de São Paulo, intitulada *Incerteza Viva*. Influenciado por essas ideias manifestadas por ele a respeito de uma compreensão ampliada dos quadrinhos e ao saber que ele havia visitado a mostra, perguntei se algo lhe havia chamado atenção na bienal por ser *comicslike*<sup>46</sup>, imediatamente ele citou o nome do Öyvind Fahlström (1928–1976)<sup>47</sup>, artista sueco nascido em São Paulo e que eu desconhecia até encontrar com seu trabalho na referida mostra. Fahlström é uma caso curioso — do qual não darei conta — para pensar as trocas possíveis entre o campo das artes plásticas e o dos quadrinhos (tema que tratarei no terceiro capítulo), tanto no que diz respeito à citação direta de artistas na superfície visível da obra (por exemplo a sua instalação em homenagem a Robert Crumb (*Meatball Curtain (For R. Crumb)*, 1969), na qual podemos reconhecer, em diversas silhuetas coloridas, personagens que povoam as histórias desse quadrinista), quanto ao uso de determinados dispositivos do sistema espaçotópico, que estabelece a organização espacial basilar dos quadrinhos, entre eles a multiplicidade de imagens num mesmo suporte. Ou, ainda, a presença de textos junto a algumas

---

<sup>46</sup> Queria com isso me referir a produções do campo das artes presentes na bienal que se conectassem de alguma maneira com os quadrinhos. Além de Fahlström, observei ao menos mais três exemplos de conexões possíveis. Embora, no meu entendimento, o trabalho do sueco fosse mesmo o mais interessante no que diz respeito a essa conexão específica e na maneira como foi feita.

<sup>47</sup> Fahlström foi um dos artistas que teve seu trabalho exposto na *High and Low* (1990–1991), mostra no Museum of Modern Art (MoMA) que buscava aproximar as artes plásticas de produções visuais da chamada cultura de massas, entre elas os quadrinhos. “[...] Adam Gopnik [um dos curadores] no catálogo da exibição *High and Low* do MoMA, [...] salienta que pintores como Jasper Johns, Robert Rauschenberg, e Öyvind Fahlström perceberam, no começo dos anos 1960, que ‘a maquinaria secundária dos quadrinhos — os painéis e balões e onomatopeias — começaram a ter uma força icônica maior que qualquer imagem que eles [os quadrinhos] pudessem conter.’” (GROENSTEEN, 2013, p. 11, tradução nossa). Alguns aspectos da *High and Low* serão abordados no terceiro capítulo. Ainda no campo das conexões que vão surgindo, a breve biografia do artista no *site* da bienal nos informa de que ele foi pioneiro em escrever uma defesa da poesia concreta e que produziu trabalhos nessa vertente.

de suas imagens.



Imagem 19 — *Meatball Curtain (For R. Crumb)*, de Öyvind Fahlström.

O artista grego é um exemplo do contingente, aparentemente cada vez maior, de artistas em trânsito, que vão de uma arte a outra, que buscam expandir seus campos de atuação, que são movidos pela inquietude. Isso em parte reflete a situação contemporânea da criação artística, marcada pelas trocas, pela não mais tão rígida distinção entre campos de atuação, pelo hibridismo. Outro aspecto relacionado a esse contexto é a progressiva diminuição da importância da maestria técnica para as artes. Embora o trânsito seja muito mais livre nos nossos dias, algumas barreiras ainda se mantêm, penso que é isso que faz Manouach se referir ao lugar no qual se encontra como “zona cinzenta”. Pedro Franz já disse se sentir alternadamente ocupando as posições de artista e de quadrinista, e usou a expressão “lugar híbrido” para se referir ao espaço que entende que seu projeto *Incidente em Tunguska* ocupa. Power Paola (quadrinista equatoriana-colombiana) em recente bate-papo no Sesc Ipiranga, ao lado de Manouach, disse que se sente ocupando um “limbo” entre esses lugares e que se isso no início a assustava, agora lhe parece um lugar encantador. Alguns comentários de Manouach sobre essa

questão:

O que é especial neste momento é que os artistas de quadrinhos começam a ser valorizados como artistas trabalhando dentro dos quadrinhos. Da mesma maneira que temos artistas que trabalham com escultura, com vídeo, com performance, temos artistas que trabalham com quadrinhos. Eu, pessoalmente, não vejo mais nenhuma distinção entre arte contemporânea e quadrinhos, eu acho que é apenas uma mídia na qual você pode entrar e sair de acordo com sua vontade.

Acho que estou nessa posição em que para os artistas de quadrinhos eu não sou um artista de quadrinhos, porque eu não tenho um estilo de desenho realmente definido, e para a arte contemporânea eu sou um artista de quadrinhos, porque eu não lido tanto com contexto, *site specificity*, com coisas desse tipo. Então, eu acho que estou nessa zona cinzenta e eu acho que muita gente está nessa zona cinzenta, e eu gostaria de generalizar essa zona cinzenta para algo que possa ser uma câmara de eco. E eu acho que ao invés de acreditar ou se identificar com uma cena, é melhor ver como essas coisas podem ressoar juntas e ser capaz de aprender a partir de todas elas.



Imagem 20 — Uma das obras de Öyvind Fahlström exibidas na bienal, *Section of World Map — A Puzzle* (1973).

Manouach continua sua troca e relação com os quadrinhos brasileiros, através da participação no projeto Baiacu, que resultará na primeira edição de uma revista-livro, publicada pela Editora Todavia. O material dessa publicação foi gerado, principalmente, numa residência artística durante os dias 9 a 24 de julho de 2017 na Casa do Sol, do Instituto Hilda Hilst, em

Campinas, local em que a escritora residia e trabalhava. Dez artistas<sup>48</sup> estiveram criando na casa neste período, e a revista-livro conta ainda com outros cinco artistas<sup>49</sup> (uma quadrinista e quatro escritores) que não foram para a residência, colaborando de fora. As atividades em torno da Baiacu incluíram também uma ocupação visual, composta por painéis e murais, no Sesc Ipiranga em São Paulo, e uma série de workshops, oficinas e bate-papos na mesma unidade do Sesc.

A curadoria do projeto é de Angeli e Laerte Coutinho, quadrinistas importantes que atuam desde os anos 1970, essa parceria entre os dois remonta às publicações da Circo editorial dos anos 1980, na qual os autores trabalhavam em revistas como *Chiclete com Banana*, *Piratas do Tietê* e *Circo*. O projeto funciona como uma espécie de ponte entre gerações (e ponte com uma certa tradição do quadrinho brasileiro representada pelas revistas citadas). Como editores atuam, além de Angeli e Laerte, Rafael Coutinho, filho de Laerte e André Conti. Conti, um dos sócios da Editora Todavia, esteve por anos à frente do selo de quadrinhos da Companhia das Letras, no qual editou diversos dos autores aqui comentados.

Todo esse contexto, que inclui a Des.Gráfica e a Baiacu, traça uma trama institucional densa que conecta Instituto Hilda Hilst, Editora Todavia, Sesc, MIS e outras instituições. Conecta também continentes e países (além de Manouach, a colombiana-equatoriana Power Paola esteve entre os artistas da residência) e dá provas significativas de uma vontade e inclinação para a experimentação no grupo de quadrinistas do Brasil contemporâneo que compõem a matéria-prima desta pesquisa.

Apesar desse longo desvio pela obra de Manouach, não estou interessado em separar de maneira rígida e definitiva o que é do que não é experimental, como se essa categoria pudesse vir acompanhada de algum tipo de atestado de veracidade. Penso, com Pedro Moura, que o experimental é mais uma disposição que um resultado específico. A questão é antes abordar as práticas, pensamentos e trabalhos produzidos por autores que continuamente buscam, em seus gestos, variações de um quadrinho normatizado. Se o resultado dessas buscas é feliz ou não, essa é uma questão que excede os objetivos aqui propostos. Tenho mesmo dúvidas se caberia a um trabalho de orientação antropológica se entregar a esse tipo de juízo ou categorização.

### **1. 2. 3 Possibilidades para reinvestir a categoria história em quadrinhos**

---

<sup>48</sup> Pedro Franz, Gabriel Góes, Eloar Guazzelli, Laura Lannes, Ilan Manouach, Power Paola, Mariana Paraizo, Juliana Russo, Rafael Sica e Fabio Zimbres.

<sup>49</sup> Bruna Beber, Daniel Galera, Anna Cláudia Magalhães, Paula Puiupo e André Sant'Anna.

Ao discutir trabalhos de quadrinhos que podem ser considerados experimentais, uma das preocupações de Pedro Moura coincide com uma daquelas que, de acordo com a proposta desta pesquisa — como fica patente na mobilização da categoria de campo ampliado aqui trabalhada —, deve fundamentar uma abordagem antropológica das histórias em quadrinhos, necessariamente afastada de certos aspectos da história da arte e da estética convencionais, nomeadamente seus juízos valorativos e hierarquizantes. Diz o autor: “aspectos [dos quadrinhos experimentais] que podem nos ajudar a redescrevê-lo [o campo dos quadrinhos] como um campo tão expandido e aberto quanto possível” (MOURA, 2011, p. 1, tradução nossa).

Essa redescritção, esse reinvestimento da categoria moderna história em quadrinhos, através de exemplares liminares e formas expressivas que compartilhem traços com os quadrinhos, é fundamental para que possamos abordar essa expressão de maneira diferente da definição socioinstitucional, de um *comics world* autônomo (que “decide” o que é e o que não é história em quadrinhos), como a avançada por Bart Beaty (2013) influenciado por Arthur Danto, George Dickie, Howard Becker e Pierre Bourdieu e, diferente também, de proposições essencialistas e formalistas (como a definição extremamente popular do quadrinista Scott McCloud<sup>50</sup>) que foram muito comuns e influentes na literatura reflexiva sobre o meio e das quais o próprio Beaty faz um rigoroso apanhado histórico. Sem pretender, com esse reinvestimento da categoria, obviamente, deixar de lado contribuições como a de Beaty e dos formalistas no que elas possuem de interessante para o projeto aqui proposto.

Minha maneira de olhar para os quadrinhos está inspirada e informada também por debates da antropologia da arte contemporânea, debates que necessitam reelaborar e repensar a todo momento, num movimento contínuo e dialógico com coletivos extra-modernos e suas produções imagéticas e materiais, categorias como “arte” e “imagem”. De maneira análoga a esses debates, a tentativa aqui é procurar um tratamento da categoria “história em quadrinhos” que permita uma ampliação de seu entendimento tradicional e que, ao mesmo tempo, não a esgarce até que nada sobre. Essa possibilidade de esgarçamento, que faria com que a categoria perdesse qualquer capacidade descritiva, já havia sido aventada por Manouach em sua fala no MIS citada acima, quando respondeu a Gabriel Góes sobre a possibilidade de considerar ou não um baralho de tarô como uma história em quadrinhos. Comentando os limites da expansão

---

<sup>50</sup> A definição de McCloud é, literalmente, “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9).

desse campo ou problemas e questões advindas dessa expansão.

Meu procedimento, não custa lembrar, é apenas inspirado e ciente das perspectivas da antropologia da arte contemporânea, uma vez que só um trabalho etnográfico longo e sustentado que conectasse outras produções e narrativas visuais, de sociedades não modernas, com os quadrinhos, levando em conta os pressupostos ontológicos que as sustentam, poderia criar, de fato, um reinvestimento amplo da noção de história em quadrinhos<sup>51</sup>. Porém, acredito que a chave do campo ampliado abre alguns caminhos num sentido que pode ser aproximado das ideias expressas na citação abaixo.

Não se trata exatamente de abandonar o termo “arte”, tampouco de generalizá-lo via algum projeto teórico (como no caso de Gell) ou via alguma construção comparativa unilateral. O interesse estaria mais em estabelecer um campo de conexão pela diferença entre distintos pressupostos, analogias e produções de sentido, pelo qual categorias como arte ou imagem poderiam ser reinvestidas de sentido; uma conexão comparativa e tradutória, portanto, e não a seleção de um determinado conjunto de fenômenos para a satisfação de um ponto de partida predeterminado. (CESARINO, 2017, p. 9).

A concepção de quadrinho experimental com a qual operarei neste trabalho, se baseia, portanto, em grande medida — com as já necessárias ressalvas feitas sobre nosso contexto específico — na descrição que Pedro Moura faz, inspirado pelo pensamento de Gilles Deleuze e Félix Guattari, dessa mesma concepção em conjunto com uma tipologia de características e procedimentos (sempre passíveis de revisões, redescrições e acréscimos, pois não se trata de uma estrutura arborescente e hierarquizada) vinculadas às obras experimentais:

Eu gostaria de enfatizar tanto quanto possível que, apesar desse nome, essa tipologia [de processos experimentais] não deseja se tornar algum tipo de estrutura hierárquica, uma estrutura arborescente, que implicaria imediata e necessariamente uma noção de um centro — ou centros — original da qual desvios subsequentes se desenvolveriam. Antes, ela deve ser entendida como um plano horizontal, um rizoma, constituído por linhas de fuga, fluxos, processos e intensidades ao longo do espectro.  
Experimental significa, para nós, uma disposição para uma matriz infinita de

---

<sup>51</sup> Outras vias de conexão são possíveis, como a das ciências cognitivas. Por exemplo, o trabalho de Neil Cohn, no qual fala de Línguas Visuais (Visual Languages). Em seu livro *The Visual Language of Comics — Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* (2013), esse pesquisador aproxima as operações cognitivas empregadas na leitura de quadrinhos com aquelas empregadas na leitura dos desenhos feitos em areia que acompanham as narrativas dos Walbiri, sociedade aborígene estudada pela antropóloga Nancy Munn, especialmente em seu livro *Walbiri Iconography — Graphic Representation and Cultural Symbolism in a Central Australian Society* (1973). Cohn também editou, em 2016, o livro *The Visual Narrative Reader*, compilando artigos de vários estudiosos sobre o tema e que conta com uma seção, composta por quatro artigos, intitulada *Visual narratives across cultures*, na qual encontramos um texto de Nancy Munn sobre os desenhos na areia dos Walbiri.

recursos expressivos, de técnicas e processos, de interesses temáticos ou conceituais, uma receptividade para se contaminar por outras áreas de criação, sem limitações impostas por tradição, formatos, mercados, etc. (MOURA, 2011, p. 2, tradução nossa).

A tipologia descrita por Moura e exemplificada com quadrinhos diversos, destaca 11 pontos: 1) Graus de referencialidade; 2) Questões de figuração/abstração; 3) Polifonias gráficas; 4) Relações painel/imagens (transições); 5) Alternativa à sequencialidade; 6) Ausência do eixo espaço-temporal, ou do eixo causal; 7) Diluição da ontologia narrativa; 8) Composição de página (explodindo o dispositivo); 9) Materialidades; 10) Tridimensionalidade em quadrinhos; e 11) Porosidades interdisciplinares/interartísticas. Não passarei em revista todos os itens arrolados, chamo atenção para o fato de que alguns desses títulos já são razoavelmente autoexplicativos, mas o que importa neste momento é destacar que os autores com os quais trabalharei apresentam algumas dessas características em trabalhos diversos.

Pedro Moura irá diferenciar ainda a experimentação que lhe interessa circunscrever em seu artigo — e na qual me inspiro — de uma outra, mais leve, pois ainda subsumida a um programa narrativo convencional<sup>52</sup>. Sua tese é de que as artes do cinema, fotografia e quadrinhos são criadas em conjunção com esse processo de experimentação mais brando, já que elas devem criar um território onde antes nada havia. A experimentação que nos interessa, portanto, se dá na procura pela variação em um território já bem estabelecido historicamente, com práticas de produção, circulação e recepção socialmente cristalizadas.

[...] há uma espécie de experimentalismo suave no qual autores exploraram as especificidades expressivas e formais dos quadrinhos, de modo a enfatizar o potencial narrativo, figurativo ou expressivo. [...]. Mas esses são autores que desterritorializaram com vistas à reterritorializar, e não à desterritorializar completamente, fundando uma espécie de “quadrinho menor” (é claro que estou usando aqui novamente o pensamento de Deleuze e Guattari para dar suporte à minha discussão — menor significa a desterritorialização de uma língua maior por uma intensidade interna diferenciadora, isso quer dizer, no nosso caso, cavar buracos e túneis internos nas características consensuais da forma artística. Para ser uma desterritorialização absoluta, isso não pode estar subsumido a um programa convencional, não pode se tornar uma forma metafórica ou simbólica reutilizável. Está em experimentação permanente — ainda nos surpreende hoje como o fez quando apareceu pela primeira vez. [...]). Estou interessado em experimentos que não estão subsumidos em uma “forma naturalizada”, por assim dizer.

Em resumo, eu quero focar em trabalhos que expandiram a mídia dos

<sup>52</sup> Destaco, para que fique claro, que os autores com os quais trabalho aqui adotam também uma perspectiva mais convencional e de experimentação branda a depender do trabalho.

quadrinhos de dentro, sem quebrá-la ou fundar uma nova forma de arte, sem restringir a possibilidade de se referir a eles como “quadrinhos” (de ambas as perspectivas, estética e social). (MOURA, 2011, p. 3, tradução nossa).

Mais uma vez cabe perguntar: será que os autores aqui tratados teriam criado, no campo dos quadrinhos, algo comparável com a literatura menor de Kafka, como a chamam Deleuze e Guattari, subvertendo usos e programas convencionais e abrindo vias para seus trabalhos que não poderiam ser reterritorializadas no campo dominado pela convenção? Quão longe seus trabalhos vão nesse movimento? Quanto a existência dessas obras problematiza o entendimento consensual sobre a categoria história em quadrinhos? E quanto esses autores fazem, com seus quadrinhos e suas outras práticas, algumas passíveis de serem lidas como um *fazer quadrinhos expandido*, para alargarem forçosamente os limites nos quais a categoria se encontra? São questões complexas e para as quais não procurarei respostas definitivas, mas que servirão como orientação para o percurso que faremos.

#### 1. 2. 4 Do experimental ao poético e além



— Laerte Coutinho

Em seu livro *Bande Dessinée et Narration: Système de La Bande Dessinée* <sup>53</sup>, publicado originalmente em 2011, Thierry Groensteen, percebe uma sensibilidade artística distinta nascente nas histórias em quadrinhos. Ou, se não nascente, ao menos se tornando progressivamente mais volumosa nos últimos anos, sobre esse “novo tipo de história em quadrinhos” ele nos diz: “seu *status* minoritário e economicamente marginal as qualifica como experimentais, mas seria mais apropriado descrevê-las simplesmente como *poéticas*”. (GROENSTEEN, 2013, p. 31, tradução nossa, grifo do autor). Apesar desse comentário,

<sup>53</sup> A edição consultada para este trabalho é a tradução em língua inglesa, *Comics and Narration* (2013), feita por Ann Miller.

Groensteen não esclarece o porquê de sua preferência pelo termo poético em relação ao experimental, que me parece mais abrangente e não carrega o peso de se vincular a uma outra área da criação mais prestigiada, de modo que se pode levantar a questão dessa nomeação, de alguma maneira, sugerir uma elevação “forçada” do *status* desses trabalhos. Pedro Moura, coloca tal adjetivo sob suspeita quando aplicado aos quadrinhos, ainda que não estivesse, na passagem a seguir, num diálogo direto com Groensteen, ele nos sugere certa prudência:

Esta é uma área um tanto complicada que justificaria uma cuidadosa e prolongada discussão dos muitos aspectos que podem fazer uma história em quadrinhos ser considerada como “poética”. Ela não poderia envolver apenas a representação de emoções, mas também um questionamento da forma em si mesma, ou provocar dúvidas e complicações de sua própria condição ontológica. (MOURA, 2011, p. 12, tradução nossa).

O autor não descarta a possibilidade de adjetivar<sup>54</sup> alguns trabalhos dessa maneira e oferece, quando está falando em diluição da ontologia narrativa, num dos tópicos da tipologia citada acima, algumas características primordiais para que se possa fazê-lo: questões relacionadas à rima visual<sup>55</sup> (imagem 30) e ritmo, à materialidade da imagem, à nitidez da representação, bem como relações disruptivas e disjuntivas entre texto e imagem. Assim, de maneira algo próxima da proposição de Groensteen, mas num diálogo explícito com o artista Olivier Deprez, Moura associa essa vertente a trabalhos que dispensam ou fragmentam as características vinculadas à ideia de narrativa tradicional. Entre os exemplos de quadrinhos que podem ser qualificados como poéticos, Moura cita o, segundo ele já clássico, *Poema a Fumetti* (1969), publicado no Brasil pela Cosac Naify em 2010 com o título *Poema em Quadrinhos*, em tradução de Eduardo Sterzi. Esse trabalho é uma recriação do mito de Orfeu, além de ser um exemplo particularmente pertinente, pois se trata de uma obra de quadrinhos feita por um artista comumente associado com outra área, o escritor, jornalista, poeta e pintor italiano Dino Buzzati.

Já Groensteen trata de dois exemplos de quadrinhos poéticos, o primeiro é uma antologia publicada pela mesma editora de Katz, a belga La Cinqième Couche, chamada *Le Coup de Grâce*, de 2006 e que levantava, com ares de manifesto, pontos que podem ser entendidos como estabelecendo um corte com o que Groensteen chama de “quadrinhos

<sup>54</sup> Enquanto Pedro Moura fala em “poetry comics”, a expressão do livro de Groensteen, traduzida por Ann Miller, é “poetic comics”.

<sup>55</sup> Rima visual em geral se refere a imagens que apresentam entre si relações de ressonância formal ou cromática, que podem ser potencializadas, ou se tornarem mais evidentes, se estiverem ocupando a mesma página ou as duas páginas contíguas que compõem um livro ou revista quando abertos.

clássicos”<sup>56</sup>. Pontuadas por frases de efeito como: “Nós achamos as funções narrativas convencionais entediantes e sufocantes”, as declarações continuavam no *site* da editora: “Porque o significado não é uma questão de causa e efeito levando à resolução narrativa. Porque o significado não repousa no esclarecimento” (tradução nossa). De maneira similar, a publicação *Novo* (2012), do selo Samba, editada por Gabriel Góes e Lucas Gehre, trazia em suas primeiras páginas um texto de Diego Gerlach, ao qual voltarei no segundo capítulo, em que o autor escreve sobre questões semelhantes.

Se quiséssemos fazer uma declaração bombástica (e supostamente em sintonia com os tempos), poderíamos dizer simplesmente que “a narrativa de três atos é fascista”, mas... é um pouco mais complicado que isso.  
[...] Algumas dessas novas HQs possuem uma sensibilidade um tanto mais difusa [...] do que o simples cacoete reflexo de percorrer o arco de “introdução, complicação e desenlace”. Mais do que revelar a trajetória de mudanças impactadas sobre este ou aquele personagem [...], a possibilidade de tentar retratar epifanias e estados subjetivos por meio dessa variedade específica de arte sequencial [...] parece que ganhou tração definitiva. (GERLACH, 2012, s/p).

Porém, a despeito dessa tendência, Gerlach observava que “a ideia de uma história em quadrinhos de caráter polissêmico ainda parece um ultraje para muitos”.

Com tal sintonia de princípios entre artistas belgas e brasileiros, e de muitas outras nacionalidades ainda, é de se concluir que esse movimento em direção a uma outra história em quadrinhos não está, nestes tempos de conexão global, restrito a este ou aquele país, esta ou aquela cena, mas que é algo disseminado e que se manifesta, aqui e ali, de muitas e variadas formas. Há uma conjuntura em diversos lugares, na qual se inscrevem essas experiências:

Essa conjuntura produziu uma consciência acentuada de que a arte dos quadrinhos não é ontologicamente destinada apenas a perpetuar o modelo canônico dominado pelas categorias de narração e legibilidade, mas que suas características constitutivas — a associação de texto e imagem, o dispositivo espaçotópico para a exibição das imagens — se prestam à exploração de novas formas, novas configurações, novas ambições. (GROENSTEEN, 2013, p. 31, tradução nossa).

A história *Cavalo*, de Gabriel Góes, que abre a antologia *Novo* — bem como as histórias

---

<sup>56</sup> Sobre esse corte, ver a nota 25, acima neste capítulo, que faz menção a um diálogo entre Victor Gáspari Canela e eu sobre a necessidade do estabelecimento de uma tradição (ou, aqui, de quadrinhos clássicos) contra a qual uma vanguarda possa se opor.

de outros autores nessa mesma antologia e outras histórias de Góes — nos oferecem exemplos produzidos no Brasil contemporâneo de uma não subserviência às regras fixadas pelos quadrinhos tradicionais: seja pelo seu caráter polissêmico; seu uso não mimético nem descritivo da cor — no caso de *Cavalo e Flores* de Góes; sua insubordinação a um projeto narrativo convencional ou sua recusa da legibilidade clara e imediata (com o uso de recursos gráficos, exemplificados no trabalho de Góes, tais como pentimentos<sup>57</sup> e o *desenho feio*).

Algumas das características dos quadrinhos clássicos, identificadas por Groensteen, e com as quais os quadrinhos poéticos rompem, são: o imperialismo da narração, imagens e transições entre painéis explícitas, uma cadeia causal de eventos, uma lógica da ação e a tirania do *plot*, ou seja, a subserviência a um enredo. O quadrinista Mateus Acioli, que é um dos editores do jornal Suplemento e responsável pelo projeto gráfico e edição de arte da revista Antílope, me disse ter a impressão de que quando se diminui a importância de um elemento tradicional como o *plot*, abrem-se possibilidades para outros aspectos emergirem. Essa afirmação foi feita em relação ao trabalho de Gabriel Góes, enquanto comentávamos — Acioli, Victor Gáspari Canela e eu — a história *Testamento*, que veremos no segundo capítulo. A opinião de Acioli está em consonância com a ideia de certa antinomia entre significação e sensação, presente no trabalho de Góes, e que procurarei analisar mais adiante, além de se conectar com a ideia de *quadrinho sensorial* do mesmo autor, que, por sua vez, se conecta com o quadrinho poético de Groensteen. Sobre o *quadrinho sensorial*, por exemplo, Góes me disse que sua história *Flores* não tinha propriamente um roteiro, mas uma espécie de guia, na qual, às vezes, uma única palavra fazia referência a um aspecto ou sensação que ele queria expressar. Deu a entender, assim, que as imagens, ao invés de se encontrarem subsumidas a um projeto narrativo fechado, definido de antemão, iam surgindo de maneira mais espontânea. Pedro Franz disse que em *Incidente em Tunguska* também trabalhou com uma guia e não um roteiro convencional.

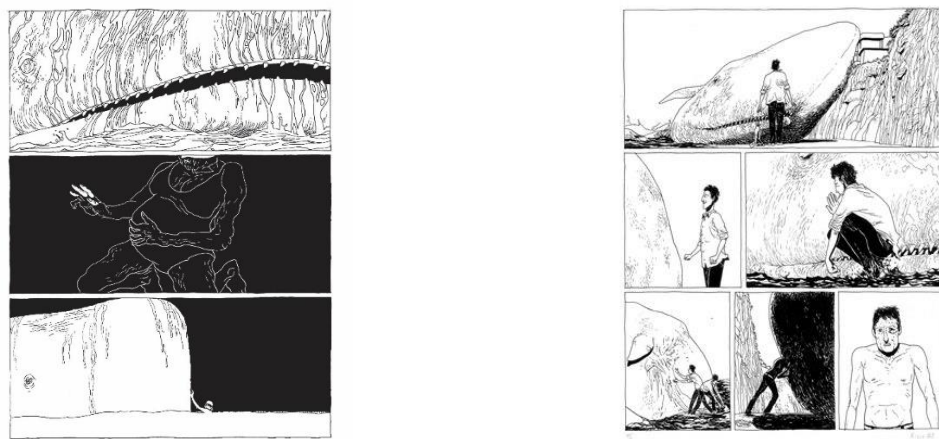
Groensteen descreve algumas das características salientes passíveis de serem observadas nos quadrinhos poéticos:

Nos quadrinhos contemporâneos [...] há uma tendência inovadora caracterizada por uma poética da reticência, ambiguidade e indeterminação. Alguns autores preferem se afastar do caminho estreito da “narrativa e nada além”. Eles são atraídos por áreas cinzentas, imagens à deriva, mensagens embaralhadas, vários tipos de estratégias de comunicação truncadas [...].

<sup>57</sup> A definição de pentimento está na nota 113 (p. 170, *infra*).

(GROENSTEEN, 2013, p. 30, tradução nossa).

Essa descrição se aplica em grande medida a diversos trabalhos de meus interlocutores, como aqueles que analisarei mais à frente, *Flores*, de Góes e *Incidente em Tunguska*, de Franz. E outros ainda, como *Ano do Bumerangue* (2010), de Gerlach. Mesmo dois projetos de fôlego de Rafael Coutinho<sup>58</sup>, que apresentam uma narrativa mais próxima do convencional (personagens que percorrem um arco dramático e possuem características psicológicas desenvolvidas e bastante trabalhadas ao longo dos livros, certo naturalismo na narrativa) podem ser descritos dessa maneira, sobretudo no que diz respeito a uma poética da reticência, fortemente presente tanto em *Cachalote*, parceria com o escritor Daniel Galera, de 2010, quanto em *Mensur*, de 2017, ambos publicados pelo selo de quadrinhos da Companhia das Letras. Apesar de poder ser lida como uma história naturalista, *Cachalote* traz rompantes fantásticos em diversos momentos da sua narrativa, significativamente nas — não hesitemos em dizer — “poéticas” sequências de abertura e fechamento, que não se conectam com os eventos narrados ao longo do livro de maneira causal ou óbvia e não só dão margem para uma ampla gama de interpretações por parte dos leitores, como são passíveis de estimularem uma série de sensações.



Imagens 21 e 22 — Duas páginas de *Cachalote* (2010), de Rafael Coutinho e Daniel Galera. Poética da reticência.

<sup>58</sup> Se os trabalhos mais conhecidos de Coutinho, como *Cachalote*, *Mensur* e a série *O Beijo Adolescente*, podem ser entendidos dentro dos códigos dos quadrinhos clássicos, ainda assim, todos eles inserem algumas disrupções nesses códigos. Mas, é sobretudo na sua atuação múltipla como editor, professor, curador, pensador e agitador cultural que o lado experimental de Coutinho fica às claras, com toda sua força. Ele é um ator realmente importante nessa rede, funcionando como uma cola, uma ponte entre diversos autores, tendo sido fundamental para a realização desta pesquisa. Não à toa, foi um dos primeiros interlocutores a quem procurei, pois sabia que se tivesse acesso a ele, teria a entrada para um mundo.



Imagem 23 — *Mensur* (2017), de Rafael Coutinho. Ainda a poética da reticência.



Imagem 24 — Páginas de *Mensur* (2017), de Rafael Coutinho, onde o desenho figurativo flerta com a abstração. Uma curiosidade: como eu estava no estúdio do quadrinista enquanto ele desenhava essa sequência de páginas, posei como referência de postura para o personagem curvado à esquerda.

O segundo exemplo de quadrinhos poéticos aventado por Groensteen é outra publicação da La Cinqüième Couche, *Les lieux et les choses qui entouraient les gens, désormais* (2003), de autoria de um autor marcadamente inquieto e do qual já falei bastante, o grego Ilan Manouach. Trabalho construído por imagens diáfanas e evanescentes, simples e leves, que parecem flutuar nas páginas, com pouco texto e uma narração que não está tão focada em desenvolver a conexão causal dos eventos. Há mais um clima, uma atmosfera a ser estabelecida, que um arco de personagens desdobrado num começo, um meio e um fim. A história nos mostra um tigre perambulando por uma vila, mas não encontraremos as consequências dramáticas, violentas ou históricas que essa situação poderia gerar nas mãos de um autor mais afeito à narrativa como tradicionalmente praticada nos quadrinhos. Groensteen traça um paralelo entre esse tratamento da linguagem e a carreira de músico de *jazz* de Manouach, dizendo que, muitas vezes, seus quadrinhos são “compostos por uma sucessão de sons tênues, linhas melódicas, pausas, síncopes, improvisações sobre um tema, *riffs*” (GROENSTEEN, 2013, p. 33, tradução nossa). O próprio Manouach dizia, naquela conversa no MIS, que não via uma conexão direta entre essas distintas práticas e que, por vezes, elas competiam por seu tempo e atenção, mas que encontrava — e me parece ser isso que Groensteen aponta — relações estruturais, de fundo, entre as mesmas, como a conexão entre a estruturação rítmica de determinada passagem numa sequência de quadrinhos ou numa frase musical, por exemplo.

Curiosamente, embora não desenvolva exaustivamente o argumento, Groensteen atribui um papel importante ao processo de relativa legitimação dos quadrinhos enquanto arte para o aumento da exploração do potencial expressivo dos mesmos e o surgimento de tendências como a que chama de poética. Um argumento que, como esclareci anteriormente, era central no começo de minha pesquisa, no entanto, com o tempo, por razões já discutidas, deixei de perseguir com afinco. Além desse fator, o autor também chama atenção para a possibilidade de que um treinamento formal ofereça subsídios para essas abordagens.

Eu não vou elaborar aqui sobre o fato de que essa abertura da mídia deveria ser interpretada, essencialmente, como uma consequência de sua — relativa — legitimação enquanto uma forma artística, do diálogo que a “nona arte” começou a desenvolver junto a outras áreas da arte contemporânea, e do fato que um crescente número de artistas de quadrinhos recebeu treinamento na escola de arte. (GROENSTEEN, 2013, p. 31, tradução nossa).

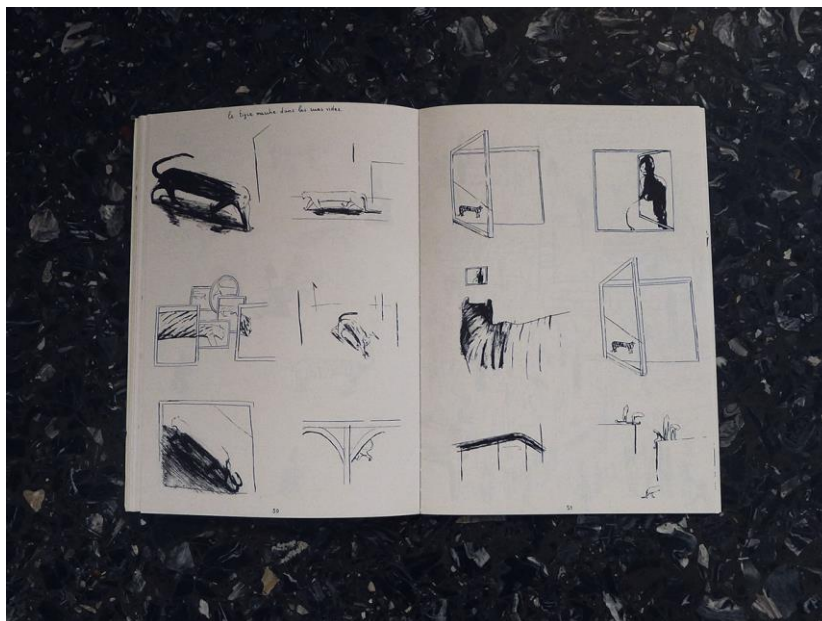


Imagem 25 — Páginas de *Les lieux et les choses qui entouraient les gens, désormais* (2003), de Ilan Manouach. Segundo Groensteen, um exemplo de quadrinho poético.



Imagem 26 — Páginas de *Les lieux et les choses qui entouraient les gens, désormais* (2003), de Ilan Manouach. Segundo Groensteen, um exemplo de quadrinho poético.

O treinamento formal para a produção de quadrinhos talvez possa trazer como ganho um maior estado de alerta, para os praticantes da arte, das possibilidades que seus recursos e ferramentas oferecem, para além de batidas fórmulas narrativas canônicas. No Brasil, tentativas

de treinamento formal ainda são tímidas, existem escolas de desenho e quadrinhos, mas, em geral (e esclareço que não qualifico essa postura como condenável), essas escolas estão voltadas para um treinamento que visa inserir seus alunos no mercado, mais do que transformá-los em investigadores ou exploradores do meio artístico no qual trabalham. Outras abordagens vêm se delineando e, inclusive, meus interlocutores atuam, alguns de maneira esporádica outros com maior constância, como professores ou orientadores de aspirantes a quadrinistas em cursos ministrados em diversos espaços, como, por exemplo, n'A Laje. Este espaço, localizado no bairro de Perdizes, em São Paulo, funciona como ateliê coletivo de artistas e promove, de tempos em tempos, cursos diversos com quadrinistas ou críticos de quadrinhos, entre os sócios está o quadrinista DW Ribatski. São cursos que propõem uma abordagem dos quadrinhos próxima ao universo que estou circunscrevendo. Domingos Isabelinho já havia me apontado a possibilidade de conexão entre treinamento formal e exploração da linguagem:

Dos artistas franceses que criaram cooperativas os de Angoulême tiveram uma formação acadêmica (quanto aos de Paris, não sei). Idem os belgas. Isso quer dizer que entraram no mundo da banda desenhada em pé de igualdade com outros artistas de outras áreas perdendo o complexo de inferioridade que o sociólogo Luc Boltanski descreve no texto<sup>59</sup> que te enviei (criado logo no início por virem falhados do mundo da pintura). Há também a considerar o papel dos subsídios estatais. Quanto a este último ponto talvez seja importante a figura do ministro da cultura Jacques Lang (é um aspecto a considerar). (ISABELINHO, 2015, correspondência pessoal).

A falta de treinamento formal no contexto brasileiro foi aludida por Gabriel Góes. Em um de nossos diálogos, ele me disse que cada quadrinista acaba por desenvolver seus próprios métodos, uma vez que pouco se sabe sobre como trabalham os outros autores. Diego Gerlach, num dos aforismos de um manifesto para quadrinistas no qual vem trabalhando, e do qual me enviou um esboço, escreve:

No meio dos quadrinhos, escolas (no senso formal e tradicional) ainda ocupam um lugar secundário na formação de artistas. O que significa dizer que a maioria dos praticantes ainda aprende observando o trabalho de outros praticantes — não raro emulando ou plagiando. E isso é ok, e necessário. “Se um sujeito desenha as mãos que você gostaria de desenhar, roube-as. Pegue-as pra você.” Essa frase é de Jack Kirby<sup>60</sup>.

<sup>59</sup> *La constitution du champ de la bande dessinée*, publicado em 1975, no primeiro volume e primeiro número do agora tradicional periódico *Actes de la recherche en sciences sociales*, fundado por Pierre Bourdieu.

<sup>60</sup> Jacob Kurtzberg ou Jack “The King” Kirby (1917–1994) foi um célebre quadrinista norte-americano, conhecido sobretudo por seu inovador trabalho com o gênero de super-heróis. Seu estilo de desenho enérgico e sua narrativa

Coincidência ou não, Góes me disse uma vez que não conseguia evitar de roubar de Kirby, em especial suas mãos. Uma das propostas de Rafael Coutinho relacionadas à Des.Gráfica, expandindo o campo de atuação do evento, é a oferta de cursos regulares no MIS que tenham por intuito a formação de quadrinistas. Enquanto isso não acontece, Coutinho fez diversas viagens, em 2016 e 2017, ministrando oficinas de criação de quadrinhos, especialmente em unidades do Sesc, mas também em outros espaços, em diferentes partes do território brasileiro. O projeto Baiacu, parcialmente capitaneado por ele, como vimos, também ofereceu oficinas e cursos livres de curta duração em julho de 2017 no Sesc Ipiranga.

Continuando com a questão dos adjetivos, além de “poético”, Groensteen também se refere, em contraposição aos quadrinhos clássicos, a quadrinhos modernos ou pós-modernos. Como no primeiro caso, o autor não se empenha em discutir longamente os critérios que o levam a empregar esses adjetivos, limitando-se a enunciar algumas características. Dessa forma, me parece que a categoria “quadrinhos poéticos” seria como que um caso específico dos quadrinhos modernos, levando ao limite algumas de suas características. Mesmo que Groensteen não especifique o uso dos adjetivos, um outro autor, Bart Beaty, nos diz: “A cultura do pós-modernismo criou, de fato, a possibilidade de conceitualizar quadrinhos como um lugar para criação artística séria” (BEATY, 2013, p. 13, tradução nossa).

É possível deduzir que, na tipologia de Groensteen, sobraria um quadrinho moderno, também experimental, porém que ainda se encontra dentro de alguns paradigmas estabelecidos pelo império da narração, no qual as relações causais e o enredo permanecem fundamentais. Talvez esses quadrinhos se identifiquem com aquele experimentalismo suave pontuado por Pedro Moura, já que operam com um programa narrativo estabelecido, e sua experimentação se dá dentro desse mesmo programa e não numa pesquisa que procura diminuí-lo ou eliminá-lo, proposição que é explorada nos quadrinhos poéticos ou nos “quadrinhos menores”, para usar outro termo de Moura.



Imagens 27 e 28 — À esquerda desenho de Jack Kirby, à direita uma tira da série *Novo Amanhecer* (2016), escrita por Oriol Barberà e desenhada por Gabriel Góes. Comparando as mãos do desenho à esquerda com o primeiro quadro da tira à direita é possível ver a influência de Kirby sobre as mãos desenhadas por Góes.

O exemplo de quadrinho moderno, ou pós-moderno<sup>61</sup>, mobilizado por Groensteen, é a celebrada *graphic novel* do autor norte-americano Chris Ware, *Jimmy Corrigan — O Menino mais Esperto do Mundo*, publicada originalmente pela Pantheon Books em 2000, após ter sido serializada no jornal *Newcity* e na série regular de Ware, *Acme Novelty Library*. Em 2009, a Companhia das Letras lançou a obra no Brasil, com tradução de Daniel Galera. Groensteen nos diz:

[...] dado que Chris Ware e seus contemporâneos ainda estão nos contando histórias, eles não abandonaram o terreno da história de aventura<sup>62</sup>. Eles simplesmente o fizeram mais complexo, o transcenderam, introduziram polifonia nele e o entrelaçaram com outros níveis de atividade discursiva. O leitor precisa, portanto, estar aberto a e aceitar essa heterogeneidade da textura discursiva e, quando necessário, empregar um tipo diferente de lógica. Jacques Samson muito habilmente observou que o trabalho de Ware pede uma “nova competência de leitura”: “ler se torna mais um ato deliberado que uma atividade reflexa. O leitor precisa cooperar de modo que o que é revelado [como se por fluido fotográfico] alcance a máxima nitidez”. (GROENSTEEN, 2013, p. 40, tradução nossa).

<sup>61</sup> Embora utilize o termo, Groensteen deixa explícito que não discutirá o que exatamente entende por “pós-moderno”.

<sup>62</sup> Ao contrário do que o leitor não familiarizado com o trabalho de Ware pode pensar, a palavra aventura não está sendo usada no sentido de um gênero popular consolidado nos quadrinhos, da maneira que Tintim, por exemplo, é uma história em quadrinhos de aventura. O sentido aqui é mais amplo, Groensteen esclarece que aventura vem do latim *adventura*, derivado de *advenire*, e que significa “coisas que devem acontecer”. Está relacionado, portanto, a um tipo de história em que a passagem de tempo, os acontecimentos e as conexões entre causa e efeito são importantes, qualquer que seja o gênero (aventura, terror, ficção científica, drama, super-heróis etc.), diferentemente do que se passa com os quadrinhos poéticos.

É possível interpretar as tensões entre os quadrinhos clássicos e as novas tendências como um índice da alta inventividade contemporânea nesse campo, algumas das recentes inovações nos lançam num cenário vasto e em expansão. Os últimos anos tem sido marcantes no desenvolvimento dessas tendências que, no Brasil, são bem representadas por eventos como a Des.Gráfica e o projeto Baiacu, que estão lastreados em instituições culturais prestigiadas e buscam pontes entre tradição e experimentação, Brasil e mundo, quadrinhos e outras práticas artísticas, Groensteen conclui seu diagnóstico:

O campo contemporâneo dos quadrinhos parece, ele próprio, estar fendido pelas mesmas tensões entre os álbuns clássicos inteiramente subservientes às demandas de legibilidade e transparência e dedicados à onipotência da narrativa — e uma tendência mais livre, mais poética, quadrinhos nos quais as imagens estão carregadas de afecções, que possuem a qualidade de uma epifania, um evento gráfico. Nós vimos que esses quadrinhos são caracterizados por uma variedade de operações de articulação e associação entre imagens, nem diretamente narrativas, nem cronológicas. O que eles demonstram é que, sem repudiar o dispositivo espaçotópico dos quadrinhos (multirrequadros divididos em tiras e painéis), é possível introduzir alguma maleabilidade no sistema e assim escapar de sua qualidade normativa e mecânica, e descobrir dentro de suas restrições formais uma nova liberdade de expressão. (GROENSTEEN, 2013, p. 56, tradução nossa).

Em certos momentos, tenho a impressão que Groensteen usa os adjetivos moderno, pós-moderno, contemporâneo e poético quase de maneira intercambiável, sem levantar maiores questionamentos. Mesmo que o adjetivo “poético” se destaque com mais facilidade desse bloco, ele não oferece um *corpus* amplo de exemplos, nem características muito específicas que nos permitam diferenciá-los com maior rigor, de modo a tornar essas categorias mais operativas. Pedro Moura, por outro lado, reserva um momento de seu texto a traçar uma linha divisória clara entre contemporâneo e moderno, já que está interessado em um tipo particular de experimentalismo nos quadrinhos que qualifica exatamente como contemporâneo. O autor não adota esse adjetivo apenas em relação a obras produzidas nos últimos anos, mas o utiliza principalmente para designar quadrinhos que podem ser, de certa maneira e segundo seu juízo, considerados parte integrante da arte contemporânea. Trabalhos que são:

[...] informados por outros campos de criação, seguindo padrões de interesse, preocupações e modos de investigação similares. [...]. Além disso, contemporâneo deve agir de maneira contrária a “moderno”, em um sentido que “modernismo” pressupõe a articulação de práticas com discursos

organizados ou mesmo movimentos, enquanto que a contemporaneidade é mais aberta, menos organizada, se quisermos, etc. (MOURA, 2011, pp. 4–5, tradução nossa).

Outra pessoa que também trata com especificidade o termo “contemporâneo”, é Pedro Franz. Em sua dissertação de mestrado, o sentido elaborado pelo quadrinista para a palavra, está próximo daquele estipulado por Moura. Para Franz, merecem esse adjetivo aqueles quadrinhos que ocupam um entre-lugar, na fronteira do campo dos quadrinhos com o das artes visuais. Dois campos que — como iremos reforçar em muitos momentos deste texto — possuem um histórico de relações complexas, díspares e nada fáceis de mapear. É também nesse entre-lugar que o autor pensa e insere o seu projeto de quadrinho, desenvolvido junto à dissertação de mestrado, *Incidente em Tunguska*. Segundo o autor:

[...] acredito que seja justamente nesse ponto de intersecção, nesse entre-lugar, que reside a especificidade de algo que caracteriza o que podemos chamar de história em quadrinhos contemporânea<sup>63</sup>, utilizando o adjetivo com um sentido distinto de “atualidade”, “através de uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias” (AGAMBEN, 2009, p. 59), da mesma forma que o usamos junto à arte, à dança, à fotografia e a outros campos. É nesse lugar híbrido, que lida com questões pertinentes tanto aos quadrinhos e quanto da arte contemporânea, que situo *Incidente em Tunguska*. (FRANZ, 2015, p. 88).

Franz sente a necessidade, advinda de suas pesquisas como mestrando e artista, de “convocar” uma outra nova categoria ainda, a de “quadrinhos de artista”. São, segundo o autor, publicações de artistas<sup>64</sup> nas quais é possível perceber o dispositivo fundamental dos quadrinhos (imagens em situação de copresença e que se sobredeterminam) operando, porém por sua produção, circulação, recepção, fruição, avaliação crítica e valoração mercadológica acontecerem nos circuitos socioinstitucionais da arte contemporânea, num *art world* autônomo, elas não costumam ser classificadas como quadrinhos, ainda que preencham todos os requisitos de uso do sistema espaçotópico. O autor faz questão de nos lembrar que, se as instituições que formam o campo das artes contemporâneas, em geral, não reconhecem esses objetos como publicações de histórias em quadrinhos, tampouco as instituições do mundo dos quadrinhos os

<sup>63</sup> O autor ressalta que “opto pelo uso do singular (i.e.: a história em quadrinhos), para referir-me à mídia ou ao campo dos quadrinhos, deixando o plural para designar obras ou publicações de quadrinhos”. (FRANZ, 2015, p. 18).

<sup>64</sup> Livros ou publicações de artistas, e, às vezes, até mesmo catálogos de exposições pensados como objetos artísticos autônomos são bastante comuns nos circuitos da arte contemporânea.

reconhecem como objetos dessa natureza. Muitas dessas instituições não sabem da existência desses objetos ou das aproximações possíveis, e não raras vezes por desinteresse ou negligência. O fato é que ainda é pequena a abertura das instituições do mundo dos quadrinhos para receber, fazer circular e fruir esses objetos. Talvez seja proporcional ao interesse do campo da arte contemporânea por exemplares de quadrinhos que não sejam produzidos por artistas, mas sim por “meros” quadrinistas.

São enumerados, na dissertação de Franz, diversos exemplos de quadrinhos de artista que circulam no mundo das artes contemporâneas (portanto, no campo ampliado dos quadrinhos). Um caso especial são os gibis — esse é o termo que o próprio autor das publicações usa para se referir a elas — de Fernando Lindote<sup>65</sup>, artista residente em Florianópolis, que tem sua vida marcada pela influência de Renato Canini (ver notas 15 e 132), de quem frequentava o ateliê durante a adolescência. Não apenas a história pessoal de Lindote está ligada a Canini, como o trabalho deste quadrinista é tema constante em suas obras, sobretudo pela figura que o tornou célebre, o Zé Carioca. Falarei brevemente de Lindote, seus gibis e sua ligação com Franz no terceiro capítulo.

O campo restrito dos quadrinhos também tem seus exemplos de quadrinhos de artista. No Brasil, Franz cita dois expoentes. O primeiro é *Música para Antropomorfos* (2006) de Fabio Zimbres, quadrinista que pertence a uma geração mais velha que a dos interlocutores desta pesquisa. Zimbres é um artista experimental — tratado também por Pedro Moura como pertencente a essa categoria — referencial para os artistas da geração aqui estudada. De certa forma é, portanto, um quadrinista experimental que já se tornou clássico, se não para o grande público, ao menos para a crítica especializada e para os artistas de quadrinhos. Assim, esse autor ajudou a construir parâmetros que as gerações posteriores puderam explorar de saída. Além de quadrinista, Zimbres não é desconhecido do meio das artes contemporâneas brasileiras, o autor trabalha em diversas mídias e participa de exposições em galerias. Ele também foi um dos participantes, como vimos acima, do projeto Baiacu, ao lado de Coutinho, Franz, Gerlach e Góes.

---

<sup>65</sup> Em parceria com o artista gráfico Fernando Leite (tomo essa informação da dissertação de Pedro Franz). Ela também está presente no gibi de Lindote que o próprio Franz me deu de presente, consta nos créditos: Concepção: Fernando Lindote. Edição: Fernando Leite.



Imagem 29 — *Zé do Canini*, obra de Fernando Lindote.

O segundo exemplo de quadrinhos de artista no campo restrito é a série Know-Haole (2013 em diante), de Diego Gerlach. Próxima em dimensões físicas das revistinhas de quadrinhos infantis encontradas em bancas de todo o país, estamos diante de um gibi popular no que diz respeito à forma. Porém, se o conteúdo encontrado dentro das revistas dialoga de muitas maneiras com os quadrinhos populares e clássicos, ele o faz de maneira a exorcizar várias de suas regras. Ainda com relação a quadrinhos clássicos, e para a minha surpresa, Gerlach me disse ter proposto, recentemente, criar histórias para a editora que detém os direitos de produção de quadrinhos Disney no Brasil. Porém, os responsáveis por essas criações não se interessaram por seu trabalho.

É o autor quem cuida de todas as etapas da produção: escreve e desenha as histórias, envia os arquivos digitais para a gráfica, monta as revistas. E, depois, cuida também da distribuição: via correio, em eventos ou através de revendedores especializados. Os estilos de desenho, os tipos de narrativa e as histórias encontradas variam, podem ir de certo realismo da quarta edição ao visceralmente cartunesco da segunda. Não raro, o humor idiossincrático de Gerlach aparece, também passamos por variações em torno de sátiras políticas e até uma

história de imersão densa no mundo interior de um personagem, sóbria no tom mas eivada de fantasias sombrias.

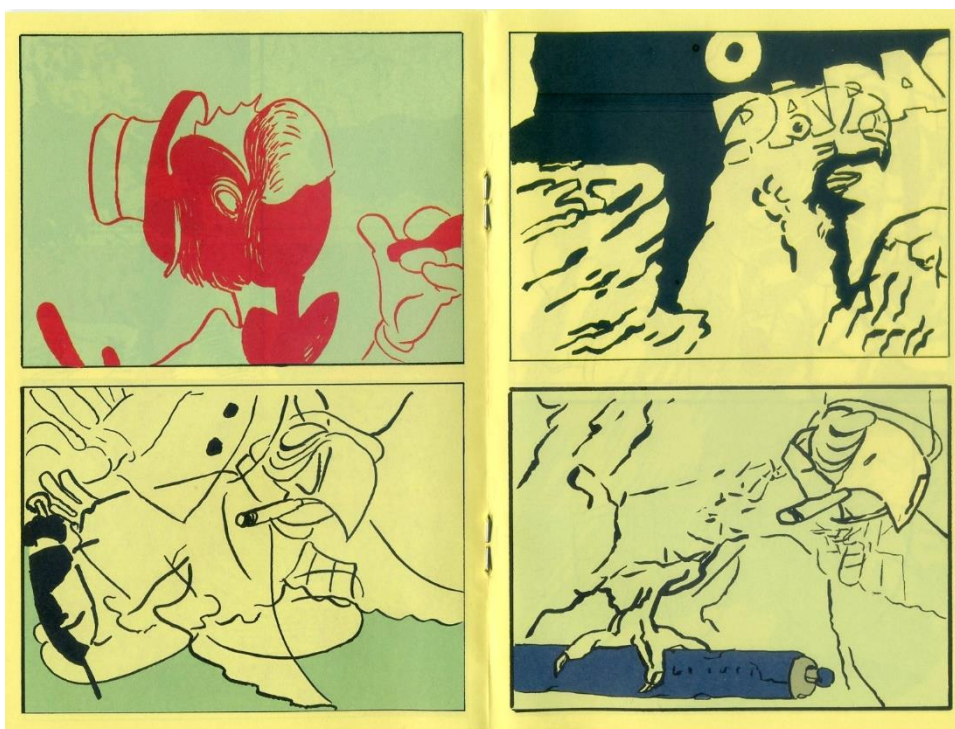


Imagem 30 — Páginas de gibi de Fernando Lindote, em parceria com Fernando Leite. Aqui podemos perceber um exemplo de rima visual.

As publicações, de preço acessível, em papel comum, impressas em preto e branco e com a capa em papel colorido, são autênticos *fanzines*, essa maneira de produzir revistas de quadrinhos baratas nos anos 1970, 1980 e 1990, que caiu em desuso com a facilidade encontrada, de uns anos para cá, para imprimir revistas de aparência mais — na falta de uma palavra melhor — sofisticadas. A série é publicada pelo selo de Gerlach, Vibe Tronxa Comix.

