

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

Joane Leôncio de Sá

**O ROMANCE GRÁFICO AUTORAL BRASILEIRO:** Entre os rótulos e a legitimação

Recife  
2017

JOANE LEÔNCIO DE SÁ

**O ROMANCE GRÁFICO AUTORAL BRASILEIRO:** Entre os rótulos e a legitimação

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação  
em Letras da Universidade Federal de Pernambuco  
como requisito para obtenção do título de Doutora  
em Teoria da Literatura.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ermelinda Maria Araújo  
Ferreira

Recife  
2017

Catálogo na fonte  
Bibliotecário Jonas Lucas Vieira, CRB4-1204

S111r Sá, Joane Leôncio de  
O romance gráfico autoral brasileiro: entre os rótulos e a legitimação /  
Joane Leôncio de Sá. – Recife, 2017.  
291 f.: il., fig.

Orientadora: Ermelinda Maria Araujo Ferreira.  
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de  
Artes e Comunicação. Letras, 2018.

Inclui referências, apêndices e anexo.

1. Romance gráfico. 2. Quadrinhos. 3. Leitura. 4. Autoral. 5.  
Intersemiose. I. Ferreira, Ermelinda Maria Araujo (Orientadora). II. Título.

809 CDD (22.ed.)

UFPE (CAC 2018-35)

**JOANE LEÔNCIO DE SÁ**

**O ROMANCE GRÁFICO AUTORAL BRASILEIRO: Entre os rótulos e a  
legitimação**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação  
em Letras da Universidade Federal de Pernambuco  
como requisito para a obtenção do Grau de Doutor  
em TEORIA DA LITERATURA em 20/11/2017.

**TESE APROVADA PELA BANCA EXAMINADORA:**

---

**Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Ermelinda Maria Araujo Ferreira**  
Orientadora – LETRAS - UFPE

---

**Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Sherry Justino de Almeida**  
LETRAS - UFRPE

---

**Prof. Dr<sup>ª</sup>. Ivanda Maria Martins**  
UAEADTEC - UFRPE

---

**Prof. Dr. Henrique Paiva de Magalhães**  
MÍDIAS DIGITAIS - UFPB

---

**Prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos**  
LETRAS - UNIFESP

Recife  
2017

Para minha filha Nina, painho e minhas fadas  
madrinhas, mainha, Marry e Nalva.  
*God only knows what I'd be without you...*

## AGRADECIMENTOS

A Bosco, meus irmãos, meus avós, Tio Fio, Brenda, Bia e a todos os entes familiares que participaram, ativamente, dessa saga e estiveram sempre ao meu lado.

À professora Ermelinda Ferreira pela paciência, confiança e pelo apoio incondicional, enfim, por tudo e tudo e tudo.

Às professoras Ivanda Martins, Sherry Almeida e Maria do Carmo pelas orientações, pela inspiração, pelo amparo, carinho e disponibilidade de sempre.

Ao professor Paulo Ramos pelo norte teórico e por me apresentar *Desistência do Azul*.

Ao professor Henrique Magalhães pela inspiração e experiência.

A Lielson, Melite, Lauro e Dandara pela disponibilidade.

À amiga Mônica, um obrigada tão infinito quanto a sua amizade.

A todos os amigos que me inspiraram e caminharam comigo, em especial a Cris, Fabiana, Chico, Maria Helena, Janaina, Renata, Bianca, Fernanda, Kaylane, Victor, Gustavo, Luíz e Bessa... sem palavras.

A Reuel, Daniela e Suely por todo apoio.

Às Histórias em Quadrinhos pelo sustento da imaginação.

A Bezerra de Menezes.

A Deus, axé.