A maneira de encarar o trabalho, cuidando de todas as etapas; a exploração sistemática de diferentes estilos; e o produto final, barato e auto distribuído, podem ser interpretados também como posicionamento político do quadrinista. Aqui, por cuidar de todos os aspectos da produção, também temos um caso de *fazer quadrinhos expandido*. Há também espaço para experimentalismo visual e narrativo, um indicativo das ousadias gráficas de Know-Haole é a capa da quinta e mais recente edição, publicada em 2016, e lançada na Des.Gráfica, desenhada por Gerlach em parceria com seu sobrinho Otávio Fernandes Felippio, então com sete anos. A segunda edição da série trazia em sua contracapa um desenho do personagem Gilso, de Gerlach,

protagonista daquela edição, feito por outro sobrinho do autor, Vítor Fernandes Felippio, com seis anos na época. Uma tira de Vítor aparece na mesma edição, e numa outra edição, outro desenho do mesmo autor. As revistas são produzidas por Gerlach em sua casa, na qual o autor morava sozinho (em dezembro de 2016, quando lá estive) com seus gatos, o trabalho se dá, mais especificamente, em sua cozinha, o cômodo que me pareceu, pelos dias em que estive por lá, o mais frequentado da casa. Não só lugar de trabalho, mas também onde recebe os amigos. A casa fica localizada em São Leopoldo (RS), região metropolitana de Porto Alegre.

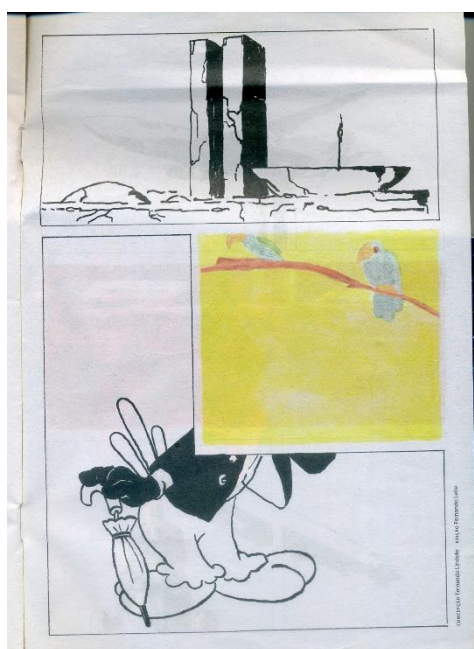


Imagem 31 — Página de gibi de Fernando Lindote, em parceria com Fernando Leite.

Foi o mesmo Diego Gerlach que me apresentou uma outra expressão para lidar com essa produção destoante que estamos dando conta, expressão que eu desconhecia. São os chamados *fusion comics*. Talvez a inspiração seja o *jazz fusion*, esse gênero musical que se popularizou a partir da década de 1970 e realizava, justamente, uma fusão do *jazz* com elementos advindos do *rock*, do *funk*, do *rhythm and blues* etc. Eu estava na casa de Gerlach e ele me disse que havia acabado de conversar com Rafael Coutinho e comentara com este sobre a minha presença ali. Coutinho então pediu para que Gerlach me perguntasse o que o trabalho de todos eles, meus interlocutores, teria em comum. Assim, se desenrolou nosso diálogo transcrito a seguir.

**Gerlach:** Daí ele falou: “pergunta pra ele o que que tem a ver o trabalho de

nós todos”, ele ficou nessa, “o que que tem a ver?”. Parece que ele não consegue ver com tanta clareza.

**Eu:** Mas ele tava se referindo ao método cotidiano ou ao resultado final?

**Gerlach:** Não é... eu não sei exatamente. Mais em termos de... ele diz o que que tu viu que unifica esses autores, entendeu? Daí eu arrisquei, eu falei pra ele: “ah, cara, tem uma coisa meio de *fusion comics*, né?” É um termo que não vingou aqui, acho que nem na gringa vingou muito, mas é um termo que aquele Frank Santoro<sup>66</sup> usou pra descrever esse quadrinho autoral meio bastardo que surgiu agora. Que mistura mais influências do que... tipo, quadrinhos anteriores tu via mais claramente de onde tinha vindo tais coisas, era uma coisa mais pontual. Agora é uma coisa mais mestiça, mais híbrida, a galera vai recorrer a recursos de mangá, de quadrinho franco-belga, de coisa que é mais *art brut*, mais *punk*, tudo sob um... antes não, o cara ou era mais influenciado pela escola de super-heróis, ou era mais cartum, ou era mais realístico, esses autores [interlocutores da pesquisa] todos meio que... talvez o Franz tenha um pouco menos disso...

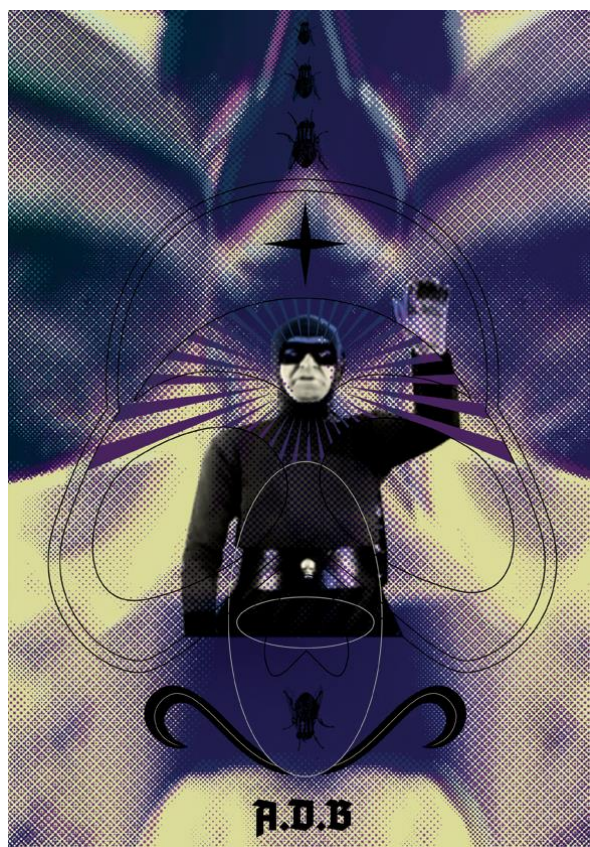
Mas eu também acho que tem um outro aspecto desse *fusion comics* que é de incorporar mais coisas de outros campos também, uma sensibilidade, às vezes, de artes visuais, outros suportes, que nem o Franz faz, o DW também tem uma coisa mais nesse sentido, eu acho. Eu não sei, eu arrisquei isso. Claro, fora aquelas outras coisas todas de cena, de se influenciar mutuamente, de ter um certo senso de competição, competição não, mas de cumplicidade, um desafio conjunto.

Gerlach identifica em seu comentário duas possibilidades de cruzamento de influências. Uma interna ao meio, um autor que pode se influenciar por diversas tendências (mangá, super-heróis, franco-belga, cartum) e uma externa, na qual artistas se contaminam por questões, suportes e práticas exógenas, ao menos num primeiro momento, ao mundo dos quadrinhos (*art brut*, *punk*, artes visuais).

O autor norte-americano Douglas Wolk, em seu livro *Reading Comics — How Graphic Novels Work and What They Mean*, também busca uma expressão que dê conta de circunscrever a produção esteticamente desafiadora que ele observa em crescimento constante, ele os chama *art comics*. No livro publicado originalmente em 2007, o autor escreve:

[...] há muito mais exemplares [de *art comics*] nos últimos cinco anos, digamos, que nos quinze anos anteriores a esses, e muito mais nesse período do que havia anteriormente. A razão pela qual eles proliferaram recentemente é que eles se tornaram comercialmente viáveis, quase como um subproduto acidental da longa, complicada história da indústria dos quadrinhos. (WOLK, 2007, p. 36, tradução nossa).

<sup>66</sup> Quadrinista norte-americano contemporâneo.



Imagens 32 e 33 — Capa e página de *Ano do Bumerangue* (2010), de Diego Gerlach.

Onde se lê “indústria dos quadrinhos”, leia-se “indústria norte-americana dos quadrinhos”. O livro de Wolk está baseado na análise desse contexto, de modo que suas proposições só poderiam ser generalizadas através de análises comparativas embasadas, coisa que não farei. Mas, ao menos, elas nos informam do fenômeno que ele batiza de *art comics* no gigante e influente mercado dos EUA. Para termos uma ideia da circunscrição que Wolk estabelece em seu livro, dos 22 artistas analisados em profundidade (quase todos são representantes dos tais *art comics*, mas há exceções), a maioria é norte-americana ou ao menos anglófona (além dos norte-americanos, temos um francês, dois canadenses, um inglês e um escocês), e todos os trabalhos já foram publicados nos Estados Unidos.

Wolk credits parte da força crescente dos *art comics* à indústria, eles são o “subproduto acidental”, a brecha em um mecanismo que certos jovens artistas audazes aproveitaram. Tudo isso se relaciona às muitas especificidades dessa indústria naquele país, e especialmente ao sistema chamado de mercado direto que propiciou a criação de lojas especializadas em quadrinhos por todo o território estadunidense, não detalharei essas especificidades ou esse

sistema, remeto o leitor interessado ao segundo capítulo do livro de Wolk. No Brasil, já tocamos no tema da dificuldade de estabelecer uma ideia de quadrinhos clássicos, de tradição e, pode-se deduzir daí, de mercado de quadrinhos estabelecido. Mas, uma das coisas que capta minha atenção na expressão de Wolk, é a similaridade desta com aquela usada por Pedro Franz: “quadrinhos de artista”.

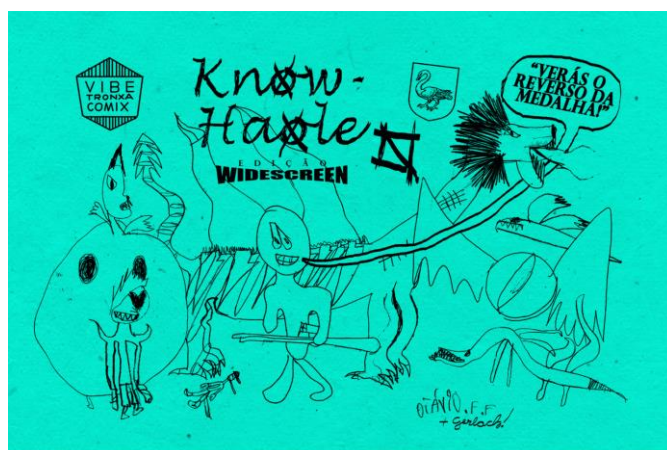


Imagem 34 — Capa de Know-Haole n°5 (2016), por Diego Gerlach e Otávio Fernandes Felippio.

Franz e Wolk estão falando de coisas diferentes. Se, no caso do primeiro, o que interessava era o entre-lugar ocupado por publicações de quadrinhos que poderiam ser originárias tanto do campo das artes visuais contemporâneas quanto do campo dos quadrinhos, mas que traziam questões pertinentes aos dois campos, o segundo estabelece suas diretrizes dentro do campo restrito dos quadrinhos, ele não está preocupado em cotejar a linguagem com outras práticas expressivas. Os *art comics*, no livro de Wolk, se o entendo bem, contrapõem-se primordialmente aos *mainstream comics* (poderíamos, sem dúvida, entender esse campo como o dos quadrinhos convencionais, clássicos ou tradicionais, de que já vínhamos falando). A novidade desses exemplares recentes estaria, em parte, no modo como se dá essa contraposição:

[...] por décadas, quadrinhos fora do *mainstream* foram chamados primeiro de “*underground*” e então “alternativos”, o que apenas sublinha seu senso de exílio e rebelião contra o *mainstream*. Nos últimos anos, entretanto, o estilo americano de quadrinhos fora do velho *mainstream* se tornou mais algo em si mesmo, não apenas uma reação contra um estilo dominante. (WOLK, 2007, p. 59, tradução nossa).



Imagem 35 — Apropriação de Pateta, Zé Carioca e Pato Donald, personagens da Disney, por Diego Gerlach. Publicado em Know-Haole nº 1 (2013).

O autor não deixa de nos fornecer algumas das características desses *art comics*: são quadrinhos em que o estilo, a expressividade e a distintividade de seus autores são pontos centrais e não necessariamente os personagens recorrentes, ou as recompensas emocionais por acompanhar uma história ou a adesão às regras de gêneros narrativos. Ele também aponta para o fato de que esse material pertence, em geral, juridicamente, a seus autores, o que é a exceção quando se trabalha nas grandes editoras *mainstream* americanas, e isso significa que quaisquer restrições artísticas são autoimpostas e não decisões de editores ou empresários que detêm os direitos de tal ou tal personagem. É um quadrinho de autor portanto, e devemos lembrar que desdobramentos contemporâneos do campo, como os trabalhos de Ilan Manouach que já vimos, estão problematizando essa noção de autor, noção central para os *art comics* da maneira como Wolk os conceitua.

Wolk faz uma ressalva a essa expressão: “Eu gostaria de esclarecer que ‘*art comics*’ e ‘bons quadrinhos’ [*good comics*] não são a mesma coisa: quando eu digo que algo está dentro da órbita dos *art comics*, isso não é um juízo de valor, apenas uma descrição”. (WOLK, 2007, p. 31, tradução nossa). Embora ele admita a seguir que essa sobreposição é frequente.

Podemos certamente contestar o quão adequados são todos esses muitos adjetivos (e outros ainda, como os sugeridos pelo quadrinista Jean-Christophe Menu e citados por

Groensteen: arcaicos, infranarrativos, pictogramáticos e extraterrestres), e essa contestação levanta questões como as seguintes: falar em quadrinhos poéticos ou quadrinhos de arte não é já uma maneira de tentar legitimar esses exemplares em campos mais prestigiados, como aqueles da poesia ou da arte (ou, ao menos, “emprestar” a legitimidade desses campos), mesmo quando se diz que sua função é meramente descritiva e não valorativa? Ao dizer *fusion comics* não reiteramos sub-repticiamente uma (aparentemente) não desejada divisão rígida entre campos de criação? O que implica dizer de uma criação estética que ela é moderna ou pós-moderna? Seria necessário cotejá-la com o que se entendia por arte moderna no início do século XX, ou essas palavras são apenas descritivos mais ou menos frouxos que se contrapõem à ideia também vaga de “clássico”?

Todas essas são questões justificáveis e que devem ser encaradas, daqui por diante, se os estudiosos de quadrinhos pretendem descrever seu campo com um maior grau de rigor e especificidade. No entanto, o que mais me interessa nessa discussão não é estabelecer se esta ou aquela qualificação é ou não adequada. O que interessa aqui é, sobretudo, perceber que a descrição analítica e a elaboração teórica desses itens precisou ser estendida, modulada e ampliada de maneira a incluir esses “objetos estranhos” que a simples palavra (e a ideia a qual ela se associa) “quadrinhos” não dava mais conta de descrever. E, ainda mais importante, é que a descrição é que precisou, e ainda precisa, se adequar ao movimento das coisas no mundo material. Foi a profunda imersão, exploração e deslocamento de práticas comuns aos “quadrinhos clássicos”, levadas a cabo por autores como os aqui estudados, que obrigou aqueles que se dedicam a escrever sobre esse campo a qualificar essa produção de modo a diferenciá-la. Nos capítulos seguintes, os trabalhos de Gabriel Góes e Pedro Franz — como neste o de Ilan Manouach —, nos ajudarão a olhar mais de perto as práticas de criação e as obras desses artistas de difícil classificação.

### 1. 2. 5 Quadrinhos como experiência

Quadrinhos experimentais também remetem à ideia de “quadrinhos como experiência”, expressão utilizada por Rafael Coutinho em sua fala no lançamento do projeto Baiacu. Esse mesmo projeto é já um exemplo do que podem ser quadrinhos como experiência, uma vez que uma experiência ou vivência específica, num lugar específico e na convivência e entendimento de determinados artistas, é que criará o resultado final, pouco programado de antemão. Mas poderíamos pensar também em diversas outras experiências, sejam aquelas nas quais autores

se colocam já tendo em vista a produção de um quadrinho ou sejam experiências vividas que apenas posteriormente serão vistas como passíveis de serem depuradas e transmitidas na linguagem dos quadrinhos e, a partir dessa percepção, serão retrabalhadas e organizadas por um autor nos códigos específicos dessa arte.

Este quadrinho como experiência não se sobrepõe necessariamente ao quadrinho autobiográfico, um gênero bastante importante e consolidado no que diz respeito a carregar uma pretensão já diversa do quadrinho industrial, de massa. Como exemplos de quadrinhos-experiência se pode recorrer a Pedro Moura, quando no item de sua tipologia em que fala de transdisciplinaridades, aponta para experimentos que agregam performance e quadrinhos, em especial aqueles feitos pela dupla francesa Ruppert e Mulet, como em *Gogo Club*, publicado em 2007 pela L'Association. Outro exemplo seria *Brutalis*, publicado pela Frémok em 2003, uma parceria entre Thierry Van Hasselt e a coreógrafa e bailarina Karine Ponties. As profundas inserções jornalísticas de Joe Sacco em zonas de guerra também podem ser vistas, numa chave diferente dos exemplos acima, como exemplo de uma experiência intensa, vivida por uma pessoa, com o intuito de posteriormente quadrinizá-la.

Pedro Franz cita em sua dissertação um livro de Edmond Baudoin e Troubs, *Viva La Vida — Los Sueños de Ciudad Juárez*, no qual os autores franceses fizeram um trabalho de campo em Ciudad Juárez, no México, uma das cidades mais violentas do mundo. Lá estavam em busca de uma “alteridade radical”, Franz grifa essa expressão entre aspas, portanto, suponho que essas sejam as palavras literais dos autores. A ideia do livro era simples, perambular pela cidade e desenhar retratos de pessoas que em troca lhes contassem um sonho, o retrato da pessoa, contando seu sonho através do balão de fala, comporia parte da matéria gráfica do livro<sup>67</sup>. A dupla repetiria experiência parecida em um outro livro, intitulado *El Sabor de la Tierra*, na Colômbia, em área de conflito entre governo e Farc, as pessoas retratadas neste outro livro eram aquelas que consentiam em contar aos autores sua lembrança mais valiosa. É notável a aproximação do procedimento desses autores com o de um etnógrafo. Além da escolha de uma expressão como “alteridade radical”, o que pode sugerir possibilidades estimulantes para a antropologia.

Um projeto do próprio Pedro Franz, junto a companhia de dança Cena 11, intitulado *Rumor*, também pode ser lido na categoria do quadrinho-experiência, mesmo que o livro não

---

<sup>67</sup> Não tive acesso ao livro, portanto não sei qual significado da palavra sonho estava em questão. Lendo o texto de Franz, tive a impressão de que se trata de sonhos oníricos. Mas, na página que reproduz em sua dissertação, os quatro retratados narram desejos. Portanto, imagino que sonho tenha, nesse livro, a acepção de desejo, aspiração.

seja um livro de quadrinhos mais convencional, pois envolve outras abordagens narrativas e visuais. Seu ponto de partida é a experiência, já que o quadrinista trabalhou com base em relatos dos bailarinos, que foram cada um para um retiro diferente. Retiro e livro compoem parte do processo de criação de um projeto artístico maior.

Como entrevemos acima, existe a possibilidade de uso dos quadrinhos como ferramenta de conhecimento etnográfico, de apresentação do resultado de uma etnografia ou de narração de alguns eventos e reflexões relacionadas ao fazer etnográfico. Algumas pequenas histórias do antropólogo, historiador da arte e quadrinista André Toral, como *A Alma que Caiu do Corpo* (2008), *O Iãgre* (2008) ou *Sem Motivo para Dar Risada* (2010) apontam pioneiramente para essa possibilidade.

Talvez a conexão entre quadrinhos e antropologia seja mais praticada nessa perspectiva metodológica, de utilizar a linguagem dos quadrinhos como meio de apresentar ou complementar um trabalho etnográfico, do que no sentido que procuro neste trabalho, uma abordagem antropológica de ordem teórica sobre a linguagem<sup>68</sup>.

O antropólogo Manuel João Ramos utiliza aspectos da linguagem dos quadrinhos em certos trabalhos antropológicos como, por exemplo, o livro *Histórias Etíopes* e em seu artigo *Stop the Academic World, I Wanna Get Off in the Quai de Branly. Of sketchbooks, museums and anthropology* que contém observações desenhadas sobre o musée du quai Branly e seus visitantes, material publicado no periódico *Cadernos de Arte e Antropologia*, em 2015. No artigo, o autor se refere a alguns trabalhos antropológicos que se aproveitaram da linguagem dos quadrinhos como *Prophecies, Police Reports, Cartoons and other Ethnographic Rumours in Addis Ababa* (1998), de Deena Newman e *Coyote Anthropology: A Conversation in Words and Drawings* (2012), de Mariana Castillo Deball e Roy Wagner. Além da coleção *ethnoGRAPHIC*, da editora da Universidade de Toronto, que pretende apresentar conteúdo etnográfico em forma de quadrinhos. Michael Taussig em seu livro sobre a prática de desenhar em cadernos de campo (*I Swear I Saw This — Drawings in Fieldwork Notebooks, Namely My Own* (2011)) também pode trazer contribuições para esse debate.

A quadrinista equatoriana-colombiana Power Paola, participante da Baiacu, viaja com frequência propondo vivências de desenho e quadrinhos, já esteve inclusive na Amazônia desenvolvendo projetos de quadrinhos com crianças indígenas. Segundo a própria, sua ideia inicial era que o projeto fosse com adultos, mas eles não se envolveram como as crianças o

---

<sup>68</sup> Agradeço ao professor Dr. Ricardo Campos que fez essa observação no meu exame de qualificação.

fizeram.

Podemos pensar ainda num livro como *Os Ignorantes — Relato de Duas Iniciações*. Um relato em quadrinhos da troca de experiências entre o quadrinista Étienne Davodeau e o vinicultor Richard Leroy, ambos sabiam quase nada do ofício do outro. Étienne trabalhou por mais de um ano na adega e nos vinhedos de Leroy, que por sua vez mergulhou no mundo dos quadrinhos.

Mesmo um projeto como *Maus*, que descrevi de maneira sucinta anteriormente como sendo a narrativa de parte da vida do pai de Art Spiegelman, um judeu prisioneiro dos campos de concentração na Segunda Guerra Mundial, também pode ser entendido na chave da experiência. Pois, o que eu não disse antes, é que a matéria narrativa descrita acima se intercala com outra, na qual o autor conta o processo de entrevistas com seu pai para a composição do trabalho, logo, sua própria relação conturbada com o pai. O livro está, portanto, profundamente conectado com a experiência de vida de Spiegelman, com sua relação com seu pai, com a esposa do mesmo, com sua mãe que se suicidou, com seu irmão morto quando criança e com sua esposa. Livro carregado de sua história pessoal e da de sua família.

Rafael Coutinho me relatou a vontade de tornar os quadrinhos mais próximos da vida, o que não é de se estranhar, vindo de um autor que levou sete anos para terminar seu mais recente projeto de fôlego, *Mensur*. Depois do qual, ele disse querer ficar um tempo sem se envolver em projetos muito longos. Coutinho já usou, em nossas conversas, a expressão “quadrinho possível” para designar essa possibilidade de algo mais imediato, mais conectado com o fluxo da vida, em que fosse possível equacionar, de maneira mais tranquila as demandas de tempo, energia e expectativa que envolvem a produção de qualquer trabalho artístico. Falou, inclusive, que procurava formas de tornar os quadrinhos mais próximos da dança, atividade que desenvolveu, não sei ao certo se profissionalmente ou semiprofissionalmente, quando mais jovem.

A proposição de quadrinhos como experiência se conecta com a ideia de quadrinhos experimentais como formulada por Pedro Moura, que deveriam ter no horizonte, segundo esse autor, “a procura pelo desencadear de um resultado, por mais inesperado ou até incontrolável que ele seja” (MOURA, 2008, p. 2).

Claro que, se pensarmos na questão da performance, em certa medida, toda história em quadrinhos pode ser concebida como uma performance congelada, seja a do autor que com a dança de suas mãos deixou um rastro visual, seja dos personagens (ou mesmo das imagens

abstratas) em relações de causa e efeito, de integração, de contradição, de sequência, de narratividade e muitas outras ainda. Essa performance estaria adormecida, à espera de um leitor que a ativasse e animasse ao entrar em contato com o conteúdo plasmado na publicação. A relação entre dança, desenho e música é tratada por Ingold no seguinte trecho:

Nesse sentido, apesar de sua classificação convencional entre as artes visuais, o desenho está mais próximo da música e da dança do que está, digamos, da pintura ou fotografia. A fotografia detém o tempo, diz o escritor e crítico John Berger; o desenho flui com ele. “Poderíamos não pensar em desenhos”, ele sugere, “como redemoinhos na superfície da corrente do tempo?” O desenho que narra não é uma imagem, nem é a expressão de uma imagem; é o traço de um gesto.

Se o desenho que narra é como a música, a isso segue que o lápis — ou qualquer que seja o instrumento usado para fazer as marcas — é análogo a um instrumento musical. O grande pioneiro da arte abstrata moderna, Wassily Kandinsky, desenha esse paralelo explicitamente em seu ensaio *Ponto e Linha Sobre Plano*. Da mesma maneira que ao tocar um instrumento de cordas como meu violoncelo, o movimento do braço que segura o arco vai em direção, através do contato do arco com as cordas, à corrente melódica do som, assim, o fluxo da linha do lápis, o *ducto* [*ductus*] da mão encontra seu caminho até a página. E assim, do mesmo modo que a pressão do arco é espelhada na amplitude do som, a pressão do lápis do desenhista é refletida na espessura de suas linhas. Desse modo, o lápis serve a mão do desenhista da mesma forma que o violoncelo serve a minha, como um *transdutor* [*transducer*]. Lembrando nossa definição [...], o transdutor converte a qualidade cinética do gesto — seu *ducto* — do registro do movimento corporal e consciente para o fluxo material. A coisa que o lápis *não* é, então, é um vetor de projeção, ou o que Pallasmaa afirma ser para o arquiteto: “uma ponte entre a mente que imagina e a imagem que aparece no papel”. (INGOLD, 2013, pp. 127–128, tradução nossa, grifos do autor).



Imagem 36 — Pôster feito a partir de páginas de *O Grifo de Abdera*, romance de Lourenço Mutarelli que conta com a inserção de uma história em quadrinhos. As linhas em sua microdança.

Lourenço Mutarelli diz que o desenho é uma microdança, e este é um dos motivos pelos quais ele gosta de ouvir música enquanto trabalha. Essa sua concepção ecoa ideias parecidas de antropólogos como Gell, Ingold e Taussig sobre as relações entre dança e desenho. Taussig, apoiando-se em John Berger, nos lembra da corporalidade do desenho e da ancestralidade que compartilharia com a dança: “desenhar é tão fundamental para a energia que nos faz humanos quanto cantar e dançar’. O desenho, ele [Berger] acrescenta, tem algo que falta à pintura, escultura, vídeos e instalações — corporalidade”. (TAUSSIG, 2009, p. 269, tradução nossa).

Para mim, um exemplo dessa dança foi assistir Rafael Coutinho desenhar algumas páginas de seu *Mensur*, vistas num primeiro momento as linhas não parecem nada mais que isso, linhas. Marcas traçadas de maneira a encontrar o ritmo e a imagem que irá compor a página, de maneira a criar graça e movimento na composição e que, aos poucos, ganham solidez e forma e passam a representar, de fato, um mundo.



Imagem 37 — Esboço para *Mensur*, de Rafael Coutinho. As linhas parecem dançar.

Alfred Gell sobre essas relações diz:

Certamente é útil considerar o ato de desenhar como aparentado ao dançar, e o desenho como um tipo de resíduo congelado deixado por esse balé manual. De fato, justamente essa analogia parece ter se insinuado a Merleau-Ponty, depois de haver testemunhado uma gravação cinematográfica em *close-up*, e em câmera lenta, da mão e do pincel de Matisse engajados no ato de pintar. Mas, ainda mais, isso indica a sinergia entre as formas de arte e modalidades de expressão que a estética convencional tenta tratar separadamente, porque elas dão prazer a sentidos diferentes, o olhar (arte visual), o ouvir (música), ou a sensação cinética (dança). Se podemos enxergar padrões visuais como traços congelados de danças, então nós também podemos enxergar danças como estando a meio caminho de se tornar música, que, de fato, normalmente as acompanha. [...] Desenho e música e dança tantalizam nossa capacidade de lidar com todos e partes, continuidade e descontinuidade, sincronia e sucessão. Essa analogia também nos lembra que muito da arte consiste de performances virtuosísticas, e que as performances envolvidas na maior parte das artes visuais tomam lugar, por assim dizer, “fora do palco”, não obstante uma pintura de Rembrandt é uma performance de Rembrandt, e pode ser entendida como tal, como se fosse uma performance de dançarinos ou músicos de hoje, ao vivo no palco. (GELL, 2013, p. 95, tradução nossa).

Essa descrição de Gell pode servir muito bem aos quadrinhos: um conjunto que forma um todo composto de partes, os quadros. Esses quadros se apresentam em sucessão, de acordo com um protocolo de leitura estabelecido, mas também ocupam sincronicamente o espaço da página, tomando a forma de imagens justapostas que sinergizam umas às outras. Essas imagens transitam, assim, da descontinuidade — necessária e imposta pelo sistema, tomando a forma de quadros que sucedem uns aos outros separados por interstícios — ao processo completado pelo e no leitor, em que a descontinuidade se torna continuidade. Mas nem só de objetos discretos, como revistas e livros, se faz um mundo dos quadrinhos, atentemos agora para os aspetos que envolvem tais objetos.

### 1. 2. 6 Um mundo socioinstitucional para os quadrinhos

Na abertura de seu artigo *Vogel's Net — Traps as Artworks and Artworks as Traps*, de 1996, Alfred Gell diz: “Boa parte da discussão na filosofia da arte, arte visual particularmente, no momento presente, tem a ver com o problema de definir a ideia de uma ‘obra de arte’. Quando um objeto fabricado é uma ‘obra de arte’ e quando é algo menos digno, um mero ‘artefato’?” (GELL, 2008, p. 219, tradução nossa).

Em seu livro *Comics versus Art*, publicado originalmente em 2012, Bart Beaty persegue dois movimentos, primeiramente analisar processos específicos que levaram os quadrinhos a serem tomados como não-arte, ou como o “‘outro’ massificado culturalmente da arte”, uma

atenção detida sobre as forças socioinstitucionais que atuaram nesse sentido, bem como sobre a resiliência desse “legado modernista que persiste mesmo nesses tempos pós-modernos”. (BEATY, 2013, p. 7, tradução nossa). Além desse primeiro movimento, o autor também irá fazer uma análise de processos em curso, através dos quais, determinados quadrinhos e determinados quadrinistas estão sendo progressivamente legitimados no mundo da arte e em suas instituições, tais como galerias, museus, imprensa especializada ou casas de leilão, mesmo que de maneira tímida, como é possível deduzir da citação abaixo:

Começando com o trabalho de Gary Panter, seu trabalho nos quadrinhos é emblemático de estética difícil, mas seu trabalho no mundo da arte [*art world*] é visto como consideravelmente mais *lowbrow*<sup>69</sup>, este capítulo pergunta se os quadrinhos mais legitimados são, não obstante, meramente equivalentes a algumas das pinturas menos legitimadas. (BEATY, 2013, p. 10, tradução nossa).

Se a cooptação dos quadrinhos pelas instituições das artes acontece de modo quase imperceptível, isso não impede Beaty de formular um prospecto ousado e, em sua perspectiva, otimista — que faz coro com opiniões de outros autores, como Pedro Moura (p. 236, *infra*) e Thierry Groensteen —, segundo o qual, em alguns anos, não se distinguirá mais, ao menos da maneira como hoje se faz, entre mundo da arte e mundo dos quadrinhos (BEATY, 2013, p. 13).

Detenhamos nossa atenção sobre uma questão relacionada ao primeiro movimento, explicitado acima, do livro de Beaty: a maneira como determinados processos históricos impedem os quadrinhos de ascenderem ao *status* de arte. Assim como no caso das artes visuais, do modo colocado por Gell, o problema da definição também tem grande destaque no campo dos quadrinhos. Segundo Bart Beaty, entre os processos que contribuíram para que os quadrinhos não fossem considerados como arte estão, justamente, as tentativas de definição da linguagem, um hábito antigo que ocupou papel significativo nas produções reflexivas sobre essa mídia. Beaty faz um rigoroso apanhado de proposições que caminharam nesse sentido e,

---

<sup>69</sup> A palavra *lowbrow* é derivada de uma distinção que estabelece três níveis de cultura: *highbrow*, *middlebrow* e *lowbrow*. Este último é muitas vezes associado ao que haveria de mais baixo em termos de cultura de massas, incluindo histórias em quadrinhos. Como o comentário de Beaty deixa claro, esses níveis poderiam também servir para distinguir os exemplares de qualquer campo cultural ou artístico dado. Assim, poderíamos dizer que se a pintura de Panter é avaliada como *lowbrow*, é provável que a de Picasso o seja como *highbrow*. Mas, segundo Umberto Eco: “E pode haver produtos *low brow*, destinados a serem fruídos por um vastíssimo público, que apresentam características de originalidade estrutural tais e tamanha capacidade de superarem os limites impostos pelo circuito de produção e consumo em que estão inseridos, que nos permitam julgá-los como obras de arte dotadas de absoluta validade (é o caso, ao que parece, das histórias em quadrinhos como os *Peanuts*, de Charlie M. Schulz, ou do *jazz* nascido como mercadoria de consumo, e até como ‘música gastronômica’ nas casas de tolerância de Nova Orleans)” (ECO, 1993, p. 56).

seguindo seu raciocínio, acabamos por concluir que essa abordagem costuma levar a definições formalistas e essencialistas, portanto rígidas e excludentes de certos objetos liminares. Além disso, por vezes escamoteiam intenções ideológicas — estejam seus autores conscientes ou não disso — por trás da superfície imparcial que se fixa em aspectos formais.

Esse é o caso da tese, bastante difundida e aceita até poucos anos atrás, de que *Hogan's Alley* (muitas vezes designada pela alcunha de seu protagonista The Yellow Kid, ou, em português, O Menino Amarelo), de R. F. Outcault (1863–1928) seria a primeira história em quadrinhos, relegando o trabalho de um antecessor hoje reconhecido como Töpffer para um campo outro. Admitia-se afinal, que o trabalho de Töpffer trazia semelhanças com a mídia, mas o fato de o texto estar escrito embaixo dos quadros e não em balões de fala, por exemplo, poderia servir para descredenciar suas obras como quadrinhos. Os balões (é um exemplo de recurso dos quadrinhos, mas poderia ser qualquer outro) compunham, nessa perspectiva, um elemento formal sem o qual uma obra não poderia ser considerada ontologicamente uma história em quadrinhos.

*Hogan's Alley* trazia algumas características — nomeadamente personagens fixos e, a partir de certo momento, o uso de balões de fala — que a credenciariam como o primeiro trabalho a preencher todos os requisitos de certas definições formalistas. Essas características se revelaram como imprecisas historicamente no que diz respeito ao seu pioneirismo, ademais, não são mais pensadas como fundamentais para que um objeto seja considerado uma história em quadrinhos. Convenientemente, essa tese localizava a origem dos quadrinhos nos Estados Unidos, mais precisamente nos jornais da Nova York do final do século XIX, e permitia afirmações como a reproduzida abaixo, feita textualmente por Art Spiegelman em 1977.

Uma de nossas invenções artísticas mais vitais, a tira de quadrinhos, ainda luta para sair de seu armário cultural. Na Europa, especificamente na França, a potência da forma é muito admirada. O processo de apropriar nossas formas indígenas, como filmes e *jazz*, e retorná-las com um certificado de validação cultural está em curso novamente. Em casa, seu verdadeiro valor é minado por diversas atitudes dominantes. (SPIEGELMAN apud BEATY, 2013, p. 28, tradução nossa).

A revisão atenta que Beaty faz das teorias que tiveram como projeto procurar uma definição para os quadrinhos é elencada, em seu livro, por tendências que se sucedem umas às outras: as que procuram entendê-los como entretenimento dentro do quadro da cultura de massas; as que os tratam como arte popular (*folk art*) na qual se expressariam as características

do povo norte-americano, conectando assim, indissoluvelmente, essa manifestação expressiva com seu suposto país de origem, os EUA; ou aquelas que os descrevem como uma arte autônoma por direito próprio, mesmo que para isso seja necessário traçar parâmetros muito específicos em relação à história da arte. Beaty qualifica essas definições de diversas maneiras: formal (p. 25), analítica (p. 26), normativa (p. 28), baseada na forma narrativa (p. 32, 33), essencialista (p. 34), funcionalista (p. 38).

A falta comum a todas elas, em que pese suas tentativas, parece ter sido, segundo o autor, a incapacidade de definir os quadrinhos como um mundo artístico autônomo, numa perspectiva sociológica, e como uma expressão artística que estivesse em pé de igualdade com as outras. Muitas das teorias são tratadas por Beaty de maneira a dar a entender que, mais do que não conseguir alcançar essas façanhas, tais procedimentos contribuíram para torná-las em possibilidades ainda mais remotas, intencionalmente ou não.

Podemos designar as definições criticadas por Beaty, de maneira geral, como essencialistas (os quadrinhos devem ter determinado traço transcendente, não estabelecido socialmente, para serem ontologicamente considerados quadrinhos) e formalistas (os quadrinhos devem ter tais ou tais características formais — a depender do autor: balões de fala, imagens em sequência, personagens recorrentes, narrativa — para serem, de fato, quadrinhos). A mais paradigmática, ou, ao menos, a mais disseminada e popular entre elas, é a formulação do quadrinista norte-americano Scott McCloud, proposta em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, publicado originalmente em 1993. Segundo essa definição, como vimos na nota 50 deste capítulo, quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9). Um dos problemas da definição de McCloud é, segundo Beaty, o fato de ela ser, dependendo do contexto, muito estreita ou muito abrangente. Além disso, para Beaty, essa definição “[...] intencionalmente busca obscurecer a história da forma, sua significância social, e noções de valor estético, substituindo-as por um formalismo essencializante”. (BEATY, 2013, p. 35, tradução nossa).

O próprio Beaty esclarece que, no território da arte, definições dessa natureza se tornaram progressivamente incomuns a partir do modernismo. E como essas definições sempre se tornam problemáticas, dogmáticas, excludentes, ou mesmo improdutivas, o autor começa a delinear um outro caminho, via sociologia da arte, e uma outra abordagem com a qual trabalhar:

Definições funcionalistas das artes foram significativamente minadas na era modernista por trabalhos vanguardistas como os *ready-mades* de Marcel Duchamp, os quais pareciam não ter quaisquer propriedades estéticas, e por trabalhos conceituais que desafiaram noções de artefato e perceptibilidade. Como resultado, definições contemporâneas de arte frequentemente enfatizam a importância da conexão entre um trabalho e a história da arte, ou entre um trabalho e as instituições do mundo da arte. Uma vantagem da teoria institucional tem sido sua habilidade em reconhecer trabalhos vanguardistas e conceituais como arte através do foco nas condições sociais requeridas para sancionar práticas e objetos culturais como artísticos. Chave para a definição institucional de arte é o conceito de “mundo da arte” [*art world*], que Arthur Danto (que o grafia como uma só palavra) definiu como a organização social que fornece as teorias da arte que todos os membros assumem tacitamente para que existam objetos que sejam efetivamente considerados arte. George Dickie, indiscutivelmente o mais proeminente dos advogados do institucionalismo, argumenta em seu livro de 1975 *Art and the Aesthetic* que uma obra de arte é um artefato apresentado ao público do mundo da arte, e que o público do mundo da arte é um conjunto de indivíduos que são preparados em algum grau para entender um objeto que é apresentado a eles como arte. A circularidade do argumento de Dickie foi frequentemente criticada por sua inabilidade em distinguir o mundo da arte de instituições sociais estruturadas de maneira similar. No entanto, a definição de arte proposta por Dickie tem a vantagem de não depender das características específicas do objeto de arte e redireciona nossa atenção em direção à classificação social da arte ao invés de sua qualidade estética. (BEATY, 2013, p. 36, tradução nossa).

Teorias da arte como as de Danto e Dickie, especialmente por sua ênfase em processos sociais ao invés de em características estéticas, foram fundamentais para a renovação dos estudos de arte em antropologia, renovação levada a cabo sobretudo por um autor de destaque nesse campo, o já citado Alfred Gell. Esse autor destaca que a teoria de Dickie oferece apelo às inclinações dos antropólogos pelo mesmo motivo que desagrade os adeptos da abordagem estética transcendental tradicional, a saber, ela ignora as qualidades estéticas dos objetos artísticos em favor de análises sociológicas do tipo que a disciplina já está habituada a fazer, como exemplo desse tipo de análise, Gell cita a obra *A Distinção — Crítica Social do Julgamento*, de Pierre Bourdieu, originalmente publicada em 1979 (GELL, 2008). Alfred Gell dialoga de maneira intensa com Danto e Dickie no ensaio citado na abertura desta seção, e avança suas posições a partir das teorias de ambos, embora, como já veremos, não os isente de críticas. O autor ressalta o deslocamento produzido por essas teorias no campo da arte:

Pode-se aceitar a premissa essencialmente liberadora da teoria institucional da arte, que surgiu precisamente para acomodar o fato histórico que as obras de arte ocidentais não mais possuem uma “assinatura” estética e podem consistir de objetos inteiramente arbitrários, como tubarões mortos em tanques de

formaldeído<sup>70</sup>, e assim por diante. (GELL, 2008, p. 233, tradução nossa).

Voltando a Beaty, aquilo que, na sua leitura, faltaria aos estudos de quadrinhos seria então menos uma definição formalista unívoca — até pela inocência ou impossibilidade de um projeto como esse depois do advento do modernismo nas artes —, e mais uma concepção de um mundo dos quadrinhos específico, operando com suas lógicas sociais, econômicas e estéticas próprias.

[...] a falha dos estudos sobre quadrinhos não foi sua incapacidade de estabelecer uma definição funcional da forma dos quadrinhos, mas sua inabilidade em conceituar quadrinhos como um mundo da arte distinto. Seguindo a tradição estabelecida por esses críticos [Becker, Bourdieu, Danto, Dickie], o fracasso [*underachievement*] histórico dos quadrinhos não foi causado por atalhos formais, mas está enraizado nas relações de poder diferenciais entre mundos da arte competindo por recursos culturais e prestígio. Significativamente, deslocando nossa atenção em direção ao mundo dos quadrinhos [*comics world*], e se distanciando da forma dos quadrinhos, oferece-se a possibilidade de revolucionar nosso entendimento dos quadrinhos e de como eles têm sido ignorados e marginalizados pelos guardiões culturais. (BEATY, 2013, p. 44, tradução nossa).

Ao se concentrar nas relações sociais ao invés de objetos, a teoria de Beaty traz caminhos possivelmente produtivos para uma abordagem antropológica, ao citar Becker, sua proposição ecoa similaridades com a antropologia da arte de Gell. Beaty coloca o artista “no centro de uma rede de cooperação entre pessoas, das quais o trabalho de cada uma é essencial para o resultado final” (BECKER apud BEATY, 2013, p. 38, tradução nossa). E continua inspirado em Becker quando propõe que:

[...] os quadrinhos são melhor compreendidos através das atividades coletivas que constituem sua produção e circulação, não simplesmente como produtos finais distintos definidos pela relação de imagens justapostas. A ênfase de Becker na cooperação entre membros de um mundo da arte na criação do sistema serve como um lembrete que é esse sistema que constitui o objeto de arte. Quadrinhos, seguindo essa lógica, podem ser definidos como objetos reconhecidos pelo mundo dos quadrinhos como quadrinhos. (BEATY, 2013, p. 37, tradução nossa).

A teoria de Beaty é, portanto, um passo importante, sem dúvida, para superar os becos

---

<sup>70</sup> Gell está se referindo à obra *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living* (1991), do artista contemporâneo inglês Damien Hirst. Obra que é discutida em seu artigo.

sem saída em que as teorias formalistas nos deixaram. No entanto, ela pode fechar as portas para um procedimento de reinvestimento da ideia moderna de quadrinhos ao se concentrar nas instituições dos *comics worlds*<sup>71</sup> e nos critérios que essas instituições levam em conta para validar objetos como sendo ou não quadrinhos. A formulação de Beaty sofreria, assim como a de Dickie, de algum grau de circularidade. Ou, como diz Gell, “[...] a teoria institucional tem um problema por ser menos clara sobre os tipos de critérios que ditam se objetos aspirantes [ao estatuto de arte] serão ou não selecionados como artisticamente ‘interessantes’”. (GELL, 2008, p. 234, tradução nossa).

Nesse sentido, a proposta de Beaty, embora mais bem fundamentada teoricamente, de um ponto de vista das ciências sociais, que outras aqui apresentadas e com as quais minha abordagem se conecta de maneira mais direta — como a de Isabelinho e Manouach —, apresenta certas propensões, por sua própria escolha disciplinar e metodológica que, se entendidas e abordadas de maneira estreita, poderiam limitar uma compreensão antropológica. É possível, de posse dessa teoria, avançar bastante, mas já se intui uma fronteira talvez mais perto do que gostaríamos. Claro que, lembro mais uma vez, a ausência total de fronteiras tornaria a categoria “história em quadrinhos” vazia e destituída de capacidade explicativa. Tornaria um baralho de tarô, uma exposição num museu ou a sucessão de imagens que experienciamos na vida, uma história em quadrinhos, e esse não é o caminho que estou propondo.

Mesmo assim, a teoria de Beaty é útil por, entre outros motivos, permitir traçar conexões com esferas paralelas ou mundos da arte afins, que produzem artefatos que não podem ser diferenciados dos quadrinhos por critérios formalistas, mas apenas através da rede social na qual são produzidos, consumidos, avaliados e comercializados. Ele nos dá os exemplos dos livros de artista e de livros ilustrados infantis.

Uma razão pela qual *In the Crack of the Dawn*<sup>72</sup> não é geralmente considerado como uma revista em quadrinhos, apesar de suas similaridades estruturais, é que esse objeto circulou exclusivamente no mundo dos livros de artista e não nas redes que constituem o mundo dos quadrinhos. (BEATY, 2013, p. 42, tradução nossa).

<sup>71</sup> Como visto na página 43, os *comics worlds* são muitos e não apenas uma grande instituição internacionalizada.

<sup>72</sup> Livro de artista publicado em 1991, simultaneamente à exposição homônima, pela Mai 36 Galerie e Yves Gevaert, de autoria de Matt Mullican e Lawrence Weiner. Pedro Franz o coloca na categoria “quadrinhos de artista”.

Ainda sobre a distinção entre os livros de artista e as histórias em quadrinhos, ele nos diz que ela é “explicável apenas a partir de um viés de valor cultural no qual alguns produtores de quadrinhos são negados como artistas enquanto autores como Spiegelman são negados especificamente como artistas de *quadrinhos*”. (BEATY, 2013, p. 41, tradução nossa, grifo do autor).

Beaty, citando mais uma vez Howard Becker, destaca que os *art worlds* não possuem fronteiras ao seu redor, e que, enquanto elas esboroam em outros campos — visto os próprios comentários do autor sobre práticas artísticas pós-duchampianas reproduzido acima —, no campo dos quadrinhos, o patrulhamento de fronteiras, muito praticado por proponentes das definições funcionalistas, não só é uma característica frequente, como parece, atualmente, se intensificar. Se Becker aponta para relações “íntimas” e “extensivas” dos *art worlds* com campos dos quais eles próprios procuram se distinguir, no âmbito dos quadrinhos, ao contrário, a busca por exemplares “puros” beiraria a insanidade.

No entanto, eu acrescentaria que, curiosa e contraditoriamente, algumas teorias formalistas, como a de McCloud, nos permitem olhar para a Tapeçaria de Bayeux, para ciclos de gravura de William Hogarth, para códices pré-colombianos e para pinturas egípcias como quadrinhos ou, ao menos, como artefatos passíveis de serem abordados teoricamente junto aos mesmos. Esses artefatos, tomados como amostras da capacidade inventiva humana, podem ser tudo, menos exemplos “puros” de quadrinhos. E, ainda que a intenção de McCloud, ao tratá-los como quadrinhos, possa ser — como sugerem Beaty, Aaron Meskin e Les Daniels — forçar a legitimação social dos mesmos, inserindo-os num campo de respeitabilidade, não me parece haver motivo para não aproveitarmos essas conexões, desde que estejamos cientes do problema — colocado por Beaty e com o qual concordo — dos “jogos de *status*”, que permeiam as proposições de McCloud, e busquemos ferramentas para superar tais jogos. O próprio Beaty reconhece uma consequência importante dessa abordagem:

Um dos resultados de tal salto [através de uma definição de quadrinhos abrangente considerar artefatos como a Tapeçaria de Bayeux como quadrinhos] seria negar a equação dos quadrinhos com a cultura de massa americana, minando o argumento nacionalista e abrindo a possibilidade de os quadrinhos transcenderem qualquer cultura particular, como o fazem as outras artes. (BEATY, 2013, p. 31, tradução nossa).

Apesar dos debates sobre fronteiras e da atenção aos casos-limite, a circularidade da teoria de Beaty parece permanecer, quadrinhos são definidos como aqueles artefatos que os

mundos dos quadrinhos consideram quadrinhos. O que fazer então com os tais exemplos liminares? Qual sua serventia para nosso entendimento da forma expressiva e do entorno social se o consenso do mundo dos quadrinhos sequer os entende como quadrinhos? O que fazer com livros ilustrados infantis e livros de artistas que o próprio Beaty traz para o debate?

Pedro Franz de fato faz algo, algo prático e material, com a conexão quadrinhos-livros de artista, ao conceituar seu *Incidente em Tunguska* no entre-lugar que se encontra no limiar entre esses dois campos. Mas como fazer quando um trabalho do próprio Franz, como *Underground*, é recebido por parte do mundo dos quadrinhos, inclusive quadrinistas, como algo que não é uma história em quadrinhos? Quais critérios estão em jogo aqui? E o que fazer com produções que se distanciam dos quadrinhos em aspectos formais, sociais e funcionais — como a pictografia Cuna e os desenhos na areia dos Walbiri por exemplo — mas que, mesmo assim, são passíveis de tratamento teórico e prático junto aos quadrinhos, em certos contextos controlados pelo pesquisador, podendo assim iluminar de maneiras imprevistas nossa compreensão dos mesmos e dos processos técnicos e sociais por eles mobilizados.

Beaty parece trazer à tona os exemplos liminares apenas como um reforço para sua ideia de que princípios formais não devem reger as descrições de quadrinhos, em favor de uma teoria que aborde os mundos sociais que os englobam. Não parece haver grande interesse em projetar um campo ampliado ou mesmo utilizar esses casos para uma melhor compreensão da forma expressiva história em quadrinhos. Nas palavras do próprio, sua abordagem suplantaria “os debates herméticos sobre as minúcias da forma que vieram da suposição mal colocada que qualquer forma de arte pode ser tão nítida e definitivamente categorizada de maneira a eliminar exceções” (BEATY, 2013, p. 47, tradução nossa), através de “um novo historicismo enfatizando o lugar social dos quadrinhos dentro da hierarquia das artes”. (BEATY, 2013, p. 47, tradução nossa).

Proponho que, para ampliar nossa noção de quadrinhos e para que os artistas possam cada vez mais atuar nos limites dessas fronteiras sem preocupações que não as da própria criação, possamos traçar conexões parciais<sup>73</sup> (GELL, 2008, p. 230) com outras formas expressivas. Conexões que podem ser temporárias, circunstanciais e cambiantes (como Manouach sugere), e não essencializadas e rígidas. Conexões inspiradas, por exemplo, naquela

---

<sup>73</sup> “Não se trata de insistir que uma armadilha [originária] da África e a mais recente obra de Damien Hirst são exemplos do mesmo tipo de coisa em absoluto, mas apenas que cada uma é capaz, no contexto de uma exibição, de entrar em sinergia e potencializar significados na outra. Elas não são a mesma coisa, tampouco são inteiramente diferentes ou incomensuráveis; elas estão, na expressão de Marilyn Strathern (1991) ‘parcialmente conectadas.’” (GELL, 2008, p. 230, tradução nossa).

que Gell traça entre armadilhas e instalações de arte contemporânea, em sua exposição imaginária (GELL, 2008). Ou naquela que Susan Vogel traça entre uma rede de caça Zande e arte contemporânea (GELL, 2008). Ou nas que Isabelinho, Manouach e Franz traçam entre quadrinhos e outras produções materiais expressivas.

Central para a ideia de arte de Gell é o que ele chama de “nexo de intencionalidades complexas” manifestadas como incorporações ou resíduos em certos objetos. Esses objetos, munidos de tais intencionalidades, atuam numa rede intrincada que emaranha artistas e espectadores, ou caçadores e presas, em relações sociais complexas. “Eu argumentaria que essa evocação de intencionalidades complexas é de fato o que serve para definir obras de arte” (GELL, 2008, pp. 228–229, tradução nossa).

Estou sugerindo que qualquer objeto manufaturado por humanos pode ser circulado como uma obra de arte? É o que está implicado na teoria “institucional” da arte? Potencialmente, talvez, sim; mas isso tem sido trivial, em termos de teoria da arte contemporânea, desde 1917, quando Duchamp exibiu seu notório urinol (ou *Fonte*). (GELL, 2008, p. 233, tradução nossa).

É através de uma “[n]oção mais ampla de interpretabilidade, englobando a objetificação de ‘intencionalidades complexas’ em modos pragmáticos e técnicos, bem como o projeto de comunicar significado simbólico autônomo [...]” (GELL, 2008, p. 234, tradução nossa), que o autor julga ser capaz de ir além dos impasses colocados pelas teorias interpretativa e institucional, representadas respectivamente por Arthur Danto e George Dickie, das quais parte. Fornecendo, assim, um caminho para a antropologia da arte que teria entre suas tarefas a da: “descoberta de conexões entre intencionalidades complexas em obras de arte ocidentais e o tipo de intencionalidades incorporadas em obras de arte e artefatos (agora recontextualizados como obras de arte) de outros lugares”. (GELL, 2008, p. 234, tradução nossa).

Gell está ciente que sua proposta carrega certa unilateralidade, uma vez que as questões relacionadas à arte, e mesmo à concepção da arte como uma esfera social autônoma (ainda que relativamente), são nativas das modernas sociedades industrializadas e não provêm de sociedades extra-modernas como aquelas das quais ele seleciona seus exemplares de armadilhas. No entanto, o autor faz menção à ideia de Nicholas Thomas segundo a qual objetos possuem um tipo de “promiscuidade” que, potencialmente, os capacitaria a escapar da perspectiva unilateral ocidental moderna, uma vez que não dispõem de essência, mas apenas uma “extensão indefinida de potenciais”.

A teoria de Beaty nos servirá, portanto, para manter em mente, durante nossa abordagem, todo o mundo social dos quadrinhos, que vai muito além dos artefatos discretos produzidos, circulados, comercializados e avaliados por esse mesmo mundo, ou seja, as revistas e livros em si. Mas, como não pretendo apenas me pautar pelos critérios não muito claros que os mundos dos quadrinhos utilizam para considerar certos artefatos como quadrinhos (pois, se o fizesse, deixaria de enriquecer a abordagem com muitos outros exemplares artísticos produzidos pela humanidade), procurarei, quando julgar necessário, as “conexões parciais” possíveis entre quadrinhos e objetos de outros mundos socioinstitucionais.

### **1. 2. 7 Considerações gerais sobre o trabalho de campo**

Daqui em diante, centrarei o texto no trabalho de campo e na interlocução com os quadrinistas. Nos meus contatos com eles, procurei manter um ar de espontaneidade que os deixasse à vontade, as conversas se desenrolaram sem que eu me preocupasse em entrevistá-los com um roteiro rígido, apenas preparei previamente questões que me interessava tratar e as introduzi em conversas informais, assim que senti algum clima de intimidade e abertura na nossa relação.

Essas questões, ainda que mantivessem algumas preocupações de fundo gerais, variaram significativamente de autor a autor, a depender de características salientes por mim observadas em sua prática e trabalho. O desenrolar dos diálogos foi pautado também por uma negociação, ou seja, não forcei caminho por assuntos que pareciam não interessar aos interlocutores. Procurei, portanto, a partir de meu conhecimento prévio de seus trabalhos, estabelecer pontos de conexão entre meus interesses de pesquisa e as questões que pareciam interessá-los mais. Dessa maneira me orientei, tanto quanto possível, por uma abordagem dialógica que perseguisse interesses em comum e que permitisse que o pensamento desses autores conduzisse, em grande parte, o foco de meu olhar sobre suas práticas e obras.