L. Melite - *Desistência do Azul*

## RESUMO

Esta tese pretende possibilitar uma leitura do percurso histórico dos quadrinhos nacionais e as transformações do hipergênero, desde o fim do século XIX ao contexto atual, que contribuíram para a formação do romance gráfico autoral brasileiro. O desenvolvimento das *graphic novels* foi fator preponderante para a conquista dos quadrinhos como uma linguagem autônoma e em profícuo desdobramento; no caso do Brasil, possibilitado principalmente por conta das perspectivas singulares do mercado editorial e do contexto cultural, assim como da luta – e da resistência - dos autores, através de suas obras, para reivindicar um espaço de liberdade artística. Para tanto, propomos uma análise de três obras em quadrinhos como *corpus* do estudo. No primeiro momento, temos *Diomedes* (2012), de Lourenço Mutarelli, como representante inicial do romance gráfico nacional, resultante do cenário *underground* no país. Na sequência, trataremos da adaptação *Grande Sertão: Veredas* (2014) de Rodrigo Rosa e Eloar Guazelli, como produção representativa do período conhecido como o *boom* das adaptações literárias para as HQs no país, inicialmente, a partir da inserção dos quadrinhos no Programa Nacional Biblioteca na Escola em 2006, que fomentou a disseminação das HQs no país; além de apontarmos para as adaptações como obras autorais. No momento seguinte, trataremos sobre *Desistência do Azul* (2012), de Leandro Melite, como obra significativa das produções contemporâneas nacionais em suas reivindicações artísticas e em suas características que apontam para um ultrapassar de convenções. Para contemplarmos as questões dos quadrinhos, elementos e hipergênero, adentramos no aporte teórico de autores como Paulo Ramos (2009; 2010; 2011; 2012a; 2012b), Waldomiro Vergueiro (2009a; 2009b; 2011; 2015), Antonio Cagnin (2014), Thierry Groensteen (2015), Will Eisner (1999; 2005), Antonio Marcuschi (2002; 2003), Dominique Maingueneau (1995; 2005; 2006), e Bakhtin (1997; 2010); sendo a teoria sobre *graphic novel* fundamentada, principalmente, em Santiago Garcia (2012). Os estudos relacionados a intersemiose, literatura e adaptação serão baseados em Umberto Eco (1979; 1989; 1993; 2007), Linda Hutcheon (2011), Sebastien Joachim (2008; 2012) e Júlio Plaza (1982; 1987), dentre outros teóricos.

**Palavras-chave:** Romance Gráfico. Quadrinhos. Leitura. Autoral. Intersemiose.

## ABSTRACT

This thesis intends to make it possible to read the Brazilian comic book historical path and the transformations of hyper-genre, from the end of the nineteenth century to the present context, that contributed to the formation of the Brazilian graphic novel. The development of graphic novels was a preponderant factor for the conquest of comics as an autonomous language and in proficient unfolding; on the case of Brazil, mainly made possible by perspectives of the publishing market and the cultural context, as well as the struggle - and the resistance - of the authors, through their works, to claim a space of artistic freedom. To do so, we propose an analysis of three comics as *corpus* of the study. In the first moment, we have Lourenço Mutarelli's *Diomedes* (2012), as the initial representative of the national graphic novel, resulting from the underground in the country. In sequence, we will deal with the adaptation *Grande Sertão: Veredas* (2014) by Rodrigo Rosa and Eloar Guazelli, as a representative production of the period known as the boom of literary adaptations for the comics in the country, initially, from the insertion of the comics in the 2006's in the Library in School National Program, which helped the dissemination of comics in the country; besides pointing to the adaptations as authorial work. The next moment, we will deal with Leandro Melite's *Desistência do Azul* (2012) as a work of contemporary national production in their artistic features that point to an overcoming of conventions. To address the issues of comics, elements and hyper-genre we enter in the theoretical contribution of authors like Paulo Ramos (2009; 2010; 2011; 2012a, 2012b), Waldomiro Vergueiro (2009a; 2009b; 2011; 2015), Antonio Cagnin (2014), Thierry Groensteen (2015), Will Eisner (1999; 2005), Antonio Marcuschi (2002; 2003), Dominique Maingueneau (1995; 2005; 2006), and Bakhtin (1997; 2010); being the theory about graphic novel based mainly on Santiago Garcia (2012). Studies related to intersemiosis, literature and adaptation will be based on Umberto Eco (1979; 1989; 1993); Linda Hutcheon (2011), Sebastien Joachim (2008; 2012) and Júlio Plaza (1982; 1987), among others theorists.

**Key words:** Graphic Novel. Comics. Reading. Authorial. Intersemiosis.

## RESUMEN

Esta tesis pretende posibilitar una lectura del recorrido histórico de los cómics nacionales y las transformaciones del hipergénero, desde el fin del siglo XIX al contexto actual, que han contribuido a la formación de la novela gráfica autoral brasileña. El desarrollo de las *graphic novels* fueron un factor preponderante para la conquista de los cómics como una lenguaje autónoma y el productivo desdoblamiento; en el caso de Brasil, hecho posible por las perspectivas singulares del mercado editorial y del contexto cultural, así como de la lucha - y de la resistencia - de los autores, a través de sus obras, para reivindicar un espacio de libertad artística. Por lo tanto, proponemos un análisis de tres cómics como *corpus* del estudio. En el primer momento, tenemos *Diomedes* (2012), de Lourenço Mutarelli, como representante inicial de la novela gráfica nacional, resultante del escenario *underground* en el país. En secuencia, trataremos de la adaptación *Grande Sertão: Veredas* (2014) de Rodrigo Rosa y Eloar Guazelli, como producción representativa del período conocido como el boom de las adaptaciones literarias para las HQ en el país, inicialmente, a partir de la inserción de los cómics en lo Programa Nacional Biblioteca en la Escuela en 2006, que fomentó la diseminación de las HQ en el país; además de apuntar a las adaptaciones como obras de autor. En el momento siguiente, trataremos sobre *Desistência do Azul* (2012), de Leandro Melite, como obra significativa de las producciones contemporáneas nacionales en sus reivindicaciones artísticas y sus características que apuntan a un superávit de convenciones. Para tener en cuenta las cuestiones de los cómics, los elementos e hipergéneros adentramos en el aporte teórico de autores como Paulo Ramos (2009; 2010; 2011; 2012a; 2012b), Waldomiro (2009a; 2009b; 2011; 2015), Will Eisner (1999; 2005), Antonio Cagnin (2014), Thierry Groensteen (2015), Antonio Marcuschi (2002; 2003), Dominique Maingueneau (1995; 2005; 2006), y Bakhtin (1997; 2010); siendo la teoría sobre *graphic novel* fundamentada, sobre todo en Santiago Garcia (2012). Los estudios relacionados con la literatura y la adaptación se basarán en Umberto Eco (1979, 1989; 1993; 2007), Linda Hutcheon (2011), Sebastien Joachim (2008; 2012) y Julio Plaza (1982, 1987) y otros teóricos.