Não pretendi com essa abordagem estabelecer sínteses gerais ou invariantes de pensamento e prática que presidem a criação de quadrinhos. Antes, tentei estabelecer uma interlocução que desse conta de explorar os processos de criação desses autores específicos e sua própria reflexão sobre tais processos, mantendo especial atenção para as relações entre pensamento, prática e as imagens das histórias em quadrinhos que produzem, temática que, como expliquei neste capítulo, tornou-se a busca principal desta pesquisa. Num texto publicado no *blog* Quadrinhos Autorais, um de meus interlocutores, Diego Gerlach, faz menção ao tema

de meu interesse, sobre as relações entre o pensamento e o processo de criação de imagens.

Uma vez que a ideia deixa sua cabeça e começa a tomar forma na página, ela já está comprometida em diversos níveis. A característica mais cara ao artista é a obsessão, e não a técnica. [...].

De modo que *fazer* é a única coisa que de fato importa. Durante a criação da página, nada existe fora do momento.

É tão simples: saia ‘bom’ ou saia ‘ruim’ — se faço, não erro. (GERLACH, 2011, s/p, grifo do autor).

O trabalho de campo foi conduzido com quatro interlocutores principais, todos eles quadrinistas que vivem e trabalham em diferentes cidades do Brasil. São eles: Rafael Coutinho, de São Paulo; Pedro Franz, de Florianópolis; Diego Gerlach, de São Leopoldo (RS); e Gabriel Góes, de Brasília. Além desses quatro, utilizo, para construir o texto e reflexão aqui apresentados, interlocuções com outros quadrinistas que se deram de maneira menos exaustiva e rigorosa, bem como declarações, entrevistas e outros tipos de texto, de autoria de outros quadrinistas, brasileiros ou não, que foram significativos para a construção das ideias aqui expostas.

O nexos compartilhado pelos meus quatro interlocutores é, portanto, uma prática expressiva. Outro traço comum entre eles é que são quadrinistas que, com seu trabalho, problematizam algumas ideias pré-estabelecidas do que deve ser uma história em quadrinhos, de quais são os limites temáticos, gráficos e de circulação de seus artefatos ou, dito de outra maneira, seus trabalhos carregam uma qualidade experimental e reflexiva, uma tentativa de pensar e forçar alguns limites da linguagem. A hipótese, que espero tenha ficado clara até aqui, é que esses limites são, como demonstrado pelo trabalho de diversos quadrinistas (entre os quais os aqui estudados), limites “artificiais” construídos por contingências históricas, econômicas, sociais e culturais, não se constituindo em características intrínsecas da linguagem.

Embora digam respeito a um círculo que se expande para além dos quatro autores aqui referidos, as palavras de um deles, Rafael Coutinho, proferidas na primeira aula do Curso de Desenho e Narrativa, ministrado por ele e Gabriel Góes, em agosto e setembro de 2016, no Sesc Itaquera, em São Paulo, sintetizam bem esse traço comum:

No quadrinho a gente tem alguns expoentes de uma cena relativamente nova de uns dez anos, de oito anos, um pouquinho mais, de quadrinistas que já começaram a buscar fazer quadrinhos de uma forma não convencional, tentar entender que formas existem de desconstruir, de buscar desafios subversivos pra autossabotar a própria produção, trabalhos de reapropriação, acho que são

conceitos relativamente novos também [...].

Diego Gerlach, oferece, num dos textos de abertura da revista *Novo*, publicada em 2012, editada por Gabriel Góes e Lucas Gehre através do selo Samba, intitulado *Um método de tentativas*, uma eloquente descrição do tipo de trabalho que vem sendo realizado pelos interlocutores desta pesquisa. Ainda que dos autores aqui estudados apenas o trabalho de Góes marque presença nessa publicação, penso que a proposição de Gerlach pode ser estendida para abarcar os outros com quem dialogo.

Se quiséssemos fazer uma declaração bombástica (e supostamente em sintonia com os tempos), poderíamos dizer simplesmente que “a narrativa de três atos é fascista”, mas... é um pouco mais complicado que isso.

Nos últimos anos, a rede mundial de computadores e a penetração da tecnologia digital em nosso cotidiano possibilitaram acesso a um manancial de informação até então inédito. A reboque disso, tem se tornado evidente um número crescente de experimentos e tentativas de abordar a feitura de histórias em quadrinhos de modo também inédito. Num sentido bastante amplo, pode-se dizer que a avenida principal segue sendo a mesma, mas temos agora uma série de transversais inusitadas. Algumas dessas novas HQs possuem uma sensibilidade um tanto mais difusa (e, a meu ver, rica, dotada de espírito) do que o simples cacoete reflexo de percorrer o arco de “introdução, complicação e desenlace”. Mais do que revelar a trajetória de mudanças impactadas sobre este ou aquele personagem (que nos conduziria àquilo conhecido em tempos primevos como “moral da história”), a possibilidade de tentar retratar epifanias e estados subjetivos por meio dessa variedade específica de arte sequencial (conhecida na terra de Arariboia como “quadrinhos”) parece que ganhou tração definitiva. (GERLACH, 2012, s/p).

Como é possível deduzir de algumas declarações acima reproduzidas, considero esses interlocutores como pensadores da linguagem em que trabalham, quase teóricos. Pessoas que apresentam um alto grau de imersão em seu ofício, pessoas nas quais os quadrinhos ocupam parte importante dos pensamentos. Essa postura certamente influenciará aquilo que produzem, pois além da dimensão intuitiva própria a esse tipo de trabalho, há essa dimensão reflexiva que se manifestará em suas práticas e buscas pessoais e artísticas.

Isso fica patente no texto de apresentação do *blog* Quadrinhos Autorais, editado por DW Ribatski, no qual Diego Gerlach, entre outros, escreveu.

Trocando figurinhas com o Diego Gerlach começamos a perceber quanta teoria a respeito de arte, e mais especificamente, quadrinhos, conseguíamos formular a partir de nossas conversas e referências simples. Nunca foi uma questão de tentar transformar quadrinhos em “algo sério”, e sim constatar que

QUADRINHOS SÃO ALGO SÉRIO! Ou pelo menos podem ser. Ainda assim, não ache você, leitor, que “sério” aqui se refere a algum gênero específico como quadrinhos trágicos, ou biografias ou dramas e nem mesmo ao formato ‘romance gráfico’. E sim quadrinhos que envolvem conceitos, seja qual for o tema e forma utilizados.

[...] *Existem muitos quadrinistas da cena brasileira atual, que trabalham em cima de auto-teorias sobre seus trabalhos [...]*. (RIBATSKI, 2011, s/p, grifo nosso).

Os interlocutores principais deste projeto também pertencem a uma mesma geração, nascidos entre 1980 e 1983, compartilham uma série de referências comuns que impregnaram sua formação — como determinados artistas, determinadas publicações de quadrinhos e experiências de vida — e que podem ter contribuído para o grau de familiaridade que encontram entre si e para a sintonia dos princípios gerais que animam suas criações. Essa identificação também deve ter favorecido a colaboração em projetos diversos e o desenvolvimento de uma amizade que passa pelo compartilhamento de um projeto artístico difuso<sup>74</sup>. Em última instância, são um círculo de amigos e colegas de ofício, um grupo que mantém entre si contato, relações e parcerias artísticas.

Como já foi dito, eles compartilham uma maneira de abordar os quadrinhos que preza pela tentativa de explorar até onde pode ir a linguagem, de experimentar com diversos dos seus aspectos. Ainda que os resultados finais dessa identidade de fundo sejam muito diversos entre si, a ponto de podermos dizer que seus estilos divergem radicalmente, mesmo que se encontrem em alguns aspectos.

Em relação às transcrições de diálogos encontradas nesta dissertação, tomei a liberdade de atuar como editor, omitindo redundâncias e substituindo uma ou outra palavra na expectativa de trazer mais clareza e de melhor harmonizar esses trechos com o tom geral do texto. Espero ter dado conta dessa tarefa sem prejuízo ao pensamento dos interlocutores, de qualquer maneira, a responsabilidade pelas transcrições é inteiramente minha.

---

<sup>74</sup> Difuso pois não se constituem num grupo coeso, com manifesto e diretrizes comuns, sendo sua identificação, eu diria, “espontânea”.

## 2 Gabriel Góes — “Não existe uma calçada reta no mundo” — Apropriação, *desenho feio* e *quadrinho sensorial*

Focarei agora na minha interlocução com Gabriel Góes, quadrinista brasileiro a quem o epíteto de experimental é bastante apropriado, ele é um dos autores que trafega com desembaraço pelas “transversais inusitadas” às quais Gerlach se refere no texto citado acima. Sua prática do desenho é caracterizada por um aspecto particular: o escopo amplo de estilos e materiais, que vai de um trabalho com traço tradicional, firme e sólido até um desenho infantil, sujo, bruto e ao qual o autor se refere geralmente por *feio*, com uma série de matizes possíveis entre esses dois polos. A liberdade com que Góes trata o desenho foi aludida, ainda que relativizada, por Rafael Coutinho num diálogo comigo, diálogo que versava justamente sobre a rigidez com a qual Coutinho avalia a sua própria abordagem do desenho.

**Coutinho:** Tem a ver com você se permitir mesmo, e aí tem a ver com padrão estético, com educação visual, estética, e também uma certa moralidade com relação ao processo criativo, ao criar artístico, eu posso fazer isso? Eu posso ir ali? Eu posso me permitir desenhar isso? Eu posso fazer esse... essa coisa meio Gabriel Góes, eu posso desenhar um pé saindo da orelha? Tudo bem? Eu deixo isso existir no meu caderno? Na minha HQ [história em quadrinhos]? O personagem pode ter uma mão de siri? Tudo bem [risadas nossas]? Tá feio, tá estranho... tudo bem se eu desenhar feio? Eu deixo isso ou vou tentar de fato corrigir loucamente, vou ficar tão mal que eu vou ter que rasgar esse desenho e jogar no lixo? O Pedro [Franz] tava aqui, ele pegou e rasgou um desenho, eu falei: “cara, que cê tá fazendo?” [Pedro responde:] “Ah, não gostei, achei que não tinha nada a ver”, e aí eu percebi que faz anos que eu não rasgo um desenho, mas, ao mesmo tempo, tem coisas que eu não me permito desenhar, eu não sou um cara que fica desenhando, sabe? Eu perdi essa coisa, esse hábito louco.

**Eu:** Desenhando como uma coisa sem sentido [...] que não seja voltada pra algum trabalho? Cê não pega e desenha por prazer ou por exploração? Você não é um cara que mantém *sketchbook*<sup>75</sup> ou esse tipo de coisa?

**Coutinho:** Não, cara, não. O máximo que eu consigo é isso [me mostrando o caderno no qual estava procurando encontrar o visual dos personagens de uma animação na qual estava trabalhando], que eu acho tudo preso demais, processo de gente presa. Outro dia vi alguém perguntando pro Quintanilha<sup>76</sup>: “e aí? Você fica desenhando?”, ele falou: “não”, [a pessoa perguntando de novo:] “não tem vários caderninhos?” Ele falou: “não, não tenho hábito, só desenho mesmo o que eu preciso desenhar, vou lá e faço”. E eu lembro dele dizer isso com um certo orgulho, uma certa constatação de que ele não precisa, seria como quem estivesse dizendo: “não preciso mais estudar, passei a fase

<sup>75</sup> Cadernos utilizados por desenhistas, pintores e artistas gráficos em geral para a anotação de ideias visuais rápidas, desenhos de observação, estudo de personagens e esboços de imagens a serem finalizadas.

<sup>76</sup> Marcello Quintanilha, quadrinista brasileiro residente na Espanha.

dos estudos”, o que me incomodou muito. O máximo que eu consigo é ficar assim [novamente mostrando o caderno], então tem um trabalho eu fico desenhando pra achar o personagem, né? Mas eu já acho que é tudo preso, eu já tô finalizando, já tô fazendo pra alguém vir tirar uma foto e dizer: “ah! Como ele desenha bem”.

**Eu:** E [...] alguém que trabalha o oposto disso seria o Góes?

**Coutinho:** Não sei, tem vários tipos, não acho que o Góes seja também o epítome, não é? o ápice da, da [eu interrompo: liberdade], do processo, cada um tem um processo, tem caras que eu sinto que “putz! Esse cara tá... chegou em algo que eu gostaria de ter chegado”, eu não acho que ele [essa pessoa hipotética] seja um exemplo pra todos, cada um tem uma... eu gosto muito do jeito como o Denny Chang<sup>77</sup> desenha, que se pretende ser bem resolvido esteticamente, tem uma busca por estilo clara, ele já achou o estilo dele e ele celebra o desenho dele naquele estilo, mas ele deixa que coisas saiam do lugar. Não parece muito preocupado em fazer o caderninho pra mostrar pras pessoas, ou preso em questões estéticas muito profundas [...].

Góes, nascido em 1980, além de quadrinista, se define como ilustrador e artista plástico. Trabalhou, dos 20 aos 26 anos de idade, como ilustrador no jornal *Correio Braziliense*, experiência formativa que marcou sua abordagem do desenho. Também trabalhou com autores conhecidos principalmente pelas suas tiras de humor, Allan Sieber e Arnaldo Branco, no período em que residiu no Rio de Janeiro, em 2007. Nesta época desenhou duas adaptações da obra de Nelson Rodrigues, roteirizadas por Arnaldo Branco, *Beijo no Asfalto* e *Vestido de Noiva*. Ao voltar para Brasília em 2008 criou — junto aos quadrinistas Lucas Gehre e Gabriel Mesquita — a revista *Samba*, que se desdobrou em um selo editorial homônimo produzindo revistas importantes e que marcaram o campo dos quadrinhos independentes, experimentais e autorais na segunda metade dos anos 2000 e primeira da década de 2010, tendo influenciado autores de sua geração como Diego Gerlach e outros mais jovens que viriam a fazer quadrinhos. Gerlach, em texto publicado em sua página no *Flickr* descreve o efeito da publicação na sua vida.

Se tivesse que dizer o motivo principal para ter ido ao Rio<sup>78</sup>, teria de ser ‘Fui pra conhecer os caras da Samba’. Soa meio cretino, mas é isso. Quando li a primeira edição da revista em 2009, fui apresentado ao trabalho do trio maléfico LTG, Góes & Mesquita + Matheus Gandara + Stêvz e El Cerdo, (estes dois últimos montariam a magnífica Beleléu, junto com Arruda e Lafã), e ver aquele gibi doente com um luchador ensanguentado na capa é um dos motivos pelos quais vi que não teria opção a não ser fazer algo com quadrinhos. De modo que encontrar com o pessoal todo, passar uma semana

<sup>77</sup> Denny Chang é um quadrinista brasileiro, residente em Porto Alegre, da mesma geração dos autores aqui estudados.

<sup>78</sup> Gerlach se refere nessa passagem à Rio Comicon, evento de quadrinhos sediado no Rio de Janeiro, em 2010.

empurrando nossa doença nas pessoas detrás de um balcão, trocar ideia, beber em Ipanema, dividir um chão de sala como hotel, comer sanduíche de salada de frango no Leblon, tietar Fabio Zimbres na cara-de-pau, tramar projetos perturbados com Góes, cogitar atrocidades com LTG até 5 da manhã... etc, etc, etc... teve o efeito de uma explosão epifânica, de perceber o caminho a trilhar. (GERLACH, 2010, s/p).

Além de editar, em conjunto com os dois outros fundadores do selo, três edições da revista Samba, Góes editou sozinho duas edições de outra revista, a Kowalski, pelo mesmo selo, e, ainda em parceria com Lucas Gehre, a *Novo*, revista com a intenção de levar mais longe uma das propostas da Samba, segundo o próprio Góes, a de fazer confluir quadrinhos e artes plásticas. Também editou, desenhou e escreveu, ao lado de André Valente, a série de publicações Fabio Zines.



Imagens 38 e 39 — As capas das edições 1 e 2 da Samba. A ilustração da esquerda, do primeiro número, é de autoria de Gabriel Góes.

Três características salientes do processo de criação e do trabalho de Gabriel Góes que pautaram grande parte de nosso diálogo são: a apropriação; a elasticidade/modulação de seus estilos de desenho, que, como já dito, têm a particularidade de transitar por um amplo espectro de registros gráficos concomitante ao uso de diferentes materiais; e a noção de *quadrinho sensorial*, ao lado da importância das sensações em seu processo de criação, que também se vinculam com os diferentes registros gráficos utilizados pelo quadrinista.

### 2. 1. 1 Apropriação

A revista Samba, um dos trabalhos de maior repercussão entre os citados, a ponto de dar nome ao selo editorial, também teve vida própria na internet. Seu *site* publicou muitas novas séries e autores, alguns desses trabalhos foram posteriormente compilados em publicações impressas. Todos os quatro autores que compõem o núcleo desta pesquisa foram publicados, em algum momento, na Samba impressa.



Imagem 40 — Capa da terceira edição da Samba.

Dentre as séries publicadas apenas no *site*, gostaria de chamar atenção para duas que têm uma relação particular com os interlocutores deste trabalho. *O cachorro quando quente*, uma série de cinco histórias de uma página cada, escrita e desenhada por Diego Gerlach, apresenta em sua primeira história os autores aqui citados como personagens.

A outra série é *Capitão América e seus amigos*, concebida e editada por Gabriel Góes, com a colaboração de diversos autores, inclusive o próprio Góes e Gerlach. Esse projeto consistia na apropriação de séries clássicas de quadrinhos por autores brasileiros contemporâneos, de maneira a prestar homenagem aos primórdios dos quadrinhos modernos publicados em jornal. Dialogando com o formato tradicional da página dominical de

quadrinhos, as publicações iam ao ar todos os domingos no *site* da Samba.

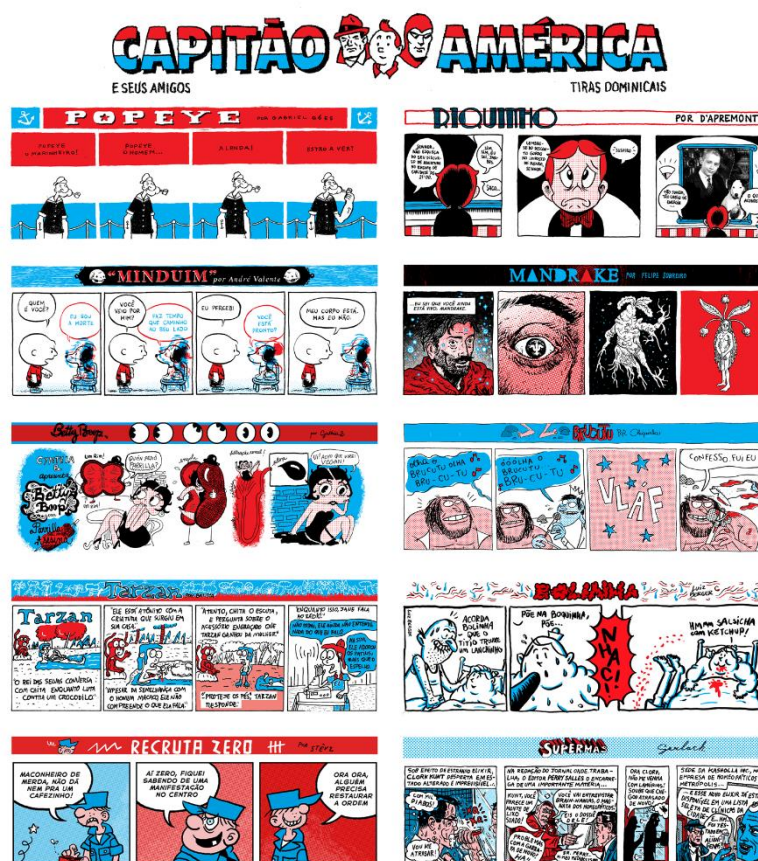


Imagem 41 — Exemplo da primeira temporada de *Capitão América e seus Amigos*, série editada por Gabriel Góes.

A série traz uma característica importante do trabalho de Góes aludida acima, a apropriação. Nas palavras do próprio,

[...] eu amo roubar e eu não sei de onde veio, mas me dá muito prazer, [...] fazer um *Capitão América e seus amigos* pra mim foi uma baita realização, e usar os nomes mesmo, o Gerlach ficou com medo e fez o Supermas<sup>79</sup> mas eu queria [...] que fosse Bolinha [ênfático], Gasparzinho [ênfático], Popeye [ênfático], agora é meu. Eu faço o Popeye agora, ninguém faz o Popeye há cinquenta anos. Dane-se, agora é meu, eu vou fazer do meu jeito. Agora é meu personagem. Roubei pra mim. Eu sou louco pra pegar e fazer a [revista] Animal, “agora a Animal é minha”. Fazer o Gibi, sabe? Usar aquele mesmo

<sup>79</sup> Supermas é a versão de Diego Gerlach para o personagem Superman. A fala de Góes sugere que para ele era importante que nesse projeto a apropriação se desse de maneira declarada, mudar uma letra do nome de um personagem seria como trapacear.

personagem do Gibi, igual, pega e rouba. Meus primeiros *fanzines* lá tinha o Cebolinha, que eu fiz com o Gabriel Mesquita, chamava Cebolinha o gibi. É daí, de roubar essas paradas e falar “aaaahhhhh! É meu velho, dane-se!” Quero ver dizer que não, sacou? Ninguém nunca me falou que não, ninguém nunca pegou e falou: “ah! Isso é pirataria, vou processar você”. Meu sonho é ser processado, cara. Que aí eu vou tá ganhando atenção de verdade, [you] no jornal e falo: “ah! tão me processando”, sacou? Vender milhões de cópias do gibi que foi processado. Não. A moral é que eu posso fazer o que eu quiser, do jeito que eu quiser, quando eu quiser. Liberdade total, isso é liberdade total. Gozando da liberdade total. Tem gente que reclama que não pode fazer: “ah! Eu não vou porque tenho medo de...” [faz barulho com a boca denotando a falta de importância que dá pra isso] “dane-se, vai lá e faz. Não acontece nada”. Minha experiência é essa, não acontece nada. Nunca aconteceu nada.

Uma questão incontornável para um autor que se proponha a trabalhar com apropriação é lidar com direitos autorais alheios. No campo da arte tradicional, a questão dos direitos autorais se dá de outra maneira, e dificilmente trará os mesmos entraves jurídicos, veja-se o caso de Lichtenstein, que abordaremos brevemente no terceiro capítulo, autor que já nos anos 1960 trabalhava intensamente com base no procedimento da apropriação de quadrinhos. Como está claro no diálogo acima, Góes não parece se deter diante desse possível problema, mas essa questão merece alguma atenção. *Capitão América e seus amigos* foi cogitada para integrar a antologia *O Fabuloso Quadrinho Brasileiro de 2015*, organizada por Rafael Coutinho e Clarice Reichstul, tendo como editor convidado Érico Assis. A série seria encartada num suplemento em papel jornal junto ao livro, dando assim continuidade ao diálogo com o formato das tiras de jornal dominicais. A ideia não foi adiante por conta do aconselhamento da assessoria jurídica do projeto, que teve que se deparar ainda com outra questão do mesmo gênero.

Essa outra questão dizia respeito à capa da antologia, que traz imagens de personagens icônicos de quadrinhos e do imaginário da cultura de massas infantil, todos devidamente apropriados, deturpados e derretidos pelo trabalho do artista plástico Luciano Drehmer. A despeito de algum receio, os idealizadores do projeto bancaram a decisão de publicar a capa concebida, decisão que até o momento não acarretou em nenhum processo jurídico por violação de direitos autorais. Como dizia Góes, nada aconteceu.



Imagem 42 — Exemplo da segunda temporada de *Capitão América e seus Amigos*, série editada por Gabriel Góes.



Imagem 43 — Capa da antologia *O Fabuloso Quadrinho Brasileiro de 2015*, organizada por Rafael Coutinho e Clarice Reichstul e editada por Érico Assis.

Góes, na posição de editor de revista, também lidou com questões parecidas, como declarado no diálogo abaixo.

**Góes:** [...] Eu sei que o Sidão<sup>80</sup>, a lenda é que o Sidão viu a Kowalski, entrou lá [e falou:] “ah! Olha isso, Mauricio. Vamos processar!” E aí o Mauricio falou: “se a gente processar, daí que eles vão se dar bem. Não processa, deixa eles fazerem o que eles quiserem”. [...] A gente matou o Ziraldo e não aconteceu nada. Não acontece nada, a gente pode fazer o que a gente quiser.

**Eu:** Mas chegou na mão do Ziraldo aquela revista?

**Góes:** Sim, sempre chega, acho que alguém botou uma na mão dele, aí que ele fugiu do nosso estande<sup>81</sup>, [imita o Ziraldo:] “ah tá! Legal, gente” (...) foi meio tenso, “caramba! Ziraldo tá no nosso estande”. Eu me escondi atrás da mesa. Mas o do Mauricio eu botei na mão dele, falei: “desculpa aí qualquer coisa, Mauricio. Não leva pro lado pessoal, é porque, né? A gente tá de lados

<sup>80</sup> Sidney Gusman, editor da Mauricio de Sousa Produções (MSP). Góes se refere ao fato de a primeira edição da Kowalski abrir com uma história criada por André Valente, com os personagens da Turma da Mônica inseridos num contexto de sexualidade e violência exacerbada.

<sup>81</sup> Refere-se aos estandes, comuns em feiras de livros e quadrinhos, nos quais quadrinistas independentes vendem suas produções.

diferentes da trincheira mesmo”.

**Eu:** Cê falou isso pra ele?

**Góes:** Não, eu falei: “ou, com todo respeito do mundo, a gente ama você”, sabe, mas, “a gente... nós somos lados opostos, eu tenho que fazer isso. A sua função é fazer isso [para Mauricio] e a minha é fazer isso, entenda”. Eu não precisei falar tudo isso, mas ele entendeu. Daí eu coloquei a mão nas costas dele pra foto, eu senti o coração dele tadadadadada [imita barulho do coração disparado] e ele com aquela máscara de Mauricio de Sousa, o coração dele disparado. Ele é desse tamanhinho. E ele, tipo, assinando ele fica meio assim [imita o gesto de Mauricio de cabeça baixa, dando autógrafo em uma revista], mas quando ele vira pra você e faz assim [imita Mauricio, levantando a cabeça, olhando na minha direção e sorrindo efusivamente], aí ele... e você: “uaaaa!” [surpresa] ele vira o Mauricio de Sousa, “caramba! Que negócio é esse? Mauricio de Sousa aqui a um passo da minha cara!” Dá um nervosinho sim, também fiquei nervoso, mas ele tava mais do que eu. Ganhei.

**Eu:** Cê lia Turma da Mônica?

**Góes:** Lia. Todo mundo lia Turma da Mônica.

Se a primeira história da primeira edição da Kowalski deturpava a Turma da Mônica, a “morte do Ziraldo” aludida acima diz respeito à história que abre a segunda e última edição publicada da mesma revista, intitulada *Cidadão Z*. Trata-se de uma paródia à vida do famoso cartunista e ao clássico do cinema, *Cidadão Kane*, de Orson Welles. A história é toda desenhada emulando o estilo peculiar de Ziraldo, mais uma vez por André Valente. Assim, a Kowalski mostrava a que veio e de que lado da trincheira estava.

Ao homenagear e ao mesmo tempo atacar, nas histórias de abertura de suas duas primeiras (e, até o momento, únicas) edições, os dois maiores ícones do quadrinho infantil e comercial do Brasil, a revista confrontava a tradição. Confrontava a ideia que a maior parte das pessoas sem familiaridade com a linguagem dos quadrinhos têm do que é uma história em quadrinhos. É certo que esse tipo de apropriação, especialmente no que se refere a colocar personagens conhecidos em contextos nos quais abundam sexo e violência, não é novidade, e sua história pode ser retrçada passando das *Tijuana Bibles*<sup>82</sup> aos *Comix*<sup>83</sup> norte-americanos dos

<sup>82</sup> As *Tijuana Bibles* eram publicações ilegais, bastante populares nos Estados Unidos durante a Grande Depressão, impressas em papel barato, que traziam histórias em quadrinhos pornográficas e com piadas obscenas protagonizadas por celebridades e personagens de quadrinhos de sucesso.

<sup>83</sup> Os *comix* são quadrinhos publicados por pequenas editoras ou por seus próprios autores nos Estados Unidos principalmente durante as décadas de 1960 e 1970. Têm como características uma forte marca autoral (ver comentário de Douglas Wolk mais adiante neste capítulo, na página 135) e a sintonia com temas da contracultura que marcou essa época. Boa parte dessa produção se apropriava de personagens populares ou de procedimentos comuns aos quadrinhos convencionais — como os animais antropomorfizados — para colocá-los em contextos

anos 1960. Ainda assim, essas histórias marcam uma posição, um lado da trincheira, nos quadrinhos contemporâneos brasileiros.



Imagem 44 — À esquerda Mauricio de Sousa segura o primeiro exemplar da Samba. À direita, Gabriel Góes.

A segunda edição da Kowalski também faz referência ao universo de Mauricio de Sousa, na história *Quando Éramos Cavalos*, com argumento e desenhos de Góes e texto final de Gabriel Mesquita. Sobre essa história em quadrinhos, o crítico Ciro Inácio Marcondes faz o seguinte comentário:

uma das primeiras histórias de maior consistência (hmm...) “filosófica” do grupo, “Quando éramos cavalos”, de Góes e Mesquita, [...] conta o mundo horrendo e impressionista (cheio de personagens fofinhos de outros gibis) de um sujeito que presencia um suicídio. (MARCONDES, 2012, s/p).

Como evidenciado pelo comentário, o procedimento da apropriação também é utilizado aqui, “personagens fofinhos de outros gibis”. A cidade na qual se passa a ação é habitada por personagens famosos como Homer Simpson, Pica-Pau, Popeye e Pato Donald. O personagem que comete suicídio tem o visual do Mickey Mouse, o chefe do personagem principal (que não

---

nos quais havia sexo, violência e política, ou seja, tudo que estava ausente das histórias dos personagens que eram apropriados. Seu expoente mais célebre é Robert Crumb.

é a apropriação de nenhum personagem específico, mas carrega diversos signos gráficos comuns desse repertório imagético cartunesco) tem o visual do Amigo da Onça, criação do cartunista Péricles de Andrade Maranhão. O protagonista, após presenciar o suicídio vai para o estúdio de quadrinhos em que trabalha (situação, segundo Góes, baseada em algo que aconteceu com seus colegas de redação quando era ilustrador do *Correio Braziliense*), a história termina com ele desenhando um rosto da Mônica. O estúdio mais parece ter o clima lúgubre de uma repartição pública que aquele que se esperaria de um local onde a criação estética tem lugar como atividade cotidiana.

Talvez Góes tenha capturado com alguma acuidade o ambiente desse tipo de estúdio. Assistimos juntos a um vídeo em homenagem a Alice Takeda, diretora de arte dos estúdios Mauricio de Sousa, no prêmio HQ Mix<sup>84</sup>, em 2016, no Sesc Pompeia, local em que tradicionalmente acontece a premiação. Nesse vídeo, uma série de desenhistas eram mostrados debruçados sobre suas pranchetas enquanto a legenda nos informava o nome e tempo de casa de cada um, a maioria com décadas de estúdio. Não tenho intenção de afirmar aqui algo sobre a relação dessas pessoas com seu ofício, mas comentei com Góes, logo após a cerimônia, que elas me lembraram muito o personagem de sua história, me passaram a impressão de serem autômatos mais que artistas explorando suas possibilidades criativas, da mesma maneira que o personagem em questão.

Mauricio de Sousa e Ziraldo, referências absolutas e primeiras de grande parte dos brasileiros — quadrinistas ou não — que tomaram contato com quadrinhos na infância, com carreiras que se estendem por mais de cinquenta anos, além de serem celebridades e figuras públicas queridas, empresários e artistas de sucesso, representando um caso extremamente atípico no Brasil, de grandes empresas nas quais os quadrinhos ocupam um lugar de destaque, mesmo não sendo os maiores responsáveis pelo faturamento pois envolvidos numa enorme rede comercial de *merchandising* e produtos derivados, eram simbolicamente atacados por Góes e Valente. Essa releitura deturpada do cânone, parece estar em concordância com o “grito de liberdade” que pautou o projeto editorial da Kowalski. Foi o que Góes me disse, quando conversávamos sobre o título da revista.

**Eu:** [...] e Kowalski? De onde veio?

---

<sup>84</sup> O prêmio mais longo e tradicional do mercado brasileiro de quadrinhos.

**Góes:** Kowalski veio daquele filme, *Fuga sem Destino*<sup>85</sup>.

**Eu:** Não conheço.

**Góes:** É... como é que chama? *Vanishing Point*. Fala sobre o cara [...] o grito de liberdade dele é pegar um V8 e sair fugindo da polícia numa perseguição em alta velocidade e sem destino, chama *Fuga sem Destino* e ainda fazendo um *link* com aquele *Sem Destino*, que é o *Easy Rider*, da mesma época e tal, e aí é o nome do personagem [Kowalski]. A Kowalski, eu queria esse grito de liberdade, que era tudo que a gente não podia fazer na Samba, que era... que tinha uma pegada um pouco mais sensível, o lance das artes plásticas e do quadrinho. Tudo que a gente não podia na Samba, não podia, tinha autoimposto esses limites, a gente metia na Kowalski, que é piada com aborto, *crack*, cocô, escatologia, essa coisa toda era na Kowalski.

**Eu:** Mas a Kowalski era mais um projeto seu, né? diferente da Samba que era...

**Góes:** Sim. eu que editava. [...] Eu tinha um projeto de fazer um quinto número da Kowalski que ia ser completamente desvirtuar o projeto. Ia ser coloridão<sup>86</sup>, ia ser “em estilo mangá”<sup>87</sup>, ia ter escrito na capa “em estilo mangá” e em todas as páginas tinha que ter sabres de luz. Que era na época lá do Episódio 2, 3, *O Ataque dos Clones*<sup>88</sup>. Que aí era um lance tipo [as pessoas diziam] “ah! Eu não gostei do filme, mas tem um monte de *jedi* lutando com o sabre de luz” [Góes respondendo a esse diálogo hipotético:] “ah tá! Cê quer sabre de luz? Tá bom!” Ia ter em todas as páginas, era obrigatório ter sabre de luz. O personagem tava conversando, mas tava com um sabre de luz na mão aceso [faz o barulho do sabre]. Tinha várias regras meio absurdas assim pra destruir o projeto. Cê faz um lance redondinho até o fim. O projeto, todo o conceito fechadinho, eu tinha o cuidado de conversar com os colaboradores, pedia um trabalho específico e tudo mais, [que estivesse] na mesma *vibe*, até

<sup>85</sup> O nome correto do filme é *Corrida Contra o Destino*.

<sup>86</sup> Kowalski era publicada com capa colorida e miolo em preto e branco.

<sup>87</sup> Mangá é a designação para quadrinhos japoneses. O Japão produz e consome uma quantidade e variedade enorme de quadrinhos. A partir dos anos 1990, esses quadrinhos passaram a ter ampla penetração comercial e cultural no Ocidente, essa penetração foi profunda a ponto de influenciar um domínio bastante insular: os quadrinhos de super-heróis norte-americanos. Desenhistas como Joe Madureira, que à época desenhava X-Men, tornaram-se celebridades do meio e responsáveis por grandes vendagens, mudando o paradigma estilístico daquela indústria. Algumas características superficiais que podemos associar com o “estilo mangá” são: uma estilização específica do rosto dos personagens, retratados com olhos imensos e traços simples para nariz e boca, também uma forma particular de representar cabelos; o uso do preto e branco e retículas; os cenários realistas contrastando com personagens estilizados; e narrativas dinâmicas e movimentadas. Ainda assim, é bom ressaltar que essas características são generalizantes e não correspondem à riqueza e variedade dos quadrinhos japoneses quando submetidos a um olhar mais aprofundado. Um caso particular do Brasil que provavelmente estava na cabeça de Góes ao ter essa ideia é a Turma da Mônica Jovem, revista lançada em agosto de 2008, e que traz os famosos personagens de Mauricio de Sousa como adolescentes, “em estilo mangá” como alardeado nas capas das revistas. A série é um sucesso de público e gerou derivados no universo de Mauricio como o Chico Bento moço e em outras editoras como a Luluzinha teen e sua turma, versão adolescente, produzida no Brasil, da famosa personagem de quadrinhos norte-americana.

<sup>88</sup> Góes se refere à trilogia cinematográfica que retoma a clássica série de filmes *Guerra nas Estrelas*, os três filmes originais narravam os episódios 4, 5 e 6 da saga. A trilogia aqui referida narra o que aconteceu anos antes dos originais, portanto os episódios 1, 2 e 3. *Jedis* e sabres de luz são, respectivamente, uma classe de personagens e as armas por eles utilizadas no universo desses filmes.

ajudava no roteiro, ajudava no desenho, na composição da página, fazia todo o rolê com os colaboradores e aí no final ia ser: “vamos quebrar essa coisa, vamos desvirtuar tudo, estragar, saca? Pra todos os nossos fãs ficarem decepcionados de uma vez”, sabe? Um lance meio George Lucas, eu fiquei pensando que o George Lucas fez aqueles Episódios 1, 2 e 3 daquele jeito de propósito, “ah, eu fiz um lance lindo, agora eu vou cagar na cabeça das pessoas. Dane-se!”<sup>89</sup>



Imagens 45 e 46 — As capas dos números 1 e 2 da Kowalski, com ilustrações de Gabriel Góes e Eduardo Belga respectivamente.

Outro trabalho em que a apropriação aparece com força é a série de publicações Fabio Zines, produzidas com André Valente, seu parceiro na desconstrução de Mauricio de Sousa e Ziraldo. O *site* do projeto especifica sua “missão”: “Em 2013, André Valente e Gabriel Góes se comprometem a produzir 100 edições de um zine. Todos com numeração limitada de 100. Um exemplar de cada edição será enviado para o Fabio Zimbres”. E seu formato: “Cada zine tem tamanho A6, miolo de 8 páginas de quadrinhos (4 pra cada autor), além de uma capa em papel especial. Tudo saído de uma impressora laser pb e montado à mão”.

<sup>89</sup> Refere-se ao fato dessa nova trilogia não ter sido bem recebida por parte significativa dos fãs da série original. George Lucas é o criador da série.

Como já dito, os autores aqui estudados, por sua identificação geracional, têm uma série de referências em comum, Fabio Zines está, como fica óbvio no parágrafo acima, reverenciando Fabio Zimbres, dialogando, muitas vezes, com características comuns ao trabalho desse autor. A primeira postagem no *blog* do projeto é uma tira de Laerte Coutinho, outra autora que, como também já dissemos, é importante referência para esse grupo. A capa da primeira edição de Fabio já trazia a apropriação como característica: sobre papel amarelo, um desenho de Bart Simpson, personagem da série de animação norte-americana *Os Simpsons*.

No entanto, em minha opinião, são nos últimos números da série até o momento (ela não cumpriu sua missão de chegar aos cem números em um ano), que a apropriação é elevada a uma maior potência. Essas edições representam, para mim, o salto do projeto a um outro patamar de pretensão estética e me parecem seus exemplares mais interessantes.

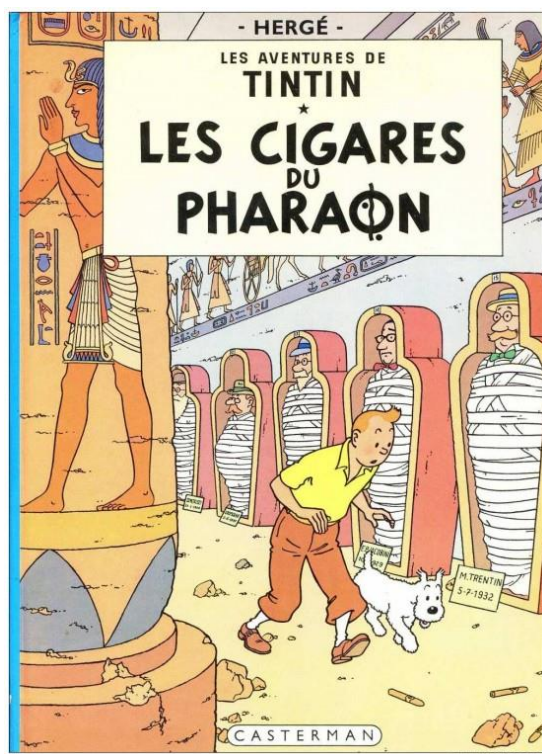
Diferentemente do que vinha sendo praticado até o momento, em que cada autor produzia individualmente metade do *fanzine*, nas últimas seis edições publicadas, que apresentam a série *Kosh y Kok'va*, eles se revezam nas funções de esboço, desenho a lápis mais elaborado e arte-final, para produzir uma espécie de “Tintim do leste europeu”. Não estou certo se fui eu ou Góes quem usou essa expressão em nossas conversas pela primeira vez, mas ela descreve com alguma precisão o projeto. É óbvio que esse leste europeu é imaginário, estereotípico e distante da realidade dessa região do mundo, ainda assim, em termos descritivos, a expressão sugere algo. Um leste europeu imaginário a ponto de André Valente criar uma língua para o projeto, na qual estão escritos os textos das histórias, uma mistura de línguas existentes e improviso.

Góes se referiu ainda a essa série como uma “*Graphic Novel* de várias páginas” no meio do projeto Fabio, o que me sugere uma maior pretensão artística em relação aos outros números. *Kosh y Kok'va* apresentava diversas características visuais que a ligavam a *As Aventuras de Tintim*, a começar pelo estilo de desenho impecavelmente limpo que imita o traço de Hergé, criador do repórter aventureiro belga, traço que se constituiu numa escola estilística de desenho de quadrinhos, conhecida como *linha clara*<sup>90</sup>, praticada sobretudo no contexto dos quadrinhos franco-belgas, Hergé é seu mais conhecido representante. Outros detalhes aludem a essa série clássica: o formato dos balões, o *design* da capa e contracapa, a existência de um animal de estimação que acompanha as aventuras do protagonista. O pacote que chegou aos assinantes

---

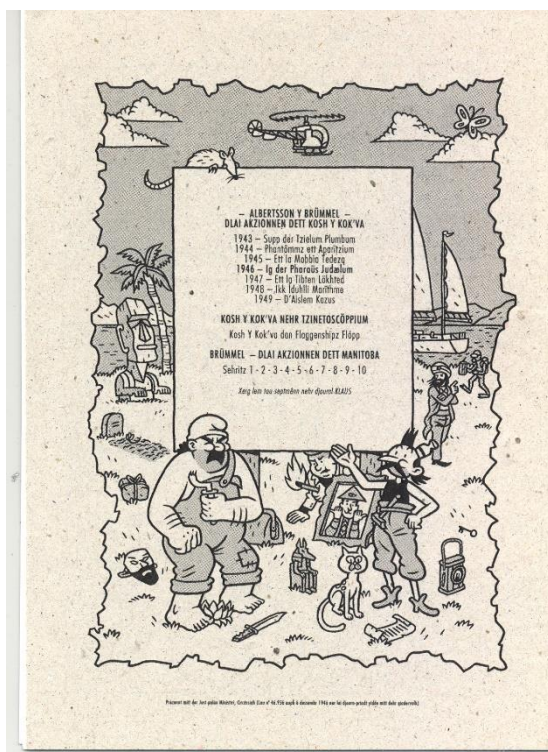
<sup>90</sup> A *linha clara* em Hergé tem como características: personagens altamente estilizados (é só lembrar a simplicidade do rosto de Tintim); mesma espessura de traço e foco visual para personagens, objetos de cena e cenários; e cores chapadas.

pelo correio, trazendo as três primeiras pequenas publicações da série, trazia também uma folha avulsa com foto e biografia (escrita no mesmo idioma que os quadrinhos), emulando a reprodução de um recorte de jornal, do suposto desenhista da série, Lulo (Penna) Brümmel, o rosto que se vê na foto é o de Hergé.



Imagens 47 e 48 — À esquerda, capa de uma edição de *Tintim*. À direita, a clássica contracapa da série.

Notemos como a apropriação parece ser quase sempre direcionada a personagens muito icônicos, canônicos ou de grande sucesso comercial. Tintim é um dos personagens mais apropriados dos quadrinhos, ainda que eu não possua nenhuma referência estatística para fazer essa constatação, a frequência com a qual me deparo com essas apropriações a autoriza. Autores tão diferentes quanto Ilan Manouach, Charles Burns, Lourenço Mutarelli e muitos outros mais se apropriaram, em algum momento, do universo de Tintim, com intenções e resultados distintos. Para Gabriel Góes, se apropriar dos icônicos personagens de Hergé ou Mauricio de Sousa foi uma constante desde suas primeiras investidas como quadrinista.



Imagens 49 e 50 — Capa e contracapa de uma edição de *Kosh y Kok'va*.

**Góes:** [...] A gente fez o Cebolinha, eu e o [Gabriel] Mesquita, a gente fez um gibi que chamava Cebolinha. Cebolinha era massa, cara, eu gostava desse título.

**Eu:** Era uma revista ou era uma história?

**Góes:** Era um *fanzine* de *xerox*, que aí tinha uma historinha do Tintim, era mais querendo destruir, já era iconoclastinhas de merda! Querendo destruir o Mauricio de Sousa e o próprio Tintim, o Hergé. E era a época do [seriado de TV] *Lost* aí tinha um Zé do Caixão falando: “Olá, caro leitor! Eu sou o Mauricio de Sousa, nessa edição todos os segredos do *Lost*”. E o texto fora do balão, de propósito, pras pessoas não conseguirem ler, e a gente ficou morrendo de rir disso [eu: já tinha uma vontade de...], de estragar tudo [eu: de estragar, de fazer torto...]. Não tem graça fazer a parada direito, né? Tipo fazer... desenhar fofo, né? A gente não é os Gêmeos<sup>91</sup>, a gente não é... a gente é de outra. Inclusive na época que eu fiz lá o *Beijo no Asfalto*, eu tava todo querendo honrar a memória do Nelson Rodrigues e tava travado, fiquei travado durante meses. Aí minha ex [-esposa] virou pra mim e falou “caramba, Gabriel! Cê veio do *fanzine*, cara! Tu é o rei do podre, sacou? Desencana!” Daí eu “ah! É isso! dane-se!” Aí comecei a fazer três páginas por dia.

A vontade de oscilar numa gama de estilos, de destruir algo que até o momento parecia

<sup>91</sup> Fábio Moon e Gabriel Bá, quadrinistas brasileiros.

estável, de transgredir limites do belo e aceitável em direção ao feio, tosco, incômodo, permeia o trabalho de Góes. Quando eu perguntei a ele se saberia localizar da onde vem essa vontade de destruir projetos que até então pareciam caminhar para algo meticulosamente construído, como aquela nunca realizada edição “em estilo mangá” da Kowalski, ele mencionou uma conversa com Rafael Coutinho na qual expunha sua facilidade de transitar entre diferentes estilos e abordagens de desenho.

**Góes:** Eu tava falando com o Rafa: “ah, eu queria fazer uns quadrinhos de super-herói”. Até fiz um portfólio com uns Punisher, Batman e tal, o Rafa ficou meio assim: “cara, eu não sei como é que cê consegue acessar esses dois lugares, eu não tenho isso dentro de mim”. Eu: “pô, Rafa! Vamos ganhar grana, vamos ganhar dólar, desenhar Homem-Aranha, sabe? Desapega, cara, dane-se”. Ele: “eu não tenho essa facilidade”. E pra mim é um conflito, porque ao mesmo tempo que eu amo demais, dá vontade de aaaaaaahhh rasgar tudo. Até o meu trabalho autoral. Por um lado, eu tenho vontade de desconstruir a linguagem do quadrinho, mas eu quero também fazer um roteiro mais estruturado, sabe? Igual o que eu tô fazendo agora. Eu fiz o caminho inverso, eu comecei pelo experimental e agora eu quero fazer uma coisa mais... o que me impulsiona muito é quando as pessoas duvidam de mim. O Lobo<sup>92</sup> mesmo pegou e falou “ah, quando você fizer uma história de verdade eu vou dar a devida atenção”. Eu tipo: “ah, é?! Não. Beleza!” Vingança é... quem ri por último ri melhor, sabe? A delícia da vingança, conseguir se vingar. E pra todas as pessoas que dizem que eu não escrevo, sabe? Que eu não sei fazer uma história formal, eu quero fazer um lance lindo: “caramba, Gabriel! Beleza... entendi”. Eu quero toda essa gama de... eu quero experimentar, eu acho que é a vontade de experimentar que me leva de uma coisa pra outra, ficar pulando por esses gêneros: experimental, tradicional, desenho bonito, desenho feio. Mas o que me dá mais prazer mesmo é desenhar feio, me dá muita realização, fico rindo do meu próprio trabalho. Não levar a sério também, às vezes levar muito a sério e às vezes zoar completamente, me dá muito prazer.

### 2. 1. 2 *Desenho feio*

Pretendo desenvolver, com maior atenção, a partir deste ponto do texto, um olhar para o amplo espectro de estilos de desenho com que Góes trabalha, associado por vezes ao uso de diferentes materiais. Para além do desenho tradicional e bem estruturado que ele apresenta em quadrinhos como *Galaxian*, publicado originalmente no *site* da Samba e depois no terceiro número da revista impressa; *Vestido de Noiva*, adaptado da obra de Nelson Rodrigues; e *Mapinguari*, história na qual está trabalhando no momento em que escrevo este texto, Gabriel Góes trabalha um registro de seu traço que ele próprio costuma circunscrever em seu discurso

---

<sup>92</sup> Editor e roteirista de quadrinhos.

a partir da noção de *desenho feio*, portanto é importante nos determos um pouco em como essa noção aparece em sua obra e no campo dos quadrinhos em geral.

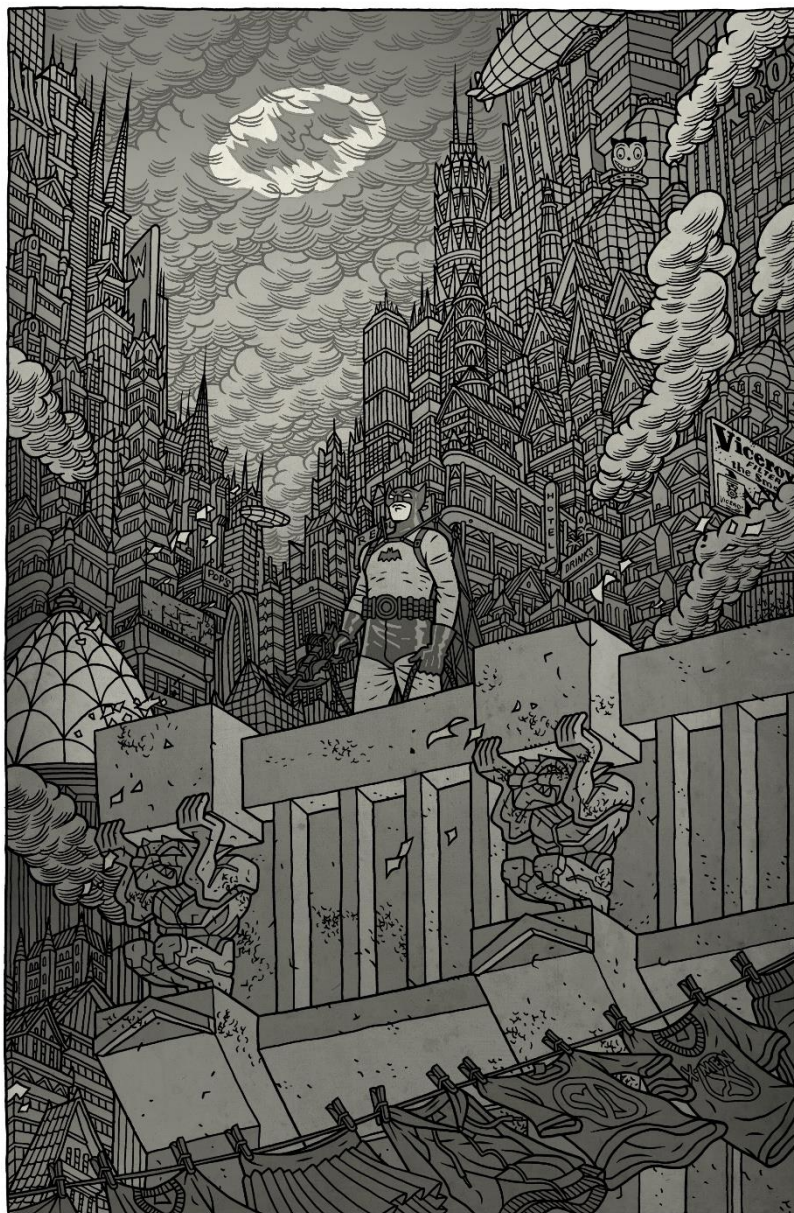


Imagem 51 — Batman por Gabriel Góes. Uma encarnação mais tradicional de seu desenho.

O *desenho feio* se constitui, na obra de Góes, numa abordagem de desenho conscientemente não canônica, desviante em relação ao que pode ser entendido como a norma do desenho nos quadrinhos. Abordagens similares são praticadas por uma série de outros quadrinistas, vinculando-se hoje ao que já se constitui como uma quase tradição, uma via aberta

de expressão possível nessa linguagem. Entre os artistas pioneiros dessa vertente estão duas importantes referências para Góes, o já citado Fabio Zimbres e o norte-americano Gary Panter, a quem o quadrinista Chris Ware dá o crédito por abrir novas maneiras de se expressar nos quadrinhos:

Com a recente ascensão dos quadrinhos auto-reveladores, veio uma experimentação necessária e um avanço dos meios de expressão disponíveis para todo artista, para não falar da geração de quadrinistas mais jovens que não mais precisa começar com as ferramentas de pedra dos quadrinhos de super-heróis e tentar, a partir daí, talhar uma história pessoal. (Se isso não é a definição de uma linguagem viva, então eu não sei o que é.) Às vezes, essa experimentação pode ser tão direta quanto enxertar uma sensibilidade naturalista ou literária ao modo tradicional de fazer quadrinhos e, às vezes, pode ser uma completa reavaliação do que realmente são os quadrinhos, se textos ilustrados, uma linguagem simbólica, ou uma série de desenhos ligados de maneira incerta e retratados expressivamente. A geração mais jovem, especialmente, parece ter se apropriado dessa última noção e a desenvolvido a tal grau, a ponto de deixar um velho, frágil pensador como eu sentado na beira da pista de dança, diligentemente tentando encontrar o ritmo. Em resumo, eu acho isso ótimo. Poucos anos atrás eu não teria pensado que os quadrinhos poderiam resistir a tal torção, mas estou maravilhado de ver que, como uma mídia, eles parecem estar aguentando muito bem. O crédito por essa mudança deve ser dado, mais que a qualquer um, ao quadrinista Gary Panter que, nos anos 1970 e 1980, inventou uma nova maneira de narrativa visual que articulava e realçava os deslocamentos emocionais da experiência com uma entrega via tinta no papel de sensações sinestésicas da memória em uma alquimia inseparável de poesia, caligrafia e visão que deixa o leitor cambaleante. Acho que é justo opinar que ele sozinho pavimentou o caminho para uma nova geração inteira de artistas. (WARE, 2007, p. XXI, tradução nossa).

Panter e Zimbres também são citados, por essa característica anticanônica de seus traços, e pelo impacto que tiveram na sua formação artística e na percepção das possibilidades expressivas dos quadrinhos, num texto de Diego Gerlach,

Pouco tempo depois, outro fato importante ocorreu: descobri o trabalho de Fabio Zimbres, Gary Panter e Raymond Pettibon.

Ver o emprego com intuito narrativo de traços tão destoantes de minha concepção prévia de “habilidade” causou uma profunda mudança na minha maneira de entender o potencial e a expressividade dos quadrinhos como linguagem.

Embora possuam diferenças estilísticas evidentes, alguns elementos em comum alinham o trabalho de Zimbres, Panter e Pettibon, notadamente um apreço pelo que o consenso aponta como imperfeição, pela crueza e pelo emprego inventivo — arrisco dizer *otimizador* — de elementos dissonantes ou deliberadamente anti-canônicos da linguagem do cartum, da narrativa

sequencial e mesmo do design.

Naïf, punk, ‘ruim’: já vi o trabalho desses artistas descrito em termos bem pouco lisonjeiros. No entanto, por um motivo que hoje me parece equivocado (“Talvez eu seja capaz de desenhar assim também!”), estudei o trabalho dos três com muito cuidado.

Talvez tenha sido mais o fato de entender em algum nível que esses artistas estavam se expondo ao ridículo, arriscando criar um vocabulário próprio que lhes satisfizesse — não importando o quão crasso isso pudesse parecer a terceiros — o verdadeiro elemento de libertação e estímulo.

É lugar comum no aprendizado de artes virtuais (sobretudo em quadrinhos) que você deve *aprender* as regras antes de tentar *subvertê-las*.

Embora instrução possa ser útil, acredito também que não é algo indispensável. Se você está tentando fazer algo continuamente, mesmo que não se valha de um conjunto de regras claras para isso, um *método* está sendo desenvolvido, independente do quão atípico ou não-acadêmico ele seja. (GERLACH, 2011, s/p, grifos do autor).

A contraposição entre desenho tradicional e desconstruído, entre beleza e feiura, também foi assunto de meus diálogos com Rafael Coutinho, com a figura de Panter, mais uma vez, aparecendo como referência.

**Coutinho:** Tava lendo o “nove dicas [de desenho] do Moebius”<sup>93</sup>, cê já leu esse negócio?

**Eu:** Eu vi que tá circulando [na internet] agora, né?

**Coutinho:** E é bem curioso aquilo, porque é bem as dicas do Moebius mesmo. Alguém que tá absolutamente preocupado com o controle, com técnica, com o desenho perfeito, preciso, e que aí vira uma ferramenta totalmente controlada de expressão de algo inconsciente, que foi a obsessão dele durante um tempo. Ele conseguia voltar a fazer *Blueberry*<sup>94</sup>, voltar a fazer não sei que, mas ele gostava dessa manha de ficar tentando abrir portas da inconsciência, não julgar o que ele tá desenhando, aquilo eu acho bem bonito. Mas é bonito de ler..., no entanto, acho que o quadrinho e as suas possibilidades já avançaram tanto, né? Que aquilo é meio antigo mesmo. É a visão conservadora do que pode ser, tem tanto desenhista que desconstruiu, tanta, tanta desenhista que já foi pra... que elevou aquilo à enésima potência. E que não liga mais se tá bonito ou feio, a gente chegou numa outra. Onde um Dahmer<sup>95</sup> se enquadraria numa história dessa? Ou onde o próprio Blutch<sup>96</sup>?

<sup>93</sup> Jean Giraud (1938–2012), que assinava também como Moebius ou Gir, a depender do trabalho, foi um influente quadrinista francês.

<sup>94</sup> Série de quadrinhos do gênero faroeste, protagonizada pelo personagem homônimo, criada pelo roteirista Jean-Michel Charlier e por Moebius (Jean Giraud), que a assinava como Gir.

<sup>95</sup> André Dahmer, quadrinista brasileiro.

<sup>96</sup> Blutch, quadrinista francês. Coutinho começou essa conversa falando do impacto que certas imagens desse quadrinista haviam lhe causado naqueles dias, como o fato de ele conseguir, por exemplo, aplicar leves distorções às regras convencionais da perspectiva em seus desenhos. Nesse mesmo dia acompanhei Coutinho trabalhando em ilustrações encomendadas para uma nova versão em português do livro *Robin Hood*, nessas ilustrações ele buscou essa leve distorção da perspectiva que havia identificado em desenhos de Blutch.

Ele tem um controle, mas já escolhe uma desconstrução muito peculiar, é meio isso. No entanto, eu fico também nessa coisa de: “puta! Mas e o Moebius, hein? E desenhar como o Moebius? Putz!” Uma amiga minha veio esses dias aqui e falou: “não, eu já desisti de ser o Moebius”. [risos nossos]. Foi um alívio! E eu tenho a sensação de que eu não desisti ainda, no meu âmagô, no fundo da minha alma eu ainda não desisti.

**Eu:** Pois é [...] isso não tem talvez a ver com como a gente que é leitor de quadrinho é educado num tipo de educação visual, de educação de desenho que preza pelo correto, pelo certo, sabe? Cê vai aprender a desenhar com oito cabeças, cê faz o boneco com seis cabeças e meia e cê já acha que tá ruim, aí cê fica (...) “tem que ter oito cabeças, esse bíceps no lugar certo”. E outros lugares onde o desenho aparece como linguagem, talvez na arte mesmo, na pintura, isso deixou de ser um pouco... eu também fiquei com essa impressão quando eu li essa coisa do Moebius, eu falei: “cara, a galera ainda fala muito no Moebius”. Eu acho é um cara que tem que ser celebrado, é um mestre, mas realmente isso aqui tá um pouco velho, conservador. É até estranho pra um cara que tinha como proposta a expansão da possibilidade da mente ficar tão constricto no cânone do desenho ocidental.

**Coutinho:** Total. O belo, certo, correto, preciso [eu: equilibrado] [...]. Mas também já ouvi críticas ao Moebius interessantes que mostram um sujeito [...] que dentro desse mundo de possibilidades escolheu poucas, escolheu um caminho ali e não saiu nunca mais, se repetiu pelo resto da vida, se repetiu. Tá! Tem milhares de coisas e um livro mais bonito que o outro e tal, esteticamente, mas é isso [...]. Cê vê o desenho do Moebius, ele se repetiu, a vida inteira se repetiu, não foi muito longe em buscar outros estilos, né? No que tange à experimentação da linguagem nunca chegou aos pés do Art Spiegelman, ele virou um... o Moebius virou um esteta, um amante da própria imagem no espelho. Vaidoso, ele era vaidoso pra caramba.

**Eu:** É, e não é que ele veio antes de uma abertura das possibilidades, né? Eu acho que na década de 70, quando ele tava trabalhando, já tinha muita gente explorando as coisas de um jeito muito mais experimental e aí eu fiquei... uma coisa que me remeteu essas dicas de desenho dele foi a umas outras dicas de desenho do Gary Panter que circula às vezes na internet também, cê já viu? [Coutinho: não] Que acho que é totalmente outra abordagem do desenho.

**Coutinho** [rindo]: O oposto, né, cara? Tipo: “seja um maluco completo!”

**Eu:** Pois é. Que é um pouco essa abordagem: “você já sabe desenhar, não precisa querer enquadrar a coisa num lugar certinho e tal”. Enfim, são abordagens, mas eu fico pensando se essa coisa do Moebius vir à tona agora não tem a ver com um certo...

**Coutinho:** Com a direita surgindo [em tom de piada] [risos]!

**Eu:** É! nos quadrinhos...

**Coutinho:** Ou seja, o Moebius é a direita.

**Eu:** Um fechamento estético mesmo, da possibilidade de expansão plástica que os quadrinhos oferecem, dentro do cânone...

Pedro Franz também se referiu aos conselhos do Moebius, em um outro contexto, numa posição similar à de Coutinho:

Eu vi uma lista agora de dez conselhos do Moebius, que era muito engraçado, que era um grande cara falando, um grande artista, mas cê vai ver os conselhos dele, parece que... tudo bem, faz vinte anos, e os quadrinhos mudaram muito nos últimos vinte anos, acho que muito significativamente. Você pensa o estudo dos quadrinhos nos últimos vinte anos e ele aconteceu realmente, com alguns livros, com alguns teóricos. E acho que teve uma mudança muito grande. Mas quando você vê, é um negócio [a lista de conselhos] ainda muito recente e parece que ele tá falando de uma coisa que tá tão longe. Sendo o Moebius e de vinte anos atrás, que não é um período tão grande, né? Mas eu acho que a gente tá num momento muito massa nesse sentido, é horrível essas comparações, mas talvez a gente esteja agora vivendo esse momento, que nem as artes passaram por um momento nos anos sessenta, de desmaterialização do objeto artístico. Não sei, não sei se é, talvez.

O caso de Góes é emblemático pelo trânsito. Ele é, entre os quadrinistas interlocutores deste trabalho, aquele que apresenta maior modulação de traço. Consegue ir de uma ponta a outra desse espectro imaginário entre Moebius e Gary Panter (obviamente sempre dentro de uma configuração estilística pessoal). Característica também presente em trabalhos de seus amigos Gerlach e Coutinho, mas com menor ênfase.



Imagem 52 — Uma tira de *Dal Tokyo*, série de Gary Panter.

A busca de Góes em direção ao feio é feita de um esforço consciente, ainda que seja algo que o autor se sinta impelido a fazer, como me disse. É consciente pois ele dispõe da habilidade para desenhar “bem”. O caso de Gerlach, exposto no texto citado, é um pouco diferente, pois a descoberta de seu potencial artístico pessoal passa por certa resignação, uma

aceitação de suas limitações como desenhista de traço tradicional, expressa no “motivo equivocado” que o impele a estudar Zimbres, Panter e Pettibon: “Talvez eu seja capaz de desenhar assim também!”.



Imagem 53 — Quadrinho de Fabio Zimbres.

A transgressão em direção a possibilidades expressivas desviantes no desenho como praticado nos quadrinhos se vincula à ideia de autoria nesse campo. Autoria nos quadrinhos foi uma ideia por algum tempo estranha, uma vez que ao longo de sua história, eles foram majoritariamente pensados como entretenimento de massa e não como um ambiente apropriado no qual pudessem emergir sensibilidades artísticas e autorais. Douglas Wolk traça essa relação em seu livro *Reading Comics — How Graphic Novels Work and What They Mean*, o segundo capítulo é intitulado *Auteurs, the History of Art Comics, and How to Look at Ugly Drawings*. A ascensão do que Wolk chama de *art comics*, e que poderíamos chamar, alternativamente, sem nos afastarmos demais da concepção que o autor dá a essa expressão, de *quadrinhos de autor*, está vinculada a esse rompimento com uma estética vigente, com o desenho correto e supostamente agradável ao olhar. Wolk localiza os autores de quadrinhos *underground* da década de 1960 como os primeiros a romperem essa barreira. Panter pode ser lido, em certa medida, como um continuador desses autores, ainda que um continuador que levou aquelas proposições em novas e radicais direções.

Os primeiros quadrinistas *underground* quebraram um tabu particular ao fazerem alguns dos primeiros quadrinhos *deliberadamente* feios (em oposição a apenas incompetentes). Sua luxúria indulgente por pequenos detalhes grosseiros e seus temas desagradáveis também tinham suas raízes na [revista] MAD e em velhos quadrinhos da [editora] EC comics, mas eram, na mesma medida, uma declaração de sua alienação do *mainstream* cultural. Quando você olha para uma imagem e a julga bonita ao olhar (ao invés de intelectualmente “bonita”), você automaticamente imagina que todos os outros também notarão essa beleza; isso te dá um senso de parentesco com todos aqueles que podem vir a vê-la. Olhar para uma imagem que você sabe que é visceralmente repulsiva e encontrar nela algo agradável, por outro lado, é *alienante*: você tem a sensação que sua experiência é diferente daquela da maioria das pessoas e que essa diferença o afasta delas. E o meta-prazer de desfrutar de experiências que iriam repelir a maioria das pessoas é, efetivamente, a experiência de ser um boêmio ou um adepto da contracultura. Os artistas *underground* também ostentaram as peculiaridades de seu estilo de desenho mais que quaisquer outros artistas de quadrinhos antes deles haviam feito; assim como a cena de arte contemporânea ao redor deles, eles apresentavam seus quadrinhos como artefatos de suas personas artísticas e como criações de suas mãos, ao invés de peças específicas que, por acaso, acontecera de eles terem feito. Crumb, e alguns de seus imitadores, também fazia o pequeno, mas significativo gesto de desenhar as bordas de seus painéis à mão livre, ao invés de com uma régua. Isso poderia fazer com que as bordas parecessem desleixadas — e, às vezes, quase comicamente desalinhadas — mas também era uma maneira de declarar que tudo na página era o trabalho de suas mãos, e que as bordas compunham um só conjunto com os desenhos cercados por elas. (Alguns quadrinistas ainda fazem questão de usar bordas desenhadas à mão, notavelmente os irmãos Hernandez). (WOLK, 2007, pp. 40–41, tradução nossa, grifos do autor).

Poderíamos perguntar então, uma vez que Góes sabe os caminhos do desenho bonito, porque, em certos trabalhos, ele opta por desenhar feio? Ele próprio, em nossas conversas, dá várias indicações do que o leva a trabalhar dessa maneira. A primeira é uma associação com o prazer, um prazer profundo, marcado pelo riso, como o texto que não cabe no balão já no primeiro número de Cebolinha. Esse texto que transborda, remete a uma espécie de celebração do impulso infantil de desenhar uma história em quadrinhos. Certamente boa parte das pessoas que tentaram — é o meu caso — fazer quadrinhos quando criança, já desenharam um balão, apenas para descobrir, ao escrever o texto posteriormente, que seu tamanho não é suficiente conter as palavras.

A série *Billy Soco no Inferno*, que Góes publica atualmente na página do *tumblr* Novo Amanhecer<sup>97</sup>, se compraz em explorar diversos aspectos desses quadrinhos comumente produzidos por crianças. A redundância dos textos; palavras escritas erroneamente; desenho

<sup>97</sup> É possível acessar em <<http://novoamanhecetm.tumblr.com>>.

tosco, com marcas de outro desenho apagado por baixo; seres que parecem saídos de um desenho animado de segunda classe qualquer; trama desprezível. Ainda assim, *Billy Soco* é um triunfo estético à sua maneira, é o resultado da busca de um quadrinista que insiste em suas obsessões há alguns anos e produz um material bastante peculiar em relação às outras produções brasileiras nesse campo. Penso não ser difícil encontrar algum prazer na contemplação e leitura da série, na apreciação de sua configuração plástica sofisticada e de seu pensamento visual particular (ainda que inserido numa linha compartilhada por outros autores).

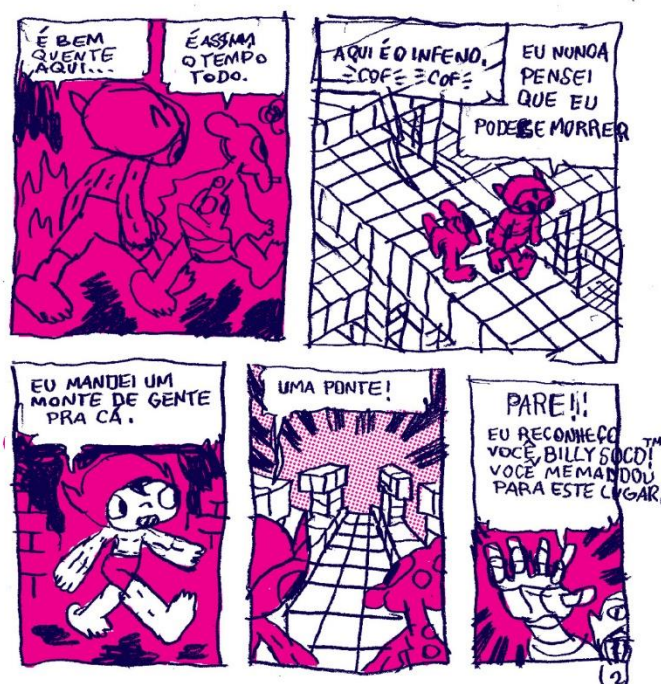


Imagem 54 — Em *Billy Soco no Inferno*, Góes se diverte dando vazão a características associadas a quadrinhos feitos por crianças. No primeiro balão do segundo quadro lemos a palavra “inferno” grafada propositalmente de maneira errônea. No último quadro, o texto não cabe no balão.

Além do prazer e do riso, desenhar feio também pode estar associado à “libertação”, da qual Gerlach fala em seu texto, e ao desejo de experimentação que Góes persegue, externado em sua frase “eu quero toda essa gama”, citada anteriormente. Aos poucos, essa pesquisa artística também vai formando um “vocabulário próprio” do artista, outra expressão que tomo do texto de Gerlach. Vocabulário curioso, pois, embora próprio, faz uso de uma cultura imagética presente em produtos que entulham visualmente as sociedades contemporâneas: gibis baratos, panos de prato, embalagens de comida, desenhos em fachadas de estabelecimento.

Esses são alguns dos lugares em que o *desenho feio* aparece e aos quais Góes permanece atento, aludindo, mais de uma vez, a algum exemplar desses objetos em nossos encontros. Como o desenho estereotípico de um chinês estampado na embalagem de comida chinesa que pedimos: “Olha que desenho racista, cara! Lindo!” Ou o patinho fofo impresso na folha de papel que vai embaixo do prato em um restaurante popular, perto do estúdio de Coutinho, que Góes fotografara com o celular. Ou, ainda, chamando minha atenção para um desenho de fachada de estabelecimento comercial enquanto andávamos pela rua — um galão de água com olhos, boca, braços e pernas.

Assim, o *desenho feio* também pode se constituir numa espécie de apropriação. Nesse caso, apropriação de traços de certa iconografia popular, à qual talvez poderíamos nos referir por *kitsch*, que infesta os produtos industrializados das sociedades modernas. Góes se apropria desses signos gráficos que, de alguma maneira, o incomodam, o deixam agoniado e “colam” em seu cérebro, segundo ele próprio. São signos gráficos em geral associados ao mau gosto.

Esses aspectos ficam evidentes no diálogo abaixo que começou com Góes fazendo um desenho de demonstração para mim no qual utilizou diversos signos gráficos presentes no tipo de iconografia citada e que o incomodam. Entre eles: olhos com as pálpebras abaixadas pela metade (parecidos com os do personagem de tiras de quadrinhos Garfield), uma esfera muito pequena representando o nariz, um sorriso com dois traços curvos nas extremidades da boca, uma língua que pode ser confundida com dentes, entre outros. Nas palavras do quadrinista:



Imagem 55 — Página de *Harzach*, de Moebius.

**Góes:** [...] A manga que é tipo uma articulação de boneco, sabe? Aquele corpo barrigudinho de Bart Simpson, todas essas coisas que eu acho feias e podres, me dá o maior prazer. Fazer muitos dedos...

**Eu:** Essa golazinha, né?

**Góes:** Essa golazinha é nojenta, cara. Aquele pé assim, ó! Da Turma da Mônica. Isso aqui tem todas as coisas que eu odeio. Mas que dá mó tipo: “aaaah eu tenho que desenhar assim, aaah!”

**Eu:** Eu tava percebendo muito isso naquela [história] *Aplausos*, tem uma cena, [...] tem um *close* na cara da mulher e ela tá com esse olhinho e esse sorrisinho, esse sorrisinho pra baixo.

**Góes:** Exatamente. Me dá muita agonia desses troços, cara. Ficava bravo quando era moleque, gostava duns desenhos maneiros, ficava meio: “ah! Que nojo disso aqui”. Aquelas artes de pano de prato, saca? “Ah, que horror!” Hoje em dia eu só procuro isso. Putz! Eu fotografei um que tem um pato com a bundinha de fora, sabe? Querendo ser fofo.

**Eu:** Um pano de prato?

**Góes:** Mais ou menos um pano de prato. Uma coisa de, de...

**Coutinho:** Lá no restaurante que a gente vai, aqui embaixo.

**Góes:** Olha! [me mostrando a foto no celular]. Ó a bundinha do pato, cara. Olha a bundinha dele, que horror, cara! Que horror! Ah! Esse olho que faz isso, sabe? Aquele brilho que é tipo uma janelinha, né? Fofa! É isso! Podre!

**Eu:** Você vai mantendo um repertório de imagem podre? Costuma fotografar?

**Góes:** Não. Todas essas coisas vão colando no meu cérebro involuntariamente. Quando eu vejo já tô fazendo, tarde demais. Eu tenho fotografado mais por conta do *Instagram*. Tô gostando do *Instagram*.

[...]

**Góes:** Que que você acha, Renan? Dessa estética?

**Eu:** Eu acho interessante, gosto de ver o seu trabalho assim, acho bonito.

**Góes:** Não é meio perturbador, não?

**Eu:** É meio perturbador, mas é bonito também, tem um... não sei, acho que bonito é uma palavra ruim pra descrever. Mas tem uma coisa interessante aí, difícil de definir e que eu acho que... tem um negócio meio próprio seu aí que já não é mais o Zimbres e o Panter, sabe? Tá, entendi que você pegou algo do procedimento deles, mas parece um negócio bem seu.

Um outro motivo que leva Góes a explorar esse registro é o cansaço e mesmo o tédio do rigor necessário para levar a cabo um trabalho mais formal. Aí, o *desenho feio*, mais livre e espontâneo, parece atuar como um escape, uma maneira de dar vazão a uma energia que um trabalho formal e controlado não permite. Dessa maneira, e voltarei a essa ideia mais adiante, Góes entende que diferentes trabalhos pedem diferentes abordagens do desenho.

Rafael Coutinho, em um de nossos diálogos, dizia que desenhar fora do padrão tem a ver com certa “moralidade com relação ao processo criativo, ao criar artístico”, com até onde o artista se permite ir e o que ele deixa existir em seus cadernos de esboços e quadrinhos. Nesse mesmo diálogo, Coutinho falava de sua dificuldade em acessar esse estado de espírito, mesmo em seus cadernos de esboço e em estudos de personagem. Segundo ele, quando se dá conta, está desenhando “pra alguém vir tirar uma foto e dizer: ‘ah! Como ele desenha bem!’”

*Desenhar feio* pode envolver, como declara Gerlach, se expor ao ridículo, ou pode ser lido como uma postura que procura menos “fazer o caderninho pra mostrar pras pessoas” e mais

com a busca de expressar algo que vem de um lugar profundo e indeterminado, uma postura menos controlada? Talvez. Também está relacionado a deixar as imperfeições se manifestarem no trabalho.



Imagem 56 — *Desenho feio* feito por Gabriel Góes enquanto travávamos o diálogo reproduzido acima.

Tal abordagem do desenho pode ser esteticamente desafiadora. Como já comentado, Góes criou, nesse estilo, três cartazes para um evento de narrativas e quadrinhos experimentais que aconteceu em novembro de 2016 no MIS, a Des.Gráfica, com curadoria de Rafael Coutinho. Um amigo que trabalhou na produção do evento me disse: “você tinha que ver meu chefe olhando pra esses posters”, “ele não entendeu nada, mas disse algo do tipo: é, acho que conversa com a proposta do evento”<sup>98</sup>, “queria ter tirado uma foto da cara dele na hora”. Essa

---

<sup>98</sup> Certamente conversa e tive a oportunidade de participar em diversos diálogos com Coutinho e Góes a respeito da concepção desse evento e dos cartazes.

anedota revela que mesmo alguém com educação estética elevada, com um alto cargo numa instituição importante dedicada em grande parte à imagem, pode apresentar resistência a fruir esse tipo de trabalho. Góes provavelmente gostaria de saber dessa reação, uma vez que uma de suas pretensões artísticas é criar um impacto sensorial nos espectadores e leitores de suas obras, até mesmo sacrificando a clareza da narrativa em função de tal impacto, caso ele entenda que o projeto pede isso.

Góes pensa o desenho, mesmo no registro não feio, como algo que deve captar em algum grau as imperfeições do mundo visível, esses pequenos “defeitos” impregnariam a imagem com uma certa humanidade, alguma vida, podemos perseguir essas ideias ao observar seus trabalhos. Uma concepção de desenho que não se pretende espetacular o tempo inteiro como é comum nos quadrinhos, especialmente em certos gêneros, como super-heróis.

**Góes:** Minhas [lembranças] favoritas [de São Paulo] são essas, [nas quais] não tem nada demais, cara. Gosto disso em filmes, em quadrinhos também. O *Sunny*<sup>99</sup>, por exemplo, é a soma daqueles momentos que transforma a história numa história transformadora. Não é cada um dos momentos [que] tem que ter super impacto, super composição dos personagens, desenho maravilhoso o tempo todo. Os desenhos do... o Grampá<sup>100</sup> desenha extremamente bem o tempo todo, me incomoda um pouco, me satura, enjoei um pouco.

**Eu:** Eu queria conversar um pouco com você disso, porque cê falou que queria desenhar como ele. Eu não sabia se você tava brincando ou não.

**Góes:** Porque ele é um desenhista [ênfase]. Desenhista [ênfase]. Eu queria saber desenhar bem que nem ele, desenhar bem que nem o Eduardo Belga<sup>101</sup>. O Eduardo Belga é um grande desenhista. Eu queria ter esse nível técnico de excelência e saber muito de anatomia. Mas não é o meu lance, meu lance é de ter um *twistizinho*, de descobrir o segredinho dessa história e usar isso pra contar a história. [...] [o Grampá] usa os melhores ângulos, desenha o melhor possível o tempo todo, mas não é real, parece distante. Parece mecânico, parece *fake*. É demais, é maravilhoso, tudo, mas é maravilhoso o tempo inteiro, não diz muito pra mim [...] eu vou dizer que eu enjoei já. [...] Eu gosto de algo que seja mais humano, sabe? Que tem... é erradinho. O Rafa [Coutinho] falou: “ai, cara, tenho vergonha desse cachorro que eu desenhei”. Eu acho lindo aquele cachorro que ele desenhou, porque o desenho dele é incrível, mas não é incrível o tempo todo, tem uns defeitinhos. É igual quando cê vê um retrato que é feito em CG [computação gráfica] e não parece real porque é muito perfeito. As pessoas têm pequenas manchas na pele, veia estourada no olho, e não é igual um olho com o outro, uma narina com a outra, a gente... esses defeitos... é sobre isso que é a vida, é sobre isso que é a arte, é sobre os defeitinhos, é sobre a humanidade, é sobre... [pausa] isso. É errado, é

<sup>99</sup> Série de quadrinhos escrita e desenhada pelo autor japonês Taiyo Matsumoto.

<sup>100</sup> Rafael Grampá, quadrinista brasileiro.

<sup>101</sup> Ilustrador e quadrinista de Brasília.

torto, não existe uma calçada reta no mundo, me mostra uma calçada reta, medir com régua assim e ela é reta, não existe. É troncho, um monte de defeitos. E as histórias, as melhores histórias são sobre isso, [sobre] esses personagens que são defeituosos e não sobre os personagens que são maravilhosos, [com os quais] a gente não se identifica. O Super-Homem, é difícil escrever o Super-Homem porque ele é muito perfeito. O Grant Morrison<sup>102</sup> tirou de letra porque é sobre a perfeição.

Assim como as bordas tortas dos painéis desenhadas por Crumb e mencionadas por Douglas Wolk, Góes concebe um papel importante na expressão artística para a imperfeição, “não existe uma calçada reta no mundo”. As imperfeições não se manifestam apenas no desenho, é importante, para Góes, que elas permeiem outros aspectos dos quadrinhos, como o letramento<sup>103</sup> por exemplo. Ao me mostrar o trabalho de Pedro D’Apremont, com quem Góes e o roteirista Oriol Barberà dividem uma página no *tumblr*, na qual publicam quadrinhos, intitulada Novo Amanhecer, Góes falou da importância das imperfeições, além da feiura do *site*.

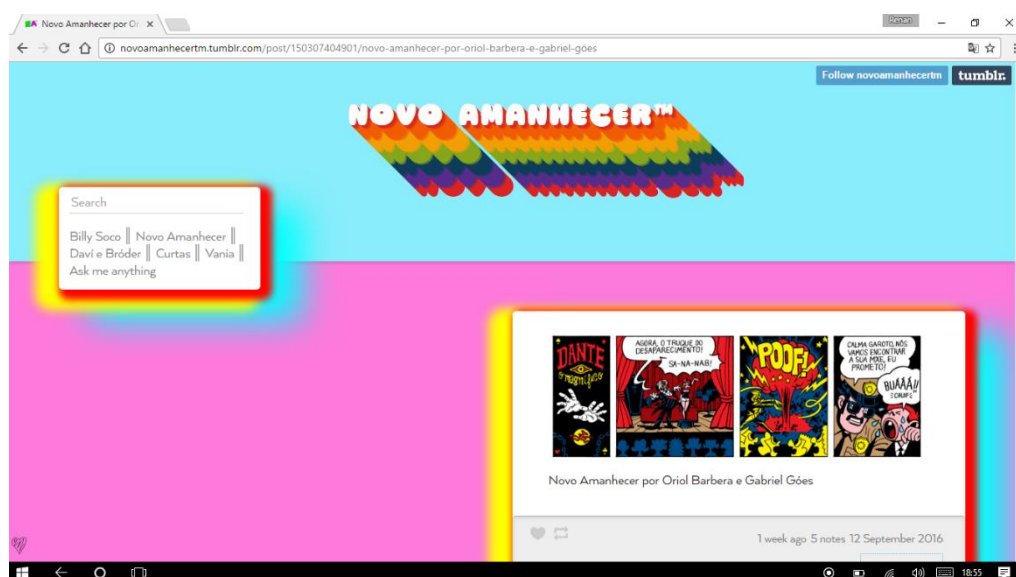


Imagem 57 — “Template horrendo” do *site* Novo Amanhecer.

<sup>102</sup> Góes está se referindo à série *All-Star Superman* (2005–2008), escrita por Grant Morrison e desenhada por Frank Quitely.

<sup>103</sup> Nome dado à atividade de desenhar/escrever as letras nos balões de diálogo, nos recordatórios (as caixas nas quais vão os textos que não são balões de diálogo) e onde quer que elas apareçam — exceto onomatopeias. Nos quadrinhos autorais é comum que esse trabalho seja feito pelo próprio quadrinista, fato que carrega importância estética, uma vez que confere unidade plástica à obra. Nesse caso, a mão que faz os desenhos é a mesma que faz as letras. Em quadrinhos feitos num esquema de linha de produção, como os quadrinhos de super-heróis norte-americanos e os de Mauricio de Sousa no Brasil, um profissional especializado cuida dessa atividade, que pode ser feita digitalmente ou manualmente (como é o caso na MSP).

**Góes:** É muito feio né, cara? A gente achou o *template* mais horrendo. O Pedro é muito bom, cara.

**Eu:** Bonito, gostei das cores. E essa fonte [tipográfica] ele que desenhou, não? É uma fonte de computador?

**Góes:** Não, acho que ele imprime no computador e depois — é a mesma coisa que eu faço — depois cobre com a letra. Então fica o melhor de dois mundos: fica organizado, mas aquela coisa daqueles... dos errinhos do manual.



Imagens 58, 59, 60 — *Desenhos feios* encontrados na página de Goés no *Instagram*.

### 2. 1. 3 *Quadrinho sensorial*

Em novembro de 2015, no FIQ, Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte, fui apresentado a Góes e tive a oportunidade de conversar com ele a respeito de seu trabalho, essa foi a primeira vez que conversamos. Góes estava no evento como expositor, dividindo um estande com as editoras Beleléu, Lote 42 e A Bolha. Ele estava ali vendendo a versão impressa de *Flores*, quadrinho publicado originalmente no *site* da Samba, que estava sendo lançado por seu selo independente *Cavalo*. Nos deteremos nesse quadrinho adiante.

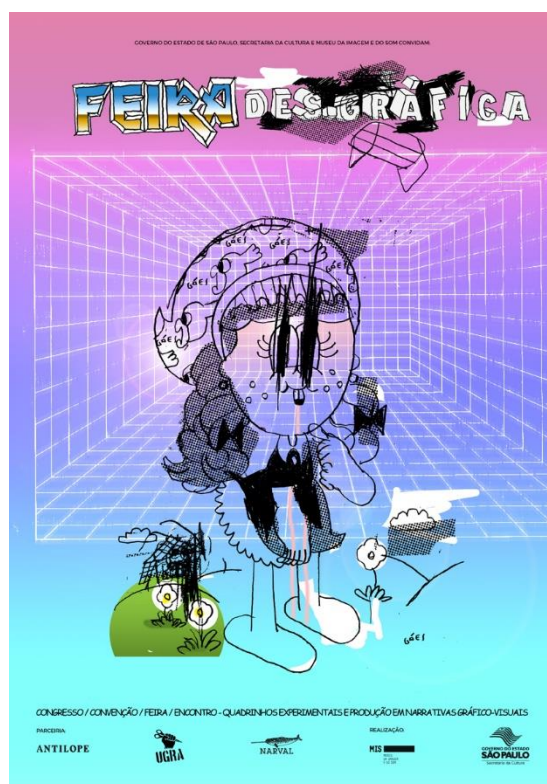
Nossa conversa se deu numa noite, após o fim das atividades do evento naquele dia. As portas de entrada e saída do evento ficam em frente à parte de baixo de um viaduto no centro de Belo Horizonte, pelas redondezas alguns bares e casas noturnas são frequentados por jovens, universitários, artistas. Embaixo do viaduto há um palco com apresentações frequentes de música, dança e outros tipos de eventos culturais. Num dos dias do evento, durante a tarde, aconteceu por ali uma feira de publicações tradicional da cidade que parecia se constituir numa extensão do próprio FIQ, já que esse evento também comporta uma feira de publicações. Também ali fora, todos os dias do evento, alguns quadrinistas e outros artistas expõem seu

trabalho para venda. Essa minifeira, já tradicional, tem o irônico nome de FIQ Fora.

Na noite em que eu e Gabriel conversamos, acontecia um leilão no palco abaixo do viaduto, uma banda de música experimental tocava e uma *performer* leiloava trabalhos de artistas participantes do FIQ, eram artes originais, publicações, serigrafias, e o que quer que os autores se dispusessem a oferecer. Os trabalhos que não fossem vendidos seriam queimados ali mesmo. O público era heterogêneo, como sempre no cair da noite ali na frente do prédio em que ocorre o evento. Quadrinistas brasileiros e estrangeiros, editores, críticos, jornalistas, entusiastas de quadrinhos vindos de vários lugares do Brasil, habitantes da cidade, moradores de rua, ambulantes vendendo bebidas, enfim. Um dos itens leiloados era um pôster em serigrafia feito por Góes, esse foi o mote inicial de nossa conversa que se desdobrou por algum tempo.



Imagem 61 — Cartaz para a Feira Des.Gráfica.



Imagens 62 e 63 — Cartazes para a Feira Des. Gráfica.

A ocasião me marcou, pois, as histórias de Góes me sugeriam uma pessoa diferente, seu trabalho sempre me pareceu extremamente visceral, quase um jorro direto do inconsciente para a página. Ao conversar com ele, percebi um grau de autorreflexão sobre seu próprio trabalho de que eu não suspeitava. Nessa conversa, ele me falou de uma noção sobre a qual costumava conversar com seu amigo, o também quadrinista Diego Gerlach. A noção em questão foi sintetizada, nessa ocasião, na expressão *quadrinho sensorial*.

Góes usou essa ideia para falar de dois quadrinhos curtos seus, *Testamento*, uma história de duas páginas originalmente publicada na terceira edição do jornal de quadrinhos Suplemento (2015), e *Aplausos*, publicada no livro digital *A Mão Livre* (2015), da Companhia das Letras. Ambas as histórias foram republicadas na antologia *O Fabuloso Quadrinho Brasileiro de 2015*, organizada por Rafael Coutinho e Clarice Reichstul, que teve como editor-curador convidado o crítico e tradutor de quadrinhos Érico Assis, e apareceram ainda, recentemente, no *Novo Amanhecer*.

As imagens de *Testamento* se constituem em desenhos em preto e branco que alternam

em seus quadros cenas de um funeral e certos objetos. O texto, enunciado pelo narrador morto, discorre sobre o que este deixaria para cada uma das pessoas importantes de sua vida. Parte das sensações que a geraram, segundo Góes, referem-se ao funeral de Matheus Gandara, amigo e colega quadrinista, que trabalhou com Góes, publicou na Samba e veio a falecer prematuramente aos 27 anos de idade. Mas a história também é, segundo seu autor, ele mesmo se despedindo das pessoas que ama, ou seja, uma reflexão sobre a mortalidade e seu próprio funeral, sobre esses aspectos da história disse ainda que sua esposa sente um desconforto ao lê-la, justamente por se tratar de uma espécie de despedida pessoal antecipada.

*Aplausos* apresenta uma orgia de sexo e violência sem sentido em pequenos quadros desenhados a lápis de modo a causar uma impressão de urgência. Góes me relatou que essa história foi sua reação aos violentos ataques ocorridos em janeiro de 2015 na sede do semanário satírico francês Charlie Hebdo. O livro digital no qual foi publicada era uma compilação de histórias, ilustrações e charges em que diversos quadrinistas reagiam a esses ataques.

Conversamos também nessa ocasião sobre *Flores*, história à qual fiz menção acima. A ideia de um *quadrinho sensorial* me parece oferecer pistas interessantes para abordarmos estas e outras histórias do autor e os grafismos, ideias e materiais nelas mobilizados.

É importante esclarecer que não estou dando à noção de *quadrinho sensorial* um tipo de estatuto que a generalize, de modo a ser aplicada ao trabalho de outros quadrinistas que não fazem menção explícita a ela, apenas sob certas circunstâncias experimentais poderíamos ampliá-la para analisar quadrinhos de outros autores, que não a formularam. Isso seria possível, ainda que o rendimento analítico advindo daí só possa ser avaliado depois que o experimento fosse levado a cabo, mas tal experimento não nos ocupará no momento. Quando aplicada ao processo de criação e à análise de quadrinhos do próprio autor que a formulou, a noção ganha, no meu entendimento, uma força explicativa que nos ajuda a olhar com atenção para determinados processos de criação de Góes, nos ajuda a entender a escolha consciente (ou semiconsciente) de técnicas narrativas, de estilos de desenho e de materiais, bem como a relação desses estilos e materiais com o impacto específico que o autor pretende induzir em seus leitores.



Imagem 64 — Página de *Aplausos*.

Essa noção opera em dois sentidos, o primeiro deles é o próprio autor que busca nas suas experiências e sensações pessoais o material a ser lapidado em narrativas de quadrinhos. Por exemplo, como já vimos: o funeral de um amigo, o próprio funeral hipotético, e quaisquer sensações que o autor entenda que quer trabalhar, vividas ou imaginadas. O segundo sentido é o efeito esperado no leitor que, ao ver determinado estilo de desenho, num determinado ritmo, sentirá, idealmente, a sensação que seu criador tinha por intenção sugerir. Essa concepção me remete a uma frase de outro quadrinista, Lourenço Mutarelli, enunciada num curso que fiz, ministrado por ele. Mutarelli dissera que vivenciou tudo que já escreveu em seus quadrinhos e livros, se não na realidade material, ao menos mentalmente e emocionalmente.

Depois de nosso encontro em novembro de 2015, reencontrei Góes em agosto de 2016, no estúdio de Rafael Coutinho, em São Paulo. Certa manhã, enquanto tomávamos café, procurei explorar mais, em diálogo com ele, essa noção que ressoava na minha memória desde nosso encontro em Belo Horizonte. Na transcrição do diálogo abaixo, Góes começa falando sobre o

trabalho que vinha tomando a maior parte do seu tempo, encomendado por uma ONG estrangeira. Embora seja encomendado, é perceptível que Góes coloca nesse trabalho um forte empenho pessoal, expressivo e autoral, ou seja, essa obra não se constitui em uma mera encomenda comercial. É uma história longa que se passa entre seringueiros no Acre e foi desenvolvida em parceria com um roteirista, intitulada *Mapinguari*. Nela, Góes pretende explorar um tipo de desenho e narrativa mais formal e tradicional, ainda que a tentativa de exploração das sensações e da criação de um vínculo sinestésico com seus leitores permaneça. Tive oportunidade de ver algumas páginas e acompanhar o processo de finalização de uma delas, estamos aqui em território bastante distante daquele do *desenho feio*.

**Góes:** Esse é uma coisa um pouco mais formal e eu também tô indo mais pra essa direção, porque todo meu trabalho é do laboratório, da experimentação, então já experimentei o caminho inverso, né? Começar por uma sensação e a história vai surgindo na hora do rascunho. Por que não fazer o processo inverso? Começar duma história um pouco mais estruturada, e daí eu tô começando a perceber uns outros simbolismos, por exemplo, o lance dos irmãos é ficarem em conflito, daí eu pensei em desenhar um detalhe que é um besouro rola-bosta. Com aquela bola de cocô. Como é que cê traduz um conflito entre irmãos? Aquela merda que cê vai enrolando. E o besouro de costas. Ele enrola de costas a bola de cocô gigante, maior do que ele. Daí vai começando a aparecer umas poéticas dessas. É sobre a floresta, o tempo da floresta, o cheiro do mato, o cheiro das coisas. E em determinado momento, o personagem vai pra cidade, então colocar aquele avião rugindo, sabe? Ter esse contraste. Das formas orgânicas da água, dos galhos contorcidos e quando vai pra cidade são os quadradinhos. O que é contorcido são os fios dos postes, o que é orgânico é inorgânico, é artificial. Daí, é isso, o processo contrário e que também não deixa de ser um laboratório.

Tem gente que me pergunta: “ah! Como é que cê escreve?” E eu respondo: “cara, eu não escrevo, eu meio que vou fazendo”, vou nesse lance justamente da sensação que eu tava te falando. Sei sobre o que é a história, sei qual a sensação, que horas são, qual o cheiro. E geralmente é de uma coisa que é... os seus amigos, os meus amigos me abandonaram. Umas coisas meio dramáticas, mas que... é daí que vem as sensações mais poderosas. Que é pra mim, acho que pra todo mundo que produz, é aquela matéria-prima bruta. E você vai trabalhando isso, transformando em uma narrativa ou em formas mais sólidas.

**Eu:** Eu fiquei muito fascinado quando a gente tava conversando no FIQ e cê falou do *quadrinho sensorial*, aquilo ficou bem na minha cabeça porque a princípio a gente não pensa muito o quadrinho como um meio capaz de... ele é meio distanciado. Não é que nem o cinema que te envolve com o som e numa sala escura, não sei, não parece uma linguagem muito adequada pra você chegar no sensorial. Como a música ou o cinema que parecem mais diretos.

**Góes:** Eu acho que qualquer... o trabalho quando é bem feito tem que ter esse lance da imersão, o aspecto da imersão, você se sentir conectado àquilo de

alguma forma, através da cinemática ou através de... eu acho que... é tipo uma mentira. Não tem um carro lá, mas se você conseguir trabalhar bem e transformar aquelas linhas num carro, numa pessoa descendo de um carro, é ilusão. Cê conseguiu através de ícones gráficos fazer com que a pessoa ache que existe um carro lá, que existe uma coisa lá, que existe uma história, que existe gente, aí funcionou. Eu tava conversando com o Gerlach sobre esse termo do *quadrinho sensorial*, ele tenta também, né? Ser visceral. Cê sentir a agressão. Cê sentir aqueles personagens suando<sup>104</sup>, você fica com calor também.

**Eu:** Sim, de alguma maneira é isso, cê atinge um lugar ali que não é de acompanhar racionalmente a narrativa.

**Góes:** É um truque. Cê vai jogando essas coisas e o cara vai achando que tá sentindo uma determinada coisa, que tá vendo uma determinada coisa.

**Eu:** Mas deve ser difícil chegar nisso, né? Como é que cê chega num...?

**Góes:** Pra mim é muito mais fácil do que pensar numa história de uma forma estruturada.

**Eu:** Mas você pensa como o leitor vai... como aquela imagem. Por exemplo, você modula muito seu traço, né? Às vezes é todo formal e às vezes é [faço um gesto pra mostrar que é tosco].

**Góes:** Se eu ficar me repetindo, eu vou acabar me entediando, então eu tento sempre me ajustar. Me adequar ao trabalho e, inclusive, cê acaba forçando esse lance. Um desenho todo pontudo ou um desenho muito lambido traz as sensações diferentes. Então o que trabalho pede? Qual é o trabalho? Qual é a sensação? Por isso que eu pergunto: que horas são na história? Porque a gente é... a gente é vivo, a gente tá no mundo. E aí certos horários, certos... se tiver muito calor, se tiver muito frio, se tiver úmido o ar, se tiver seco o ar, a gente sabe como que é essa sensação. Então cê consegue ir sugerindo essas coisas e o leitor acaba caindo naquela mentira e acreditando, [cheirando o café na xícara] a gente sabe qual é o cheiro do café, todo mundo sabe, já viu um café<sup>105</sup>. Tem algum [filme] do Wim Wenders... *Asas do Desejo*<sup>106</sup>, que aí o anjo ele quer [...]. E aí o anjo é doido pra... ele fica seguindo esse cara que trabalha numa padaria, né?

**Eu:** Não lembro, faz tempo que eu vi.

**Góes:** Entrega pão, eu acho que ele faz pão, alguma coisa assim, e... porque ele [o anjo] fica observando a gente e ele é doido pra sentir o cheiro do café de verdade. Porque ele só vê a gente sentindo o cheiro e bebendo e tipo [faz barulho de satisfação ao beber] e ele fica querendo sentir também. A primeira coisa que ele faz é experimentar o café e acha meio ruim: “ah! Imaginei outra coisa!” Eles vão num show do Lou Reed, começa a experienciar as sensações

<sup>104</sup> Personagens suando em profusão são comuns em alguns quadrinhos de Gerlach. Ver imagem 33, *supra*.

<sup>105</sup> Góes havia me dito momentos antes que a história na qual trabalha atualmente era, entre outras coisas, sobre o cheiro do café.

<sup>106</sup> Não estou certo se Góes queria mesmo se referir a *Asas do Desejo* (1987) ou à sequência deste filme, *Tão Longe, Tão Perto* (1993), porém esse fato não interfere no argumento exposto.

reais. E se dá mal também, né? Acaba... Existir é sobre essas coisas. É sobre os cheiros, mas também é sobre se dar mal. Todo mundo já se deu mal. A gente acaba se identificando pelo, pelo aspecto mais patético, não pelo aspecto heroico, acho que é difícil se identificar com um super-herói, com um Super-Homem, que consegue tudo, que é invulnerável, que quase não sente. É mais fácil se identificar com aquele personagem estúpido que tropeçou ou que sabe que fez algo errado, a gente acaba se identificando mais.

A passagem é rica e esclarecedora no que diz respeito à noção que estamos tratando. De certa forma estamos, enquanto leitores de quadrinhos, na mesma condição que o anjo de *Asas do Desejo*. Assim como ele, temos acesso via o sentido da visão a um mundo do qual não participamos diretamente, mas acompanhamos como espectadores passivos. A noção de *quadrinho sensorial* parece tentar lidar com essa “limitação”, mobilizando técnicas que permitam ao leitor experienciar sensações dos personagens. Para isso, o autor vasculha e trabalha a partir de suas próprias experiências, tentando assim estimular respostas sensoriais (para além do sentido da visão) no leitor, que as poderá encontrar em seu próprio repertório de experiências, uma vez que estamos vivos, autor e leitores, e compartilhamos sensações comuns aos seres humanos. Se bem sucedido, Góes conseguirá fazer com que os leitores se conectem com sua história, com que exista uma experiência de “imersão” por parte desse leitor hipotético, a ponto dele sentir calor, frio, cheiros etc.

## 2. 2. “Feito de papel” — a pessoa distribuída do quadrinista

Gostaria de desdobrar agora uma reflexão a partir de uma frase dita por Gabriel Góes, frase que expressa uma ideia parecida com algo que ele expõe em *Testamento*, história que mencionei acima. Nos dois últimos quadros dessa história lemos “quanto ao resto do meu corpo como meus livros e meus brinquedos/pode queimar”.

O narrador vinha até estes quadros inventariando partes biológicas de seu corpo, como podemos ver na imagem 65, todo o procedimento narrativo da página está baseado no morto partilhando seu corpo entre aqueles que ama, redigindo seu mórbido testamento. Sua cabeça, mãos, pernas, braços, língua, pés, entranhas, fluidos e tronco são destinados a determinadas pessoas.

As partes não biológicas de seu corpo — partes que, em geral, colocaríamos na categoria de objetos, portanto separadas do sujeito, sobretudo do corpo desse sujeito —, quer dizer, os livros e os brinquedos, não são destinadas a ninguém, o morto anuncia que podem ser

queimadas.

Livros e brinquedos têm uma importância fundamental na vida de Gabriel Góes, certamente quando ele diz livros, se incluem aí os livros (e também as revistas) de quadrinhos. Quanto a brinquedos, eles foram uma constante em nossas conversas e são constantes também na sua obra, especialmente bonecos [ver o soldadinho desenhado no quadro três da imagem 65]. Alguns de seus personagens são desenhados como *action figures*<sup>107</sup>, ele os coleciona e os vende e tem começado a trabalhar na produção de bonecos de seus personagens de quadrinhos. Livros e brinquedos são, portanto, espécies de próteses, extensões do corpo do autor.

A frase à qual fiz referência no início desta seção foi dita por Góes no contexto de uma conversa permeada, como a imagem 65, pelo tema da morte. Ele discorria sobre a ocasião em que foi até a casa de um recém-falecido professor de desenho. Num procedimento comum, a família havia aberto a casa para que pessoas próximas escolhessem objetos do morto que seriam doados aos interessados. Góes, como era de se esperar, escolheu diversos quadrinhos, e me disse que nessa ocasião percebeu que era “feito de papel”. Essa frase ressoou em minha cabeça por um bom tempo, provavelmente por seu conteúdo evocativo e quase poético, me pareceu bonita e interessante a ideia de um ser humano, sobretudo um quadrinista, feito de papel.

Mas para além da poesia sugerida pela citação, ela não me parecia render muito mais. Ainda assim, persisti na ideia de que talvez houvesse algo a ser desdobrado a partir dela. Enquanto pensava sobre a frase, me lembrei da célebre afirmação reproduzida no artigo *O Nativo Relativo* de Viveiros de Castro (2002), “os pecaris são humanos”. A partir dessa frase o antropólogo desenvolve a problemática de como levar a sério a afirmação nativa, sem formular que se trata de uma metáfora, de um engano ou um mal entendido que o antropólogo, de posse do contexto de sua enunciação e do contexto cultural mais amplo, esclareceria a seus leitores.

---

<sup>107</sup> São os populares bonecos ou bonequinhos, comuns na infância de muitos meninos. Esses bonecos se sofisticaram a ponto de muitos deles serem hoje produzidos e comercializados como peças colecionáveis para adultos e não brinquedos para crianças. Alguns exemplares mais antigos, quando ainda eram produzidos no intuito de servirem como brinquedos para crianças, também atingiram outro patamar de valor, tornando-se objetos colecionáveis mais ou menos raros. Movimentam toda uma rede de entusiastas, vendedores e colecionadores, da qual Gabriel Góes faz parte. A nostalgia opera um papel importante nesse mercado, como também em certos círculos da comunidade dos quadrinhos.

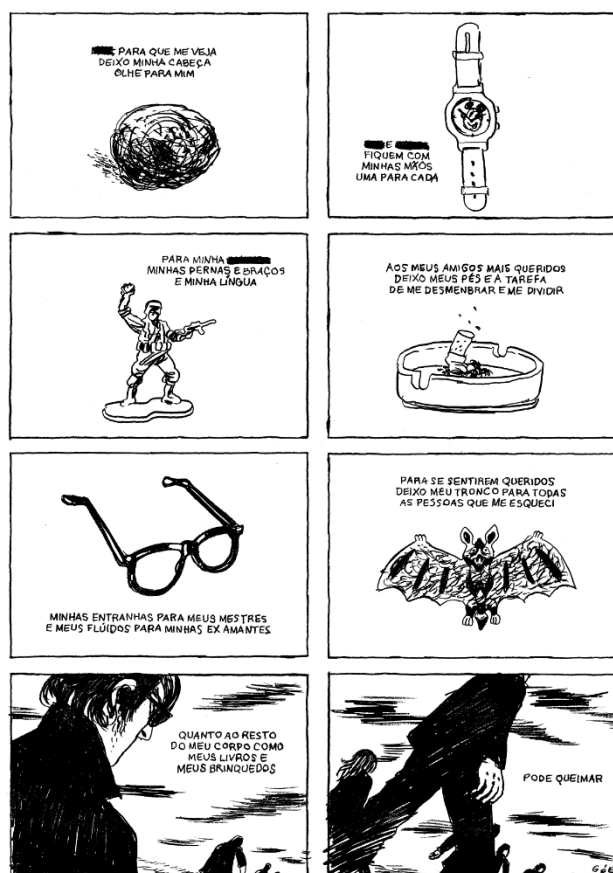


Imagem 65 — Página de *Testamento*.

Eu buscava encontrar uma maneira de levar a sério a afirmação de Góes, e justamente a ideia de interpretá-la como uma metáfora era a que me ocorria mais fortemente. Góes, afinal, é um ocidental, da minha geração, nascido no mesmo país e que, como eu, pensa e vive no contexto da cosmologia racionalista das sociedades modernas, industriais e capitalistas. Logo, eu não conseguia conceber que ele estava, literalmente, me dizendo que seu corpo era feito de papel. Assim como eu, ele *sabe* que somos feitos de carne, osso, sangue, vísceras etc. Como aliás, fica claro em sua história semiautobiográfica ou pseudoautobiográfica *Testamento*.

Entretanto, levar uma afirmação de seu interlocutor “a sério”, não é o mesmo que levá-la “literalmente”. Se, no caso analisado por Viveiros de Castro, não se deve entender a afirmação como metáfora, aqui essa possibilidade de interpretação permanecia razoável. Ainda assim, mesmo sendo uma metáfora, ela me dizia algo sobre esse interlocutor. Essas ideias me fizeram formular algumas perguntas: qual é a importância do papel na vida de um quadrinista? Na maneira como ele experiencia o mundo? E no modo como ele age, torna sua agência

manifesta nesse mesmo mundo?

Assim, continuo pensando que é possível tratar a afirmação de Góes como *metáfora*, mas é possível também tratá-la como *metonímia*, ou seja, os artefatos de papel são partes, prolongamentos do corpo do autor, o corpo aqui é entendido para além de seu sentido biológico imediato. Góes complementou essa frase dizendo que boa parte dos objetos de sua casa são de papel, seus desenhos, seus livros, seus quadrinhos (incluindo aí aqueles de que ele é autor) e que ele teria sérios problemas se um incêndio ocorresse ali (lembremos o texto do último quadro de *Testamento*, “pode queimar”). Os quadrinhos dos quais Góes é o autor são artefatos que circulam numa rede de leitores, eles são, para usar a terminologia proposta por Alfred Gell, *índices da agência* do quadrinista. São parte de sua *pessoa distribuída*, como conchas no *Kula* ou as obras de Marcel Duchamp — dois casos analisados por Gell. Através deles, a agência de Góes se expande geograficamente e, provavelmente, temporalmente, uma vez que é possível presumir que suas histórias e imagens continuem circulando após a sua morte.

Na próxima seção nos deteremos por mais tempo em um desses índices, o pequeno livro *Flores*. Espero assim, desvendar com algum sucesso, algumas das características salientes na forma final da história em quadrinhos publicada. Essa análise se apoia em grande parte nas interlocuções que tive com Góes aqui expostas.

### 2. 3 Uma leitura de *Flores*, história em quadrinhos de Gabriel Góes

Nesta seção, pretendo apresentar um olhar mais demorado sobre algumas das imagens criadas por Gabriel Góes. Nos deteremos sobre o contexto de sua criação, bem como sobre os materiais, processos e pensamentos que informaram o resultado final dessas imagens, todo um campo extraimagético que será importante para possibilitar a análise. A percepção do pesquisador sobre as imagens, juntamente às ideias de seu criador sobre as mesmas serão mobilizadas na intenção de conectar essas imagens com as experiências que elas produzem no seu criador e nos espectadores.