**Palabras-clave:** Novela Gráfica. Historietas. Lectura. Autoral. Intersemiosis.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES\*

Figura 1 - Primeiras páginas de *As aventuras de Nhô-Quim*

Figura 2 - Revista Ilustrada nº427 de 18 de fevereiro de 1886

Figura 3 - Charge em homenagem a Fidel Castro

Figura 4 - Cartum de Allan Sieber

Figura 5 - Tira de Adão Iturrusgarai

Figura 6 - Balão fala e balão pensamento

Figura 7 - Balão-berro

Figura 8 - Balão cochicho

Figura 9 - Balão-zero

Figura 10 - Balão de apêndice cortado

Figura 11 - Balão-composto

Figura 12 - Balão-unísono

Figura 13 - Legenda e onomatopeia

Figura 14 - Variação de letras para especificar fala de personagem

Figura 15 - Vinhetas inseridas no rosto do personagem indicam seu pensamento

Figura 16 - Vinhetas e cobertores

Figura 17 - Várias vinhetas dividem a mesma cena

Figura 18 - Movimento de partes do rosto

Figura 19 - Metáfora Visual

Figura 20 - Linhas cinéticas

Figura 21 - Estereótipos

Figura 22 - Níquel Náusea

Figura 23 - Exemplo de planos

Figura 24 - Hiato nos quadrinhos

Figura 25 - *Terry and the Pirates*

Figura 26 - Capa do primeiro número da Revista *Balão*

Figura 27 - Capa de *Contos de Lugar Nenhum*

Figura 28 - Início de história

Figura 29 - Capa de *O Karma de Gaargot*

Figura 30 - Capa de *Xingu!*

Figura 31 - Conflito

Figura 32 - Capa de *A Guerra do Reino Divino*

Figura 33 - Prólogo de *A Guerra do Reino Divino*

Figura 34 - Capa e excerto de *Estórias Gerais*

Figura 35 - Capa e excerto de *Caraíba*

Figura 36 - Capa de *Laços*

Figura 37 - Capa de *Piteco*

Figura 38 - Capa e excerto de *Louco - Fuga*

Figura 39 - Quadrinhos de Chris Ware

Figura 40 - Diferentes formatos de HQs publicadas no Brasil

Figuras 41, 42, 43 e 44 - respectivamente, capa externa, capa interna, cubogramas e as demais composições.

Figura 45 - Capa e dois excertos

Figura 46 - Planta da casa

Figura 47 - Jogo de tabuleiro

Figura 48 - Capa e excerto de *A vida de Jonas*

Figura 49 - Capa e dois excertos de *L'Amour*

Figura 50 - Capa e Excerto de *Transubstanciação*

Figura 51 - Capa de *Diomedes*

Figura 52 - Trilogia em quatro partes

Figura 53 - Lorenzo

Figura 54 - Cabeças empalhadas de macacos

Figura 55 - Planos e ângulos

Figura 56 - Reflexão

Figuras 57, 58 e 59 - Trechos com a simbologia do Olhar (páginas: 64, 65 e 353, respectivamente).

Figura 60 - Leitura da carta Roda da Fortuna.

Figura 61 - Roda da Fortuna

Figura 62 - Diomedes e Waldir

Figura 63 - Igreja dos Jerônimos

Figura 64 - Diomedes e a magia

Figura 65 - Capa e personagens

Figura 66 - Ilustração de capa

Figura 67 - Capa e execução de Policarpo Quaresma

Figura 68 - Detalhe da capa

Figura 69 - Costura artesanal exposta

Figura 70 - Fancho-bode e Fulorêncio

Figura 71 - Batalha que antecede a morte

Figura 72 - Pacto de Riobaldo

Figura 73 - Travessia

Figura 74 - Pacto de Riobaldo (parte 1)

Figura 75 - Pacto de Riobaldo (parte 2)

Figura 76 - *O grito* (1893)

Figura 77 - *O sol* (1909)