Importante ressaltar que as imagens falam por si e não é minha intenção desvelar algum tipo de mensagem ou significado oculto mais profundo que não estaria presente em sua superfície, nem mesmo oferecer uma interpretação última e acabada sobre elas. A riqueza e força dessas imagens não pode ser reduzida por um discurso escrito que as interprete, uma vez que elas falam aos nossos sentidos de maneira bastante diferente desse discurso.

Também não postulo que o autor das próprias imagens está de posse da chave de sua interpretação última, como se fosse possível, via contato com esse autor, produzir uma espécie de tradução discursiva que esgotasse a imagem, insisto aqui no ponto de que as imagens possuem uma vida própria e independente de seus criadores tão logo são postas em circulação, e a experiência de cada uma das pessoas que se dedicarem a contemplá-las e lê-las pode ser tão rica, interessante e pertinente quanto a de seu autor.

No entanto, como meu interesse recai preferencialmente sobre o ato de criação dessas imagens e histórias, recorreremos à interlocução com os autores e não com outros espectadores, devido ao recorte proposto nesta pesquisa. Minha intenção é partir desses materiais para, modestamente, colocar algumas questões sobre as conexões possíveis entre pensamento, prática e imagem. Os mesmos critérios serão usados no próximo capítulo para a análise do trabalho de Pedro Franz, *Incidente em Tunguska*.

Irei analisar agora algumas imagens criadas pelo quadrinista brasileiro Gabriel Góes, com maior destaque para sua história *Flores*. Nessa história, poderemos perceber com clareza alguns dos aspectos do trabalho de Góes que tratamos nas seções anteriores, como a característica de modular o estilo de desenho de acordo com as necessidades narrativas e o uso de diferentes materiais.

Publicada primeiramente na internet, no *site* da revista Samba em 2013 e posteriormente impressa num pequeno livro independente em 2014, *Flores* apresenta dois tratamentos de visualidade, um controlado (ainda que com aspecto inacabado e sujo) feito em grafite e a explosão infantil e selvagem do lápis de cor, esses tratamentos irão coabitar o mesmo espaço narrativo. O autor já havia experimentado um manejo semelhante desses materiais em sua história *Cavalo* publicada em 2012 na antologia *Novo*. Também o vi repetir o procedimento da colorização a lápis de cor numa história feita como exercício no Curso de Desenho e Narrativa, ministrado por Góes e Rafael Coutinho no Sesc Itaquera em 2016 e num dos cartazes feitos para a Des.Gráfica. Na já citada introdução da antologia *Novo*, Diego Gerlach irá discorrer sobre uma abordagem dos quadrinhos que se manifesta com força na obra de Góes, abordagem que qualifiquei no capítulo anterior como “sensorial”.

[...] tem se tornado evidente um número crescente de experimentos e tentativas de abordar a feitura de histórias em quadrinhos de modo também inédito. [...] Mais do que revelar a trajetória de mudanças impactadas sobre este ou aquele personagem (que nos conduziria àquilo conhecido em tempos primevos como “moral da história”), a possibilidade de tentar retratar

epifanias e estados subjetivos por meio dessa variedade específica de arte sequencial (conhecida na terra de Arariboia como “quadrinhos”) [...] parece que ganhou tração definitiva.

Quando experienciamos uma história que nos parece algo ‘incompleta’, o impulso natural é tentar juntar os pontos, conformá-los a uma suposta narrativa coerente e mais imediatamente inteligível. A noção (perene, mesmo que errônea) de que, se pudermos tocar, esmiuçar, aventar sentido e compartilhar todos os nossos dramas e questionamentos, de algum modo poderemos transcender a morte. [...].

Essa é a razão sólida pela qual a ideia de uma história em quadrinhos de caráter polissêmico ainda parece um ultraje para muitos. O final/fechamento é uma asserção reconfortante, familiar, de que há lógica operando por trás de nossas ações, e essa lógica ronda em círculos, ronrona, é nossa amiga, e, afinal de contas — *Graças a Deus!* — não somos apenas uma espécie de macacos-sem-pelos sobreanalizando nossos próprios impulsos atávicos... Certo?

[...]

Quando falamos em quadrinhos, estamos lidando não com uma realidade sugerida, mas *imposta* pelo autor ao leitor. O autor não descreve a história: revela-a por meio dos recursos gráficos que lhe aprouverem. Novos quadrinhos (bem como novas formas de expressão em qualquer campo artístico) devem ser o sintoma de uma nova forma de pensar, ou ao menos de uma forma de pensar que apresente uma alternativa, uma possibilidade de subversão do *status* então vigente. Ao leitor destas HQs cada vez menos caberia acreditar ou não na história, mas experienciá-la ou não, render-se ou não. (GERLACH, 2012, s/p, grifos do autor).

Gostaria de chamar a atenção para o uso de determinadas palavras e expressões nessa passagem, “retratar epifanias”, “estado subjetivo”, “experienciar”, “caráter polissêmico” e a formulação de que “novos quadrinhos devem ser o sintoma de uma nova forma de pensar, ou ao menos de uma forma de pensar que apresente uma alternativa”.

A partir dessas considerações de Gerlach, feitas, significativamente, na apresentação de uma revista que, como observado anteriormente, tinha por intenção levar mais adiante a proposta da Samba de integração entre quadrinhos e artes plásticas, podemos pensar numa antinomia entre *significação* e *sensação*. Assim, é possível afirmar que a maior parte das narrativas veiculadas na linguagem dos quadrinhos pende para o polo da significação dessa antinomia, ainda que, como também está insinuado no texto, um número cada vez maior de autores procure explorar o polo da sensação, esforços como a antologia *Abstract Comics*<sup>108</sup> organizada por Andrei Molotiu e a própria *Novo* apontam nesse sentido. No *site* da editora de

<sup>108</sup> O entendimento de Andrei Molotiu da expressão “quadrinhos abstratos” é bem particular. Pode-se ter uma noção de seu escopo na citação que fiz acima, o autor compila em um *blog* produções dessa variedade, a descrição do *blog* diz: “A primeira e mais abrangente fonte de quadrinhos abstratos na rede, traçando a história e fazendo o levantamento da paisagem contemporânea da arte sequencial abstrata” (tradução nossa). É possível acessá-lo em <<http://abstractcomics.blogspot.com.br/>>.

*Abstract Comics*, a Fantagraphics, a resenha do livro nos diz,

Quadrinhos abstratos? Mas todos eles não contam histórias? Como é possível que uma história em quadrinhos seja abstrata? Bem, isso acontece, começando com os experimentos de Saul Steinberg, passando por algumas das mais psicodélicas criações de R. Crumb e Victor Moscoso, e, com frequência crescente em anos recentes, quadrinistas e outros artistas têm jogado com a possibilidade de quadrinhos nos quais os painéis contêm de pouca a nenhuma imagem representativa, e que não contam histórias que não aquelas que são resultado da transformação e interação de formas através do *layout* da página de quadrinhos. Reduzidos aos elementos mais básicos dos quadrinhos — o *grid* dos painéis, pinceladas, e às vezes cores — quadrinhos abstratos realçam os mecanismos formais que constituem a base de todos os quadrinhos, tais como o dinamismo gráfico que conduz os olhos (e a mente) de painel em painel ou a interação estética rica entre sequencialidade e *layout* de página. (tradução nossa).

Não estou sugerindo que os quadrinhos de Góes são abstratos, eles não o são, ao menos no sentido proposto por Andrei Molotiu, no entanto suas produções fazem parte de uma paisagem maior, um movimento de exploração e reinvenção das possibilidades expressivas dos quadrinhos.

Uma libertação da ideia mais senso comum do que caracteriza uma narrativa — o desenvolvimento de personagens num arco narrativo que aponte para uma resolução final — deixando de ser a única maneira de se abordar a criação de quadrinhos é um indicativo da exploração sistemática e, até algumas décadas atrás, incomum dos potenciais dessa linguagem. Não custa notar que a antinomia que estou sugerindo é esquemática, não se tratando de blocos estanques e incomunicáveis, a rigor, pode-se postular que toda história em quadrinhos oscila, em diferentes medidas, entre os dois polos, significação e sensação.

*Flores* apresenta uma narrativa com significado, mas diversos de seus aspectos gráficos e narrativos apontam para um privilégio da sensação, maior do que a média da produção de quadrinhos brasileiros contemporâneos, nosso quadro de referência imediato. Essa proeminência da sensação está imediatamente associada a outros dois aspectos que mencionei acima, a variação de estilo de desenho e o uso de diferentes materiais. Características salientes da produção de Góes, como já vimos.

Aos dois tratamentos do desenho nessa história correspondem diferentes materiais, assim como diferentes linhas narrativas. A primeira, desenhada em grafite, narra a vida do protagonista, da infância até a velhice, boa parte da ação se passa no enfadonho escritório em que trabalha, tendo como um dos fios condutores a relação obsessiva desse personagem com o

sexo. A outra linha narrativa é a parte desenhada com lápis de cor, na qual esse outro tratamento visual se coaduna com um trato diferente da narratividade. Aos poucos as duas linhas vão se chocando até se tornarem indistintas e coabitarem, de fato, não só o mesmo livro, mas o mesmo universo narrativo. As intrusões cromáticas selvagens do lápis de cor irão atravessar a pacata vida de escritório do protagonista e a farão ruir. É como se o material mais tosco e infantil do lápis de cor fizesse parte dessa torrente caótica que varre a história.

O lápis de cor não é uma escolha comum no que se refere à colorização de histórias em quadrinhos, em parte devido à dificuldade de controlar o resultado na impressão final. É um material que não oferece constância, há uma variação de tonalidade que não se presta bem à reprodução. Também há um aspecto “sujo” que pode resultar da intersecção entre diferentes cores ou diferentes materiais como o grafite e o nanquim. Como se não bastassem esses inconvenientes, o lápis de cor se associa diretamente, no imaginário moderno, com a infância, escusado dizer, devido ao percurso que já demonstramos até aqui, que a infância também se encontra intimamente associada, nesse mesmo imaginário, com as histórias em quadrinhos. Ainda assim, provavelmente visando efeitos específicos, autores de tiras de humor como Allan Sieber, Adão Iturrusgarai e Daniel Lafayette vêm usando, nos últimos anos, esse tipo de material. Essa atitude pode, entre outras coisas, ser compreendida como uma ironia por parte desses autores. Mas também há autores que usam esse material para além da ironia, em outros registros.

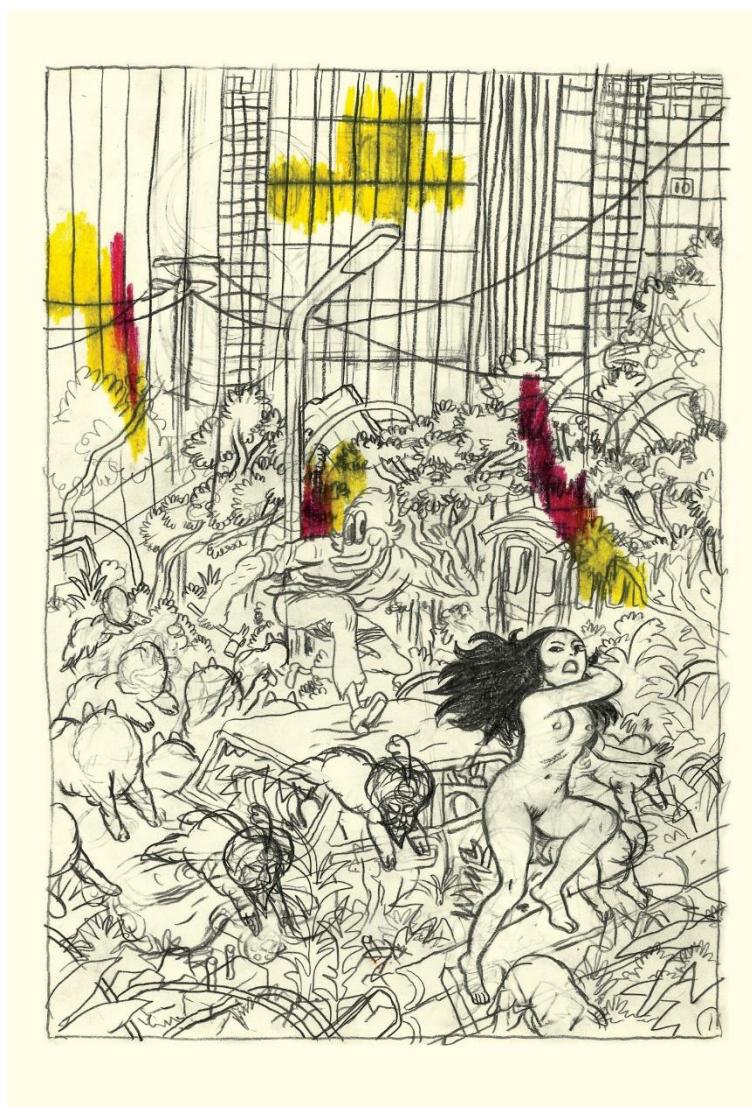


Imagem 66 — A primeira página de *Cavalo*, publicada na antologia *Novo*.

Não podemos atribuir o uso do lápis a um amadorismo ou falta de conhecimento das técnicas de impressão por parte de Góes. Os anos trabalhando com ilustração e quadrinhos na imprensa diária, no *Correio Braziliense*, lhe renderam um olhar afiado para as características da impressão. Curiosamente, Góes foi contratado inicialmente justamente na função de colorista, seu trabalho consistia em colorir, utilizando o programa *Photoshop*<sup>109</sup>, as tiras em quadrinhos norte-americanas publicadas pelo jornal, uma vez que, segundo ele, era mais barato pagar um jovem em busca de emprego para as colorir do que as comprar já coloridas.

Pude presenciar esse olho clínico de Góes em ação, num dos dias em que acompanhei

<sup>109</sup> Popular *software* de edição de imagens da empresa *Adobe*.

ele e Rafael Coutinho. Após almoçarmos em um restaurante próximo ao estúdio de Coutinho, fomos até uma loja que vendia maquinário de impressão usado. Já há algum tempo, Coutinho comentava comigo sua vontade de comprar maquinário de impressão para montar uma pequena gráfica, no intuito de reduzir os custos de imprimir livros. Devido a sua parceria com o MIS, no âmbito do evento Des.Gráfica, essa vontade ganhou novo fôlego.

Coutinho levou uma série de arquivos digitais que pudessem rodar na impressora da loja, de modo a ter uma ideia da viabilidade do investimento, desenhos a grafite, a nanquim, coloridos digitalmente, enfim, tratamentos gráficos variados que o permitisse ter uma ideia da qualidade da impressora que considerava indicar para a aquisição do MIS. Góes observou essas impressões com olhar clínico, junto a Coutinho e Pedro Ivo Verçosa, pintor brasileiro que reside e trabalha no mesmo imóvel que comporta o estúdio de Coutinho. Foi Góes, ao analisar de perto e no sol (“a melhor luz”) as imagens impressas, quem percebeu que o arquivo de desenho a grafite que Coutinho enviou estava em CMYK e não *Grayscale*<sup>110</sup>, ou seja, ele foi impresso nas cores básicas de impressão, ciano, magenta, amarelo e preto e não apenas em preto e tons de cinza, como seria adequado. Góes percebeu isso ao olhar bem de perto os pequenos pontos que formam uma imagem impressa e perceber que esses pontos eram coloridos, ainda que numa olhada mais superficial, para um espectador menos experimentado, a imagem parecesse perfeitamente cinza.

O uso do lápis de cor torna-se digno de nota aqui, pois tudo o que escrevi anteriormente ressalta o quanto essa postura é consciente da parte de Góes, portanto deve carregar alguma intencionalidade. Aqui o material opera não só uma função plástica, como também narrativa e sensorial. Deleuze e Guattari associam os *devires* a determinados elementos que, postos em relação, desencadearão um *devoir* específico.

Num texto curioso, Vladimir Slepian coloca o “problema”: tenho fome, fome o tempo todo, um homem não deve ter fome; tenho, então, que devir cachorro, mas como? Não se trata nem de imitar o cachorro, nem de uma analogia de relações. É preciso que eu consiga dar às partes do meu corpo relações de velocidade e lentidão que o façam devir cachorro num agenciamento original que não procede por semelhança ou analogia. Pois não posso devir cachorro sem que o cachorro devesse ele próprio outra coisa. Para resolver o problema, Slepian tem a ideia de utilizar sapatos, o artifício dos sapatos. Se minhas mãos

---

<sup>110</sup> CMYK é a sigla em inglês que designa os pigmentos primários, que misturados em diferentes combinações e proporções produzem as outras cores, são eles *cyan*, *magenta*, *yellow* e *black*. No modo de impressão *Grayscale*, a única tinta é o preto, um desenho cinza impresso em CMYK o será necessariamente num cinza “colorido”, um cinza “simulado”. O *Grayscale* possibilita um cinza mais fiel ao desenho original e é, em geral, a maneira adequada de se imprimir esse tipo de imagem.

estão calçadas, seus elementos entrarão numa nova relação donde decorrem o afecto ou o devir procurados. Mas como eu poderia amarrar o sapato em minha segunda mão, já estando a primeira tomada? Com minha boca que, por sua vez, encontra-se investida no agenciamento e que devém cara de cachorro à medida que a cara de cachorro serve agora para amarrar o sapato. A cada etapa do problema, é preciso não comparar órgãos, mas colocar elementos ou materiais numa relação que arranca o órgão à sua especificidade para fazê-lo devir “com” o outro. (DELEUZE & GUATTARI, 2012, pp. 46–47).

Me pergunto se não é o caso da associação de diferentes materiais permitir a manifestação de devires diversos na prática de um quadrinista, como um devir-criança ou um devir-selvagem que toma forma a partir do uso de lápis de cor, por exemplo. Ou quem sabe ainda um devir-limitado como veremos mais abaixo, no caso de Lynda Barry.

A partir daí poderíamos pensar no lápis de cor como esse elemento que desencadearia uma diferença no que se quer expressar, na prática do quadrinista e no resultado final da imagem. No caso em questão, abandonar a dureza do grafite e trabalhar com o lápis de cor parece facilitar que Góes deixe emergir um substrato mais primitivo de sua psique (os seres que aparecerão nessa narrativa colorida são uma constante obsessão em seus desenhos e histórias) que atravessa a narrativa principal fazendo-a oscilar, fazendo ruir sua coerência interna.

O lápis de cor é aqui um material no qual o controle do desenhista cede ao desejo do colorista, a função da cor nesse quadrinho — fica óbvio ao olhar as imagens — não é o tradicional preenchimento dos limites do traço e sim uma espécie de outro estrato, outra camada, uma camada sensorial antes que semântica. Quando o elemento cromático associado ao lápis de cor primeiramente dá as caras, ele o faz como pura intensidade de cor não representativa, como é possível notar na imagem abaixo [imagem 67, página 2, quadro 3].

Na verdade, há dois usos distintos de cor em *Flores*, como ficará claro abaixo [sobretudo nas imagens 67, 71, 72 e 74 que apresentam os dois tratamentos]. O registro do lápis de cor, já mencionado, e outro em que uma cor chapada (ocupando todo o quadrinho, sem criar diferenciações entre seus elementos internos desenhados), colocada sobre o desenho original a grafite, preenche alguns dos quadros. Essas cores chapadas se diferenciam do registro do lápis de cor e são menos isoláveis que esse último, a princípio elas me parecem menos destacáveis como elementos narrativos ou sensoriais autônomos do conjunto da narrativa. É como se elas “incomodassem” menos, fossem menos disruptivas, estão mais integradas portanto, percebo menos uma intenção ou função aqui. Notemos a economia das mesmas, são apenas três. Duas que são cores pigmento primárias, o magenta e o ciano, e uma outra que é o verde, obtido pela

mistura de primárias, ciano e amarelo. Eu trouxe à tona a questão das cores feitas com lápis de cor numa conversa com Góes, pois me interessava entender o lugar que ocupavam na concepção dessa história.

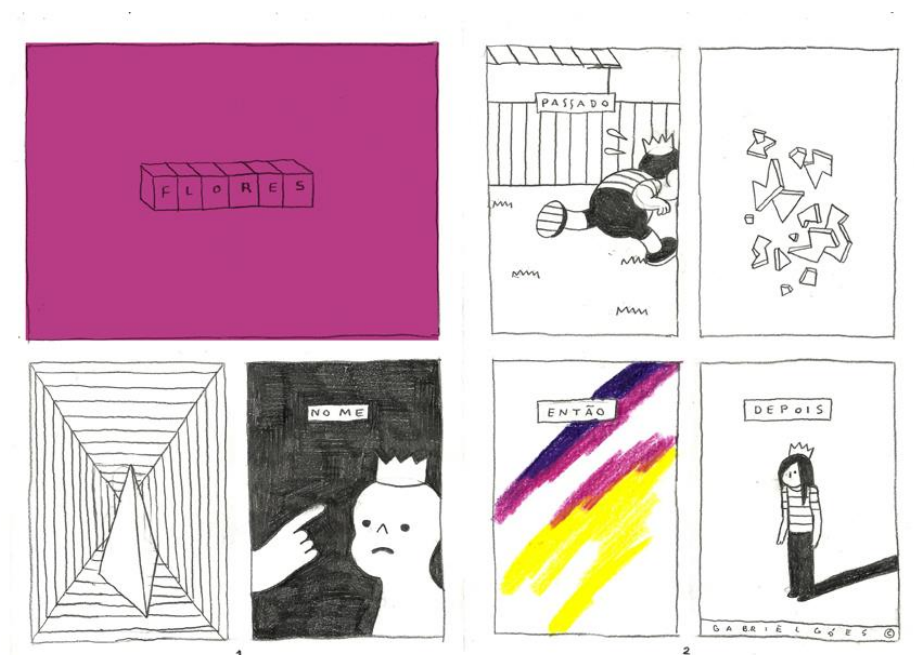


Imagem 67 — As duas primeiras páginas de *Flores*, no terceiro quadro da segunda página a primeira intrusão cromática.

**Eu:** De onde que vieram essas cores [em *Cavalo* e *Flores*]? Essas cores [mostrando as páginas de *Cavalo*]?

**Góes:** Veio desse trabalho aí, cara. Porque eu queria colorizar de um jeito horrível, e aí eu tinha feito essa [*Cavalo*] já e falei “Caramba! Vou usar no *Flores* aquele mesmo esquema de cores”.

**Eu:** Porque geralmente as pessoas usam a cor pra respeitar o contorno do desenho, né?

[Góes ri e faz um barulho com a boca que dá a entender o aspecto estranho dessa colorização.]

**Eu:** E aí vieram esses monstros junto [com a cor]? Esses bonequinhos?

**Góes:** Caos. Caos chegando. Caos dando a cara. Na infância do cara já aparece um.

**Eu:** É, esse aqui. [mostro as duas primeiras páginas de *Flores*, imagem 67]

**Góes:** Só que ainda não tem uma forma, é só uma brisa de caos caótico, vai

tomando forma e vira outra coisa, um exército, manada de caos. Não sei, que cê acha que é? Porque eu acho que é uma coisa, mas pode muito bem ser outra.

**Eu:** Não sei, pra mim parece muito o subconsciente de Gabriel Góes na página [ele ri]. Seus caderninhos [de esboços<sup>111</sup>] são cheios de uns bichos assim [imagem 68].

O lápis de cor exerce, em *Flores*, um tipo de influência na narrativa que a leva a desenvolver um outro registro, quase não narrativo uma vez que não se tratam exatamente de eventos isoláveis encadeados no tempo, como no caso da narrativa desenhada em grafite. Esses materiais permitem a manifestação de diferentes estados expressivos no quadrinista pois o pincel, a pena, o lápis, o lápis de cor e qualquer outro material fazem com que o desenhista module e adapte seu traço e intenções ao material, criando com este uma espécie de simbiose que alterará o resultado da imagem e, conseqüentemente, gerará diferentes sensações em seus leitores.

Aparelhos, ferramentas, apetrechos intervêm sempre, sempre artifícios e coações para a Natureza maior. É que é preciso anular os órgãos, fechá-los de alguma forma, para que seus elementos liberados possam entrar em novas relações de onde decorrem o devir-animal e a circulação dos afectos no seio do agenciamento maquínico. (DELEUZE & GUATTARI, 2012, p. 48).

A passagem acima explicita a maneira com que diferentes elementos intervêm num conjunto para a manifestação de diferentes possibilidades expressivas, se olharmos para imagens criadas por Góes nas quais ele trabalha com cores aplicadas no computador e as compararmos às imagens de *Flores* que se utilizam de outros materiais, teremos uma ideia de como os materiais se relacionam a diferentes estados expressivos, um artista costuma trabalhar procurando tirar o melhor partido dos materiais que tem à mão. Assim, no caso de Góes, a utilização de diferentes materiais é carregada de importância. Outros quadrinistas fizeram menção à diferença de características em suas imagens resultantes do uso de diferentes materiais. Moebius certa vez declarou:

Minha pena estava ficando gasta, e isso contribui, também, para essa aparência sinistra. Mas quando troquei de pena, foi como se tudo tivesse ganhado luz. Meu traço ficou mais fino, mais elegante. Eis aí uma das razões pelas quais eu gosto de trabalhar com penas e pincéis. Eles mudam todo o tempo, como se fossem vivos. (MOEBIUS apud LEE & MOEBIUS, 1991, p. 63).

---

<sup>111</sup> Dois deles foram publicados no *site* da Samba.

Vejamos também um comentário da quadrinista norte-americana Lynda Barry, num trecho de um texto de Domingos Isabelinho:

*Ernie Pook's Comics* (depois: *Ernie Pook's Comeek*) foi o primeiro quadrinho de Lynda. Foi publicado por seu amigo Matt Groening<sup>112</sup> e por John Keister no jornal da Universidade de Washington. *Ernie Pook's* teve duas fases: a primeira era sobre relacionamentos masculinos/femininos; mais tarde se tornou sobre a infância. Lynda Barry explicou a mudança numa entrevista com Thom Powers [...]: “minha mão começou a doer muito quando eu desenhava, então eu tive que usar um pincel ao invés de um bico-de-pena, e tem algo sobre o fato de usar um pincel que fez com que eu não pudesse mais desenhar o mesmo tipo de [tiras editoriais] [...]; elas simplesmente não me pareciam boas quando desenhadas com pincel. [...] Quando você começa a trabalhar com um pincel, os desenhos começam a parecer limitados, e essa limitação, a limitação natural que vem de usar um pincel, meio que fez minha escrita se tornar limitada. [...] De uma maneira boa. [...]”. (ISABELINHO, 2008a, s/p, tradução nossa).

Os comentários de Moebius e Lynda Barry esclarecem como o material escolhido pode afetar o trabalho de um artista. E o comentário de Barry nos informa como o material usado para desenhar pode, inclusive, ter efeitos no texto. Instâncias, diga-se de passagem, que só por algum procedimento analítico podem ser separadas nos quadrinhos, uma vez que formam, nessas obras, um *continuum* inseparável.

Vejamos mais algumas imagens:

---

<sup>112</sup> Quadrinista e animador que se tornou célebre por ter criado a longa série de animação *Os Simpsons*.



Imagem 68 — Página de *sketchbook* de Gabriel Góes. Pode-se perceber um personagem com “mão de siri”, como mencionado por Rafael Coutinho em um de nossos diálogos (*supra*, p.112).



Imagem 69 — *Billy Soco no Inferno*, história serializada na página do *tumblr* Novo Amanhecer. Os inimigos de Billy guardam alguma semelhança com a manada de caos.



Imagem 70 — Páginas três e quatro de *Flores*.

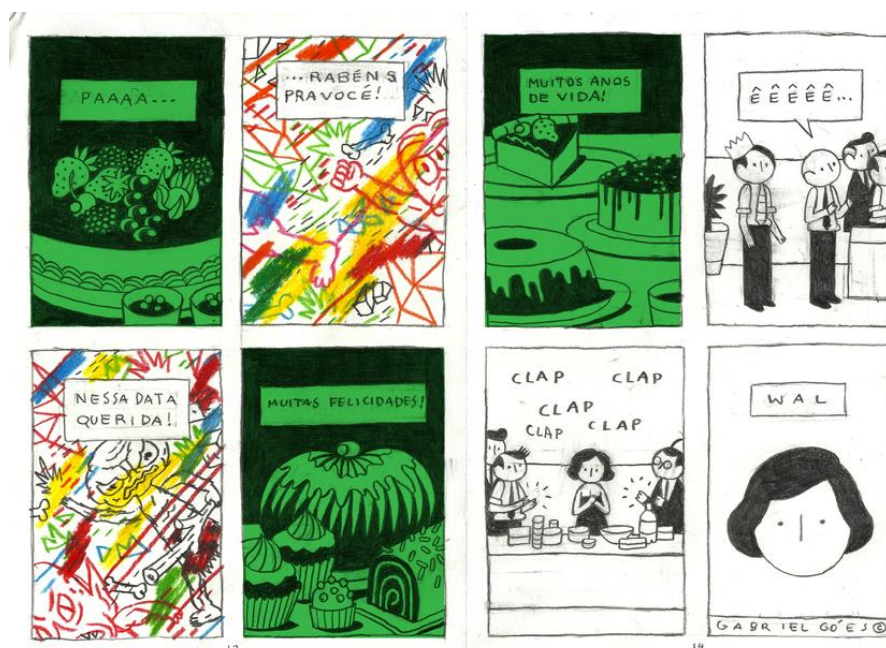


Imagem 71 — Páginas treze e quatorze de *Flores*. O caos começa a tomar forma. O rosto que é como uma tomada [elétrica], como dito pelo autor abaixo.

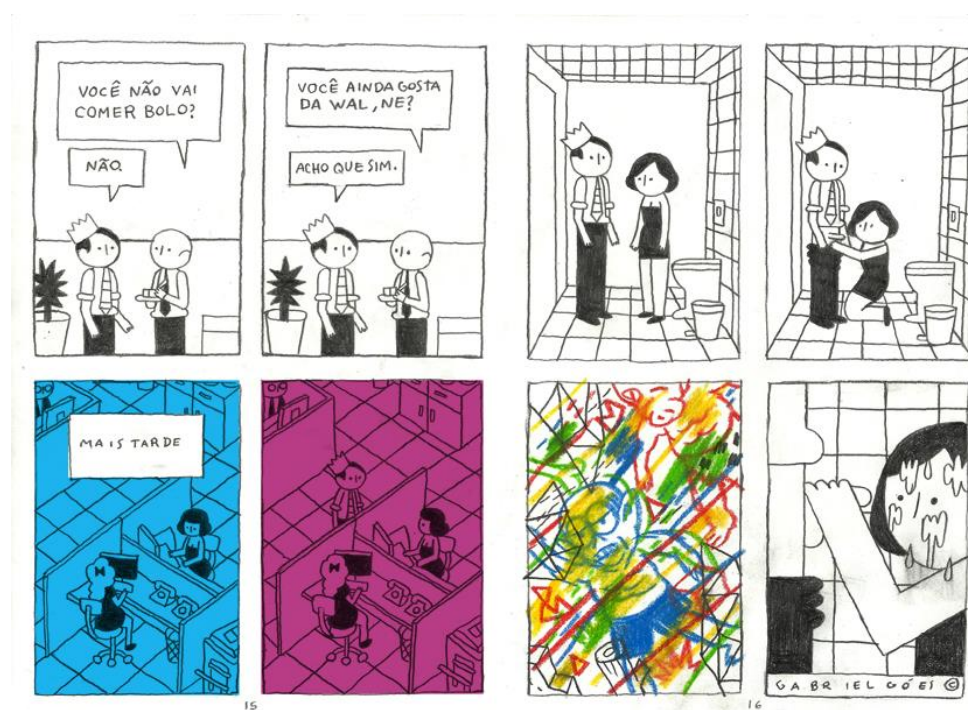


Imagem 72 — Páginas quinze e dezesseis de *Flores*. O caos continua a tomar forma.

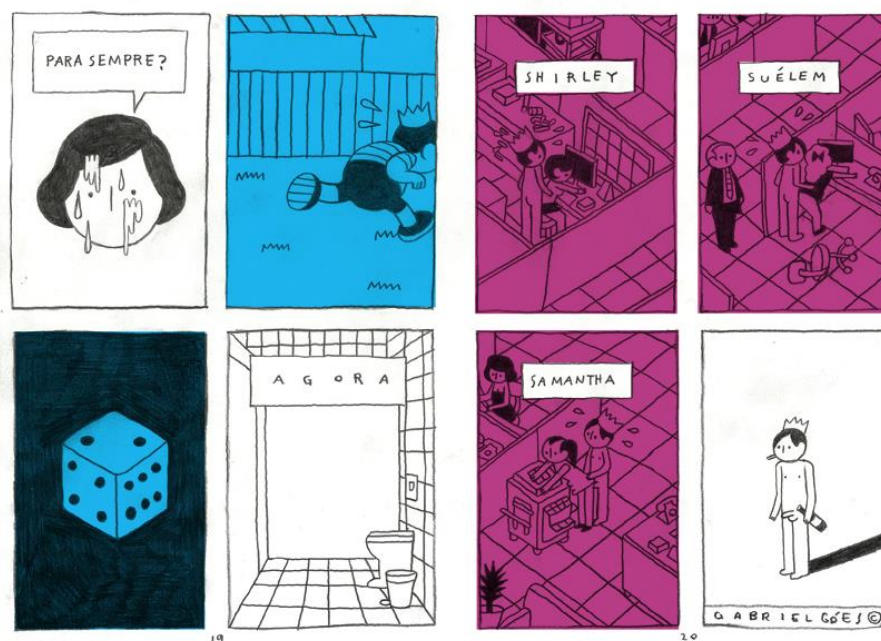


Imagem 73 — Páginas dezenove e vinte de *Flores*. Repetição de motivos: infância, dado, banheiro.

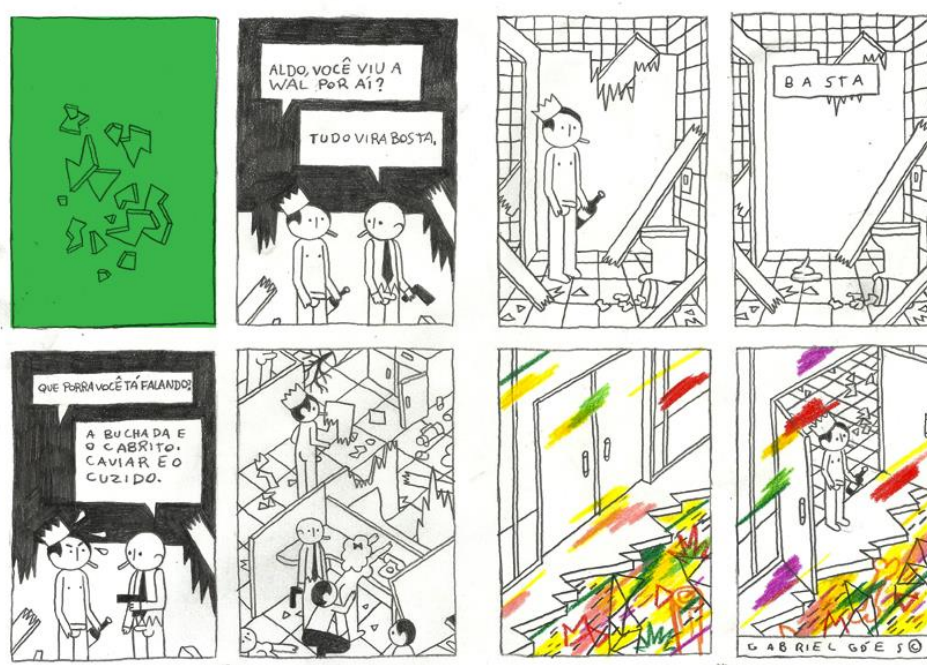


Imagem 74 — Páginas vinte e três e vinte e quatro de *Flores*. O motivo do vidro estilhaçado se repete. As intrusões cromáticas se fundem à narrativa principal.



Imagem 75 — Páginas vinte e cinco e vinte e seis de *Flores*. O caos chegou.



Imagem 76 — Páginas vinte e sete e vinte e oito de *Flores*. O caos continua. O desenho está pichado (ver adiante).

*Flores* é narrado de maneira esquemática e distanciada, o texto é extremamente sintético e não há construção narrativa que busque a empatia e identificação do leitor com os

personagens, procedimento comum em narrativas ficcionais. As expressões faciais desses personagens nos dizem pouco, seria mais correto dizer que não há expressões faciais, dois pontos para os olhos, um traço para o nariz, a boca inexistente, praticamente uma “tomada [elétrica]”, palavra usada por seu criador para descrever esses rostos. Esse distanciamento, no entanto, funciona na história, de modo até a dificultar que se imagine sua adaptação para outra linguagem, como o cinema por exemplo. Góes me disse que considerou, com um amigo, adaptar essa obra para o audiovisual e que eles passaram um bom tempo imaginando maneiras de traduzir esse efeito de distanciamento e como fazer para que a atuação e movimentação dos atores transmitisse essa ideia.

O desenho, como já dito, é feito a lápis, sem uma finalização a nanquim ou digital, outro aspecto comum nos quadrinhos. Pequenas imperfeições (e devemos lembrar da importância delas para Góes) e tons de cinza mancham esse traço a lápis passando uma sensação de urgência no que deve ser expresso, também é possível vermos imagens fantasmas, desenhos que foram feitos e apagados, como se fossem pentimentos<sup>113</sup>, especialmente no quadro três da página quatro [imagem 70] (embora a reprodução aqui não dê conta de mostrá-lo. Entretanto, é possível consultar a imagem 66 para se ter uma ideia. Nesta imagem, uma série de quadrúpedes saltitantes pode ser observada no canto inferior esquerdo, num dos últimos do grupo é possível ver o rosto de um pato antropomorfo, como os da Disney, quase apagado).

**Eu:** E eu gosto desse Tio Patinhas que tem um outro embaixo, né? Tá meio em três quartos aqui [o de baixo, o que vemos está de frente].

**Góes:** É, tava gostando muito dessa coisa de apagar e ainda dar pra ver o que tá lá embaixo, tava achando que todo o charme desse estilo é esse, e que é muito de assumir também, né? Tá meio erradinho. Nesse lance de ficar o fantasma.

Aqui a tinta que tradicionalmente costuma ir em cima do lápis — e que remonta às condições de impressão limitadas dos primórdios dos quadrinhos (era preciso um preto denso para uma boa reprodução) — tornando o desenho mais sólido e legível, não é necessária, pois

---

<sup>113</sup> “A palavra pentimento é derivada do italiano ‘pentirsi’, que significa se arrepender ou mudar de ideia. Pentimento é uma mudança feita pelo artista durante o processo de pintura. Essas mudanças estão normalmente escondidas debaixo de uma camada subsequente de tinta. Em alguns casos, elas se tornam visíveis porque a camada de tinta que as encobria se tornou transparente com o tempo. Pentimenti (no plural) também podem ser detectados usando raios infravermelhos ou raios-x. São interessantes pois mostram o desenvolvimento da composição do artista, e, às vezes, são úteis para atribuir pinturas a determinados artistas” (extraído do glossário do *site* da The National Gallery, tradução nossa). É possível consultar o texto original em <<http://www.nationalgallery.org.uk/paintings/glossary/pentimento>>.

ela traria outras sensações, diferentes daquelas trazidas pela textura do lápis e pretendidas pelo autor.

Estamos falando em sensação, essa é uma palavra importante, pois, como já dito, desde minha primeira conversa com Góes, ele reforça constantemente em seu discurso a ideia de *quadrinho sensorial*. Um tipo de quadrinho que está preocupado em estimular sensações nos leitores e que para isso faz uso das sensações do próprio autor. Pensar em sensações olfativas, gustativas e auditivas que foram sentidas em determinado momento e que se quer expressar é uma técnica mobilizada por Góes para criar esse tipo de quadrinho. Determinados aspectos de *Flores* evocam sensações de uma maneira bastante peculiar, vamos a esses aspectos.

As intrusões coloridas da manada de seres estranhos [imagens 71, 72, 74, 75 e 76] me parece evocar sensações. Esses seres são, como já vimos, um motivo recorrente na obra de Góes, emanam, de maneira aparentemente inconsciente, em várias de suas histórias, ilustrações e *sketchbooks*, e aqui eles como que se intrometem na narrativa principal, manchando-a, varrendo-a, arrastando-a num fluxo descodificado de movimento violento, ressaltado pelas cores e texturas do lápis de cor. Uma intrusão forçada, enxurrada que varre a coerência do mundo contido no quadrinho, bando de nômades desterritorializados. Essa marcha inexorável atravessa e, em dado momento, se sobrepõe à narrativa, esses nômades carregam armas como paus, arco e flecha, martelos, navalhas, garrafas quebradas, parte deles são bizarros híbridos de humanos e animais que parecem pertencer a um tempo mítico, a uma narrativa primordial e violenta que arrasta consigo a ordem social e o tédio da pacata vida do protagonista (ou que se conjuga a essa vida que desanda, em algum momento, para violência e caos). O *grid*<sup>114</sup> fixo de quatro quadros por página favorece ainda mais essa quebra, quando as páginas vinte e cinco, vinte e seis, vinte e sete e vinte e oito [imagens 75 e 76] oferecem duas ilustrações que tomam as quatro páginas e não se encontram separadas por calhas<sup>115</sup>, as margens das páginas também são rompidas, sangradas<sup>116</sup>, é como se o caos se espalhasse do livro para a nossa vida.

---

<sup>114</sup> *Grid* é a grade formada apenas pelos quadros sem os desenhos representativos internos, os balões e o texto escrito. O formato dos quadros e as articulações entre eles são alguns dos elementos que um autor maneja com o intuito de sugerir o ritmo da narrativa. Thierry Groensteen prefere o termo “multirrequadro”, segundo sua definição: “Nossa tentativa de descrição do corpo físico da história em quadrinhos partirá da noção de *multirrequadro* proposta por Henri Van Lier. Por mais que uma prancha concluída não deixe de ser um multirrequadro, esse termo sugere, além da ideia de multiplicidade, a redução das imagens a seu requadro, isto é, a seu contorno e, especialmente, ao traço que o delimita. Permite-nos, assim, imaginar uma HQ vazia, ‘purificada’ de seus conteúdos icônico e verbal, constituída por uma sequência finita de quadros solidários. Em suma, uma história em quadrinhos temporariamente reduzida a seus parâmetros espaçotópicos” (GROENSTEEN, 2015, p. 35, grifo do autor).

<sup>115</sup> Calha ou sarjeta é o espaço que separa os quadros.

<sup>116</sup> Termo utilizado nos quadrinhos para se referir às imagens que vão até o limite da página e parecem continuar

Para os humanos, qualquer ordem é preferível ao caos, disse numa passagem famosa Lévi-Strauss. Aqui, o caos subterrâneo de fluxos descodificados parece emergir à superfície arrastando qualquer possibilidade de ordem e sentido numa torrente de violência primordial. Como já dito por Góes, essas intrusões cromáticas e figurativas são “o caos chegando”, algo relacionado ao próprio movimento da vida. É digno de nota ainda, como essa torrente atravessa a página em diagonal, num movimento que vai da direita superior para a esquerda inferior, atravessando, chocando-se ou rompendo com o sentido convencional da leitura de quadrinhos no ocidente, da esquerda para a direita e de cima para baixo.

**Góes:** Eu já tinha esse desenho antes de ter a história [refere-se às páginas vinte e cinco, vinte e seis, vinte e sete e vinte e oito, imagem 75 e imagem 76].

**Eu:** Ah! Esse desenho entrou depois?

**Góes:** Não, eu já tinha eles antes. E aí eu queria fazer isso no *Flores*, falei “vou fazer, nesse momento tem que entrar uma coisa”. Aí eu ia redesenhar esse negócio. Só que aí eu falei: “ah, velho! Porque que eu não uso o próprio desenho, né?” Iam ser várias [folhas de papel] A4, eu ia fazer um desenho imenso, fiz dois. Ficou lá engavetado. Eu queria redesenhar, tá meio pichado ó<sup>117</sup>! Algum dos meus amigos legais, alguma amiga fofa pegou e...

**Eu:** Ah! Pô! Eu achei que fosse teu isso aí.

**Góes:** Não. Alguém pichou meu desenho.

**Eu:** Cê nem sabe quem?

**Góes:** Não.

**Eu:** Isso aqui é teu? Esses ossos?

**Góes:** Sim [rindo], todo o resto é meu. Mas isso aqui, cara, alguém foi lá e “boerrr” [barulho com a boca indicando que interviram no desenho].

**Eu:** E cê deixou?

**Góes:** Na hora de ir lá apagar eu falei: “cara, deixa isso aí, parece que foi pichado mesmo, então deixa”. Não sei nem em que momento pegaram e fizeram isso. Vacilo. Fiquei bem bravo na hora.

[...]

**Eu:** Eu acho interessante. Eu acho que depois que cê falou do caos, eu entendi

---

além dela, prescindindo das margens.

<sup>117</sup> Imagem 76. Na margem esquerda, bem ao centro, é possível observar um dinossauro e um boneco palito desenhados a lápis

que é mesmo o caos [ênfase], e aos poucos, né?

**Góes:** É, vai tudo se destruindo e aí depois “péééé” [barulho com a boca] total, demora anos pro cara sair de dentro daquele negócio, passa anos aí dentro.

**Eu:** Caramba! E tem uma coisa que eu acho interessante porque ele vai no inverso do sentido da leitura, que é aqui, né? Basicamente, mais ou menos aqui que a gente lê [faço um gesto com o dedo sobre a página, da esquerda para a direita e de cima para baixo, e assim por diante]. Todo o movimento disso aqui é tipo “kiiiiisssssshh” [barulho com a boca indicando o sentido contrário].

**Góes:** Faz uma força na direção contrária, né? Pode crer.

**Eu:** Não foi intencional?

**Góes:** Não, não tinha nem percebido isso. Lá na primeira vez que aparece qual é a direção?

**Eu:** É essa!

**Góes:** Também?

**Eu:** Todas são essa.

**Góes:** Caramba!

**Eu:** Achei que fosse intencional essa direção.

**Góes:** É, eu até penso nisso, mas não nesse caso. Porquê da esquerda pra direita vai rapidão, né? Geralmente quando você quer fazer o cara escalando, um obstáculo, uma coisa que tem que fazer esforço, eu faço da direita pra esquerda. Fica mais difícil, aí cê quer, por exemplo, um cara atravessando pra cá [da esquerda para a direita], aí depois vem um movimento, cê já vira pro outro lado “fuuuusss” [barulho com a boca indicando fluidez de movimento]. Flui, né?

Isso foi bem quando começou a estourar aqueles protestos, de... como é que chama? Quando o gigante acordou. Eu até fiquei cantando “Parabéns”. Tem umas coisas de quando minha vó morreu aí, aquela frase que o Aldo fala, eu achei num caderninho dela depois que ela morreu “a buchada e o cabrito. Tudo vira bosta”<sup>118</sup>. Era tipo um final da vida amargurada total [imagem 74, página vinte e três, quadros dois e três].

Importante notar a direção da leitura e como ela atua em conjunto com as situações vivenciadas pelos personagens nas páginas, é uma característica da linguagem dos quadrinhos que muitos quadrinistas exploram conscientemente.

---

<sup>118</sup> Posteriormente, descobri por acaso, embora ainda não tenha comentado com Góes, que essa frase é um trecho da letra de uma canção de Rita Lee e Moacyr Franco, intitulada, justamente, “Tudo Vira Bosta”.

O leitor precisa poder acompanhar a narração com facilidade. É evidente que há uma regra absoluta: nos nossos países, lemos da esquerda para a direita. [...] Quando mostro uma personagem correndo, geralmente ela vai da esquerda para a direita em virtude dessa regra básica; além disso, corresponde a um hábito do olho, que segue o movimento e que o acentua: da esquerda para a direita, a rapidez parece maior que do que da direita para a esquerda. Utilizo o outro sentido quando a personagem está retrazando passos. Se eu a fizer correr sempre da direita para a esquerda, pareceria que a cada desenho ela iria para trás, perseguindo a si mesma... (HERGÉ apud GROENSTEEN, 2015, p. 58).

Ainda que nesse caso específico Góes não o tenha feito conscientemente, imagino que seu conhecimento dessa característica o induziu a trabalhar nessa direção, afinal, o efeito sensorial causado por essa manada selvagem de cores e seres seria diferente caso a direção fosse outra.

Essa intrusão gradual me parece um dos aspectos mais interessantes de *Flores*, aspecto no qual talvez resida sua maior força. Parece haver uma inevitabilidade nessa marcha, como se o autor não conseguisse estancar essa erupção sem sentido, não conseguisse evitar esse transbordamento de seu inconsciente sobre a história e sobre nós leitores, que somos arrastados com a marcha diagonal dos homens-besta, dos detritos e das cores. Eu, particularmente, posso dizer que consigo ouvir o som dessa marcha chegando e tudo arrastando. *Quadrinho sensorial*, portanto.

A noção de *quadrinho sensorial* deve ser perseguida junto a Góes, Gerlach e outros que compartilham com eles esse procedimento, a trilha aberta por essa noção pode levar a desdobramentos proveitosos no que diz respeito às técnicas mobilizadas na criação de quadrinhos.

Essa sequência de *Flores* possui ainda certa semelhança estrutural e narrativa com a famosa sequência de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, filme de Stanley Kubrick, na qual um desfile de imagens abstratas e de sentido aberto irrompem na narrativa, e levam o personagem do filme para um estágio diferente de percepção do tempo, do espaço e da própria vida. Não é minha intenção sugerir que Góes tenha se inspirado nessa sequência, não penso ser esse o caso. Ainda assim, sei que ele é um admirador do filme e do livro que este gerou, pois conversamos sobre isso.



Imagem 77 — Cena de *2001: Uma Odisseia no Espaço* de Stanley Kubrick.

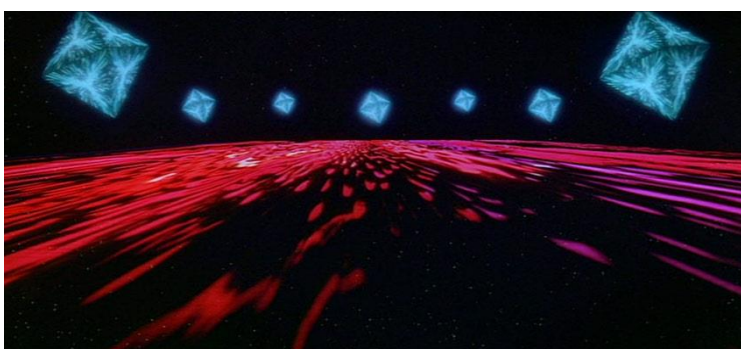


Imagem 78 — Cena de *2001: Uma Odisseia no Espaço* de Stanley Kubrick.

Retornando a uma ideia exposta no começo desta seção, a relação de significação e a relação sensorial que os leitores mantêm com essas imagens são tão pertinentes e significativas como as de seu autor. Nessa história, Góes busca conscientemente trabalhar com uma narrativa aberta, que tem sentido, mas não o entrega detalhadamente ao leitor, ele chegou a me dizer inclusive que a história estava fechada demais, que gostaria que as coisas fossem mais abertas e que os leitores pudessem trazer, no ato da leitura, seus próprios significados ao experienciá-la. Reforçando sua intenção, num diálogo reproduzido acima, quando perguntei sobre a intrusão dos seres coloridos ele me disse: “o que você acha que é? Porque eu acho que é uma coisa, mas pode muito bem ser outra”. E quando conversamos sobre alguns motivos visuais presentes na obra, ele reforçou essa ideia.

**Eu:** E esse aqui é um motivo que cê repete muito também. Tem aqui [vidro estilhaçado. Imagem 67, página dois, quadro dois], tem aqui [imagem 74, página vinte e três, quadro um].

**Góes:** Tem lá no começo. É o trauma. De onde veio a coisa toda. Por isso que

ele é viciado em sexo, por isso que ele é desajustado. *O que que é eu não sei. Cada um tem um* [grifo nosso].

**Eu:** E “flores” é uma metáfora pra... pra vulva, não [imagem 70, página quatro, quadro dois]?

**Góes:** Eu acho que são as mulheres da vida dele. E também é uma história meio de banheiro. Tem esses azulejos, uma coisa meio de banheiro, esses padrões, papel higiênico, parede de banheiro. São umas flores e tal, é sobre o banheirinho dentro de nós, nosso banheirinho.

**Eu:** Ah... começa no banheirinho [mostro o primeiro quadro na folha de rosto, um banheiro vazio com a legenda *Flores*, o mesmo desenho é repetido em imagem 73, página dezenove, quadro quatro].

**Góes:** Um lugar fechadinho, bem particular e cheio de azulejos... lisos.

**Eu:** O dado é o que [imagem 70, página quatro, quadro quatro, repetido em imagem 73, página dezenove, quadro três]?

**Góes:** O dado é meio que o acaso. É a sorte. E tem esse lance do jogo também. O peãozinho no jogo [imagem 70, página três, quadro um, repetido na página 30, quadro 4, não reproduzida neste trabalho]. *Não sei, qual a leitura que você faz? Eu acho que cada pessoa tira meio que uma conclusão própria. Eu sugiro uma narrativa, mas não é uma coisa... tem uns aspectos que são fechadinhos, são pra ser uma coisa, uma determinada coisa* [grifo nosso]. O Rafa [Coutinho] quando leu teve uma outra interpretação. Eu acho que tudo acontece no subconsciente do cara.

**Eu:** Você acha?

**Góes:** Eu acho, mas o Rafa disse: “não. Essas coisas aconteceram mesmo”. Não sei se ele ainda pensa assim.

**Eu:** Eu gosto dessa interpretação.

**Góes:** E também dois, né? O cara e a mina [apontando para o dado].

Esse procedimento de deixar a história mais solta e aberta favorece o envolvimento e a criação de sentido por parte do leitor, desde que este se renda e experiencie a história proposta, o jogo narrativo imposto por Góes, como dizia Gerlach. É um procedimento também observado em outro autor da geração de Góes, Rafael Sica. Autor que também publicou no *site* da Samba, na série *Capitão América e Seus Amigos*, na qual se apropriava de *Krazy Kat* de George Herriman. Fez, também para o *site*, uma série chamada *Fachadas*, em que apresentava semanalmente ilustrações narrativas, posteriormente publicadas em um pequeno livro, em 2017, pela editora Lote 42.

Sica se notabilizou por trabalhar com uma abordagem muito própria da tira de

quadrinhos. No decorrer de sua carreira, ele abandonou o uso de palavras em suas tiras, que — em parte por conta desse abandono — ganharam um tom enigmático, reflexivo e experimental. Em entrevistas, o próprio autor disse sentir que, ao abrir mão das palavras, as interpretações possíveis para o trabalho aumentavam e ele gostou desse efeito.

Numa troca de correspondência por *e-mail* em setembro de 2008, o próprio Rafael Sica me disse: “sou mesmo de poucas palavras. Sempre usei o desenho pra me aproximar das pessoas (não sou exceção entre meus iguais). Agora, esse silêncio tem se estendido aos meus quadrinhos”.

Groensteen, discutindo o potencial narrativo de imagens únicas (e não de sequências de imagens), faz menção ao efeito de ancoramento de significado, de diminuição da polissemia que um texto pode trazer a uma imagem qualquer. Esse efeito de ancoramento do texto, que fixaria o sentido dessas imagens (nos casos que apresento, lidamos com sequências e não com imagens únicas como Groensteen), é um elemento que está ausente aqui.

Desde 1999 a revista *The New Yorker* apresenta o “Concurso de Legenda de Cartum”, no qual os leitores são convidados a inventar uma legenda para um desenho. São dados prêmios para diversas sugestões, que então são publicadas. Essas legendas tornam possível determinar a extensão em que o mesmo ponto de partida visual pode ser interpretado como situações concretas muito diferentes. A legenda (em geral uma linha de diálogo atribuída a um dos personagens) claramente preenche sua *função de ancoramento* aqui: conferir um único significado a uma imagem que, sem ela, permaneceria aberta a múltiplas interpretações. (GROENSTEEN, 2013, pp. 27–28, tradução nossa, grifo do autor).

Uma última característica saliente do trabalho de Góes que aparece nessa história é a apropriação, dessa vez como uma citação. A última frase da história “um dia todos nós. Porque já começou”, é uma citação, da dublagem em português do Brasil, do filme de animação *Akira* (1988), baseado nos quadrinhos de Katsuhiro Otomo e dirigido pelo mesmo. A essa frase de sentido misterioso, Góes atribuía algum erro de tradução, de qualquer maneira ela o inspirou e ele tem, com essa dublagem, uma relação afetiva. Num de nossos encontros, ele falava ao telefone com seu irmão que mencionou que fizeram uma nova dublagem e os dois conversaram sobre o quanto a dublagem que eles conheciam era mais interessante. Otomo ainda foi uma referência constante no desenho conjunto que Góes desenvolveu com Rafael Coutinho no tempo em que esteve em São Paulo, o próprio Coutinho também cita Otomo como uma influência, em especial na sua série *O Beijo Adolescente*.

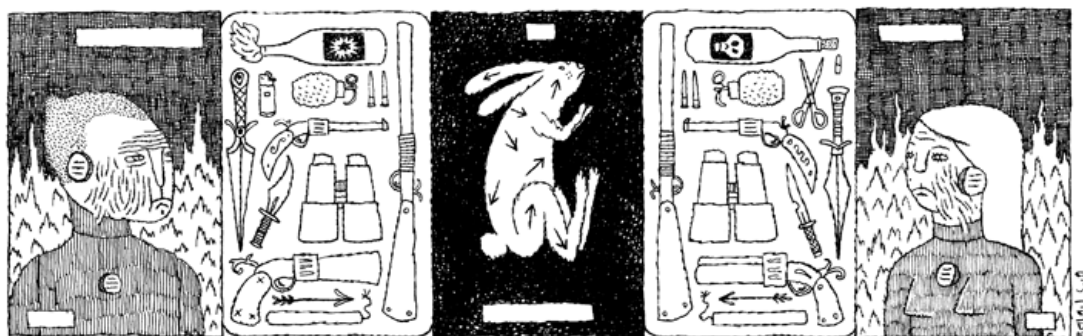


Imagem 79 — Tira de Rafael Sica.

As ideias já são comprometidas com os modos de expressão nos quais se manifestam, e são inseparáveis destes últimos, não há ideia em geral, as ideias ocorrem em função das técnicas do ofício que o autor conhece, dizia Gilles Deleuze numa fala sobre ideias no cinema. Há ideias em cinema, ideias em ciência, ideias em filosofia e ideias em quadrinhos, de modo que as ideias realizadas em *Flores* nos dão algum vislumbre do potencial expressivo próprio do meio dos quadrinhos, potencial que se viu por muito tempo restrito por convenções sociais e agora irrompe como o fluxo de nômades de Góes. Esse potencial irrompe também em outros trabalhos e procedimentos de autores contemporâneos, como no caso de Pedro Franz que veremos a seguir.

### 3 Pedro Franz e o *Incidente em Tunguska*

Lichtenstein não fez mais pelos quadrinhos que Warhol fez pela sopa.  
— Art Spiegelman

#### 3. 1. 1 Incidente em São Paulo

Conheci Pedro Franz pessoalmente em agosto de 2015, durante as Terceiras Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, evento acadêmico ocorrido na Escola de Comunicações e Artes da USP, em São Paulo. Já acompanhava seu trabalho como quadrinista havia alguns anos e, por ocasião de minha pesquisa de mestrado, já havíamos trocado alguns *e-mails*. Estávamos ambos participando do evento na condição de pesquisadores, eu havia iniciado o mestrado naquele ano, Franz recém defendera seu trabalho. Participaríamos de grupos de trabalho diferentes apresentando nossas pesquisas.

No grupo de trabalho em que expôs sua pesquisa, a maneira desimpedida com que o autor se propõe a transitar entre os universos da arte e dos quadrinhos gerou certo desconforto em um dos outros expositores, também acadêmico e quadrinista, uma década mais velho que Franz. A dinâmica do evento dava um tempo para a apresentação de cada expositor e depois abria um debate do qual o público poderia participar.

Nesse debate, o embate entre Franz e o outro expositor foi uma manifestação na realidade de dois ideários diferentes, aquele que entende que não há diferença significativa entre quadrinhos e arte e aquele que pensa os quadrinhos como uma manifestação típica da *cultura pop*, de modo que tratá-los ou expô-los como arte pode ser sentido como uma traição ou um desvio das potências primordiais e das origens da linguagem.

Como eu estava presente, pude anotar trechos dessa discussão acalorada entre Franz e seu interlocutor — que prefiro deixar no anonimato dado a deselegância de sua postura na ocasião. Devo ressaltar que além de proferir uma comunicação de seu artigo, esse interlocutor estava ali na posição de coordenador do grupo de trabalho. Os expositores se completavam com um orientando desse coordenador e com duas estudantes que apresentaram um trabalho sobre a obra de Franz. Sintetizo aqui, na forma de diálogo, com alguma liberdade, o que presenciei.

**Interlocutor:** Os quadrinhos nasceram e foram cristalizados na *cultura pop*.

**Franz:** Depende... algumas dessas propostas já foram quebradas. Mas não tenho problemas com a *cultura pop*. Tenho 32 anos, ouço *rock* e leio gibi.

**Interlocutor:** Seu discurso é da arte contemporânea, da escultura etc. Seu *approach* é da arte contemporânea. Minha abordagem é outra, não vou levar meu quadrinho para o museu. Eu poderia, se quisesse, dado minha carreira, mas não vou.

**Franz** [tentando apaziguar]: Você está bravo, acho que me expressei mal.

**Interlocutor:** Não estou bravo, é minha maneira de me expressar. Você é que está desde o começo da apresentação sendo agressivo e petulante, juvenzinho petulante [visivelmente alterado e dando socos na mesa, o que fazia um barulho ameaçador e irritante devido aos anéis que usava].

Depois dessa fala, Franz diz que com esse clima é impossível continuar e deixa a sala, o debate continua. Encontrei Franz à noite num bar e ele parecia sinceramente confuso com o que aconteceu. Se posso dar minha interpretação, em momento algum ele me pareceu desrespeitoso ou arrogante (embora eu entenda que há um leve tom autoconfiante e desafiador nas suas falas e propostas que podem levar alguém a interpretá-lo dessa maneira. No entanto, esse tipo de reação é corrente no senso comum da comunidade dos quadrinhos, se alguém tenta intelectualizar a abordagem, muitas vezes é tachado de arrogante, pedante etc.). Franz pareceu chateado com o ocorrido, com o fato de não poder desenvolver no debate o seu pensamento a respeito de quadrinhos. Como veremos a seguir, Franz é um autor que, com sua prática, procura desestabilizar as relações entre quadrinhos e arte.

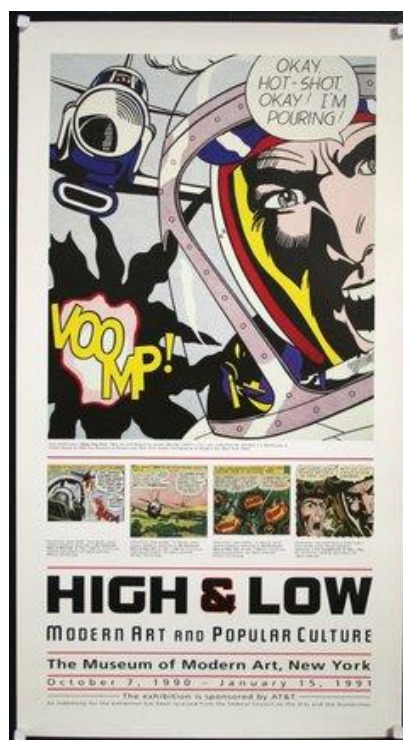
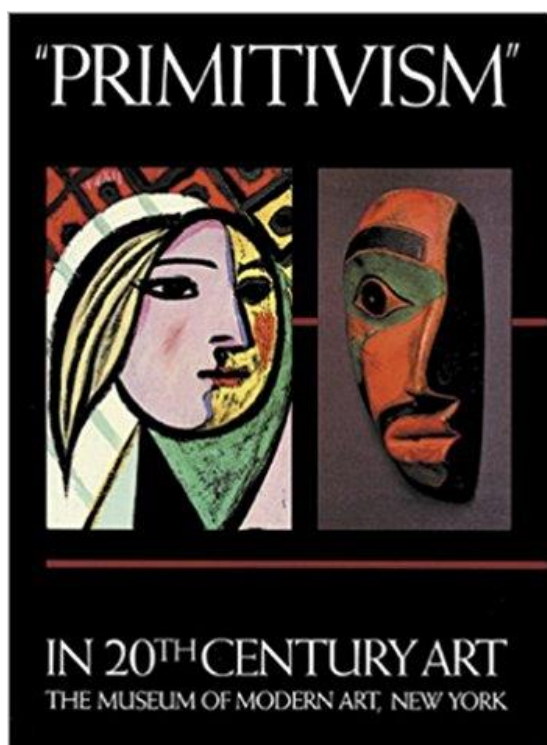
### 3. 1. 2 Fronteiras e zonas de indiscernibilidade

Começamos perguntando: é possível que um objeto ocupe dois campos expressivos entendidos como distintos? No intuito de perseguir uma resposta, podemos partir do fato de que há uma tendência humana, verificável em diferentes sociedades e tempos históricos, à categorização e diferenciação. A produção estética não foge a essa regra, suas manifestações também são colocadas em categorias. Nos debates relativos à antropologia da arte, por exemplo, é conhecida a querela, de contornos e ramificações complexas, que procura investigar os limites entre arte e artefato.

Alfred Gell, em seu artigo *Vogel's Net: Traps as Artworks and Artworks as Traps* (1996), discute essa questão a partir da exposição *Art/Artifact* (1989), com curadoria de Susan Vogel, na qual uma rede de caça Zande foi exibida no mesmo espaço que obras de arte conceituais, sem que uma contextualização específica buscasse colocar a primeira em uma categoria diferente das últimas. A partir daí, podemos ter alguma ideia das dificuldades implicadas nesse debate, essa exposição é apenas uma entre tantas outras que procuram explorar as articulações entre o domínio dos artefatos e o domínio dos objetos de arte, outros exemplos são *"Primitivism" in 20<sup>th</sup> Century Art: Affinity of the Modern and the Tribal* (1984), *Magiciens de la Terre* (1989), *Animism* (2010), *Histoires de Voir* (2012), *Histórias Mestiças* (2014) e, mais recentemente, a 32<sup>a</sup> Bienal de São Paulo, intitulada *Incerteza Viva* (2016).

Nas modernas sociedades industriais conhecemos fronteiras erigidas entre alta e baixa cultura, arte erudita e arte popular ou arte e entretenimento. De maneira similar à aproximação feita entre arte e artefato mencionada acima, existiram exposições que procuraram aproximar a cultura popular — e dentro desta os quadrinhos — das belas artes, um exemplo conhecido é a *High and Low: Modern Art and Popular Culture*, que ocorreu no Museum of Modern Art (MoMA) em 1990, mesma instituição na qual estivera em cartaz a polêmica *"Primitivism" in 20<sup>th</sup> Century Art* citada no parágrafo anterior.

Além de terem sido realizadas na mesma instituição e trazerem como proposta a articulação da grande arte ocidental com manifestações expressivas entendidas como de outro tipo, *"Primitivism"* e *High and Low* traziam ainda, como traço comum, a presença de Kirk Varnedoe como cocurador. Em *"Primitivism"* acompanhado de William Rubin, à época diretor do Departamento de Pintura e Escultura do museu, enquanto Varnedoe era professor no Instituto de Belas Artes da Universidade de Nova York. Em *High and Low*, Varnedoe cocurou a mostra acompanhado de Adam Gopnik, crítico de arte da revista *The New Yorker*. Nessa segunda mostra, o próprio Varnedoe era o titular do cargo anteriormente ocupado por Rubin, foi sua primeira mostra à frente do Departamento de Pintura e Escultura.



Imagens 80 e 81 — Na capa do catálogo de “*Primitivism*” e no cartaz de divulgação de *High and Low*, uma mesma estratégia, a justaposição da arte moderna com uma outra manifestação expressiva.

Recorrentemente, ao longo deste texto, tratamos de questões referentes à separação entre arte e outras manifestações expressivas, sobretudo os quadrinhos. A partir desse contexto, uma chave de leitura possível para *Incidente em Tunguska*<sup>119</sup>, projeto do quadrinista e artista visual

<sup>119</sup> O incidente que dá nome à obra foi uma explosão que ocorreu nas proximidades do rio Podkamennaya Tunguska, na Rússia, no dia 30 de junho do ano de 1908. Segundo Franz: “uma enorme bola de fogo rasgou o céu da Sibéria provocando uma explosão cuja intensidade era de aproximadamente mil vezes a da bomba de Hiroshima. [...] A luz da explosão foi tão forte que, durante os dias seguintes, era possível enxergar durante a noite sem a necessidade de qualquer outro tipo de iluminação e há relatos de gente na Inglaterra que pôde avistá-la” (FRANZ, 2015, p. 13). O autor entrou em contato com tal evento na leitura de *Contra o Dia*, romance do escritor norte-americano Thomas Pynchon. O que atrai Franz nesse acontecimento é uma característica presente em alguns de seus trabalhos, como *Cavalos Mortos Permanecem no Acostamento* e sobretudo nesse *Incidente em Tunguska*, a saber, a relação promíscua, muitas vezes indiscernível, entre realidade e ficção. A fascinação do autor recai sobre o fato de não existir interpretação unívoca em torno das causas que teriam desencadeado o evento, ele vê beleza no fato de diversas explicações serem possíveis, coexistirem e conviverem, fazendo também parte do evento e daquilo que o torna tão pitoresco.

Pedro Franz, é atentar para a maneira como essa obra problematiza categorizações como as descritas acima e como transita entre o campo dos quadrinhos (baixa cultura, popular, industrial, entretenimento) e o da arte visual, que ocupa espaços tais como museus e galerias, utilizando em sua construção elementos associados tradicionalmente com um ou outro desses dois campos.

Desenvolvido como parte de um mestrado em Artes Visuais na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), defendido em 2015, *Incidente* não é apenas uma história em quadrinhos. É, descrito de maneira mais precisa, um objeto tríplice: a história em quadrinhos, uma dissertação acadêmica e uma exposição.

A dissertação contextualiza o campo no qual Franz entende que seu projeto está inserido, a saber, como mencionado acima, uma zona fronteira, um lugar de indiscernibilidade talvez, entre o campo das artes visuais e o campo dos quadrinhos, campos que se atraem e se afastam historicamente por uma série de relações complexas. Segundo Pedro Moura, a separação entre esses dois campos se dá por uma:

linha diáfana entre os ditos “mundo da arte” e a “banda desenhada”, [...] as respirações de um a outra são bem mais complexas do que usualmente se retrata e, mesmo ao contrário da vontade e opinião dos guardiões das fronteiras estéticas, a transmissão e influência é bem mais dual e completa do que se costuma mostrar. (MOURA, 2017, s/p).

Algumas dessas relações são analisadas por Franz em sua dissertação, na qual recorre a noções como “campo ampliado” — à qual já me referi — e “migração de dispositivo”, esta última mobilizada por Philippe Dubois (apud FRANZ, 2015) para dar conta da aparição de elementos ou aspectos relacionados ao cinema em espaços normalmente ocupados pelas artes visuais. Franz a adapta para pensar a migração de alguns componentes do que chama de “dispositivo dos quadrinhos” para esses mesmos espaços.

Seguindo a reflexão de Dubois, podemos levar adiante o que sugere Isabelinho e perceber que o campo ampliado da história em quadrinhos se caracteriza por uma alteração, ou especificamente pela migração ou inserção de dispositivos, que acarreta o deslocamento de natureza estética do dispositivo da história em quadrinhos para o das artes visuais. Ou seja, ele ocorre quando alguma(s) das partes do que é a história em quadrinhos tradicionalmente [...] se perde(m) ou quando há inserção de seus dispositivos específicos em outros campos, como

o das artes visuais. (FRANZ, 2015, pp. 48–49).

O autor esclarece que a migração de aspectos dos quadrinhos para as artes visuais pode se dar de diferentes formas. Um exemplo é o caso emblemático de Roy Lichtenstein que se apropriava de imagens de gibis populares em obras como *Drowning Girl* (1963) ou *Whaam!* (1963) ou ainda criava imagens que remetiam a técnicas de impressão associadas aos quadrinhos, como em *Temple* (1964). Essa migração pode também se dar num nível que não esteja diretamente visível na superfície, é possível inclusive que não se constitua numa escolha consciente de aproximação da linguagem dos quadrinhos pelo artista, diferenciando-se nesse aspecto de um trabalho como o de Lichtenstein.



Imagem 82 — *Drowning Girl*, 1963.

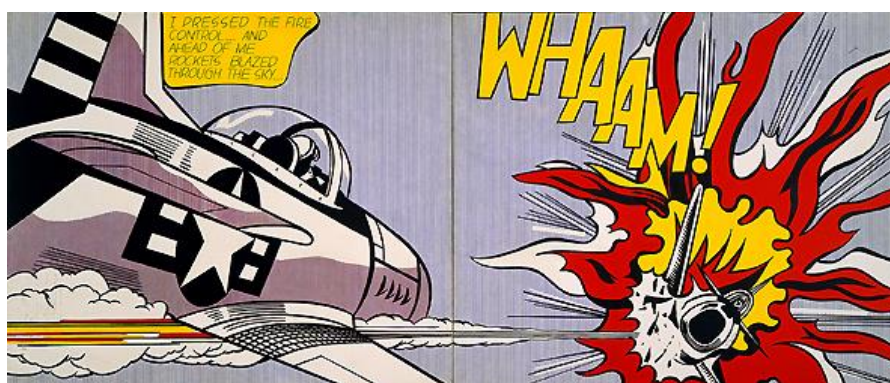


Imagem 83 — *Whaam!*, 1963.

Esta última situação pode ser verificada quando em determinada obra há imagens em copresença num mesmo suporte e que se sobredeterminam, ou seja, quando uma obra apresenta esse “esqueleto” da linguagem dos quadrinhos para o qual Groensteen chama atenção, o sistema espaçotópico (nota 9, p. 27, *supra*). É o caso de *Sueño y Mentira de Franco* (1937) de Pablo Picasso ou *Leben? Oder Theater?* (1942) de Charlotte Salomon, duas obras que não fazem parte do mundo socioinstitucional da história em quadrinhos, ou seja, não costumam figurar nos cânones da linguagem, não são comumente consideradas como quadrinhos pelos sujeitos e instituições que teriam a capacidade de tratá-las como pertencendo a essa categoria (e muito provavelmente, nem por seus criadores) e pouco se fez para colocá-las em diálogo com obras de quadrinhos mais convencionais, a não ser em abordagens que se pretendem mais abertas, inclusivas e não dogmáticas como as de Pedro Franz e Domingos Isabelinho. Segue uma observação do próprio Isabelinho, feita em correspondência pessoal:

A minha utilização do conceito de Rosalind Krauss tem uma diferença fundamental com o uso que ela lhe deu: enquanto que para Rosalind Krauss a escultura estava a alargar-se ao campo da arquitectura, no meu caso os autores do campo alargado não quiseram fazer banda desenhada (a não ser, talvez, os letristas). Veja-se, por exemplo, o caso de Álvaro de Sá que quis apenas fazer poesia visual. Ou Picasso que quis fazer gravura. Eu é que alargo o campo da banda desenhada para os incluir. (ISABELINHO, 2015, correspondência pessoal, s/p).

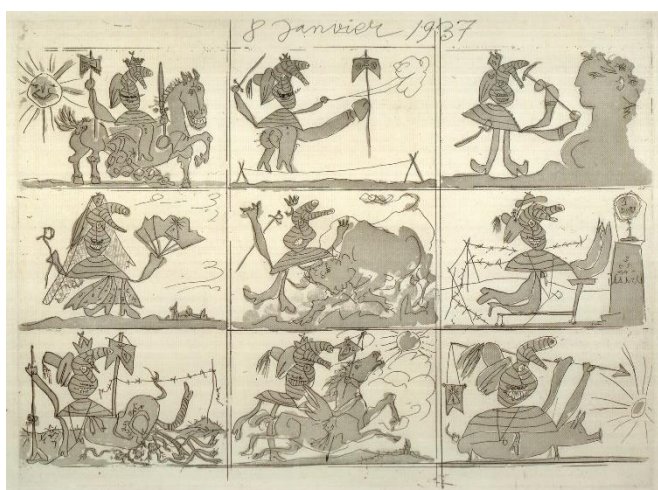
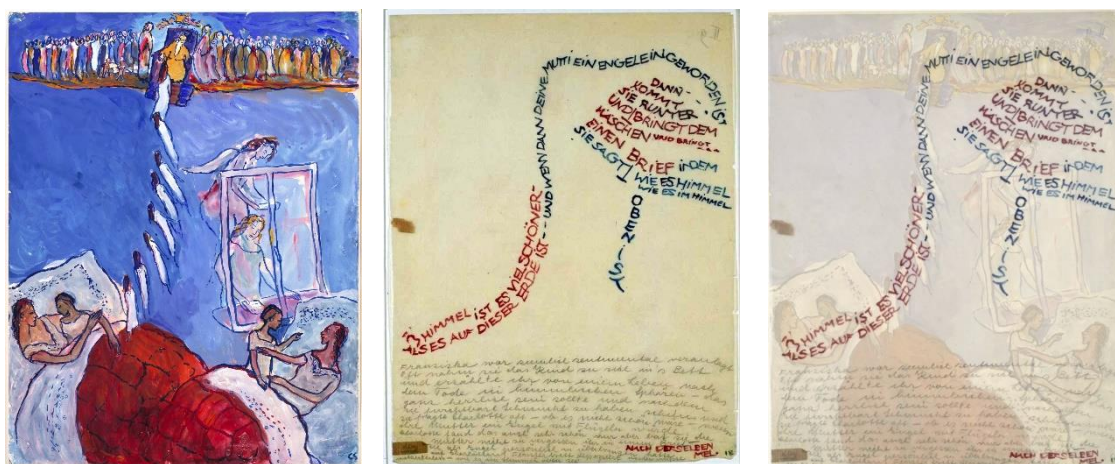


Imagem 84 — A primeira das duas pranchas de *Sueño y Mentira de Franco*, 1937.

Essa distinção entre, digamos, relações de superfície e relações de fundo<sup>120</sup>, também podem ser verificadas nos encontros que mencionei acima entre arte e objetos de difícil classificação, que chamaremos neste momento, por conveniência, de artefatos. Porém, nesse caso, as implicações políticas são bastante diferentes e, para se estabelecer uma relação de fundo, pode ser necessário o engajamento do artista com um sistema de pensamento e de visualidade diferente do seu.

A despeito de sua originalidade e potencial atualidade, muitas das formas de apropriação dos referenciais não ocidentais realizadas por artistas modernos levavam mais ao estabelecimento de analogias formais e à criação de mitologias individuais ou nacionais [...] do que a um estudo efetivo dos horizontes intelectuais e estéticos alheios. As apropriações e as invenções modernistas do Outro (e de seus objetos) não estavam, portanto, exatamente voltadas para desarmar as referidas dicotomias [oralidade/escrita, mito/história, natureza/cultura, simples/complexo, artefato/arte], mesmo que tentassem conferir *status* positivo ao “primitivo” em suas estéticas e anseios de transgressão. (CESARINO, 2017, p. 2).



Imagens 85, 86 e 87 — Prancha de *Leben? Oder Theater?*, 1942. A imagem, o texto numa camada transparente, e uma imagem dos dois sobrepostos.

<sup>120</sup> Essas diferentes relações esquemáticas que estou propondo — são esquemáticas porque há todo um espectro possível entre elas de que não tratarei aqui — não implicam um juízo de valor, como se as relações de fundo fossem melhores ou mais interessantes que as de superfície. Indicam apenas *modos* possíveis e diferentes de se colocar em relação o campo dos quadradinhos e o das artes visuais. Esses modos podem ser pensados de maneira similar às categorias de *afinidade* e *influência* sobre as quais William Rubin discorre no texto de introdução do catálogo de “*Primitivism*” in *20<sup>th</sup> Century Art*, embora não se sobreponham exatamente a elas (p. 188, *infra*).

O caso tratado na citação acima não é o mesmo dos quadrinhos, em que as relações de fundo podem surgir de maneira “espontânea”, ou seja, sem que exista engajamento consciente do artista com o fato do sistema espaçotópico estar, nas modernas sociedades industriais, indissociavelmente ligado aos quadrinhos. Dito de outra maneira, não é necessário um envolvimento do artista com as histórias em quadrinhos para a criação de obras que apresentem alguma utilização fundamental de seu dispositivo, esse é o caso dos trabalhos de Picasso e Salomon citados acima. Ainda que esse dispositivo não seja sempre e imediatamente reconhecido pelos espectadores, tal reconhecimento se faz importante do ponto de vista teórico.

Há toda uma série de atitudes que podem ser imaginadas, desde aquela de Molotiu que “lê” uma pintura moderna como uma história em quadrinhos, e aquela, fácil de imaginar, de um grande número de amantes da história em quadrinhos tradicional que rejeitam a ideia de uma história em quadrinhos abstrata, enquanto uma contradição de termos, mesmo que seja levada a cabo por autores que lhes sejam familiares, como nos casos de Trondheim, Baladi ou Delisle. A diferença entre estes posicionamentos reside precisamente na identificação de um dispositivo enquanto a fundação do meio da história em quadrinhos, como sendo o elemento cardinal da sua “maquinaria primária”. Se o aparato é compreendido espontaneamente como parte necessária da história em quadrinhos, então torna-se uma estrutura simbólica, um operador discursivo — algo, na verdade, na mesma ordem do conceito. Mas se a referência à história em quadrinhos não vem automaticamente à mente, então esse mesmo aparato é percebido como não mais do que um mecanismo para a organização do espaço, e os seus elementos visuais tornam-se meros perceptos. Portanto, as páginas coligidas por Molotiu só podem ser respondidas enquanto “história em quadrinho abstrata” na condição de que esse aparato é identificado como pertencente ao domínio dos quadrinhos, o que está longe de ser evidente; é uma questão de contexto, cultura pessoal, percepção subjetiva<sup>121</sup>. (GROENSTEEN, 2013, p. 13).

Uma crítica recorrente à exposição “*Primitivism*” recaía sobre sua marcada obstinação em encontrar relações visuais e formais na superfície de obras de artistas modernos e de artefatos não-modernos<sup>122</sup>. Relações que em determinados casos não passavam de coincidência, ou, para utilizar a categoria, explicitada no subtítulo da mostra e mobilizada por um de seus curadores, William Rubin, de *afinidade*. Categoria que ele diferencia de *influência*, pois, nessa

<sup>121</sup> Tomo essa passagem da dissertação de Franz, que adapta para o português do Brasil uma tradução de Pedro Moura.

<sup>122</sup> A crítica ao procedimento de encontrar semelhanças visuais e formais que podiam ser observadas na superfície das obras também foi feita à *High and Low*, quando essa última mostra aproximava, por exemplo, uma série de pinturas de Joan Miró a páginas de *Krazy Kat*, desenhadas por George Herriman.

última, a relação entre dois objetos poderia ser reconstituída historicamente, com base em evidências que permitissem aferir o contato do artista com a peça que o teria inspirado.

Mas as críticas, como prenuncia a citação de Cesarino acima, foram além, ao apontar que “*Primitivism*” não levara tão longe quanto possível o movimento que iniciara: alargar e problematizar a categoria ocidental de arte. No fim do dia, essa categoria permanecia intacta, sem grandes abalos, depois de um breve passeio por variantes exóticas. Nas palavras de James Clifford: “Se os objetos não-ocidentais na rua 53 Oeste [onde está localizado o MoMA] nunca realmente questionam, mas continuamente confirmam critérios estéticos estabelecidos, isso coloca questões sobre o suposto potencial revolucionário do ‘primitivismo dos modernistas’”. (CLIFFORD, 2008, p. 163, tradução nossa).

Aqueles que criticaram *High and Low*, também bastante polêmica, apontaram problemas similares. Numa crítica de Roberta Smith, no jornal The New York Times, datada de 5 de outubro de 1990, lemos o seguinte:

Mas o mais decepcionante de tudo é, de novo e de novo, que a prometida circularidade de troca entre arte e cultura popular é mostrada em apenas uma direção: de baixo para cima. Quem temia que [o quadrinista] George Herriman, criador de Krazy Kat e Ignatz, poderia ser apresentado como artisticamente equivalente a Miró ou Philip Guston, pode respirar aliviado. Depois da terceira galeria da exibição, na qual encontramos uma grande e bela imagem de Bibendum, o Boneco Michelin original, em uma releitura recente de uma versão em vitral de 1910, a baixa cultura é mantida implacavelmente numa posição inferior. Relegada principalmente a vitrines, a textos enigmáticos em painéis e a fotografias documentais, ela cumpre o papel de notas de rodapé para as invenções dos mestres modernos. Os textos de painéis percorrem essa trajetória. Eles podem apontar sedutoramente para ideias nunca demonstradas, como a influência do *display* da janela moderna ou do catálogo por correspondência. Eles são capazes de vincular trabalhos que podem ou não estar conectados como a forma fálica da escultura “Princess X”, de Brancusi, com cartões postais pornográficos reproduzidos num número de 1933 da revista Minotaure. Ou eles podem fazer afirmações surpreendentes e insustentáveis, como a ideia de que o “Retrato de Gertrude Stein” (1906), de Picasso “põe abaixo a barreira entre caricatura e a prática de retratos nas belas artes”. (SMITH, 1990, s/p, tradução nossa).

Bart Beaty num ensaio sobre o lugar reservado aos quadrinhos em museus de arte, intitulado *Crumbs from the Table: The Place of Comics in Art Museums*<sup>123</sup>, resgata alguns dos

<sup>123</sup> O título do texto carrega um jogo de palavras, refere-se tanto à imagem das migalhas (*crumbs*, em inglês) que

problemas que as críticas haviam apontado na mesma mostra, e os desenvolve.

Em grande parte, a mostra *High and Low* trata os quadrinhos como uma ausência estruturada, procurando justificar ao invés de retificar a exclusão em curso dos quadrinhos em suas coleções e mostras [do MoMA]. Como parte da “baixa” cultura definida pelos curadores, os quadrinhos funcionam não como arte autônoma por direito, mas como a matéria-prima da arte para gente como Jasper Johns (*Alley Oop*, 1958), Richard Hamilton (*Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?* 1956), Andy Warhol (*Popeye*, 1960; *Dick Tracy*, 1960) e, claro, Roy Lichtenstein. Ao definir os termos “alto” e “baixo”, os curadores se encontram em dificuldade para esclarecer que sua intenção não é “difamar” os objetos na última categoria e que os termos em si são apenas uma “convenção com a qual trabalhar”. (BEATY, 2013, p. 188, tradução nossa).

Ainda no contexto de recepção crítica da *High and Low*, a Artforum<sup>124</sup>, reconhecida e influente revista do campo da arte nos Estados Unidos, publicou uma crítica do quadrinista Art Spiegelman feita em quadrinhos (imagem 88). Sua leitura interessa por ser a tomada de posição de um agente de destaque no campo dos quadrinhos, sobretudo nos quadrinhos americanos e no que diz respeito a práticas vanguardistas nesse cenário. E, também, por ter sido publicada por uma instituição importante do campo das artes visuais americanas, de modo que temos aqui mais um cruzamento entre campos digno de nota. A crítica de Spiegelman é ácida, visceral e feroz, talvez até ressentida (BEATY, 2013), mas se aproxima de posições como a de Roberta Smith citada acima, chamando atenção para a ausência de quadrinistas ou sua posição subalterna em relação aos “verdadeiros” criadores de arte. Curiosamente, não muito tempo depois, um projeto do mesmo MoMA, apresentaria uma mostra sobre a obra-prima de Spiegelman, *Maus*<sup>125</sup>.

---

caem da mesa, em alusão ao lugar reservado aos quadrinhos nos espaços institucionalizados da arte (os museus), quanto a Robert Crumb, o quadrinista norte-americano que mais desfruta, segundo Beaty, da atenção dessas instituições. Crumb teria desenvolvido, conscientemente ou não, um *habitus* — no sentido de Pierre Bourdieu — perfeito para um quadrinista que quer ser legitimado no mundo da arte, devido ao fato de, ao mesmo tempo em que ocupa posição de destaque para um quadrinista em museus, cultivar uma atitude de desprezo e afronta pelo *establishment* artístico (BEATY, 2013, p. 207).

<sup>124</sup> Essa prestigiosa revista, fundada em 1962, teve entre seus colaboradores regulares diversos nomes aos quais recorreremos durante à pesquisa e na redação deste texto, mesmo que nem todos estejam diretamente citados. São nomes como Arthur C. Danto, Hal Foster, Clement Greenberg, Rosalind Krauss e Roberta Smith.

<sup>125</sup> A mostra aconteceu dentro de um projeto do MoMA intitulado, justamente, Projects. Sendo esse o trigésimo segundo projeto recebeu o nome *Projects 32: Art Spiegelman*, esteve em cartaz de 17 de dezembro de 1991 a 28 de janeiro de 1992, coincidindo com o lançamento do segundo e último volume de *Maus*. E foi organizada pelo curador Robert Storr, do mesmo departamento de pintura e escultura que promoveu “*Primitivism*” e *High and Low*.

Da mesma maneira que as práticas dos artistas modernistas não desarmavam as dicotomias entre primitivos e modernos, o que se criticou em mostras como a *High and Low* e outras é que, ao invés de buscar uma desestabilização da história da arte ocidental canônica, essas mostras antes reforçavam seus pressupostos. Assim, o preço que algumas manifestações expressivas pagam para adentrarem o mundo da arte e suas instâncias institucionalizadas, como os museus, pode ser caro. Beaty, referindo-se à mostra *Masters of American Comics* promovida pelo Hammer Museum em parceria com o Museum of Contemporary Art (MoCA), em 2005, diz,

Caso seja necessário provar que o MoCA e o Hammer Museum tratam os quadrinhos exatamente da mesma maneira que tratam outros gêneros e tipos de arte, é só olhar os bancos espalhados pelo chão. Nas duas instituições, os bancos, nos quais o visitante pode relaxar em contemplação silenciosa dos trabalhos nas paredes, estavam colocados à tal distância que seria impossível ler o texto nas páginas expostas. Sem concessões feitas pelas instituições às particularidades dos trabalhos, os quadrinhos finalmente conquistaram algo da legitimidade que buscaram longamente, ao preço de sua própria desfiguração formal. (BEATY, 2013, p. 198, tradução nossa).



Imagem 88 — *High Art Lowdown*, 1990. Crítica de Art Spiegelman à mostra *High and Low*, publicada na Artforum.

### 3. 1. 3 *Incidente em Tunguska* como exposição

Como já dito, *Incidente* é um objeto tríplice. Sobre sua manifestação tratada neste tópico, se pode dizer que tem por intenção levar a história em quadrinhos para espaços expositivos, sejam espaços ligados às artes visuais, aos quadrinhos ou outros. É possível entrever nesse movimento uma proposição de diálogo com modos de apresentação e materialidade que não são tradicionais aos quadrinhos e se aproximam das artes visuais. Em termos de materialidade, pode-se pensar no exemplo da manifestação na página de uma prancha (imagem 89) comparada à sua encarnação expositiva (imagens 90 e 91), composta de várias placas de acrílico coladas na parede formando uma fileira horizontal de quadros transparentes que se conectam devido a essa mesma transparência.

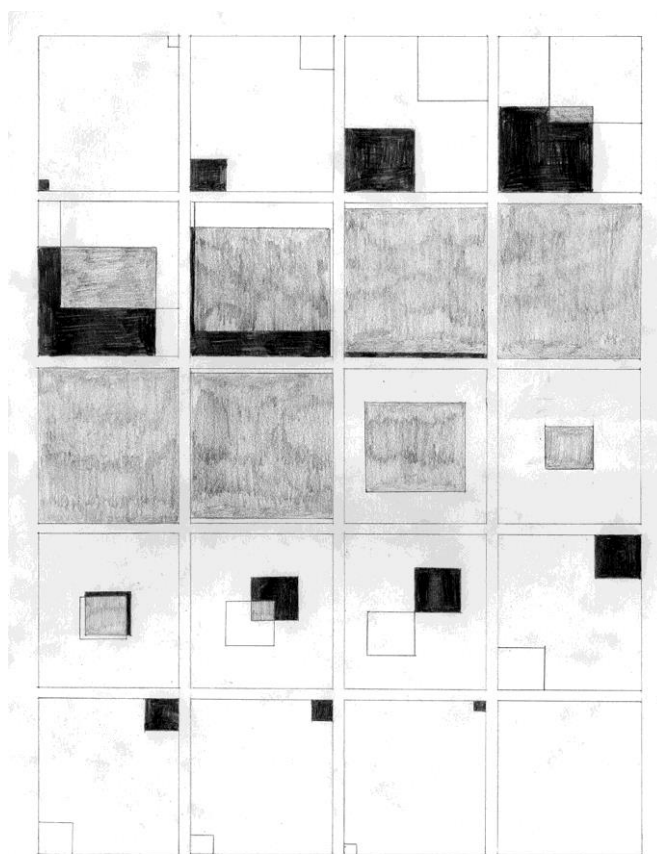


Imagem 89 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

Até o momento, e até onde sei, a exposição teve lugar em três diferentes espaços. No Espaço Oficina, do Centro Integrado de Cultura em Florianópolis, em 2015, local que, como ficará claro numa fala de Franz abaixo, não se constitui num espaço equivalente a uma galeria de arte ou museu. E mesmo local em que, numa sala anexa, ocorreu a defesa do seu mestrado.

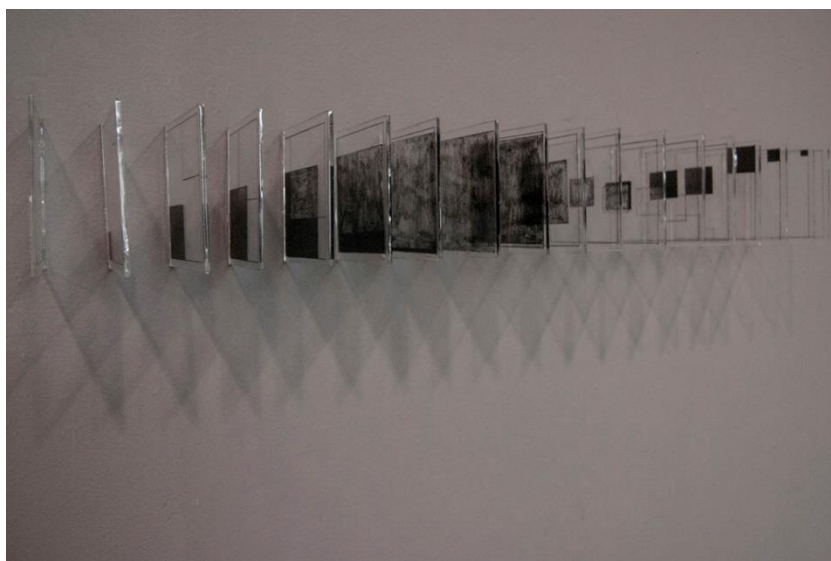


Imagem 90 — Objeto na exposição *Incidente em Tunguska*.



Imagem 91 — Objeto na exposição *Incidente em Tunguska* visto de outro ângulo.

No Sesc Vila Mariana, em São Paulo, como parte da exposição coletiva *Compulsão Narrativa* (2014–2015), que contava com outros quadrinistas e artistas visuais, criando um ambiente permeado pela indiscernibilidade de campos. Embora, no meu entender, não de maneira radical. O que Franz expôs nesse espaço foi um material diferente daquele exposto no Centro Integrado de Cultura, constituindo-se de um original colado à parede conjugado a uma continuação das imagens da página na própria parede, e duas pilhas com 5000 folhas cada contendo páginas da história em quadrinhos impressas na frente e no verso.

E, finalmente, em 2016, na loja especializada em quadrinhos Ugra Press em São Paulo, na qual a exposição também tomou uma encarnação específica, habitando o espaço da loja em que disputava atenção com os outros muitos quadrinhos expostos para venda e com desenhos na parede que compõem a decoração desse espaço, ou seja, esse não era um espaço reservado apenas à exposição. Dessas três exposições, as únicas que tive oportunidade de visitar pessoalmente foram as duas últimas, que tiveram lugar em São Paulo.

Aqui, ao contrário das mostras nas quais, segundo Bart Beaty, os quadrinhos perdiam alguns de seus aspectos fundamentais ao adentrarem o espaço institucionalizado do museu, Franz investiga maneiras que o permitam não apenas não abdicar de tais aspectos — entre eles o sistema espaçotópico e mesmo a narratividade — como procura, ao mesmo tempo, explorar e potencializar esses mesmos aspectos nesse outro contexto.

No entanto, um adendo que julgo importante é não qualificar essa experiência como uma tentativa de forçar o reconhecimento dos quadrinhos no domínio da arte. Faço esse adendo, uma vez que, legitimar os quadrinhos como arte (ou lamentar essa falta de legitimação) é uma abordagem levada adiante por diversos quadrinistas com as mais variadas estratégias e resultados. Entretanto, como espero deixar claro a seguir, a vontade de reconhecimento e legitimação a todo custo, pelo mundo da arte tradicional, não está no horizonte de intenções de Franz, pois em seu trabalho esse trânsito se dá de uma maneira que o autor qualifica como “natural”.

Uma das qualidades marcantes da exposição é que, ao contrário de grande parte das exposições de quadrinhos, que costumam fazer um apanhado de páginas de determinados artistas, descontextualizando as mesmas de sua função narrativa e recontextualizando-as como

objetos de contemplação plástica<sup>126</sup>, Franz busca encontrar soluções plásticas e expositivas diferentes para cada uma das páginas da história, de modo que não estamos apenas diante de uma exposição das pranchas originais (embora algumas delas estejam expostas), mas de um outro fato artístico que busca pesquisar e explorar diferentes maneiras de “traduzir” para espaços expositivos uma história em quadrinhos.

Franz cita, em sua dissertação, um texto do quadrinista, historiador da arte e professor da Universidade de Indiana, Andrei Molotiu, no qual se discutem as diferenças implicadas na recepção e fruição de uma página de quadrinhos quando exposta num museu, galeria ou outro espaço expositivo e quando ocupa o lugar para o qual ela foi originalmente pensada, ou seja, um lugar específico, numa história específica, numa publicação específica ou, nos termos de Groensteen, um lugar e uma posição no sistema espaçotópico. De modo que podemos perceber um cuidado reflexivo e conceitual do autor sobre as transformações implicadas nesse deslocamento espacial ou deslocamento de suporte da história em quadrinhos, das páginas de uma publicação para as paredes de uma galeria.

As aspas que utilizo em “traduzir” num parágrafo acima, indicam que esse termo me parece impreciso aqui (ainda que eu tenha ouvido o próprio autor utilizá-lo), pois embora provavelmente a história em quadrinhos tenha sido feita antes, não me parece adequado tratá-la como um original a partir do qual se possa “traduzir” ou “adaptar” uma exposição. Antes, prefiro encarar esses dois fatos artísticos como a manifestação, em diferentes suportes, do mesmo ímpeto criador que procura explorar as potencialidades dos diferentes contextos.

Esse é um caso privilegiado para analisarmos a importância do suporte na criação artística, de modo a perceber que não há ideias “em geral”, as ideias sempre ocorrem conjuntamente com aquilo que lhes dará corpo e materialidade no mundo, há ideias em música, em literatura, em pintura, em cinema, e, obviamente, em quadrinhos. Esses pensamentos remetem a uma fala de Gilles Deleuze intitulada *O que é o Ato da Criação?* Ou, citando Pedro Franz em sua dissertação: “Para Groensteen quando, por exemplo, um autor começa uma nova história em quadrinhos, ele imagina a história em determinada forma mental com a qual precisa negociar” (FRANZ, 2015, p. 43). Me parece claro que negociar com o suporte das páginas é diferente de negociar com um espaço expositivo como o de uma galeria.

---

<sup>126</sup> Ver citação de Beaty na seção anterior (p. 190, *supra*).

### 3. 1. 4 Tensões e diálogos

Como espero ter deixado explícito até aqui, há uma série de debates e reflexões que procuram investigar as relações entre o mundo das artes e o mundo dos quadrinhos. Bart Beaty aborda algumas dessas relações, que se manifestam como tensões, em seu livro *Comics versus Art*, note-se esse significativo *versus* presente no título da obra. Enquanto o olhar de muitos pesquisadores e artistas está voltado para os choques e desentendimentos, Pedro Franz parece concentrar sua pesquisa e esforços artísticos em procurar encontros possíveis e frutíferos entre esses campos, o que não significa necessariamente dirimir as tensões, mas buscar maneiras de torná-las produtivas. Após apresentar a ideia de quadrinista-artista e artista-quadrinista, e relatar se sentir, alternadamente, ocupando essas duas posições (da mesma maneira que as percebe na prática de outros criadores), o autor enuncia em sua dissertação o seguinte raciocínio:

Distanciando-me de uma definição certa [entre as posições colocadas acima], mas me acercando de possíveis entendimentos e relações de diálogo, nesta pesquisa apresento algumas questões sobre artistas que trabalham com os quadrinhos e quadrinistas que experimentam em seu trabalho posições análogas ao trabalho de artistas, de modo que os quadrinhos e as artes visuais se estimulem, se combinem e se confundam. Pensando os quadrinhos nas artes visuais tanto quanto a arte contemporânea nos quadrinhos. A arte como história em quadrinhos e os quadrinhos como arte, “deixando a conexão entre os dois polos aberta em todos os sentidos possíveis” (DUBOIS, 2009, p. 181). (FRANZ, 2015, p. 20).

Ainda que para Franz seja “natural” a convivência entre quadrinhos e arte, ele está consciente dos atritos existentes e demonstra um interesse por casos liminares, zonas de indistinção, fronteiras borradas entre esses territórios, como fica evidente nesse nosso diálogo transcrito abaixo.

**Eu:** Você está sempre tentando estar nesse lugar que é entre dois campos, entre duas comunidades diferentes. Por mais que você possa falar do Guerla [Diego Gerlach] como um artista e de outras pessoas também, eu acho que desse grupo<sup>127</sup>, talvez de todo o grupo de quadrinistas do Brasil você é quem mais busca conscientemente se aproximar da arte, não estou falando da arte como

---

<sup>127</sup> Refiro-me aos interlocutores principais desta pesquisa.

conceito abstrato, mas tô falando da arte como *establishment*, da galeria, do grupo de estudos...<sup>128</sup>

**Franz:** Eu não sei, a galeria por exemplo, eu não tenho relação com a galeria, o que chamam de galeria. A única vez que eu estive em galeria foi quando o Rafa Campos Rocha<sup>129</sup> me chamou, e foi uma relação que eu... enquanto ele estava eu estava, depois eu meio que saí, deixei uns desenhos lá, mas eu não sou... eu não tenho *marchand*, não sou um cara que... eu expus num espaço expositivo, que é o espaço do CIC<sup>130</sup>, também não é uma galeria de mercado da arte, e... eu me interesso pela arte contemporânea, e eu penso as artes visuais como um lugar com as suas características e eu me interesso por esse lugar, tanto que eu me interesso pela história da arte, eu me interesso por artistas desse lugar e eu dialogo com muitos deles, eu tenho amigos artistas, eu trabalho muito com a par(ent)esis<sup>131</sup>, eu fiz o mestrado em Artes Visuais, mas eu não vejo como... eu... como dizer isso? Eu acho que isso é... nesse sentido pra mim é uma coisa que é natural, que não faz muita diferença, natural é uma palavra horrível. Mas que é... melhor: o meu rolê é esse, sempre foi.

**Eu:** Sempre foi?

**Franz:** Não, não sei se sempre.

**Eu:** Quando passou a ser?

**Franz:** A própria noção de arte vai sempre mudando. Do que eu conheço como arte, hoje em dia eu tô...

**Eu:** A sua noção de arte ou a noção social de arte?

**Franz:** A minha, o que eu entendo, o que eu gosto de arte. Mas em muitos sentidos hoje, por exemplo, eu sou próximo do que as pessoas chamam de arte conceitual, eu estudo esses artistas dos anos sessenta, eu leio eles, tem gente que não liga pra isso, e eu não vejo nenhum problema das pessoas não ligarem pra nisso. Elas não estarem interessadas em Lawrence Weiner, não ligarem pro Seth Siegelaub. Não é um problema, eu me interesso por eles, assim como eu acho lindo o Guerla se interessar muito pelo [Renato] Canini<sup>132</sup>. E não é muito diferente no fundo. Só que são dois lugares que vão ter critérios, coisas que vão funcionar num lugar, vão ter certas características, vão ter certos

<sup>128</sup> Franz participa de um grupo de estudos com outros artistas e estudiosos de arte.

<sup>129</sup> Quadrinista de São Paulo, já aludido neste texto.

<sup>130</sup> Centro Integrado de Cultura em Florianópolis.

<sup>131</sup> Par(ent)esis “[é] uma plataforma independente criada em 2006 por Regina Melim para pesquisar, produzir e publicar projetos artísticos e curatoriais no formato de publicações impressas” nos informa o *site* da plataforma, a criadora é pesquisadora e professora no programa de pós-graduação em que Franz fez seu mestrado e foi coorientadora de sua pesquisa.

<sup>132</sup> Quadrinista brasileiro conhecido sobretudo por seu trabalho com os quadrinhos do personagem Zé Carioca, da Disney. Canini se notabilizou por abrasileirar o personagem, sua galeria de coadjuvantes e a ambientação de suas histórias, seu estilo de desenho também deixava entrever certas idiossincrasias visuais, sendo imediatamente perceptível ao espectador atento. Fato digno de nota num sistema de produção industrial como os estúdios Disney, em que, em geral, o apagamento de traços distintivos deste ou daquele artista é a regra.

interesses, mas eu não vejo tanta diferença da forma como eu faço esse diálogo e como o Guerla faz esse diálogo. Ele vai pegar escritores e conversar a partir desses escritores que ele gosta muito, ele vai pegar determinados artistas, de super-heróis, ou dessa coisa antropomórfica mais voltada para o humor, eu acho que as relações são isso. Ou como o Rafa Campos Rocha, ele adora pegar o *Pogo*<sup>133</sup> e falar: “Cara, olha o Walt Kelly, olha esse quadro... olha esse quadro do Caniff<sup>134</sup>, não é...?” E aí compara com algum artista, e eu acho que é verdade isso. Mas esses lugares vão ter essas características, e aí que se vão formando as características do trabalho de um artista, eu não acho que a arte é só uma coisa, sabe? Nossa! Difícil falar disso...

O diálogo prossegue com Pedro citando diversos artistas e quadrinistas que transitam por esses diferentes universos como Carlos Contente, Tiago Judas<sup>135</sup>, Fernando Lindote e Rivane Neuenschwander. Esse interesse pronunciado em procurar e explorar objetos limítrofes ou que resistem a uma classificação peremptória sobre seu pertencimento ao mundo das artes ou dos quadrinhos é uma característica que diferencia Franz da maioria de seus colegas, inclusive daqueles que são interlocutores desta pesquisa. Característica que tem implicações diversas no seu trabalho, no resultado final de seus quadrinhos materializados no mundo, isso não quer dizer que as outras pessoas com quem conversei (e outros autores de quadrinhos) não se interessam por esse tipo de produção, apenas esclarece que essa preocupação é central no trabalho de Franz, e que ela se faz importante para entendermos o objeto em questão aqui, *Incidente em Tunguska*.

Um exemplo desse interesse e de como ele o diferencia dos seus colegas, é uma situação que o próprio Franz me narrou, em que ele, Rafael Coutinho e Diego Gerlach, estavam juntos para um evento de lançamento de um ousado<sup>136</sup> projeto de gravuras.

Esse projeto foi idealizado por Coutinho no âmbito de sua editora Narval Comix (que não está mais em atividade) e tinha por intenção viabilizar séries de gravuras produzidas por quadrinistas. Impressas em serigrafia e com um acabamento gráfico luxuoso, as gravuras poderiam ser adquiridas separadamente ou em uma série completa de um dos artistas junto a uma pasta. Para o projeto vir a existir era necessário um número mínimo de assinantes que

<sup>133</sup> Série clássica de tiras protagonizadas por animais antropomorfos, escrita e desenhada por Walt Kelly.

<sup>134</sup> Milton Caniff, escritor e desenhista de séries de tiras de aventura que se tornaram clássicos do gênero como *Terry e os Piratas* e *Steve Canyon*. Foi autor importante e influente, merecendo atenção para além do círculo restrito dos quadrinhos como é possível verificar pela análise que Umberto Eco faz de uma página de *Steve Canyon* em seu livro *Apocalípticos e Integrados*.

<sup>135</sup> Curiosamente Contente e Judas também participaram da exposição *Compulsão Narrativa*.

<sup>136</sup> Ousado em termos comerciais, pode-se discutir sua ousadia estética, mas não o farei aqui.

cobrisse ao menos parte dos custos iniciais.

Os primeiros (e únicos, pois o projeto não continuou) a criarem séries foram Franz e Gerlach, respectivamente nomeadas de *Jardim* e *É Tudo Mentira*. Esse projeto também procurava, de certo modo, por zonas de indistinção entre quadrinhos e arte como as que me referi acima, inclusive com a intenção de circular por espaços que não são tradicionalmente ocupados por histórias em quadrinhos e quadrinistas, como galerias, algumas das quais adquiriram previamente uma quantidade a ser revendida de modo a viabilizar a existência do projeto.

O caso das gravuras oferece material farto para discutirmos as diferentes perspectivas entre esses campos, sendo a criação das mesmas acompanhada de uma longa troca pública de cartas (acessíveis na internet<sup>137</sup>) pelos três principais envolvidos. Esses trabalhos dialogam, em grande medida, com a atividade de quadrinista desses autores, uma vez que aspectos convencionais dos quadrinhos acabam por se manifestar aqui, como, por exemplo, imagens em copresença e limitadas por requadros, o uso de retículas<sup>138</sup> na impressão e uma narrativa (ainda que mais frouxa do que se costuma esperar de uma história em quadrinhos convencional, é verdade) que se desdobra em cada uma das séries de gravuras. Não pretendo aqui debater o estatuto ontológico dos quadrinhos, ou, dito de outro modo, discutir se essas gravuras devem ser entendidas como quadrinhos, como gravuras ou como ambas as categorias simultaneamente, se podem ser incluídas num campo ampliado, ou se são um caso de migração de dispositivo. Deixemos essa discussão para nos concentrarmos novamente na prática específica de Franz.

Essa digressão pelo caso das gravuras nos traz ao ponto de distinção que eu estabelecia entre Franz e seus colegas, pois no lançamento desse projeto, durante uma feira de publicações e artes em São Paulo, por acaso os autores se depararam com trabalhos do artista plástico Fernando Lindote. Esses trabalhos consistiam em pequenas publicações de histórias em quadrinhos com narrativas pouco convencionais ou mesmo sem narrativa identificável<sup>139</sup>, num formato próximo ao dos gibis infantis vendidos em bancas de jornais.

**Franz:** Foi uma coisa engraçada que eu conheci [os gibis do Lindote] num

<sup>137</sup> <<https://www.ideafixa.com/oldbutgold/as-cartas-das-gravuras>>.

<sup>138</sup> Técnica que consiste em colorir uma imagem ou sombreá-la através do posicionamento estratégico de redes de pequenos pontos que complementam a imagem formada por traços.

<sup>139</sup> Franz, apoiando-se em Groensteen, prefere falar em infranarrativa.

evento que estávamos eu, o Rafa [Coutinho] e o Diego [Gerlach].