Figura 78 - Morte de Diadorim (páginas 154-156)

Figura 79 - Anúncio da morte de Joca Ramiro (parte 1)

Figura 80 - Anúncio da morte de Joca Ramiro (parte 2)

Figura 81 - Travessia do Liso do Sussuarão (parte 1)

Figura 82 - Travessia do Liso do Sussuarão (parte 2)

Figura 83 - Capa

Figura 84 - Velho dos balões (páginas 74, 174, 175 e 176)

Figura 85 - Traço minimalista

Figura 86 - Consultório

Figura 87 - Metáfora visual em Melite

Figura 88 - Onomatopeia desenhada

Figura 89 - Tartac

Figura 90 - Topo

Figura 91 - Entrequadros

Figura 92 - Tanque de guerra

Figura 93 - Pilha de ossos humanos

Figura 94 - Gangue adolescente

Figura 95 - Escola de Melite

Figura 96 - Cálculo

Figura 97 - O encontro com o azul

Figura 98 - Prefácio 1 e 2

Figura 99 - Reflexão sobre a morte

Figura 100 - Desenvolvendo a habilidade

Figura 101 - Mudança na personagem

Figura 102 - Sangue e Nanquim

Figura 103 - Epílogo

Figura 104 - Final

\* Todas as imagens deste trabalho estão contidas em mídia digital para uma melhor visualização.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
1.1	CAMINHOS DE UM HIPERGÊNERO: PERCURSO HISTÓRICO E POSICIONAMENTOS TEÓRICOS.....	21
1.1.1	Os quadrinhos e suas origens em diferentes contextos.....	22
1.1.2	Pela instrumentalização de uma linguagem.....	26
1.1.3	Histórias em Quadrinhos: a abrangência de um hipergênero.....	31
1.1.4	Elementos composicionais dos quadrinhos.....	38
<b>2</b>	<b>ROMANCE GRÁFICO: (IN)DEFINIÇÕES E RÓTULOS.....</b>	<b>65</b>
2.1	(IM)POSSIBILIDADES TEÓRICAS EM TORNO DE UMA NOMENCLATURA.....	66
2.2	OS ÁLBUNS NACIONAIS UNDERGROUND ENTRE OS ANOS 1960-1990.....	82
2.3	O BOOM DAS ADAPTAÇÕES E A EXPANSÃO DAS HQS NO BRASIL.....	96
2.4	A LEGITIMAÇÃO AUTORAL E O ROMANCE GRÁFICO BRASILEIRO.....	109
<b>3</b>	<b>MUITO ALÉM DE QUADRO E NANQUIM: LEITURAS DE ROMANCES GRÁFICOS.....</b>	<b>120</b>
3.1	ASPECTOS SINALIZADORES DE UM FORMATO: PARÂMETROS DE ANÁLISE.....	124
3.2	A NOÇÃO DE TRANSBORDAMENTO: PARA ALÉM DE CONVENÇÕES....	127
3.3	DIOMEDES, DE LOURENÇO MUTARELLI: A EXPRESSÃO DE UM ROMANCE GRÁFICO NACIONAL.....	143
3.4	GRANDE SERTÃO VEREDAS DE ELOAR GUAZELLI E RODRIGO ROSA: A REPRESENTATIVIDADE DA ADAPTAÇÃO.....	169
3.5	DESISTÊNCIA DO AZUL, DE LEANDRO MELITE: LUCIUS TUNDRA E A BUSCA DA COR.....	209
3.6	ANÁLISE COMPARATIVA: CONFLUÊNCIAS.....	245
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>249</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>254</b>
	<b>APÊNDICE A</b> - Conversa com leandro melite, autor de desistência do azul (2012).....	268
	<b>APÊNDICE B</b> - Lista de adaptações nacionais.....	279
	<b>APÊNDICE C</b> - Referência das histórias quadrinhos nos parâmetros curriculares nacionais.....	283
	<b>ANEXO</b> - Carta aberta de quadrinistas brasileiros.....	289

## 1 INTRODUÇÃO

Prática hoje já amplamente conhecida, podemos dizer que as histórias em quadrinhos trazem raízes na Antiguidade, quando em meados de 2000 a.c. já são encontrados registros de narrativas imagéticas, a exemplo da composição *Estela da Vitória*<sup>1</sup>, a qual trazia inscrições que narravam a vitória do soberano Naram-Sin (2470 a.C.) na Mesopotâmia. Já o formato que hoje chamamos de quadrinhos surgiu no século XIX, ainda que não possamos afirmar precisamente quanto à data e ao local. No entanto, apesar de se fazer presente há tanto tempo, esse tipo de leitura sempre foi relegado a planos inferiores em abordagens que envolvem escalas de valor artístico e literário. Os quadrinhos foram massificados culturalmente, no Ocidente, como uma leitura lúdica, acessória, com objetivo de despertar humor ou como apoio didático no universo infantil. Observa-se que, apesar de as produções quadrinescas se transformarem e serem tão abrangentes – envolvendo charges, tiras, fanzines<sup>2</sup> de quadrinhos, romances gráficos, HQ<sup>3</sup>s eletrônicas, dentre outros tipos –, ainda as acompanha, até hoje, o estereótipo de arte periférica e auxiliar.

No Brasil, o percurso dos quadrinhos não se deu de forma diferente, isso atrelado ao fato de não termos editoras de notoriedade comercial voltadas para o segmento, como a Marvel ou a DC, a exemplo do contexto norte-americano. As produções quadrinescas brasileiras, inclusive, sobreviveram muito em função das traduções de obras estrangeiras. E seria mesmo o caso de se questionar se havia, efetivamente, uma produção nacional de quadrinhos. O fato é que, desde as primeiras publicações oficialmente conhecidas, existem incontáveis registros de uma produção nacional, que se manteve em atividade mesmo durante o lapso temporal, ocorrido desde a censura pela Ditadura Militar, nos anos 1960, até o início da década de 2000.

Nesse intermeio, as publicações sobreviviam através das bancas de revistas, produções independentes e escassas editoras, à margem dos gibis pertencentes à *Turma da Mônica* e à *Disney*. Eram desenhistas, roteiristas, caricaturistas, ilustradores, chargistas, quadrinistas, ou do quê mais fossem chamados – tudo junto e misturado –, que continuavam a produzir quadrinhos em diversos meios e formatos para leitores assíduos e, em maioria,

---

<sup>1</sup> Informações mais detalhadas sobre o exemplo dado constam no primeiro capítulo.

<sup>2</sup> De acordo com Henrique Magalhães (1993), “fanzines” são um gênero de publicação de caráter informativo, de produção independente e geralmente impressos de forma artesanal. Os fanzines podem ser divididos em quatro gêneos básicos: ficção científica, música, gêneros diversos e quadrinhos.

<sup>3</sup> Abreviação comumente utilizada para as Histórias em Quadrinhos.

não pertencentes às classes abastadas. Dessa forma, fazer quadrinhos no Brasil, durante muito tempo, foi uma atividade quase ideológica, uma vez que gerava raro lucro, ou sequer permitia viver profissionalmente do ofício.

Apesar de já existir, no contexto internacional, desde a década de 1970, o formato referenciado como Romance Gráfico popularizou-se somente no início dos anos 2000 no Brasil, através de um processo singular viabilizado por programas públicos educacionais que financiavam produções de obras adaptadas dos clássicos literários para as HQs.

O nosso estudo desse processo remonta ao ano de 2010, através do Trabalho de Conclusão do Curso de Letras na Faculdade Frassinetti do Recife/PE. Intitulada de *Literatura em quadrinhos: Motivação para a leitura dos clássicos*, a pesquisa nascia da afeição pela linguagem de quadrinhos e pela possibilidade em trabalhar com a formação de leitores. Na realidade, desde os seis anos de idade, eram dedicadas horas a fio para desenhar personagens e cidades inteiras como passatempo, universos ficcionais criados por uma mente infantil e materializados em muitas páginas de papel ofício coladas a fim de ter bastante espaço para o desenho. Com o decorrer dos anos, a atividade lúdica precisou dar lugar às obrigações cotidianas.

No entanto, o impulso criativo ficou latente, sendo sempre alimentado pelas aulas e leituras literárias, pela convivência recorrente com crianças na família, pela mãe pedagoga de profissão e de alma. Isso somado às escapulidas à espera do *Caderno C* e do *Viver*, ambas sessões culturais de jornais<sup>4</sup> do Recife que abrigavam as tiras cômicas de HQ, ou ainda às charges de Millôr Fernandes em revistas e às poucas tiras encontradas nos livros didáticos de Português da escola.

Enfim, todos esses contatos motivaram a nossa pesquisa em HQ, aprofundada durante a Especialização em Literatura Brasileira – na FAFIRE/PE – com a Monografia *Adaptação Intersemiótica dos clássicos literários: O Guarani em quadrinhos* (2012), estudo que já continha uma noção de adaptação como obra autoral a partir da teoria de Linda Hutcheon (2011).

Tal ideia foi desenvolvida como objeto de estudo de nossa dissertação de Mestrado, em 2013 (realizada junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Pernambuco), intitulada *Sobre a adaptação dos clássicos literários para os quadrinhos: Uma análise do “caso” Policarpo Quaresma*. Nesse estudo, procuramos demonstrar o ressurgimento dos quadrinhos através das adaptações no contexto

---

<sup>4</sup> *Jornal do Commercio* e *Diário de Pernambuco*, respectivamente.

brasileiro e as transformações realizadas que fomentaram uma nova fase autoral das produções adaptadas e dos romances gráficos de forma geral. Esse pensamento foi construído no decorrer dos anos de estudo conforme as próprias produções se modificavam e mostravam propostas artísticas mais independentes.