**Eu:** Que evento?

**Franz:** A Feira Múltiplo, estávamos lançando as serigrafias. E daí eu conheci [os gibis do Lindote] e eu [disse]: “olha isso, gente!” [muito empolgado para os outros dois], e eles: “ah...” [indiferentes], eu [empolgado novamente]: “olha isso!” [risos], e os caras nem aí.

[...]

**Eu:** Mas é curioso o Rafa e o Diego não se interessarem muito, até porque quando estava rolando a coisa da Des.Gráfica, que estávamos eu e o [Gabriel] Góes lá [no estúdio de Coutinho], o Rafa pediu sugestões de nomes, ele estava pensando em nomes para a exposição [que deveria acontecer no evento mas acabou por não ocorrer], eu falei da Rivane e falei do Lindote que são pessoas que eu conheço por você, o Lindote especialmente, a Rivane acho que via Domingos [Isabelinho] que eu também conheci por você, e aí o Rafa ficou muito impressionado com o trabalho do Lindote e perguntou: “quem é esse Lindote?” e eu: “o Pedro que tem o contato dele, acho que ele mora em Florianópolis”, e ele: “pensei em chamar esse cara”, curioso saber que ele já tinha visto em algum momento e nem se importou tanto.

**Franz:** Ele me falou disso, eu brinquei com ele, ele falou: “o Renan me mostrou um cara” e eu: “Pô, velho! A gente conheceu junto, você nem ligou pro trabalho do cara!” O que não é um problema. O Jimmie Durham<sup>140</sup>, que a gente já falou, ele tava expondo numa bienal que eu fui e eu passei pelo trabalho dele, olhei e ignorei, depois eu conheci o trabalho dele numa outra exposição que me pegou muito.

*Incidente em Tunguska* procura se inserir exatamente nessa zona indistinta na qual os quadrinhos parecem se movimentar em direção a procedimentos que são comuns em outras práticas expressivas, mas recentes nos quadrinhos (ainda que venham ganhando força). Essa inserção na liminaridade não se manifesta apenas quando a recepção e crítica — informada ou leiga — tenta encontrar o “lugar” que esse objeto artístico deve ocupar, mas também na própria criação, uma vez que, ao ler a dissertação ou conversar com Franz sobre o trabalho, fica claro que a desestabilização ou questionamento dos limites desses campos esteve presente nas preocupações, pensamentos, esforços e práticas que tiveram lugar durante o processo de feitura desse objeto tríplice, como ele mesmo diz:

---

<sup>140</sup> Artista nascido nos EUA em 1940 em uma família de ativistas Cherokee. Uma frase dele é citada por Franz em *Incidente em Tunguska*.

Ao longo de minha trajetória artística, durante minha formação, e mesmo em minha trajetória como público (isto é, como consumidor de arte), a história em quadrinhos e as artes visuais se mesclaram e se confundiram em diversos momentos. Para mim, apesar de perceber as diferenças e especificidades de cada campo, as histórias em quadrinhos e as artes visuais sempre andaram juntas. Porém, para algumas pessoas, o encontro entre os campos (e o embate entre a especificidade de cada campo), em alguns momentos, traz dúvidas a respeito dessas relações. (FRANZ, 2015, p. 16 e 18).

Vanessa C. Rodrigues, escritora que revisou *Incidente em Tunguska*, disse num debate — essa informação me foi dada pelo próprio Franz — que a história em quadrinhos como que “ilustra” o que a dissertação procura dar conta no plano da exposição do pensamento, de modo a tornar essa mesma dissertação desnecessária. Ou seja, o quadrinho pode ser pensado como um objeto que demonstra na realidade a possibilidade de integração de estratégias de dois campos, de se colocar na liminaridade dos mesmos ou de atravessar a linha diáfana que os separa. Se esse objeto é bem sucedido em ocupar esse espaço ou produzir um movimento pendular entre os campos é algo que não nos cabe aqui analisar, pois a delimitação de limites rígidos entre campos de criação não está no horizonte deste trabalho a partir da interlocução que estabelece com Franz. Uma vez que, embora esse autor reconheça possíveis embates entre o campo dos quadrinhos e o das artes visuais, sua prática transita por ambos com “naturalidade”.

O que podemos afirmar sem dúvida, a partir da leitura do trabalho e dos diálogos com o autor, é que esse projeto busca intencionalmente dialogar com uma rede multifacetada de intenções, instituições e ideias, de modo a investir na exploração de um alargamento das possibilidades expressivas dos quadrinhos e do tipo de artefato que tradicionalmente se entende como pertencendo a essa linguagem. É certo que os pontos aqui levantados não esclarecem as maneiras pelas quais esse trabalho foi ou pode ser recebido em círculos mais conservadores de artes visuais e apenas um engajamento maior com instituições de arte e com a recepção dessas do trabalho de Franz nos permitiria averiguar até que ponto ele pode ser incorporado a esse campo, mas não é minha intenção perseguir esse propósito aqui.

Dos autores aqui tratados e, arrisco dizer, como já disse em um de nossos diálogos transcrito acima, dos quadrinistas atuantes no Brasil neste momento, ninguém tem um trabalho tão atravessado pelo diálogo com as artes visuais contemporâneas quanto Franz. Durante a pesquisa foi ele, entre meus interlocutores, quem demonstrou maior interesse e engajamento em questões de arte contemporânea. Sempre atento ao trabalho de vários artistas, entre eles,

aqueles que procederam com a migração de dispositivos dos quadrinhos para as artes visuais, como Rivane Neuenschwander, Fernando Lindote, Niklaus Rüegg, Charlotte Salomon, entre outros.

### **3. 2 *Incidente em Tunguska* como publicação de quadrinhos**

#### **3. 2. 1 *O fazer quadrinhos expandido***

A encarnação de *Incidente em Tunguska* enquanto publicação física de uma história em quadrinhos<sup>141</sup> é o terço desse objeto que encontrou maior circulação, é também onde Franz trabalha num suporte com o qual já está habituado. Nas 48 páginas acompanhadas de um encarte, os leitores terão acesso ao resultado publicado propriamente quadrinístico dessa que é, nas palavras de seu autor, uma investigação sobre as possibilidades da história em quadrinhos contemporânea (FRANZ, 2015, p. 21).

Sobre sua circulação física, destaco que Franz optou por não cobrar a publicação, a distribuição se dá através de seu *site* para quem manifestar interesse e se dispuser a arcar com os custos de postagem. O quadrinho é distribuído também em eventos nos quais o quadrinista circula, no Brasil e, com menor frequência, no exterior (há uma versão traduzida para o inglês). Havia ainda uma pilha com publicações na exposição do CIC, da qual os visitantes podiam retirar exemplares e levar para casa. Ideia similar foi posta em prática na exposição *Compulsão Narrativa*, no Sesc Vila Mariana, mas, dessa vez, ao invés da publicação inteira, os visitantes podiam levar apenas parte dela, que se constituía de uma folha impressa com uma página da história na frente e outra no verso.

Em um contexto em que arte e comércio mantêm vínculos profundos, não é menosprezável que um autor abdique de cobrar por sua publicação. Sobre esse aspecto do trabalho, Franz fez alguns comentários num bate-papo, quando de um lançamento da publicação e inauguração da exposição de *Incidente* na loja Ugra Press, em 2016, segue a transcrição:

---

<sup>141</sup> As páginas da história foram publicadas, num primeiro momento, sequencialmente, ao longo de um período, na internet. Posteriormente, foram reunidas numa versão física com o apoio do Estado de Santa Catarina, Secretaria de Estado de Turismo, Cultura e Esporte, Fundação Catarinense de Cultura, FUNCULTURAL e Edital Elisabete Anderle de 2014.

[...] a princípio sou eu que entrego para cada pessoa esse trabalho, é um trabalho distribuído de mão em mão, isso já cria um espaço de mediação com a pessoa, de conversar com a pessoa sobre o trabalho, de algumas relações que tem ali, e o *Incidente* trouxe um retorno muito bacana de leitores e de públicos bem diversos que acessaram o trabalho de formas diferentes. A própria coisa de dar o trabalho, ele é um trabalho que é de graça, foi uma pesquisa acadêmica e depois eu inscrevi num edital e eu distribuo ele de graça, consegui distribuir. E nas feiras, nos festivais eu evito escrever ou colocar um cartaz [dizendo] que é de graça, coloca que é [de graça] uma publicação qualquer e as pessoas pegam. E, às vezes, a pessoa pergunta o preço, eu falo: “não, esse é de graça, pode levar”. E até essa relação é interessante ver, e eu acho que isso também faz parte do trabalho de alguma forma, como você distribui, como você vai criando dispositivos de o trabalho acessar públicos. Uma das primeiras etapas de distribuição foi uma exposição, ficava uma pilha e as pessoas iam pegando, foi uma exposição na própria UDESC. E antes disso eu expus aqui no Sesc Vila Mariana em São Paulo, tinha esse original na parede, sem moldura, e eu continuava o desenho na parede [...] e havia duas pilhas com cinco mil folhas em cada uma [...] e as pessoas podiam ir pegando essas folhas e levando, são pôsteres A4 e A3, frente e verso [...]. Eu acho muito bom quando eu vejo alguém que colou aquilo [o pôster] na parede e se transforma num objeto estético de alguma forma.

Publicações são artefatos que circulam e propagam a agência de seus autores em determinados circuitos. Encontramos, nesse caso, um modo de fazê-las circular por uma rede que se diferencia daquele mais comum, em que um consumidor interessado adquire, mediante pagamento e normalmente sem contato com os autores, um gibi. A atitude de Franz expressa um interesse em testar modos alternativos de circulação e, quando estamos falando em autores que imprimem e distribuem seus trabalhos de maneira independente, a situação é bem diferente daquela em que se encontram autores que tem à disposição a logística de distribuição de uma editora. Como é o caso, em outros trabalhos, do próprio Franz, que trabalha em obras que serão publicadas pela Companhia da Letras, teve um trabalho lançado pela Globo Marcas em 2012 (uma adaptação em quadrinhos da minissérie *Suburbia* produzida e veiculada pela Rede Globo) e também atua como ilustrador para editoras como a extinta Barba Negra, para quem ilustrou uma edição de *O Corcunda de Notre Dame*, de Victor Hugo, publicada em 2012 e a DarkSide Books para quem ilustrou *Frankenstein*, de Mary Shelley, a ser publicado em 2017. O autor colabora também, frequentemente, com a revista Piauí, quando estive em sua casa em Florianópolis, em dezembro de 2016, ele trabalhava numa ilustração para esse periódico.

Outra consequência de não cobrar pela publicação é que, ainda que esta tenha contado

com incentivo de dinheiro público via edital, Franz empenhou aí um trabalho que não será remunerado financeiramente de maneira direta. Não é minha intenção destacar esse ponto para dar a impressão de que estamos diante de um autor altruísta e desapegado, mas sim para esclarecer que, muitas vezes, um artista independente se encontra às voltas com questões que um outro, inserido numa lógica industrial, não se encontraria. É sobretudo o caráter político dessa atitude que pretendo enfatizar com esse comentário, pensar a circulação se torna então uma dimensão do *fazer quadrinhos* que vai além de ter uma ideia para uma história, escrevê-la e desenhá-la, as três instâncias práticas mais comuns dessa atividade.

Quando me refiro a uma instância do *fazer quadrinhos* que não é uma das três atividades básicas listadas acima (pensar, escrever, desenhar) estou me inspirando nas concepções do próprio Franz, o autor diz, por exemplo: “me interessa muito pegar um trabalho e imprimir ele, levar na gráfica e imprimir, eu tenho uma relação<sup>142</sup> com isso. Isso é parte do meu *fazer quadrinhos*” (grifo nosso). Ele se mostrou, ao longo de diversas conversas, interessado em pesquisar práticas de quadrinistas que vão além das atividades básicas do ofício e que, de alguma maneira, marcam um campo de atuação política desses agentes. Como, por exemplo, no comentário transcrito abaixo, ainda no mesmo bate-papo mencionado acima, quando perguntado se almejava dar seguimento a suas pesquisas acadêmicas num eventual doutorado.

Não sei se é um bom exemplo, mas eu pensei bastante nisso. Eu morei um tempo na Argentina e muitas vezes quando as pessoas falam do quadrinho argentino<sup>143</sup> eu vejo aquela imagem da Mafalda, da estatuazinha da Mafalda no banquinho. E é uma estátua que você olha e você associa aquilo com história em quadrinhos, você vê a estátua e [pensa em] história em quadrinhos. E eu morava do lado dali, morava naquela rua, a uma quadra de onde é a Mafalda, não tinha a Mafalda antes. E onde tem a Mafalda era um bar que eu ia, eu tocava música lá, fiz muitos amigos. Enfim, um bar que era meu lugar em San Telmo<sup>144</sup>, hoje em dia ele fechou e tem a estátua da Mafalda ali. E a minha noção do que é história em quadrinhos tá muito ligada a entender que aquele bar tem mais história em quadrinhos do que a Mafalda. Isso é mais ou menos o que eu quero pesquisar agora, como falar disso, né? [...] A Mafalda você olha, você associa [com quadrinhos]. Mas aquele bar que já não existe mais, mas que existe uma memória, que existem pessoas, existem histórias e coisas que aconteceram lá, pra mim aquilo é história em quadrinhos

<sup>142</sup> A gravação do áudio não me permite ouvir com clareza se a palavra que ele pronuncia é “relação” ou “realização”, de qualquer maneira, não me parece que essa dúvida afete o sentido geral da frase.

<sup>143</sup> A Argentina tem um papel relevante na história dos quadrinhos no mundo, com autores e obras que figuram entre os cânones mundiais da linguagem.

<sup>144</sup> Bairro de Buenos Aires.

e não a estátua da Mafalda. Dentro desse sentido me interessa pensar práticas, a vida de quadrinistas [...], tenho umas coisas escritas, tem um entorno político, tentar pensar como o quadrinista é político. A Hilda Hilst fala disso, de como o escritor sempre tem alguma coisa política na vida, não só no texto [...]. Me interessa muito pesquisar a vida de quadrinistas, e enxergar coisas que eles fizeram e coisas que talvez não sejam parte da prática artística deles, mas que talvez sejam [...], seja pessoas que montaram escolas, seja pessoas que traduziram textos.

[...] No antigo estúdio do Rafa Coutinho eu achei uma edição da RAW<sup>145</sup>, [...] que tinha a edição antiga do *Here*<sup>146</sup>, do Richard McGuire, em preto e branco, aquelas seis páginas. E tinha recortadinho, letreirizado pela Laerte, coladinho em cima em português, colado em cima da edição<sup>147</sup>. É isso, como aquilo ali que ninguém vê, e tá lá a edição que ela quis traduzir [...] e parece que ela tentou falar com o Richard McGuire, não conseguiu e daí acabaram publicando meio pirata. Essas práticas de quadrinistas que... bom, é uma história em quadrinhos ali, mas [a prática] não foi fazer uma história em quadrinhos, me interessa isso pensando pra um lado político. De como a gente pode encontrar outras práticas de quadrinistas.

Laerte, em texto publicado no caderno Ilustrada da Folha de São Paulo em 14 de julho de 2010, por ocasião da morte do quadrinista americano Harvey Pekar, detalha essa sua atuação.

Um pouco depois, tive minha própria revista, a “Piratas do Tietê”, onde eu desejava publicar trabalhos de autores estrangeiros que me falassem ao coração.

Tentei entrar em contato com ele [Harvey Pekar] pelos endereços que apareciam nos créditos da “American Splendor”<sup>148</sup>. Nada de resposta. Tentei um endereço que aparecia desenhado num quadrinho. Nada.

Então traduzi quatro histórias dele e publiquei no número 11 da “Piratas”, em 1991.

Pensei em mandar uns exemplares, mas achei que podia soar como provocação.

Em abril de 1992, na “Piratas” nº 14, pirateei outro grande autor americano, Richard McGuire — ainda vivo. Faz lindas animações. (COUTINHO, 2010,

<sup>145</sup> Importante revista de quadrinhos de vanguarda editada pelo quadrinista Art Spiegelman e sua esposa Françoise Mouly, hoje editora de arte da revista The New Yorker, para a qual, inclusive, muitos quadrinistas que publicaram na RAW contribuem. A revista circulou de 1980 a 1991.

<sup>146</sup> História publicada na RAW em 1989 que se tornou clássica muito em função de fazer um uso original do sistema espaço-tópico, mostrando em todos os quadros o mesmo lugar em tempos que variavam em milhares de anos, em ordem não cronológica. Houveram algumas outras variantes baseadas no mesmo princípio, sempre com o mesmo título. Em 2014 o autor publicou uma *graphic novel* de 300 páginas ainda com base nesse princípio, publicada no Brasil pela Companhia da Letras em 2017.

<sup>147</sup> Laerte traduziu o texto da história e o escreveu em pequenos papéis que colou sobre o texto original.

<sup>148</sup> Revista em quadrinhos escrita por Pekar, em colaboração com diversos desenhistas, entre 1976 e 2008. Pioneira na exploração de narrativas biográficas e naturalistas, direcionadas para adultos, algo ainda incomum quando do começo de sua publicação. Algumas de suas histórias compuseram parte do material de referência para o filme *American Splendor* (2003), no Brasil *Anti-Herói Americano*, sobre a vida de Pekar. No filme, o quadrinista é interpretado por Paul Giamatti.

s/p).



Imagem 92 — Turista com estátua de Mafalda e seus amigos em Buenos Aires.

Tive oportunidade de ver, no estúdio de Rafael Coutinho, essa edição da RAW citada por Franz. Ainda estão lá as colagens de Laerte com as traduções por cima do texto original, de fato é algo que pode ser entendido como um dispositivo para fazer uma obra circular por uma rede à qual talvez ela não chegasse de outra maneira, uma vez que a *Here* original, de 1989, não teve publicação oficial no Brasil, apenas a versão pirateada por Laerte. Só em 2017, mais de vinte anos depois, a Companhia das Letras publicou a versão *graphic novel* de *Here*, lançada originalmente em 2014.

Portanto, faz sentido a percepção e interesse da parte de Franz nesse *fazer quadrinhos expandido*, que é entendido como muito mais do que escrever e desenhar e que se constitui num ato político. As atividades básicas do quadrinista se confundem com diversas outras práticas, as mais variadas a depender do caso e do agente: traduzir, vender, publicar, imprimir, ensinar, numa expansão que pensa a atividade como quadrinista intrinsecamente conectada com a vida e os acontecimentos. É a imagem de um bar e pessoas, nos quais há mais de quadrinhos do que na estátua fixa da Mafalda, preparada para posar com os turistas e que representa — a despeito da graça e elegância de suas tiras e do talento de seu criador, Quino — a imagem de uma história em quadrinhos engessada, separada da vida, do mundo e das outras artes.

Esse *fazer quadrinhos expandido* pode, então, de alguma maneira, ser conectado com a

ideia de Gabriel Góes, do quadrinista feito de papel. Viver e fazer quadrinhos se misturam e não se sabe muito bem como diferenciar as diversas práticas de um agente nesse campo. E assim, escolher entre ser quadrinista ou artista, como se uma das posições irremediavelmente excluísse a outra, não parece ser uma boa opção. O dilema pode ser dissolvido e a permeabilidade, contemporaneamente, talvez seja um caminho mais frutífero a seguir. Abaixo uma passagem da fala de Franz que continua a desenvolver essas ideias.

Eu me definia como quadrinista, me defino ainda, se alguém me perguntar eu ainda digo “eu sou quadrinista”. Eu tive um problema, quando comecei a fazer quadrinhos, de me permitir me chamar de quadrinista, “espera... publiquei um gibi, talvez eu não seja ainda, né? Será? Ah! Acho que agora já sou, já sou quadrinista”. Tinha um respeito também pela palavra. Agora começou a ser importante pra mim me definir como artista, como artista visual mais que como quadrinista. Por exemplo, eu participei de uma exposição em que eu expus um texto. Parece um pouco de terapia, de autoajuda, mas a partir do momento em que eu consegui falar “tá, talvez eu não seja só quadrinista, então eu acho que eu posso realmente expor um texto como sendo um trabalho” [...], talvez dessa dúvida entre definições, que são bobas, que são coisas pra mim mesmo, não tanto pros outros...

Quando eu falo de alguns artistas, eles também se definem. Quando eu falo da Rivane Neuenschwander, que fez um trabalho que é uma história em quadrinhos, ela nunca se coloca como quadrinista, mesmo tendo feito um quadrinho. Mesmo o Daniel Galera que escreveu a *Cachalote*, o [Ronaldo] Bressane, todos esses escritores que escreveram dentro desse projeto de relação entre quadrinistas e escritores<sup>149</sup>, eles tavam fazendo uma história em quadrinhos, mas nenhum deles se colocou em nenhum momento como quadrinista. Que também eu acho que tem a ver com um respeito com o ser quadrinista, eles não se sentem dessa forma.

E essas dúvidas que são um pouco, às vezes, bobas, mas pra mim elas também abrem esse espaço. Que é de que se eu sou um quadrinista e também posso me enxergar um artista e enxergar certas práticas, acho que a partir do momento que essas práticas podem ser vistas, porque às vezes elas existem, mas não são percebidas, elas também são práticas do quadrinista. A gente falava que a gente é um pouco camelô, porque a gente é. A gente pega caixa, junta caixa e faz não sei o que, põe no carro e vai no ônibus e chega no negócio e monta uma banquinha pra vender o trabalho. E é pra distribuir esse trabalho, é pra criar um dispositivo de acessar um público, pra mim isso é uma prática de um quadrinista hoje em dia, e é uma prática de artista. Talvez, há algum tempo o quadrinista nem pensasse dessa forma, acho que hoje em dia ele já percebe como sendo uma prática dele, como um rolê a mais ali, é tão importante quanto... pra alguns, pra outros não é. Isso de publicar o próprio trabalho e outras coisas, pra alguns isso é parte da prática e pra outros não é, não é que

<sup>149</sup> Projeto da produtora RT Features em parceria com a Companhia das Letras, com curadoria do escritor Joca Reiners Terron. Quando estive na casa de Franz, em Florianópolis, ele trabalhava no livro que desenha para o projeto, em parceria com o músico e escritor Tony Bellotto, esse trabalho começou a ser produzido em 2011.

todo quadrinista precisa publicar [seu próprio trabalho], todo quadrinista precisa vender...

É isso que me interessa perceber em alguns quadrinistas. Por exemplo, a Laerte estar traduzindo um trabalho por querer que isso chegue ao público, aquilo tem todo um rolê de artista fazendo uma prática diferente que é parte dali. Mas é bem dentro desse espaço e passa pela noção de campo ampliado e passa pela noção de várias práticas de artistas que foram migrando de um meio para o outro, e saindo de uma especificação de que você só pode trabalhar num meio, que você é só escultor, que você é só pintor. Me interessa muito a arte dos anos 60, a arte conceitual, muito em função disso, de pessoas que vinham da escultura e caíram no texto e começaram a trabalhar com texto, mas também trabalhavam esse texto na galeria, e começaram a trabalhar com publicações impressas e tudo isso tá junto.

### 3. 2. 2 Obstruções

Abordemos agora o aspecto mais circunscrito da criação da obra. O autor, durante a feitura de *Incidente em Tunguska*, se propôs a trabalhar conscientemente com três “obstruções”<sup>150</sup> em seu processo de criação que serão constitutivas do resultado final da obra, nas suas palavras: “A escolha desses procedimentos permitiu-me trabalhar com a história em quadrinhos num território pouco familiar e de resultado incerto, pois abri mão de recursos que em geral estão presentes em meu trabalho” (FRANZ, 2015, p. 16). Portanto, essas obstruções, ainda que digam respeito a regras restritivas, parecem ter como finalidade certa perda de controle durante a feitura da história. É como se o autor, ao invés de tentar manter obsessivamente a criação sob suas rédeas, abrisse um espaço para ser surpreendido pelo que

---

<sup>150</sup> Nas palavras do autor: “eu peguei um pouco o pessoal do Dogma, como Lars von Trier, tem um pessoal que trabalha com constrições. A Oubapo tem isso. Acho que quando você percebe os mecanismos de como você está trabalhando, você também consegue criar novos. Isso pra mim é importante”. O Dogma ao qual Franz se refere é o movimento cinematográfico Dogma 95, proposto pelos diretores dinamarqueses Lars von Trier e Thomas Vinterberg. Lars von Trier é conhecido por trabalhar com obstruções, no filme *As Cinco Obstruções*, de 2003, dirigido em parceria com Jørgen Leth, ele propõe a esse diretor que recrie seu curta-metragem *Det perfekte menneske* (*O Ser Humano Perfeito*), de 1967, cinco vezes. A cada uma delas impondo obstruções. Uma fala de von Trier no filme esclarece a importância do procedimento de restrições para sua própria carreira cinematográfica. A Oubapo é a “Ouvroir de bande dessinée potentielle”, algo como “oficina para liberação do potencial dos quadrinhos”, tal liberação é explorada através de exercícios de restrição formal. A oficina foi fundada em 1992, na França, por artistas ligados à editora L’Association. Esses experimentos foram inspirados por aqueles que surgiram no campo da literatura com a Oulipo (Ouvroir de littérature potentielle). Um dos tópicos do manifesto escrito por Diego Gerlach, ao qual já me referi, é: “Quando em dúvida, imponha-se restrições. A página em branco pode ser muito desafiadora quando somada à infinidade de possibilidades narrativas dos quadrinhos, por isso é bastante sensato afunilar seu repertório antes de se lançar a criar. (Restrições úteis: criar uma história toda usando apenas caneta esferográfica; criar uma história usando um grid fixo de seis quadros; criar uma história sem txt; etc). Num primeiro momento, o grau de dificuldade aumenta — a ideia é justamente essa”.

poderia surgir de seu lápis. O uso da palavra “território”, na citação de Franz neste parágrafo, abre espaço para uma tentadora aproximação do procedimento do artista com o conceito de *desterritorialização* de Deleuze e Guattari, o filósofo francês assim se refere a esse conceito em entrevista a Claire Parnet,

O que me fascina completamente [nos animais] são as questões de território e acho que Félix [Guattari] e eu criamos um conceito que se pode dizer que é filosófico, com a ideia de território. Os animais de território, há animais sem território, mas os animais de território são prodigiosos, porque constituir um território, para mim, é quase o nascimento da arte. Quando vemos como um animal marca seu território, todo mundo sabe, todo mundo invoca sempre... as histórias de glândulas anais, de urina, com as quais eles marcam as fronteiras de seu território. O que intervém na marcação é, também, uma série de posturas, por exemplo, se abaixar, se levantar. Uma série de cores, os macacos, por exemplo, as cores das nádegas dos macacos, que eles manifestam na fronteira do território... cor, canto, postura, são as três determinações da arte, quero dizer, a cor, as linhas, as posturas dos animais são, às vezes, verdadeiras linhas. Cor, linha, canto. É a arte em estado puro. [...] O território são as propriedades do animal, e sair do território é se aventurar. [...] E então, com Félix, saio do animal, coloco, de imediato, um problema filosófico [...]. E o território só vale em relação a um movimento através do qual se sai dele. É preciso reunir isso. Preciso de uma palavra, aparentemente bárbara. Então, Félix e eu construímos um conceito de que gosto muito, o de desterritorialização. [...] A noção com pretensão nova é que não há território sem um vetor de saída do território e não há saída do território, ou seja, desterritorialização, sem, ao mesmo tempo, um esforço para se reterritorializar em outra parte. (DELEUZE apud BOUTANG, 1989, s/p).

De modo que as obstruções podem, talvez, ser encaradas como esse movimento que o artista força em si mesmo, para, de alguma maneira, se desterritorializar, seguir o vetor de saída de seu território. A primeira dessas obstruções se relaciona à restrição de materiais e estabelece que a história será desenhada apenas com o uso de grafite sobre papel.

A segunda restrição é que as narrativas estão contidas em uma página apenas e não se constituem em histórias convencionais com começo, meio e fim. Apresentam, em geral, monólogos ou trechos de diálogos entre personagens aos quais temos pouco acesso a outras informações, o que é contado nos dá a conhecer fatias fugazes de suas existências. Quando lidas em conjunto, essas narrativas ganham um sentido global que se estabelece mais por fazerem parte da vontade do autor as compilar numa mesma obra e de compartilharem as obstruções — logo um certo estilo —, do que por algum fio narrativo, repetição de personagens ou

ambientação que as conecte.

A terceira e última restrição diz respeito a não representação em imagens visuais de figuras humanas. Os personagens existem em suas falas e pensamentos, em momento algum Franz nos dá a ver suas características físicas através de imagens, essa regra é quebrada na última página da história com um autorretrato do autor em três quadros, uma apropriação de um retrato de Andy Warhol feito por Duane Michals, fotógrafo que carrega importância para Franz em parte pelo fato de que seu trabalho pode ser aproximado dos quadrinhos: “como outros trabalhos de Michals, essa série de fotografias [o retrato de Warhol] me parece muito próxima a uma história em quadrinhos” (FRANZ, 2015, p. 16).

Analisarei abaixo algumas páginas, com particular atenção para o uso do grafite e a construção de imagens nessa encarnação de *Incidente*.

### 3. 2. 3 Construção das imagens e o grafite como material expressivo

A primeira restrição autoimposta por Franz nesse trabalho, como visto, é com relação ao material utilizado para a criação das imagens que até então não são mais que imagens mentais e internas efêmeras em seu criador ou esboços preparatórios, embora, nesse caso específico, o autor não tenha trabalhado com tais esboços. O processo de desenho implica numa atividade que materializa e fixa em um suporte, com o uso de determinadas ferramentas, imagens internas do desenhista ou, mais precisamente, é um processo que cria imagens materiais a partir de indicações imagéticas internas difusas, existe uma negociação entre a atividade mental interior, a habilidade motora e os meios de que o desenhista dispõe para trazer imagens ao mundo. Segundo Ingold:

[...] como Bryson diz (2003, p. 154), “a marca no papel conduz tanto quanto é conduzida”, alternadamente costurando a linha na mente e a mente na linha em uma ação de sutura que se torna cada vez mais entrelaçada à medida que o desenho é realizado. Portanto, o desenho não é a sombra visível de um evento mental; *é um processo de pensamento, não uma projeção do mesmo*. Enquanto o projeto implica um *jogar para a frente*, uma projeção para o futuro, o desenho é uma *reunião*, puxando para perto (Phipps, 2006, p. 4). “Ao invés de ditar um pensamento”, escreve Pallasmaa (2009, p. 111), “o processo de pensamento se torna um ato de esperar, escutar, colaboração e diálogo [no qual] alguém gradualmente aprende a habilidade de cooperar com seu próprio trabalho”. (INGOLD, 2013, p. 128, tradução nossa, grifos do autor).

A criação de imagens está, portanto, sempre sujeita aos meios e técnicas, historicamente dados, que possibilitam que essas tomem corpo no mundo (BELTING, 2014). Com os quadrinhos, como uma forma de expressão na qual a imagem desempenha papel fundamental, as coisas não se dão de maneira diferente.

Em geral, historicamente, a parte visual dos quadrinhos foi desempenhada pelo *desenho*, ao invés de outros tipos de produção de imagem. Como com tantas outras coisas em relação ao meio, isso é um acidente histórico e econômico — desenhos em tinta e pena são relativamente rápidos de fazer e baratos de imprimir de maneira inteligível, e ter a possibilidade de um artista fazer os esboços a lápis, enquanto outro os refinava com tinta, tornava possível produzir muitas páginas num curto espaço de tempo. (WOLK, 2007, p. 119, tradução nossa, grifo do autor).

Pedro Moura, em correspondência pessoal, chama minha atenção para um ponto parecido, o da relação estreita entre possibilidades tecnológicas e expressão artística:

[...] as tecnologias contemporâneas da reprodução permitem isso mesmo [impressão de lápis de cor ou grafite], uma vez que já não é por cores aditivas, mas reprodução digital/fotográfica. Até aos anos 1990, talvez, não era possível reproduzir lápis tão bem, mas agora sim, e é por isso que existe esta tendência fantástica de vermos HQs, um pouco por todo o mundo, sem tintas nas artes-finais. (MOURA, 2017, s/p, correspondência pessoal).

O próprio artista está ciente dessas possibilidades trazidas pela questão histórica e tecnológica, nas suas palavras,

A história em quadrinhos tem uma questão que é: existia uma limitação tanto de digitalizar trabalhos quanto de reproduzir os trabalhos depois. Por exemplo, você pega um original do Alberto Breccia<sup>151</sup>, ele trabalhava com aguadas, com um monte de tons de cinzas e você ver o original e ver a página impressa é completamente diferente. Porque ele trabalhava com massas de tinta, mas elas tinham nuances e quando você vai ver impresso é preto, é preto e branco, é contraste. Era muito mais custoso captar aquilo antigamente. Hoje em dia, eu tenho um *scannerzinho* e a gente com *scanner* em casa faz, escaneia, põe no *Photoshop* e pode imprimir isso. E eu acho que essa noção de tecnologia, de trazer isso pro artista, ela mudou muito os quadrinhos na últimas... tem muita

---

<sup>151</sup> Alberto “El Viejo” Breccia (1919–1993) foi um influente quadrinista argentino nascido no Uruguai. É uma referência fundamental para o trabalho de Franz.

gente que fala hoje em dia “ah, mas muita gente tá trabalhando com grafite porque não sei o que...” isso é porque antigamente não dava pra trabalhar, basicamente né? Você não tinha... porque você imprimia no *xerox*, ou alguma coisa, você perdia, perdia muita qualidade. Na história em quadrinhos, muito da experimentação dos últimos anos com materiais também se deve ao fato de que o artista tem controle disso na sua casa, tanto de edição, de poder mexer com *softwares*, quanto de captação desses originais, seja por um *scanner* ou uma fotografia [...]. Acho que isso já é uma coisa que a gente conseguiu agora, não estar mais restrito a um tipo de traço.

A limitação a um material específico que trará uma distinção visual à obra acabada não é novidade no trabalho de Franz. Em *Promessas de Amor a Desconhecidos Enquanto Espero o Fim do Mundo* (2010–2012), seu primeiro trabalho de maior fôlego, dividido em doze capítulos narrados em três volumes, essa característica já se apresentava, com cada um dos volumes explorando materiais e técnicas diferentes de desenho e narrativa.

No primeiro volume da série, intitulado *Limbo* (2010), trabalho que projetou nacionalmente o nome de Franz nos círculos de quadrinhos, ele utilizou a técnica de pincel e nanquim com inclusões pontuais de retículas para áreas de sobretom entre o branco da página e o preto da tinta, a exceção é uma página desse volume em que o artista insere tinta vermelha. O registro de tinta aplicada com pincel é, como Wolk esclarece numa citação acima, convencional e tradicional dos quadrinhos. O desenho com linhas de contornos grossos feitos com tinta preta desempenha, na cabeça de muitos não iniciados na linguagem, um papel metonímico, como se essa técnica de desenho historicamente delimitável se tornasse uma espécie de “estilo de desenho de quadrinhos”, identificando-se com a ideia visual que muitos fazem do que os quadrinhos são ou devem ser. Esse imaginário imagético provavelmente foi plasmado pelos *comics* americanos da primeira metade do século XX e encontra uma releitura no trabalho do já citado Roy Lichtenstein. Segundo a quadrinista Laerte Coutinho, numa fala proferida na aula magna do projeto Baiacu, em 13 de julho de 2017:

De certa forma, a ideia popular de quadrinhos é muito ainda embebida nesses *pluft! back! zum! bang!* E aquelas retículas, as pessoas ainda usam aquelas retículas, né? Que o Ziraldo cansou de usar nos *Zeróis*<sup>152</sup>. E toda essa linguagem de quadrinho épico, de heróis, muito americana, ainda é a

<sup>152</sup> Série de cartuns de Ziraldo, criada nos anos 1960, que colocava os super-heróis norte-americanos em situações satíricas, cômicas e de comentário social, e que se pautava por um estilo de desenho no mesmo campo daquele praticado por Lichtenstein.

linguagem mais corriqueira pra quadrinhos. Eu digo isso porque eu vi os comunicados do Prêmio Jabuti<sup>153</sup>, que finalmente abriu uma categoria pra premiar as produções de quadrinhos. E o jeito como o *flyer* foi diagramado é bem com essas coisas *plaft! blunc! zack! tum!* Como se fosse uma aventura da Marvel<sup>154</sup>. E eu não sei, eu nunca estive tão longe disso, como no tempo da Balão<sup>155</sup>, e a Balão era uma experiência que nem essa nossa [a Baiacu]. Era reunir pessoas sem muita noção do que ia sair, a gente não sabia o que ia sair.

A fala de Laerte permite entrever o embaraço com que instituições culturais de fora do mundo dos quadrinhos, muitas vezes, lidam com esses. Antes da bem-sucedida campanha, capitaneada pelo quadrinista Wagner William, para que o Prêmio Jabuti criasse uma categoria específica para quadrinhos, ele não a possuía. O que quase equivale a dizer que ele não reconhecia — ou não estava atento para — a importância e o papel desempenhado por esse segmento no mercado editorial. Lugares-comuns na imprensa no que diz respeito à divulgação de quadrinhos são frequentes, Bart Beaty nos lembra de um que estampou (e possivelmente, como nos lembra Laerte, ainda estampará) jornais e revistas por um bom tempo, aquele que diz que os quadrinhos “não [são] mais apenas para crianças”. (BEATY, 2013, p. 13, tradução nossa).

Marcando diferença em relação à abordagem mais usual do primeiro volume, a versão impressa<sup>156</sup> de *Underground* (2010), segundo volume da série de Franz, apresentava folhas soltas, impressas em preto e branco, dentro de um envelope colorido. Nesse trabalho, Franz vai abandonando as convenções do desenho como tradicionalmente praticado nos quadrinhos. Utiliza lápis dermatográfico<sup>157</sup> e estilete sobre acetato. Além de canetas nanquim técnicas sobre

<sup>153</sup> Prêmio literário mais importante do Brasil, criado em 1958. Já havia premiado histórias em quadrinhos, mas sempre as encaixando em outras categorias como: “Livro Didático e Paradidático de Ensino Fundamental ou Médio”, “Ilustração” ou “Adaptação”. Em 2015, o prêmio homenageou o quadrinista Mauricio de Sousa.

<sup>154</sup> Célebre editora norte-americana de quadrinhos de super-heróis que hoje faz parte do conglomerado de entretenimento Disney. Entre seus personagens mais famosos estão: Homem-Aranha, X-Men, Hulk, Capitão América, Homem de Ferro e Thor. Ainda que tenham sido criados nos anos 1960, todos esses personagens desfrutam de alta popularidade no momento e são marcas rentosas para as empresas que detêm seus direitos, sobretudo devido aos filmes hollywoodianos protagonizados pelos mesmos e ao *merchandising* derivado desses filmes.

<sup>155</sup> A Balão foi uma revista de quadrinhos lançada em 1972 e editada por dois então estudantes universitários que viriam a se tornar quadrinistas importantes. Luiz Gê e Laerte — que estudavam respectivamente na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP e na Escola de Comunicações e Artes da mesma USP — estiveram à frente da revista que contava, ainda, com um time de colaboradores. A revista durou nove edições e foi uma importante pioneira dos quadrinhos não-industriais e de autor no Brasil.

<sup>156</sup> Assim como *Incidente*, os três volumes de *Promessas* foram inicialmente publicados na internet e apenas posteriormente impressos.

<sup>157</sup> Lápis utilizado na indústria para marcação de diferentes superfícies como plástico, metal, madeira, vidro, porcelana etc. Tem em sua base pigmento e cera, e, por conta disso, apresenta uma qualidade oleosa que se percebe nas páginas de *Underground*.

papel jornal envelhecido, material que difere do pincel ou bico-de-pena, uma vez que os últimos permitem uma variação na espessura da linha devido a suas pontas maleáveis. Ainda que a caneta técnica seja comum na finalização de desenhos de quadrinhos<sup>158</sup>, a maneira como Franz a utiliza, conjugada com os outros materiais, traz um resultado não usual que já se distanciava do traço de *Limbo*.



Imagem 93 — Prancha de *Limbo*, 2010. Nanquim sobre papel e retículas.

<sup>158</sup> Rafael Coutinho, apenas para citar um interlocutor desta pesquisa, é um dos muitos artistas que a utilizam com frequência.



Imagem 94 — Prancha de *Underground*, 2010. Lápis dermatográfico e caneta técnica sobre acetato e papel jornal.

Em *Underground*, a divisão entre a matéria textual e imagética também toma uma forma experimental, a frente das folhas traz os textos datilografados, muitos deles citações de outras pessoas. Enquanto no verso, vemos os desenhos. Para além disso, as páginas se encontravam soltas dentro do envelope e, a despeito do autor sugerir uma ordem de leitura, ele também estimulava os leitores a encontrarem outras ordens e sentidos.



Imagem 95 — Explosão de cores de Potlatch, 2012. Giz pastel oleoso, aquarela, grafite e nanquim sobre papel.

Franz relatou, em sua dissertação, e para mim pessoalmente, que esse trabalho foi questionado por críticos, leitores e, inclusive, quadrinistas de renome no que diz respeito ao seu pertencimento a esse campo. Como podemos perceber, uma questão de fronteiras, que, por vezes, parecem ser erigidas “de dentro”, pelos próprios artistas<sup>159</sup>. O autor revela em sua dissertação perceber relações *a posteriori* entre a maneira que dividiu a matéria visual e a matéria textual com um trabalho da artista Louise Bourgeois: “Quando conheci *He Disappeared*

<sup>159</sup> Aqui também é significativo o desentendimento de Franz com outro quadrinista referido no começo deste capítulo.

into *Complete Silence*, de Bourgeois, percebi relações texto/imagem semelhantes às de *Underground* e suas páginas soltas, contendo de um lado um texto e de outro um desenho” (FRANZ, 2015, p. 34).

O terceiro e último volume de *Promessas* tem como título *Potlatch*, ao contrário dos dois volumes anteriores, que foram financiados por um edital<sup>160</sup>, este foi financiado com a venda das páginas originais que compõem a publicação. Por um lado, um modo de conseguir financiamento para o projeto, mas também, e isso é algo que interessa a Franz, envolver os leitores e leitoras no processo, uma maneira de mexer com sua suposta posição de passividade. Esse volume também difere dos anteriores por trazer uma explosão de cores através do uso de aquarela e, especialmente, giz pastel oleoso (material incomum nos quadrinhos). Tinta nanquim e grafite também são empregados e boa parte da ação se desenrola em imagens que formam grandes composições, prescindindo de quadros que dividam a ação. Aqui, Franz também diz encontrar relações *a posteriori* com um outro trabalho do campo ampliado dos quadrinhos, o já citado *Leben? Oder Theater?*, de Charlotte Salomon e suas composições que espalham a ação pelas páginas sem compartimentá-las em quadros.

Em *Incidente em Tunguska*, o material de desenho será o grafite, este não é o primeiro nem o único trabalho de Franz a explorá-lo. Outros trabalhos nos quais o autor fez uso do grafite incluem sua contribuição para uma adaptação em quadrinhos de *Ensaio do Vazio*, romance do escritor Carlos Henrique Schroeder, produzida por vários quadrinistas; a série de ilustrações *Preço/Coisa*; outra série de ilustrações, que foi compilada em publicação, chamada *Cada Caminho é um Desvio*; a história em quadrinhos *Cavalos Mortos Permanecem no Acostamento*, publicada pela editora Narval Comix, de Rafael Coutinho; a série *Cão Cego, Rei Monstro* publicada no site Nébula, também capitaneado por Coutinho, embora nesse caso o grafite passasse por um processamento e colorização digital; e sua contribuição para o livro *O Mundo Segundo Juralbo*, roteirizado por Allan Sieber e Cynthia B., a partir de histórias do pai de Sieber, Juralbo, que contou com a colaboração de 44 desenhistas. Além de trabalhos editoriais de ilustração.

O grafite tem uma qualidade plástica diferente da tinta preta aplicada com pincel ou pena. Ao invés de um preto intenso e homogêneo, é possível trabalhar com uma escala de cinzas

---

<sup>160</sup> Os dois primeiros volumes foram impressos com o apoio do Edital Elisabete Anderle de Estímulo à Cultura, da Fundação Catarinense de Cultura, de 2009.

ampla e rica em nuances, de modo que entre o valor mais claro e o mais escuro dessa escala, haverá um gama de tons a serem explorados, a depender da pressão aplicada pela mão do desenhista ou da característica do grafite utilizado. As imagens deixam alguns vestígios de sua construção, algo que no procedimento mais comum, de tinta aplicada sobre um esboço a lápis, não seria possível. A marca da mão do autor se faz muito presente através desses materiais e estratégias.

Há uma qualidade, trazida pelo grafite, que remete a uma imagem em processo, inacabada, possivelmente em virtude de o leitor de quadrinhos estar acostumado a imagens finalizadas com tinta, precisas e limpas de vestígios. Segundo Franz:

Quando eu tô trabalhando com nanquim é diferente [de trabalhar com grafite], daí eu já trabalho muito mais com esboço, sinto que o desenho fica muito mais duro pra mim, ele já é mais fechadinho. [...] quando eu trabalho sem [nanquim], ele [o desenho] vai pra um outro lugar.

Também há algo de sensorial e tátil na relação do leitor com esse grafite, o desenhista abraça certa “sujeira” na composição (a ponto de conseguirmos identificar suas digitais em alguns lugares). Camadas de cinza produzidas espontaneamente, como efeito colateral do material não são apagadas e sim incorporadas às imagens. Um exemplo do efeito sensorial criado por essa decisão estilística é algo que aconteceu comigo: enquanto lia *Cavalos Mortos Permanecem no Acostamento*, num movimento involuntário e reflexo eu olhei para os meus próprios dedos para verificar se estavam sujos de grafite. Essa reação pode ser informada pela minha experiência enquanto desenhista amador, no entanto, penso que pode funcionar nos leitores em geral como um efeito sensorial, uma vez que, por alguns momentos de imersão naquele trabalho, minha mente e corpo parecem ter se esquecido de que se tratava de uma reprodução o que eu tinha em mãos e reagiram como se eu segurasse um desenho original.

Além disso, o processo de criação de imagens em *Incidente*, talvez por estar liberto da “obrigatoriedade” da representação de seres humanos e da necessidade de referência mimética e naturalista ao que está sendo narrado, parece estimular em Franz a exploração de registros abstratos que, de outra maneira, talvez não se concretizassem. Os níveis de articulação dessas imagens com os textos variam de prancha a prancha, como veremos para alguns casos.

O formato das pranchas é outro aspecto que difere de uma publicação de quadrinhos

tradicional. Geralmente uma prancha é impressa em — e, portanto, corresponde a — uma página, e as publicações costumam ser mais altas que largas. Aqui, Franz imprime as pranchas nas duas páginas que estão uma na sequência da outra, elas continuam mais altas que largas, no entanto, para serem lidas é preciso girar a publicação num eixo perpendicular em relação à tira de quadrinhos impressa na capa. O que faz com que essa tira — veremos uma análise a seguir — continue legível num outro sentido, é possível lê-la, ao girar a publicação, como que de trás para a frente, na horizontal, de modo que coordenadas como trás, frente, cima ou baixo não são imprescindíveis para a leitura da mesma.

### 3. 2. 4 Análise de pranchas

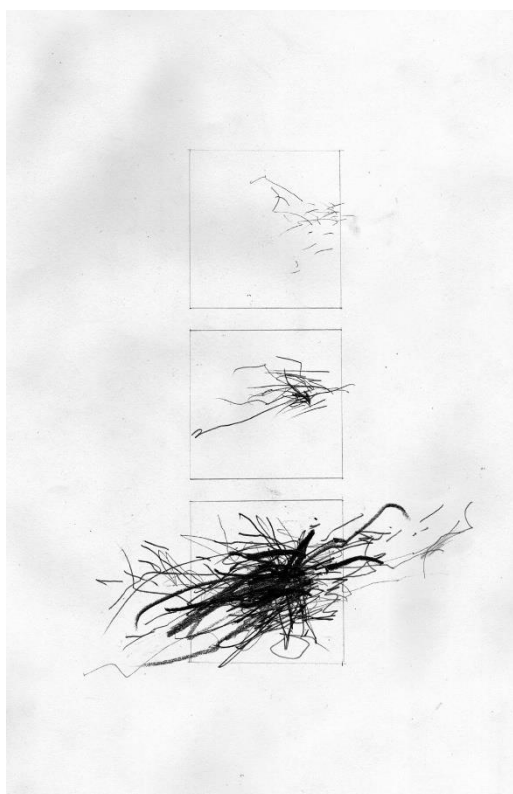


Imagem 96 — Capa de *Incidente em Tunguska*.

Olhemos um instante para a capa de *Incidente em Tunguska* (imagem 96), esta é a primeira imagem a que temos acesso quando pegamos a publicação, uma imagem que um espectador distraído não associará imediatamente com uma história em quadrinhos. No entanto,

o que temos aqui, em termos formais, é uma tira de quadrinhos vertical, dividida em três quadros, um formato bastante familiar para aqueles que, em algum momento da vida, leram as publicações de Mauricio de Sousa, uma vez que uma tira vertical de três quadros marca presença constante na última página de suas revistas. A diferença é que aqui não vemos nenhuma situação ou história sendo narrada, não há personagens, texto ou cenário. Porém, algo dos quadrinhos certamente persiste, pois o que vemos são imagens em copresença que, quando lidas em sequência e articuladas, ganham um significado que difere daquele que teriam caso fossem imagens isoladas.

Essas imagens, ainda que não representativas e não referenciadas a objetos ou situações do mundo material imediatamente verificáveis, sugerem algum tipo de ação, a ação do tempo que passa e modifica a ordem das coisas. Em termos descritivos, o que vemos é um amontoado de linhas que vai se adensando do primeiro ao último quadro até se tornar um emaranhado confuso com traços revoltos de diversas espessuras que se alongam rompendo os limites do quadro — criando um efeito de que o quadro está ao fundo desse emaranhado — e se adensam no centro do mesmo, formando uma mancha escura em seu núcleo. A capa não traz nenhuma outra informação como título da obra ou nome do autor, apenas a tira vertical. Não reduzirei a abertura de possibilidades semânticas propiciadas por essa tira tentando encontrar algo como um referente não explícito, por acreditar que essa espécie de procedimento seria contraproducente. Como certa vez escreveu o filósofo e crítico de arte Arthur Danto:

Num dos esforços menos felizes de instruir seus leitores em assuntos de alta cultura, [a revista] *Life* uma vez publicou um ensaio fotográfico sobre Expressionismo Abstrato. Ele consistia de justaposições de pinturas com objetos do mundo que pareciam com elas, às vezes de maneira precisa: silhuetas pretas de andaimes contra um céu branco junto a uma pintura de Franz Kline; emaranhados de algas foram aproximados a Jackson Pollock; talvez — minha memória aqui fica vaga — cartazes desbotados e descascando num velho tapume [...] foram colocados ao lado de Willem de Kooning. Tudo isso tinha por intenção assegurar aos leitores que esses novos e desafiadores artistas não tinham realmente abandonado os imperativos miméticos da arte ocidental, mas meramente mudado os motivos a serem imitados, copiando fragmentos de realidade até então negligenciados. A regra de apreciação implícita era tratar as pinturas de maneira similar às fotografias dos criminosos mais procurados nos correios: carregar a imagem por aí até encontrar alguém com quem identificá-la, e então recolher sua recompensa. Seria difícil pensar numa perversão mais séria do movimento artístico que este ensaio buscava esclarecer. Se os artistas em questão não tinham abandonado completamente

o que era referido como A Imagem, eles nunca usaram imagens de maneira a se assemelharem exatamente com referentes como as justaposições da Life requeriam. (DANTO, 2008, p. 147, tradução nossa).

Essa capa, se tomada como um objeto autônomo, poderia integrar a categoria crescente dos quadrinhos abstratos, ao menos ela cumpre os requisitos propostos por Andrei Molotiu, um dos principais propositores, estudiosos e produtores desse tipo de trabalho. Molotiu propõe alguns parâmetros para que uma história em quadrinhos seja abstrata, parâmetros retomados por Thierry Groensteen:

Parte dessa produção marginal de quadrinhos foi rotulada e de certa maneira oficialmente reconhecida como uma categoria, se não um gênero, com a aparição em 2009 da antologia *Abstract Comics* publicada pela Fantagraphics e editada por Andrei Molotiu. O que exatamente são *quadrinhos abstratos*? Molotiu distingue dois tipos: ou sequências de desenhos abstratos ou sequências de desenhos que contêm elementos figurativos, dos quais a justaposição não produz uma narrativa coerente. Sua antologia oferece muito mais exemplos do primeiro caso que do segundo. Eu pessoalmente reservo o termo *quadrinhos abstratos* para o primeiro tipo, e chamarei o segundo tipo de *quadrinhos infranarrativos*<sup>161</sup>. (GROENSTEEN, 2013, pp. 9–10, tradução nossa, grifos do autor).

O fato de trazer um quadrinho abstrato em sua capa, categoria que vem sendo mais explorada nos últimos tempos devido a esforços como os de Molotiu, já demonstra que estamos diante de uma obra incomum se comparada com uma história em quadrinhos tradicional. Embora as imagens não figurativas apareçam em grande número nessa publicação, não presenciei Franz se referir a ela como um quadrinho abstrato. O autor me revelou ainda que o próprio Molotiu disse não considerar *Incidente* uma história em quadrinhos abstrata, posto que temos uma narrativa coerente acontecendo na maior parte das pranchas, ainda que nem sempre imageticamente. No entanto, a capa tomada em si, desconectada da história maior que recobre, é, indubitavelmente, uma tira de quadrinhos abstrata, e isso é o suficiente para que a sensação de estranheza em relação ao modo de apresentação de uma publicação de quadrinhos convencional seja instaurada.

A primeira prancha da história (imagem 97) também traz uma imagem abstrata, desta vez uma imagem única dividida em quatro quadros. Mas aqui podemos ler um monólogo, o que

---

<sup>161</sup> Nota 139, *supra*.

de certa forma nos ancora em um sentido mais restrito. Nele, um personagem descreve a relação que tinha com outra pessoa usando para isso analogias com seres míticos. Curiosamente, são praticamente os mesmos seres míticos, apresentados inclusive na mesma sequência, que aparecem escritos (e rasurados, exceto pelo último) na imagem da sobrecapa do trabalho anterior de Franz, *Cavalos Mortos Permanecem no Acostamento*: grifo, golem, goblin, orc e fênix (imagem 98)<sup>162</sup>. O tema da prancha também é o mesmo de *Cavalos*, um monólogo de um personagem a partir de uma relação amorosa que terminou (isso é apenas sugerido em *Incidente*, enquanto em *Cavalos* é explícito), de modo que a primeira prancha cria uma conexão e também uma versão condensada desse outro trabalho. O grafite frenético nos dá uma forte sensação de movimento, também podemos observar uma variação ampla de tons, de um cinza claro (em alguns pontos parcialmente apagado por borracha) a um preto intenso.

Os primeiros desenhos figurativos aparecerão na segunda prancha (imagem 99), é quando percebemos que a história não será constituída puramente de elementos visuais abstratos. Novamente temos um monólogo, disposto em recordatórios<sup>163</sup>, nos quais o personagem, que pode ou não ser o mesmo da primeira página, descreve seu encontro com uma mulher em Buenos Aires. Aqui a articulação texto-imagem se torna explícita, um aspecto que difere da primeira prancha e vai variar ao longo das próximas. No texto, o personagem faz menção a lugares que as imagens parecem representar.

Logo em seguida, temos uma prancha de dominância verbal (imagem 100). Os elementos visuais aqui são as próprias palavras e as letras que as formam, além das garatuñas que se inserem sobretudo entre os blocos de texto e ajudam a delimitar os quadros, dividindo a matéria textual no multirrequadro do sistema espaçotópico. Um fato que contribui para assegurar que, mesmo que essa prancha fosse tomada isoladamente, estaríamos diante de uma história em quadrinhos e não de um texto dividido em blocos.