É com o intuito de acompanhar a jornada do romance gráfico no cenário nacional que adotamos, neste trabalho, uma abordagem metodológica de caráter descritivo-analítico para teorização e análises das obras, muito em função de o objeto de estudo se configurar como plural, dialogando com áreas como literatura, artes e história em quadrinhos. Nesse caso, prescindiria de uma orientação investigativa de teor prioritariamente normativo ou classificativo.

Nosso trabalho foi desenvolvido na área de pesquisa de Intersemiose – em um programa de Teoria em Literatura – e motivado pelo entendimento do conceito por parte do professor Sebastien Joachim (2012), qual seja, como uma conexão entre as linguagens, uma vertente dos diálogos entre diversificadas áreas culturais (literatura, quadrinhos, música, pintura, cinema, dança etc). Seriam, pois, os estudos intersemióticos um exercício estético-político que dá voz às mais diversas formas de expressões artísticas.

Ressalvamos que nosso objetivo principal consiste em analisarmos, no percurso dos quadrinhos nacionais, as transformações do hipergênero<sup>5</sup> que contribuíram para a formação do romance gráfico autoral brasileiro. Acreditamos que o desenvolvimento desse gênero quadrinístico foi fator preponderante para a conquista dos quadrinhos como uma linguagem autônoma e em profícuo desenvolvimento; isso muito se deveu às perspectivas singulares de mercado e contexto cultural brasileiro, assim como à luta – e à resistência - dos autores, através de suas obras, para reivindicar um espaço de liberdade artística.

Nesse sentido, verificamos uma lacuna de estudos teóricos a tratar as particularidades do processo de formação, no País, das *graphic novels* autorais, principalmente no âmbito dos programas de pós-graduação dedicados à Literatura – fato intrigante uma vez que se trata de uma linguagem genuinamente narrativa, dentre outros aspectos. Apesar de escassos estudos acadêmicos mais extensos, podemos citar duas pesquisas recentes que se debruçam sobre a *graphic novel* autoral a nível de Brasil: a Dissertação de Mestrado *Romance gráfico brasileiro: a construção de um gênero quadro a quadro* (2016), de Havane Maria Bezerra de Melo, do Programa de Pós-graduação da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, na linha de pesquisa em imagem, som e escrita; assim como, a Tese de Doutorado

---

<sup>5</sup> Termo sobre o qual discorreremos no primeiro capítulo.

*A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta* (2015), de Alexandre Link Vargas, do Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina.

Nessa perspectiva, intencionamos contribuir como valor documental, registrando a existência de uma tradição quadrinesca no Brasil, que parte das criações de Ângelo Agostini ainda no século XIX, atravessando as produções independentes dos álbuns *underground*, passando pelo *boom* das adaptações, até alcançar o contexto autoral multifacetado atual.

Com a finalidade de esmiuçar o cenário nacional dessas produções narrativas esteticamente comprometidas, selecionamos como *corpus* da nossa pesquisa três obras representativas do romance gráfico brasileiro: *Diomedes* (2012), de Lourenço Muttarelli, *Grande Sertão: Veredas* (2014), de Eloar Guazzelli e Rodrigo Rosa, e *Desistência do Azul* (2012), de L. M. Melite.

Para tanto, no primeiro capítulo, será esboçado um panorama geral introdutório sobre o contexto internacional das histórias em quadrinhos, apresentando desde as possíveis origens até a sua atual popularização, bem como contextualizando o desenvolvimento do meio no Brasil. Ainda nessa seção, abordaremos as discussões conceituais que circundam a noção dos quadrinhos como um hipergênero, reforçando a importância de uma instrumentalização da linguagem e tratando de elementos composicionais próprios das HQs, de modo a compreender como essas características corroboraram para a constituição do que hoje se chama *Graphic Novel*. Tais abordagens foram fundamentadas em Ramos (2009; 2010; 2011; 2012a; 2012b), Vergueiro (2009; 2011; 2015), Cagnin (2014), Eisner (1999; 2005), Marcuschi (2002; 2003), Maingueneau (1995; 2005; 2006), e Bakhtin (1997; 2010), dentre outros teóricos.

O capítulo subsequente contemplará inicialmente reflexões sobre a nomenclatura e a natureza das HQs. Na sequência, traçaremos uma descrição diacrônica das histórias em quadrinhos em âmbito nacional, com ênfase no romance gráfico, cujo histórico ainda é relativamente recente. Para tanto, dividiremos o período de existência do formato no Brasil em três momentos por entendermos como períodos significativos para a formação do gênero no País: o intervalo da produção *underground*, o *boom* das adaptações e o romance gráfico contemporâneo.

No terceiro capítulo, explicaremos os aspectos adotados para análise do *corpus*, tradicionalmente adotados como parâmetros suficientes para considerar essas HQs como romances gráficos. Propomos tais aspectos como forma de reflexão no tocante à autoralidade como uma conquista nos quadrinhos nacionais se pensarmos após o *boom*

adaptativo, de onde fomentou artistas que têm um projeto artístico. Também abordaremos uma discussão sobre a temática adulta, extensão e densidade das obras e, como último aspecto, a questão do transbordamento dos espaços bidimensionais e dos padrões clássicos.

Na sessão seguinte, então alcançamos as análises de três romances gráficos que selecionamos como representativos das estruturas estético-narrativas de cada um dos períodos descritos no capítulo anterior, de modo a ilustrar e problematizar o contexto na evolução temporal e da transformação estética do romance gráfico autoral brasileiro.

A primeira HQ a ser estudada é *Diomedes* (2012), de Lourenço Mutarelli, como uma obra que consideramos emblemática da culminância dos quadrinhos *underground* no Brasil, conforme veremos no segundo capítulo. Nesse momento, adentramos na aproximação da obra com o romance policial, principalmente no que concerne à narrativa policial metafísica de acordo com as características em torno do romance gráfico e do protagonista Diomedes. Tais análises foram baseadas, principalmente, em Albuquerque (1979), Oliveira (2016) e Lucimar Mutarelli; Vergueiro (2011).

Como segunda análise, selecionamos *Grande Sertão: veredas* (2014), de Eloar Guazzelli e Rodrigo Rosa, para discutir o *boom* das adaptações literárias de clássicos e as políticas pedagógicas e editoriais de um contexto onde as adaptações viabilizam uma autonomia autoral e artística, temática contemplada nessa sessão do trabalho. Faremos uma análise quanto ao caráter dessas adaptações atuais como operantes de um resgate e uma reconfiguração, cumprindo um papel da manutenção da tradição modificada. Tal fato se dá através da transposição do regionalismo, do espaço massificado de um gênero para a linguagem das HQs. Para tanto, destacamos, como arcabouço teórico e crítico necessário à elucidação de tais questões, autores a exemplo de Linda Hutcheon (2011), Eco (2007) e Candido (1989).

A próxima análise contemplará, como representante das narrativas gráficas contemporâneas, a obra *Desistência do Azul* (2012), de L. M. Melite, percorrendo sobre a transformação do formato, hoje ainda mais multifacetado através da legitimação do romance gráfico no Brasil.

Além disso, adentramos nas relações de metalinguagem e metáfora na elementar busca pela significação da cor, assim como características do gênero fantástico na literatura, como o Realismo Fantástico e Fantástico Alegórico, numa proximidade com o *boom* do Realismo maravilhoso e atrelado ao real, ao político, como o exemplo brasileiro - Murilo Rubião, J. Veiga, Inácio de Loyola Brandão, Osman Lins - a partir das referências

declaradas de Melite e as relações de Tundra com *Pedro Páramo* – representante do alegórico Latino Americano, e *O Tambor* - como o Fantástico europeu. O cerne dessa análise foi embasado nos estudos de teóricos como Todorov (1981), Chiampi (1980) e Cagnin (2014).

É oportuno esclarecermos que o estudo de *Desistência do Azul* teve também, como suporte, um diálogo realizado presencialmente com o autor. Tal feito não pode ser realizado com os demais quadrinistas (Mutarelli, Guazzelli e R. Rosa) devido a determinadas dificuldades encontradas. Acreditamos que uma entrevista presencial seria a opção mais adequada para atender a uma pesquisa ainda mais detalhada e sanar, instantaneamente, as dúvidas ocasionais, o que seria inviável em um questionário escrito. Acrescentamos a isso, o fato de que existia, ao menos, uma quantidade razoável de entrevistas, em audiovisual, inclusive, com os autores de *Diomedes* e *Grande Sertão: Veredas* em quadrinhos. Enquanto que eram raras as entrevistas com Melite em relação à *Desistência do Azul*.

Por fim, e como último capítulo do trabalho, apresentaremos uma análise comparativa entre as propostas das obras analisadas, com o intuito de concluir a reflexão quanto ao romance gráfico contemporâneo.

No decorrer do presente trabalho, algumas perspectivas literárias que serão abordadas durante as análises dos três romances gráficos, serão realizadas de acordo com a orientação e particularidade de cada obra, motivado por questões como temática, estética ou demais características. No entanto, o enfoque principal continua a ser o caráter descritivo da tese, uma vez que mostra uma análise temporal da transformação do romance gráfico autoral no Brasil, tendo cada fase contextual das produções de HQ representada respectivamente pelos romances gráficos analisados.

## 1.1 CAMINHOS DE UM HIPERGÊNERO: PERCURSO HISTÓRICO E POSICIONAMENTOS TEÓRICOS

Desconfio que, embora enfrentando a mais absoluta indiferença, alguns de nós continuaremos criando quadrinhos, ainda que seja apenas pelo imenso e inexplorado terreno que existe entre o que já se fez e as emocionantes possibilidades que nos cercam em todas as direções.