Em todas as pranchas, assim como em muitos trabalhos de Franz, as letras são feitas manualmente por ele, e não aplicadas posteriormente no computador, algo comum em outros autores. O efeito obtido é de organicidade, como comentei no segundo capítulo, as mesmas

<sup>162</sup> Para ser mais preciso, o texto de *Incidente* insere um “ogro” entre “goblin” e “orc”.

<sup>163</sup> Designação para as caixas de texto retangulares que aparecem nos quadrinhos e que se diferenciam dos balões. Essas caixas apresentavam, em quadrinhos tradicionais, o discurso indireto, às vezes, de um narrador heterodiegético. Com o passar dos anos foram sendo usadas para outras funções.

mãos e o mesmo material compõem desenhos e letras formando um todo visualmente coerente.



Imagem 97 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

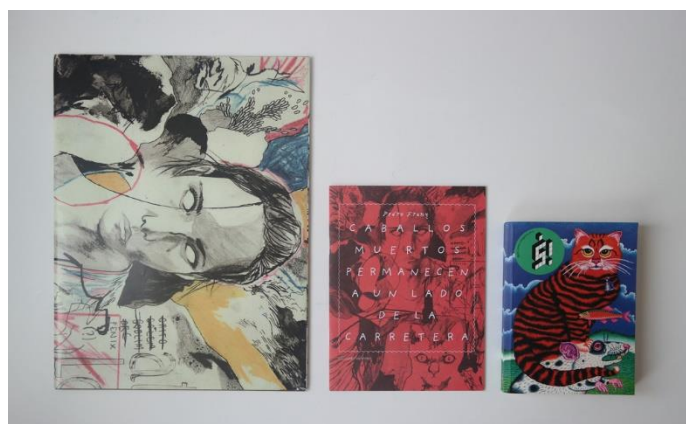


Imagem 98 — Da esquerda para a direita: a versão brasileira de *Caballos Muertos Permanecen no Acostamento*, a versão espanhola da mesma obra e a revista de quadrinhos letã *Š!* n°15, na qual a história foi publicada. Na primeira publicação vemos uma lista de nomes de criaturas míticas na parte inferior, ao lado do rosto da mulher.



Imagem 99 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

A análise dessas três pranchas já nos permite notar a variedade de estratégias visuais levadas a cabo nesse trabalho: temos uma prancha abstrata, uma figurativa e uma na qual as imagens são as palavras. No entanto, entre as três há uma articulação temática, todas tratam de relacionamentos e contêm apenas um narrador. O tema dos relacionamentos perpassa o trabalho, ainda que não apareça em todas as pranchas e nem sempre se trate de um relacionamento amoroso.

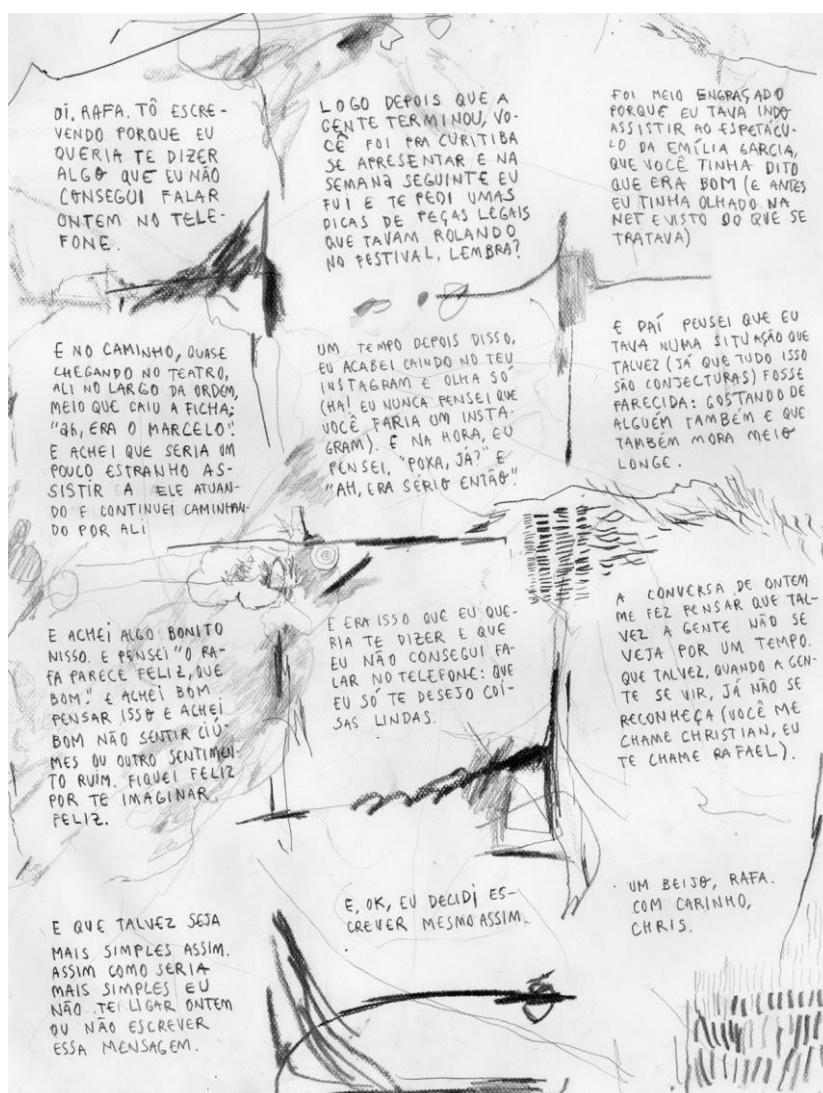


Imagem 100 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

Numa outra prancha (imagem 101) temos a conjunção de duas estratégias visuais. Ao centro um círculo faz as vezes de quadro, em seu interior vemos peixes representados de maneira realista, esse círculo pode remeter a um aquário ou a uma lente de periscópio, mas o que realmente importa é que nos seus limites externos está a outra estratégia visual mobilizada na prancha. Aqui, ainda mais que na última prancha mencionada acima, as palavras se tornam imagens. O espaço é dividido em quatro porções simétricas, nas quais aparecem, além dos rabiscos do grafite nervoso, quatro palavras ou expressões comuns: “olá”, “obrigado”, “sinto

muito” e “até logo”. Essas palavras e expressões não estão enunciadas no diálogo dos dois personagens que se encontra nos recordatórios (com as falas de cada um grafadas em tipologia diferente, de modo que podemos identificar quem está falando) e ganham, portanto, o estatuto de imagem. A conexão entre texto e imagem também é explícita nessa prancha, uma vez que os personagens conversam sobre uma canção que menciona “os peixes do degelo”.



Imagem 101 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

O desenho original dessa prancha foi exposto na mostra *Compulsão Narrativa*, no Sesc Vila Mariana. E a continuação desse desenho na parede, já mencionada acima, trazia justamente os motivos da prancha seguinte (imagem 102). Esta última é uma prancha de dominância visual, pela primeira vez na história não há palavras (desde que consideremos a partir da primeira

prancha e deixemos a capa de lado). O registro do desenho é naturalista, tradicional, até mesmo limpo. São cinco imagens espalhadas pela prancha, não delimitadas por quadros, ainda que o uso do espaço negativo as separe. Aliás, o espaço negativo — as regiões deixadas em branco — são de fundamental importância para a composição geral. Os desenhos representam construções em ruína, o tema da construção e da ruína reaparecerá em outras pranchas, sobretudo na penúltima (imagem 103).



Imagem 102 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

A prancha reproduzida na imagem 104 apresenta uma visão frontal do *Monumento às Bandeiras*, de Victor Brecheret, retalhada simetricamente em quatro quadros, sobre um fundo escurecido com grafite. As sarjetas (espaços entre os quadros) escuras podem sugerir uma cruz, se as lermos como estando à frente da imagem e não como compondo espaços vazados.

Levando adiante essa interpretação, talvez a cruz faça referência ao genocídio indígena que a estátua, numa possível leitura, celebra. Poderia ainda funcionar como uma negação ao que essa estátua representa, como se, ao invés de uma cruz, um grande “X” riscasse a imagem, do mesmo modo que há um “X” pichado na estátua encobrendo a referência à PEC 215. O monumento aparece pichado, representando um momento específico, o de um ato ocorrido em 2013 contra a PEC 215, a emenda constitucional que tem por finalidade mudar os processos de demarcação de terras indígenas, transferindo a palavra final nesses processos do Executivo para o Legislativo. Qualquer pessoa minimamente informada sobre a política praticada no Brasil contemporâneo perceberá de imediato os perigos advindos dessa proposta. O monumento foi alvo de ações similares em outras ocasiões desde então. Seus críticos alegam que sua existência é uma celebração grandiloquente do genocídio promovido pelos colonizadores contra os povos autóctones.

Além de ser a prancha mais declaradamente política de toda a história, outro fato a faz única, a saber: nela se comentam, na imagem e no diálogo entre os personagens, eventos que aconteceram no mundo real. A articulação texto-imagem é direta, uma vez que o diálogo faz menção ao ato contra a PEC 215 e os personagens conversam sobre pichação, intervenção urbana e direito à cidade. Além do ato em São Paulo, os outros eventos do mundo extradiegético comentados no diálogo são a manifestação de revolta de um cantor contra a prática da pichação em um programa de TV e a alegação de crime ambiental feita contra quatro mulheres, integrantes do Grupo E.T.C., que picharam, em diversos pontos de Florianópolis, cidade em que Franz reside, a frase “cidade à venda”. A prancha traz ainda uma referência a um artista citado num dos meus diálogos com Franz transcritos acima, Jimmie Durham, autor que tem sua obra atravessada por questões de direitos indígenas e disputa de narrativas. Uma frase de Durham é citada no diálogo entre os personagens, mas não creditada: “É como aquele cara escreveu quando riscaram aquela bosta de estátua em SP e galera veio reclamar: ‘a burrice nunca é inocente’!”. A frase foi retirada de um pequeno texto escrito por Durham, intitulado *Vandalismo*, no qual o artista comenta o acontecimento, reproduzo o trecho inicial abaixo.

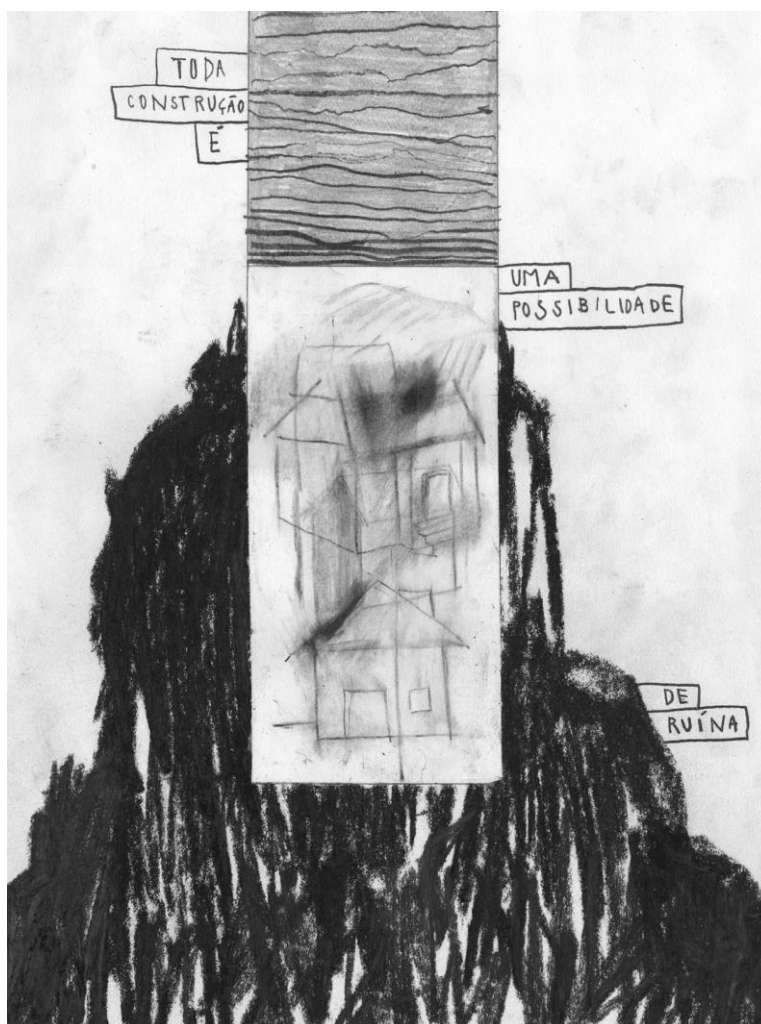


Imagem 103 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

Nas Américas o genocídio é motivo de celebração.

Claro, ele é negado, justificado, explicado. Mas é ao mesmo tempo celebrado. Celebram-se os bravos matadores que inauguraram a selvageria. Os assassinos — como foram recente e coerentemente denominados pelo povo indígena que pichou o monumento das Bandeiras de Victor Brecheret, no Parque do Ibirapuera, em São Paulo, no outubro deste 2013.

Quando ouvi essa notícia, meu coração, minha mente, meu espírito se elevaram. Em 2010 participei da Bienal de São Paulo e todos os dias tinha de passar por aquilo que, para mim, para nós, era uma horrível monstruosidade. Eu sempre pensava como seria bom se, acidentalmente, um grande trem de carga descarrilasse, chocando-se sobre esse monumento a ponto de destruí-lo. Este é um dentre tantos outros monumentos do mesmo tipo, como se os cidadãos precisassem a todo momento de alguém que os lembrasse de sua história, de sua culpa.

Com este ensaio ofereço minha mais sincera gratidão àqueles que

desfiguraram o monumento duro e feio de Brecheret. (DURHAM, 2013, s/p).

No aspecto formal, a prancha apresenta um elemento comum nos quadrinhos, mas raro em *Incidente*: o balão de fala. Ele já havia aparecido em outras duas pranchas, numa delas, os limites dos quadros cortavam os balões ou outros elementos se sobrepunham a eles, de modo a perturbar sua função comunicacional, praticamente deslocando-a para uma função gráfica, mesmo que pedaços do diálogo que era ali enunciado enriquecessem nossa compreensão da situação, porém de maneira mais acessória que fundamental para o entendimento dos eventos.

Em outra prancha, aparecia um único balão de fala contendo a frase “o teu silêncio pesa uma tonelada”. Essa prancha é constituída de uma imagem abstrata e algumas palavras e frases, por conta disso não conseguimos saber se há um personagem que enuncia o texto do balão.

Aqui, na prancha do *Monumento às Bandeiras*, os balões ovais tradicionais dos quadrinhos (ou algo formalmente parecido com eles) se alternam com as caixas retangulares normalmente designadas como recordatórios para marcar os dois diferentes enunciadores do diálogo, diferença marcada também na tipografia com que cada um deles “fala”. O que falta a esses balões é o tradicional rabicho, o prolongamento que liga o balão ao enunciador do discurso.

A imagem 105 apresenta o caso de uma prancha que contém elementos visuais e textuais e, ainda assim, é abstrata. Se a matéria visual que temos aqui, formada por manchas e rabiscos, não nos permite entrever nenhuma imagem representativa, o texto composto de palavras soltas que se conjugam com as imagens não é o suficiente para aventarmos um sentido específico. Esses elementos textuais e visuais esparsos, reduzidos ao mínimo, permitem, por sua própria escassez, que os leitores completem essas informações com sentidos variados. No entanto, se a matéria textual e visual é incomum, essa própria matéria se distribui num conjunto de quadros bastante convencional, sendo a persistência de um conjunto desse tipo o elemento mais imediatamente identificável com quadrinhos nessa prancha.

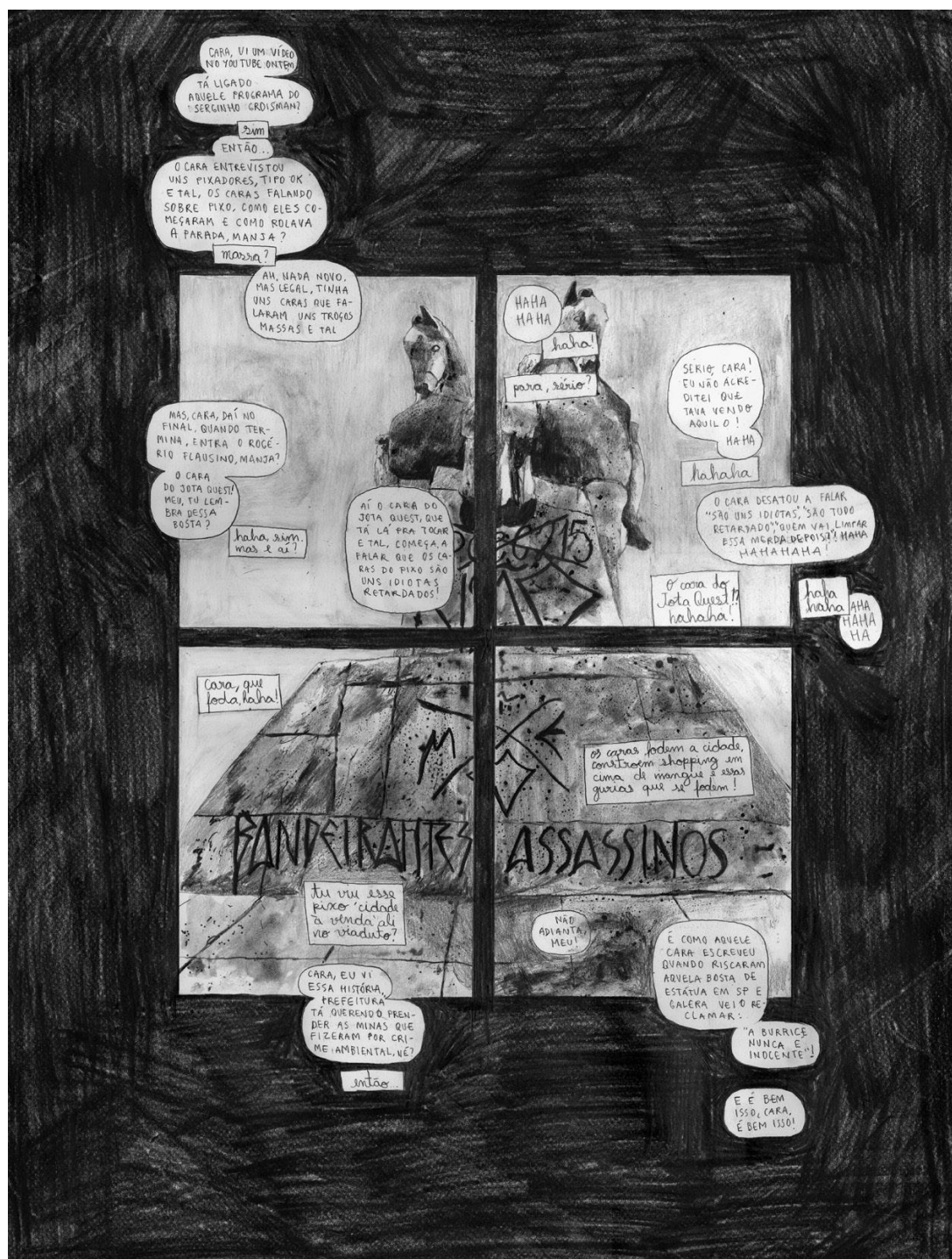


Imagem 104 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

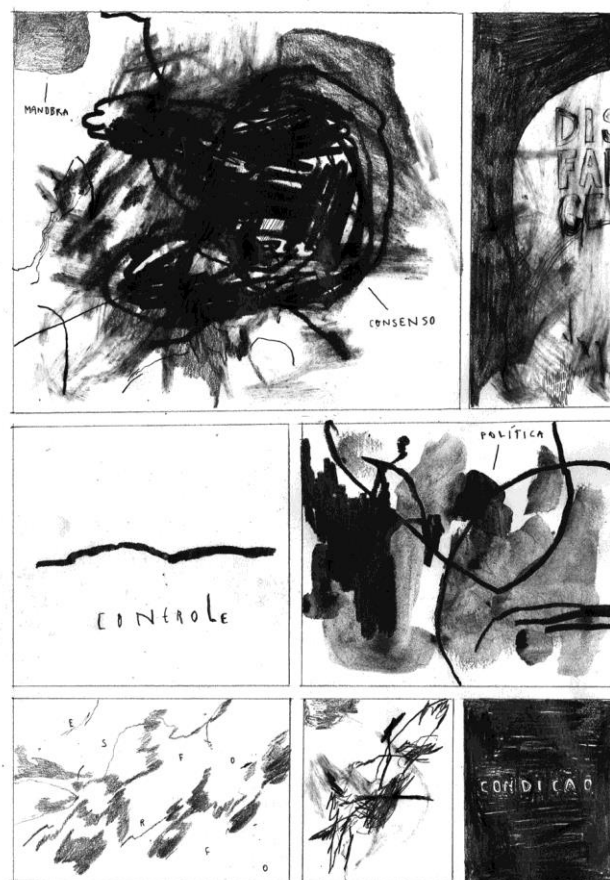


Imagem 105 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

A última prancha que ocupará nossa atenção (imagem 106) é composta visualmente pela representação realista de um elefante, essa é a única imagem que a compõe e não há divisão de quadros. Para fruirmos a imagem de maneira apropriada é necessário virar a publicação de modo que ela fique “em pé”, perpendicular ao sentido de leitura que vínhamos seguindo até então. No entanto, se a imagem se encontra em sentido perpendicular em relação às imagens das outras pranchas, há uma disjunção do elefante com relação ao eixo do diálogo, que, para ser lido, pede que “deitemos” novamente a publicação. Assim, os eixos do texto e o do desenho não coincidem.

O texto se divide em caixas retangulares e apresenta o diálogo de um casal. A estratégia de marcar o discurso de cada um dos falantes com letras diferentes é mais uma vez empregada

e os blocos de texto correm em sentido oblíquo, do canto esquerdo superior para o canto direito inferior. Quase todos os recordatórios, com exceção dos dois primeiros e do último, encontram-se na área delimitada pelo elefante desenhado.

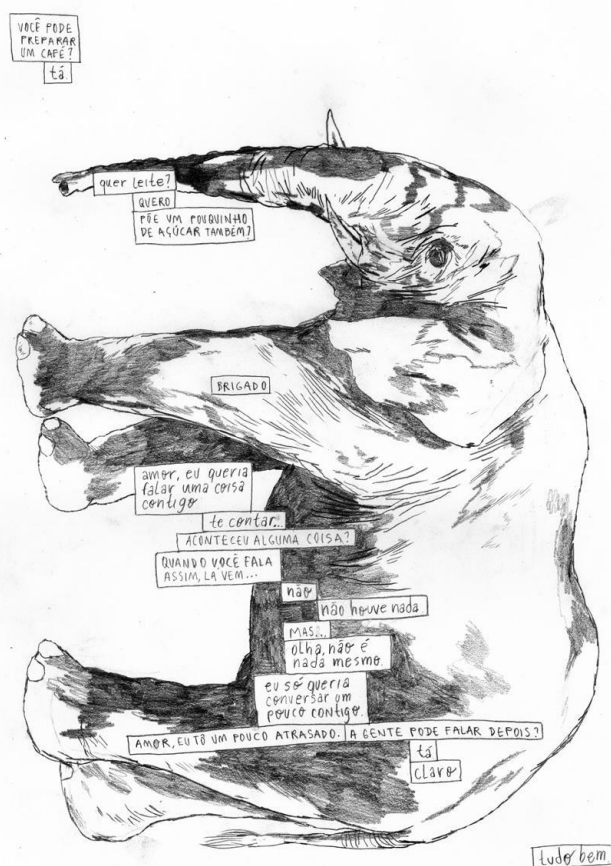


Imagem 106 — Prancha de *Incidente em Tunguska*.

Além da disjunção entre os eixos da imagem e do texto, há uma outra entre imagem e diálogo, ou seja, a imagem não parece se conectar ao diálogo de maneira óbvia ou direta, criando, portanto, um espaço possível de ser preenchido pelo leitor. Uma possibilidade de conexão que me ocorre, ainda que certamente não a única, é com a expressão popular “elefante

na sala”, que diz respeito a um assunto ou problema que se procura evitar. Essa interpretação me ocorre porque o diálogo, que diz muito pouco, versa justamente sobre isso, enquanto uma das partes quer trazer um assunto à tona, a outra procura se esquivar.

Como vimos, a obra de Franz dialoga conscientemente, em muitos momentos e de diferentes maneiras, com o campo das artes. Em *Incidente* há uma série de referências diretas e indiretas a diversos artistas, tanto do campo das artes consagradas quanto da cultura popular, dentre eles estão: Jorge Luis Borges, Albert Camus, Ernesto Sabato, Rainer Maria Rilke, Leonilson, Ron Mueck, Victor Brecheret, Jimmie Durham, Duane Michals, Andy Warhol, entre outros.

Algumas das propostas e procedimentos presentes em *Incidente* apareciam em obras anteriores, como já visto. Reaparecem também no livro seguinte de Franz, *Rumor*, em parceria com o Grupo Cena 11. Aqui, o diálogo com outros campos de criação artística é evidente, uma vez que o autor trabalha com uma companhia de dança, com a qual já havia colaborado anteriormente. O livro é resultado de um projeto maior e deriva de uma etapa do processo, na qual cada um dos bailarinos fez um retiro em lugar diferente e registrou pensamentos e experiências do período. A partir desse material bruto, Franz cria o que lemos e vemos nas páginas. Para cada bailarino, uma solução diferente: ilustrações, textos escritos, e, evidentemente, histórias em quadrinhos ou algo próximo disso. A exemplo de *Incidente*, parte significativa da matéria visual de *Rumor* é composta com grafite sobre papel e o livro é distribuído gratuitamente.

#### 4 Considerações finais

Recapitulemos, neste momento de balanço, as principais propostas deste trabalho para que o leitor possa julgar o grau de sucesso da empreitada.

A princípio, tentei criar um ambiente propício para pensar as práticas e os artefatos vinculados ao universo das histórias em quadrinhos de maneira mais ampla do que geralmente esse universo é entendido. O aporte antropológico permitiu não apenas levar a sério essa expressão, sem o inconveniente de entendê-la como ocupando um lugar menor que outras manifestações estéticas sistematizadas a partir da modernidade (como a sociologia, a estética e a história da arte por vezes a trataram), como também conectá-la com outras tradições de narrativas visuais, de expressões que utilizam a sobreposição de diversas imagens sobre um suporte comum e outras ainda que compartilham com os quadrinhos certos aspectos. Algumas dessas formas expressivas estão por aí há bastante tempo, como nos lembra Douglas Wolk:

Não importa quão longe você volte [no tempo] [...] sempre haverá algo similar a quadrinhos [*comicslike*] — mesmo que um pouco menos a cada etapa. [...]. Melhor, talvez, seja acenar vagamente para o passado e dizer, sim, quadrinhos estão por aí faz um bom tempo, e várias das convenções formais associadas com o estado corrente da mídia foram solidificadas (ainda que provavelmente não criadas) no começo do século XX. Não houve um gênio que deu à luz à forma; ela apenas coalesceu. (WOLK, 2007, pp. 29–30, tradução nossa).

Pude também, com o viés antropológico, conectar os quadrinhos com expressões outras que são próprias das nossas sociedades modernas e industriais como, por exemplo, as artes plásticas praticadas no Ocidente. E, a partir dessa conexão, observar, não apenas de um ponto de vista teórico, mas também na prática de artistas como Pedro Franz e Ilan Manouach, entre muitos outros, as tensões, conflitos e encontros felizes entre esses campos. Ainda que, para muitos efeitos, tais campos permaneçam diferentes e delimitados por suas respectivas regras sociais, econômicas, políticas e artísticas muito próprias, existem zonas de indiscernibilidade, áreas cinzentas ou de limbo, artefatos liminares que perturbam as classificações estanques, além de artistas que transitam forçosamente ou com desembaraço por esses espaços.

Permitam-me destacar novamente uma passagem de autoria do sociólogo, antropólogo e ilustrador Ricardo Campos, presente no primeiro capítulo deste texto, e que expõe com clareza uma característica da abordagem que me pautou: “A Antropologia tem estado, aliás,

particularmente atenta às intersecções entre estes campos [a arte de elite, a arte de massas ou a arte popular] o que, aliás, está perfeitamente de acordo com estes tempos onde a mobilidade, transformação e hibridismo de linguagens estéticas acontecem com frequência”. (CAMPOS, 2012, pp. 29–30). Imagino, como é lícito esperar de um período ou modo do pensamento que por vezes se designa como “pós-moderno”, que essa polinização cruzada crescerá significativamente nos próximos anos. É o que a prática de alguns artistas aqui analisados parece apontar. Além das práticas artísticas de cruzamentos e intersecções, o diagnóstico de alguns dos estudiosos que citei repetidamente no decorrer destas páginas fazem coro a essa percepção do estado das coisas, é o caso de Pedro Moura, que abre a conclusão de seu texto *A Typology of Comics’ Experimentalism* com a seguinte afirmação:

Talvez isso seja apenas *wishful thinking*, ou até um terrível equívoco de minha parte, mas eu acredito que esses trabalhos [os quadrinhos experimentais arrolados no texto] carregam a possibilidade de serem criticamente integrados dentro de um contexto cultural e artístico mais amplo, o que significa dizer, eles estão mais perto do que nunca de serem convidados para a cidade das artes gozando de cidadania plena. (MOURA, 2011, p. 15, tradução nossa).

*Wishful thinking* ou não, outro autor, Bart Beaty, corrobora essa posição: “No futuro, parece provável que a distinção firme entre o mundo dos quadrinhos e o mundo das artes será vista como curiosamente antiquada, uma coisa do passado”. (BEATY, 2013, p. 13, tradução nossa).

Como não ignoro, parte substancial da produção da área dos quadrinhos se deu no âmbito das indústrias culturais e, conseqüentemente, se pautou por critérios de instituições desse tipo. Ou seja, as publicações de quadrinhos assumiram a forma de produtos que visam maximizar a margem de lucro de empresários que, em grande medida, são responsáveis pela existência e circulação desses mesmos produtos no mundo. No entanto, como nos lembra Gilles Deleuze, numa observação em relação ao cinema, e que aqui nos apropriaremos para o caso dos quadrinhos: “A enorme proporção de nulidade na produção cinematográfica não é uma objeção: ela não é pior aí que noutros domínios [...]”. E também: “não é por isso que o cinema deixa de fazer parte da história da arte e do pensamento, sob as formas autónomas insubstituíveis que esses autores souberam inventar e fazer passar *apesar de tudo*” (DELEUZE, 2009, pp. 11–12, grifo nosso).

Umberto Eco, em seu livro *Apocalípticos e Integrados*, também dedicou algumas observações a respeito das restrições e ambiguidades constitutivas desse ambiente industrial na abertura de seu ensaio sobre *Peanuts*, de Charles Schulz (para os leigos, as tiras de quadrinhos de Charlie Brown, Snoopy e companhia). Os autores de quadrinhos souberam, portanto, inventar uma forma artística intensa e viva apesar da máquina industrial a qual estiveram submetidos ao longo dos tempos (máquina que se perpetua e à qual muitos ainda se sujeitam). Diz o autor italiano:

[...] desde que o mundo é mundo, artes maiores e artes menores só têm, quase sempre, podido prosperar no âmbito de um dado sistema que permitisse ao artista certa margem de autonomia em troca de certa porcentagem de condescendência para com os valores estabelecidos: e que todavia, no interior desses vários circuitos de produção e consumo, viram-se agir artistas que, usando das oportunidades concedidas a todos os demais, conseguiam mudar profundamente o modo de sentir dos seus consumidores, desenvolvendo, dentro do sistema, uma função crítica e liberatória. Como sempre, é questão de genialidade individual, de saber elaborar um discurso de tal forma incisivo, límpido, eficaz, que consiga dominar todas as condições dentro das quais o discurso, por força das circunstâncias, se move. (ECO, 1993, pp. 283–284).

Assim, ao olhar mais de perto para as práticas de criação, descobriremos, mesmo no domínio industrial, autores dotados de agência, e que imprimem uma marca distintiva em seus trabalhos, tornando esses artistas, para o ponto de vista aqui advogado, mais que meras engrenagens num maquinário que os priva de ação autônoma. Não à toa, relançamentos luxuosos de quadrinhos Disney pela Fantagraphics — editora de quadrinhos autorais que publica alguns dos quadrinistas mais prestigiados do mundo — trazem em suas capas os nomes de seus autores, apagados na época de sua publicação original: Carl Barks, Floyd Gottfredson, Don Rosa. Certamente, esses nomes se tornam, por sua vez, novas marcas, objetos de fetichização e pontos a serem explorados nas vendas (forçoso admitir que é difícil escapar ao jugo do mercado e da indústria).

Essa discussão tem desdobramentos que fogem ao escopo deste trabalho, não se pode sugerir que a maquinaria industrial não exerça influência alguma sobre as obras desses artistas, há que analisar e qualificar caso a caso para um resultado satisfatório. Devemos lembrar que os artistas não operam numa zona de abertura completa e irrestrita (como indicado de maneira precisa no excerto de Umberto Eco acima), apesar da oportunidade de superação de regras pré-

estabelecidas posta de saída pelo fazer artístico e destacada neste comentário de Els Lagrou: “São estes valores [criatividade e exigência do novo] que fazem do artista o protótipo do indivíduo moderno, que se encontraria [...] livre das garras da tradição, e cujo gênio lhe permitiria inovar sem precisar submeter-se ao árduo processo de iniciação [...]” (LAGROU, 2003, p. 110). Suas práticas são restringidas aqui e ali pela sua capacidade técnica, pelo momento histórico em que vivem, pelo peso da tradição, pelas instituições que formam os *art worlds*, entre diversos outros fatores. Não é todo dia que vemos nascer um Duchamp...

Minha preocupação foi, num primeiro momento, estabelecer esse viés — influenciado por autores tão diferentes como Domingos Isabelinho, Neil Cohn, Ilan Manouach, Pedro Franz e Pedro Moura — que pensa os quadrinhos de maneira alargada, como mais uma manifestação gráfico-narrativa numa família de expressões que se dilata no tempo e no espaço e se insere em diferentes culturas e tradições, ampliando-os para além da leitura que os enrijece num modelo industrial repetitivo com pouca margem para inventividade, criação e qualidade artística. Daí em diante, foi possível olhar para uma pequena parte da produção brasileira contemporânea, e a partir do contato próximo com um grupo de artistas — do diálogo e construção de análises desdobrando seus pensamentos, da leitura atenta de alguns de seus trabalhos e da observação de sua atuação na rede que forma a cena brasileira contemporânea de quadrinhos (que se conecta a outras cenas no mundo) —, procurar entender em seus processos de criação como se materializam objetos artísticos que se inserem numa tentativa inquieta e contínua de reinvenção das possibilidades expressivas à disposição para os artistas que trabalham com a linguagem.

Uma miríade de possibilidades abertas que, como indicado por Domingos Isabelinho, começa com a primeira geração de autores de quadrinhos pós-industriais, os *undergrounds* nos Estados Unidos e a revista *Pilote* na França (para ficar no campo restrito, deixando de lado o campo ampliado), passa por experiências como a revista *RAW* nos anos 1980 e ganha força nos anos 1990, seguindo com uma proliferação de artistas, estilos, gêneros e publicações até os nossos dias. Isso para não falar de experiências como a *Circo* editorial no Brasil (conectada com o projeto *Baiacu*) e a revista de mangá de vanguarda *Garo*, publicada no Japão de 1964 até 2002.

Dialoguei com muitos autores, críticos e outros agentes do mundo dos quadrinhos durante a pesquisa, mas esta encontrou seu centro num diálogo mais rigoroso com Rafael Coutinho, Pedro Franz, Diego Gerlach e Gabriel Góes, quadrinistas nascidos entre 1980 e 1983,

que vivem em diferentes cidades do Brasil, respectivamente São Paulo, Florianópolis, São Leopoldo (RS) e Brasília. Destes, acabei por dar maior atenção neste texto, ao trabalho de Franz e Góes, que procurei analisar com cuidado e profundidade, conectando, na medida do possível, o pensamento e a prática desses autores com o resultado material de seus trabalhos.

Entre o já extenso volume de material produzido pelos dois autores, analisei, mais longamente, dois trabalhos recentes, publicados primeiramente na internet e depois em formato físico: *Flores* (2013/2014), de Gabriel Góes e *Incidente em Tunguska* (2014/2015), de Pedro Franz. As vozes, as práticas e as obras de Coutinho e Gerlach continuam a ser de grande importância para o desdobramento da pesquisa, mesmo não tendo assumido, durante este texto, a proeminência que merecem.

A interlocução e análise do trabalho desses autores ofereceu a possibilidade para o desdobramento de uma série de temas, por exemplo: as diversas abordagens do desenho (incluindo algumas não canônicas, como o *desenho feio* de Góes e as abstrações de Franz), certos procedimentos de criação como citação e apropriação, as relações entre artes plásticas e quadrinhos (em galerias ou publicações), as articulações possíveis entre quadrinhos e vida, as instâncias de produção e circulação de quadrinhos que não estão imediatamente associadas com os atos de escrever e desenhar, e, por último, a exploração de materiais diversificados para a criação das histórias que — conjugados com o estilo do desenho — impactam a narrativa a ser desenvolvida e causam diferentes sensações e percepções nos leitores. Além de outros temas.

Franz e Góes não estão unidos apenas por serem quadrinistas da mesma geração e compartilharem em seus trabalhos algumas características de fundo — já que o resultado final, visual e narrativo, que observamos na superfície de suas obras é muito diferente, como se pode atestar pelas imagens reproduzidas nas páginas anteriores. Eles também estão fortemente vinculados a dois eventos recentes que possuem grande importância no contexto que descrevi e corroboram com a vivacidade deste, são eles: a Feira Des.Gráfica, da qual a primeira edição aconteceu em novembro de 2016, e o projeto Baiacu (sobretudo a residência artística e o vindowo — enquanto escrevo estas linhas — livro-revista), que envolveu uma série de atividades em julho de 2017. Diego Gerlach e Rafael Coutinho, este último sempre como idealizador<sup>164</sup>, também participaram de diferentes maneiras desses eventos.

---

<sup>164</sup> Lembremos que ele foi o curador da Des.Gráfica e é um dos editores da Baiacu, ao lado de André Conti, projeto que tem curadoria de seu pai, Laerte Coutinho, e de Angeli, parceiro artístico de Laerte em parte de sua carreira.

Outro autor que esteve presente como convidado na Des.Gráfica e no projeto Baiacu é o artista multimídia grego Ilan Manouach, de quem tratei no primeiro capítulo. Esse autor, que mencionou uma dificuldade de se sentir à vontade tanto no mundo dos quadrinhos quanto no das artes visuais, chegando a afirmar que ele se sente operando numa “zona cinzenta”, é também músico, e tem, nessa modalidade artística, um trabalho que transita entre o *jazz* e um tipo de abordagem que chamarei, mais uma vez, de experimental. Os quadrinhos de Manouach — que nasceu num país com pouca tradição de quadrinhos, mas viveu, estudou, trabalhou e publicou por anos na Bélgica, país com vasta e consagrada produção nessa área — são experimentais no sentido forte do termo: seja pela proposição de práticas comuns em outros domínios artísticos, mas ainda tímidas nos quadrinhos (seus *détournements*). Por projetos que solicitam aos leitores/espectadores sentidos normalmente não envolvidos na fruição de quadrinhos (seu quadrinho comestível). Ou por um projeto que problematiza a ontologia dos quadrinhos (*Shapereader*) ao procurar oferecer a experiência propiciada pela sua leitura àqueles que normalmente não teriam acesso a ela, as pessoas desprovidas de visão, deslocando e reavaliando a centralidade da imagem (como habitualmente entendida) na produção de quadrinhos. O trabalho de Manouach, por esses fatores, nos ofereceu um bom ponto de comparação com o trabalho, também experimental, dos autores brasileiros estudados. O encontro com Manouach e sua importância para a pesquisa foi uma feliz coincidência imposta pelo campo, uma vez que tive a oportunidade de conviver com ele durante alguns dias do mês de novembro de 2016.

Com este percurso espero ter conseguido dar conta de estabelecer um contexto para uma abordagem ampliada dos quadrinhos e ter descrito e esclarecido alguns processos de criação de quadrinhos contemporâneos que buscam a experimentação, a reflexão engajada sobre as capacidades da linguagem e a sua consequente expansão.

### Referências Bibliográficas:

- Barbosa, A. & Teodoro da Cunha, E. 2006. *Antropologia e Imagem*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor.
- Barthes, R. 1990. “A retórica da imagem”. In R. Barthes. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira.
- \_\_\_\_\_. 2011. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira.
- \_\_\_\_\_. 2005. “All except you — Saul Steinberg”. In R. Barthes. *Inéditos vol. 3 — imagem e moda*. São Paulo, Martins Fontes.
- \_\_\_\_\_. 2005. “Escuto e Obedeço”. In R. Barthes. *Inéditos vol. 3 — imagem e moda*. São Paulo, Martins Fontes.
- Beatty, B. 2012. *Comic versus Art*. Toronto. Buffalo. London, University of Toronto Press.
- Belting, H. 2014. *Antropologia da Imagem*. Lisboa, KKYM.
- Benjamin, W. 1987. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. In *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura (obras escolhidas, vol.1)*. São Paulo, Editora Brasiliense.
- \_\_\_\_\_. 1987. “Pequena história da fotografia”. In *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura (obras escolhidas, vol.1)*. São Paulo, Editora Brasiliense.
- Berlatsky, N. 2010. “If you don’t know, I can’t tell you”. In *The Hooded Utilitarian*. Disponível em: <<http://www.hoodedutilitarian.com/2010/03/if-you-dont-know-i-canttell-you/>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.
- Brownstein, C. & Schutz, D. (Eds.). 2005. *Eisner/Miller*. Milwaukee, Dark Horse Books.
- Campos, R. 2012. “A cultura visual e o olhar antropológico”. In *Visualidades*, vol.10, n.1, pp. 17–37, Goiânia.
- Campos Rocha, R. 2012. “O Século XIX era uma parada batuta”. In *Gibi Criticism*. Disponível em: <<https://gibicriticism.blogspot.com/2012/01/tentando-contar-uma-historia.html>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.
- Caiuby Novaes, S. 2009 “Imagem e ciências sociais: trajetória de uma relação difícil” In A. Barbosa, E. Teodoro da Cunha, R. Gitirana Hikiji. *Imagem-conhecimento*. Campinas, Papirus editora.

\_\_\_\_\_. 2008. “Imagem, Magia e Imaginação: Desafio ao texto antropológico”. In *Mana*, v.14, n.2, pp. 455–475, Rio de Janeiro.

Cesarino, P. 2017. “Conflito de Pressupostos na Antropologia da Arte — Relações entre Pessoas, Coisas e Imagens”. In *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, vol.32 n.93, São Paulo.

Cirne, M. 1973. *A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Mauricio de Sousa*. Petrópolis, Editora Vozes.

\_\_\_\_\_. 1975. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis, Editora Vozes.

\_\_\_\_\_. 1977. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis, Editora Vozes.

\_\_\_\_\_. 2001. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis, Editora Vozes.

Clifford, J. 2008. “Histories of the Tribal and the Modern”. In H. Morphy & M. Perkins. *The Anthropology of Art — A Reader*. Malden, Blackwell Publishing.

Crumb, R. 2005. *Minha Vida*. São Paulo, Conrad Editora do Brasil.

Cohn, N. 2013. *The Visual Language of Comics — Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Londres. Nova Déli. Nova Iorque. Sydney, Bloomsbury.

Danner, A. & Mazur, D. 2014. *Quadrinhos: História Moderna de uma Arte Global*. São Paulo, Martins Fontes.

Danto, A. C. 2008. “Defective Affinities: ‘Primitivism’ in 20<sup>th</sup> Century Art”. In H. Morphy & M. Perkins. *The Anthropology of Art — A Reader*. Malden, Blackwell Publishing.

Delany, S. R. 2000. “The politics of the paraliterary”. In S. R. Delany. *Shorter views: queer thoughts & the politics of the paraliterary*. Lebanon, University Press of New England.

Deleuze, G. 2009. *A Imagem-Movimento — Cinema I*. Lisboa, Assírio e Alvim.

Deleuze, G. & Guattari, F. 2012. “Devir intenso, devir animal, devir imperceptível...”. In *Mil Platôs — capitalismo e esquizofrenia 2*, vol.4. São Paulo, Editora 34.

\_\_\_\_\_. 2007. *O Que é a Filosofia?* São Paulo, Editora 34.

\_\_\_\_\_. 2003. “O que é uma literatura menor?”. In *Kafka — para uma literatura menor*. Lisboa, Assírio e Alvim.

Durham, J. 2013. “Vandalismo”. In *Ensino de Sociologia*. Disponível em: <[https://ensinosociologia.milharal.org/files/2013/10/Vandalismo\\_Jimmie-Durham\\_Tradu%C3%A7%C3%A3o.pdf](https://ensinosociologia.milharal.org/files/2013/10/Vandalismo_Jimmie-Durham_Tradu%C3%A7%C3%A3o.pdf)>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

- Eco, U. 1993. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo, Editora Perspectiva.
- Eisner, W. 1995. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo, Martins Fontes.
- \_\_\_\_\_. 1996. *Narrativas Gráficas de Will Eisner*. São Paulo, Devir.
- \_\_\_\_\_. 2001. *Shop Talk*. Milwaukee, Dark Horse Books.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*. São Paulo, Devir.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Expressive anatomy for comics and narrative: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York. London, W. W. Norton & Company.
- Floro, P. & Rabello, G. 2008. “Autor em trânsito” (entrevista com Lourenço Mutarelli). In *Revista O Grito!* Disponível em: <<http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/page/blog/2008/10/06/entrevista-lourencomutarelli/>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.
- Foster, H. 2014. *O Retorno do Real*. São Paulo, Cosac Naify.
- Franz, P. 2015. *Incidente em Tunguska*. Florianópolis, UDESC (dissertação de mestrado).
- Gell, A. 2008. “Vogel’s net: traps as artworks and artworks as traps”. In H. Morphy & M. Perkins. *The Anthropology of Art — A Reader*. Malden, Blackwell Publishing.
- \_\_\_\_\_. 1992. “The technology of enchantment and the enchantment of technology”. In J. Coote & A. Shelton. *Anthropology, Art and Aesthetics*. Oxford, Clarendon Press.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Art and agency*. Oxford, Clarendon Press.
- Gerlach, D. 2010. “A nova Maçonaria ( ) S ( ) Ñ”. In *Flickr*. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/diegogerlach/5254855767/>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.
- \_\_\_\_\_. 2011. “Se faço não erro”. In *Quadrinhos Autorais*. Disponível em: <<https://quadrinhosautorais.wordpress.com/2011/10/07/se-faco-nao-erro-por-diego-gerlach/>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.
- \_\_\_\_\_. 2012. “Um método de tentativas”. In *Novo*. Brasília, Samba.
- Gombrich, E. H. 2007. *Arte e Ilusão — um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo, Martins Fontes.
- Greenberg, C. 2002. “O juízo estético”. In C. Greenberg. *Estética Doméstica*. São Paulo, Cosac Naify.

\_\_\_\_\_. 2001. “Vanguarda e Kitsch” In C. Greenberg. *Arte e Cultura — ensaios críticos*. São Paulo, Editora Ática.

Groensteen, T. 2009. “Why are comics still in search of cultural legitimization?”. In Jeet Heer e Kent Worchester (Ed.). *A Comics Studies Reader*. Jackson, The University Press of Mississippi.

\_\_\_\_\_. 2013. *Comics and Narration*. Jackson, The University Press of Mississippi.

\_\_\_\_\_. 2015. *O Sistema dos Quadrinhos*. Nova Iguaçu, Marsupial Editora.

\_\_\_\_\_. 2004. *História em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. João Pessoa, Marca de Fantasia.

Hague, I. 2014. *Comics and the senses: a multisensory approach to comics and graphic novels*. Nova York, Routledge.

Hatfield, C. 2009. “An art of tensions”. In Jeet Heer e Kent Worchester. *A Comics Studies Reader*. Jackson, The University Press of Mississippi.

Heer, J. 2010. “Inventing Cartooning Ancestors: Ware and the Comics Canon”. In D. M. Ball & M. B. Kuhlman (Ed.) *The comics of Chris Ware: drawing is a way of thinking*. Jackson, The University Press of Mississippi.

Ingold, T. (ed). 1994. “Aesthetics is a cross-cultural category?”. In *Key Debates in Anthropology*. Londres, Routledge.

\_\_\_\_\_. 2007. *Lines — A brief history*. Londres e Nova Iorque, Routledge.

\_\_\_\_\_. 2013. *Making Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Londres e Nova Iorque, Routledge.

\_\_\_\_\_. 2015. *Estar Vivo — Ensaio sobre movimento, conhecimento e descrição*. Petrópolis, Editora Vozes.

Isabelinho, D. 2008a. “Lynda Barry’s The Most Obvious Question”. In *The Crib Sheet*. Disponível em: <<https://thecribsheet-isabelinho.blogspot.com/2008/10/lynda-barrys-most-obvious-question.html>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

\_\_\_\_\_. 2008b. “Thierry Groensteen’s Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?”. In *The Crib Sheet*. Disponível em: <<http://thecribsheet-isabelinho.blogspot.com.br/2008/12/thierry-groensteens-why-are-comics-still.html>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

\_\_\_\_\_. 2008c. “Francis Bacon’s Triptych May – June 1973”. In *The Crib Sheet*. Disponível em: <<https://thecribsheet-isabelinho.blogspot.com/2008/12/francis-bacons-triptych-may-june-1973.html>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

\_\_\_\_\_. 2010. “Monthly Stumblings # 7: Aristophane [Boulon]”. In *The Hooded Utilitarian*. Disponível em: <<https://www.hoodedutilitarian.com/2010/11/monthly-stumblings-7-aristophane-boulon-2/>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

\_\_\_\_\_. 2011. “Comics’ Expanded Field and Other Pet Peeves”. In *The Hooded Utilitarian*. Disponível em: <<http://www.hoodedutilitarian.com/2011/08/comicsexpanded-field-and-other-pet-peeves/>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

Lagrou, E. M. 2003. “Antropologia e Arte: uma relação de amor e ódio”. In *Ilha*, vol.5, n.2. pp. 93–113, Florianópolis.

Lee, S. & Moebius. 1991. “Surfista Prateado — Parábola”. In *Graphic Novel* n° 11. São Paulo, Editora Abril Jovem.

Manguel, A. 2009. “Ilustrações e Diálogos”. In A. Manguel. *À mesa com o chapeleiro maluco: ensaios sobre corvos e escrivainhas*. São Paulo, Companhia das Letras.

Marcondes, C. I. 2012. “Raio Laser’s Comics’ Quicky #01” In *Raio Laser*. Disponível em: <<https://www.raiolaser.net/home//2012/02/raio-lasers-comics-quickly-01.html>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

\_\_\_\_\_. 2013. “O que podem os quadrinhos?” In L. Arangurí. & V. Gáspari Canela (Ed.). *Revista Antílope* (edição 01). São Paulo.

Marcus, G. E. 2009 “A estética contemporânea do trabalho de campo na arte e na antropologia: experiência em colaboração e intervenção” In A. Barbosa, E. Teodoro da Cunha, R. Gitirana Hikiji. *Imagem-conhecimento*. Campinas, Papirus editora.

Macdougall, D. 1999. “The visual in anthropology”. In M. Banks & H. Mophy. *Rethinking Visual Anthropology*. New Haven, London, Yale University Press.

Metler, C. 2013. “Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?” In *The Graphic Novel Blog*. Disponível em: <<http://thecmetler.blogspot.com.br/2013/02/why-are-comics-still-in-search-of.html>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

McCloud, S. 2005. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo, M.Books do Brasil.

\_\_\_\_\_. 2006. *Reinventando os Quadrinhos*. São Paulo, M.Books do Brasil.

\_\_\_\_\_. 2008. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo, M.Books do Brasil.

Morphy, H. 1994. “The Anthropology of Art”. In T. Ingold (Ed). *Companion Encyclopaedia of Anthropology*. London & New York, Routledge: pp. 648–685.

Moura, P. V. de. 2008. “Desenhar para o boneco: experimentação artística na banda desenhada”.

*In Projeto Informal*. Guimarães, Laboratório de Artes.

\_\_\_\_\_. 2011. *A typology of comics' experimentalism*. Paper apresentado na *First International Conference on Comics and Graphic Novels*. Instituto Franklin/UAH, da Universidade de Alcalá de Henares.

\_\_\_\_\_. 2017. "Comic Strip. Gerhard Richter (Walther König)". In *Ler BD*. Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com/2017/03/comic-strip-gerard-richter-walther-konig.html>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

Moya, A. [et al.] 1977. *Shazam!* São Paulo, Editora Perspectiva.

\_\_\_\_\_. 1994. *História da história em quadrinhos*. São Paulo, Editora Brasiliense.

Ribatski, D. W. 2011. "Sobre". In *Quadrinhos Autorais*. Disponível em: <<https://quadrinhosautorais.wordpress.com/sobre/>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

Rubin, W. 2008. "Modernist Primitivism: An Introduction". In H. Morphy & M. Perkins. *The Anthropology of Art — A Reader*. Malden, Blackwell Publishing.

Samain, E. 2012. "Como pensar imagens". In E. Samain (Org). *Como pensam as imagens*. Campinas, Editora Unicamp.

\_\_\_\_\_. 2012. "Aby Warburg. Mnemosyne". In E. Samain (Org). *Como pensam as imagens*. Campinas, Editora Unicamp.

Severi, C. 2010a. "Warburg antropólogo o el desciframiento de una utopia — De la biología de las imágenes a la antropología de la memoria". In C. Severi. *El sendero y la voz — una antropología de la memoria*. Buenos Aires.

\_\_\_\_\_. 2010b. "Cosmología, pictografía, arte de la memoria". In C. Severi. *El sendero y la voz — una antropología de la memoria*. Buenos Aires.

Smith, R. 1990. "High and Low Culture Meet on a One-Way Street" In *The New York Times*. Nova Iorque.

Smolderen, T. 2014. *The Origins of Comics — from William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson, The University Press of Mississippi.

Sontag, S. 1987. *Contra a Interpretação*. Porto Alegre, L&PM.

Taussig, M. 2011. *I swear I saw this — drawings in fieldwork notebooks, namely my own*. Chigado. Londres, The University of Chicago Press.

\_\_\_\_\_. 2009. "What do drawings want?" In *Culture, Theory & Critique*, vol.50, n.2–3, pp. 263–274, Londres.

\_\_\_\_\_, E. 2002. “O nativo relativo”. In *Mana*, v.8, n.1, pp. 113–148, Rio de Janeiro.

Ware, Chris. 2007. “Introduction”. In C. Ware (Ed.). *The Best American Comics 2007*. Boston. Nova York, Houghton Mifflin Company.

Wolk, D. 2007. *Reading Comics: how graphic novels work and what they mean*. Cambridge, Da Capo Press.

### **Vídeos e filmes:**

Boutang, P.-A. (Prod.). 1989. *O Abecedário de Gilles Deleuze* (documentário para a TV).

Flip. 2009. “Mesa 10 — Chico Buarque e Milton Hatoum — parte 6”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GrZqMNgWtKo>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

Furtado de Oliveira, M. & Serran, P. (Dir.). 1997. *Will Eisner: Profissão Cartunista* (documentário para a TV em três episódios — The Spirit, O Sonho & Master Class).

Gilles Deleuze — O que é o ato da criação. Disponível em: <[http://www.dailymotion.com/video/x1dlfsr\\_gilles-deleuze-o-que-e-o-ato-de-criacaolegendas-em-portugues\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/x1dlfsr_gilles-deleuze-o-que-e-o-ato-de-criacaolegendas-em-portugues_creation)>. Acesso em: 25 de junho de 2016>. Acesso em: 25 de junho de 2016.

Lourenço Mutarelli, parte 2: as influências e sua obra. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gVmo5yt3TEg>>. Acesso em: 25 de junho de 2016.