Daniel Clowes - *Modern Cartoonist*

Sabemos que as HQs vêm fascinando leitores há mais de um século, pelo menos no formato conhecido atualmente, com histórias de super-heróis, policiais, humor e terror, entre outros, que variam no suporte, desde tirinhas cômicas e charges publicadas em jornais a *graphic novels*<sup>6</sup> de quatrocentas páginas, por exemplo.

Tamanha diversidade tipológica é acompanhada de um esforço, por parte da produção teórica sobre HQ, em estabelecer definições e classificações. Mesmo que controversas e incipientes propostas de categorização - tendo em vista que podem ensejar análises reducionistas diante de um formato tão multifacetado -, parece oportuna, por uma questão didática, a adoção de algum tipo de estruturação nesse sentido. Levando-se em consideração, contudo, que tais tipificações não se pretendam definitivas.

Isto posto, partiremos de uma disposição de caráter temporal, apresentando um panorama histórico que contempla desde o surgimento das Histórias em Quadrinhos – cuja data dificilmente podemos afirmar - até o contexto contemporâneo brasileiro. Na sequência, passaremos pela apresentação de alguns elementos comumente presentes nesse multiformato, acompanhados de algumas categorias, com a finalidade de adentrar em particularidades de estrutura e de linguagem dos quadrinhos.

Justificamos essa apresentação por acreditarmos que uma linguagem específica requer uma instrumentalização igualmente específica, ou seja, é importante que o leitor esteja familiarizado com a dinâmica dos quadrinhos. A partir disso, estaremos mais

---

<sup>6</sup> Em meados do século XX, os artistas sequenciais se voltaram para obras mais longas, genericamente chamadas de *Graphic novels* (EISNER, 2010), sobre a qual aprofundaremos posteriormente neste trabalho.

preparados para explorarmos com acuidade a nona arte<sup>7</sup> e, assim, nos situarmos quanto à consideração desta como um hipergênero, ideia que será desenvolvida ao longo do capítulo.

### 1.1.1 Os quadrinhos e suas origens em diferentes contextos

Na História da humanidade, existem registros quanto à presença das ilustrações como forma de narrativa desde as civilizações pré-históricas. O desenho é uma criação milenar, “uma língua tão antiga e tão permanente, que atravessa a história, atravessa todas as fronteiras geográficas e temporais, escapando da polêmica entre o que é novo e o que é velho” (DERDYK, 1994, p. 46). Assim sendo, podemos especular que, em sentido amplo, os quadrinhos têm raízes nessa relação milenar humana da narração de histórias através de imagens e signos, ou ainda na construção conjunta com a narrativa oral.

Segundo o quadrinista e estudioso do formato Piero Bagnariol (2004, p. 9), “desde 30-40.000 anos atrás, na Pré-História, o homem realiza pinturas e incisões em grutas e rochedos”. São o que a arqueologia denomina de *mitogramas*, que consistem em manifestações gráficas cujo sentido não está sujeito a uma leitura linear, mas a uma justaposição de contexto, como o desenho e a pintura.

No entanto, Bagnariol (2004) especifica que essas inscrições não devem ser caracterizadas como narrativas gráficas conforme conhecemos na atualidade. As antigas inscrições combinam signos e figuras num só contexto e visam representar a realidade, como registro de caça e batalhas, por exemplo; enquanto que o formato atual tende a expressar conceitos abstratos.

Considerada como o primeiro exemplo de cena única composta por texto e imagem sobre paisagem de fundo, a composição *Estela da Vitória*<sup>8</sup>, de Naram-Sin, é proveniente da Mesopotâmia e apresenta o registro da vitória do soberano da linhagem do rei acádio Sargão (2470 a.C.) numa batalha. Outro importante exemplo dessas composições consta no Egito Antigo, desde o 3º milênio a.C., o *Livro dos Mortos*, o mais antigo livro ilustrado do mundo. Eram composições geralmente escritas “com caracteres dispostos em colunas verticais, encimadas por uma longa tira ilustrada” (BAGNARIOL, 2004, p. 23), que narravam a

<sup>7</sup> Segundo Covaleski (2012), a partir do *Manifesto das Sete Artes* (escrito em 1912 e publicado em 1923), escrito pelo crítico de cinema Ricciotto Canudo - pioneiro da expressão “sétima arte” -, foi criada uma classificação das artes, na qual o cinema tomou a sétima posição. Atualmente, toma-se, por designação genérica, como a oitava arte, a fotografia ou televisão, como nona, as histórias em quadrinhos; décima, o videogame; e como décima primeira, a arte digital.

<sup>8</sup> Estelas são colunas monilíticas esculpidas com textos e ilustrações, comumente utilizadas na Antiguidade, e criadas com a finalidade de registrar e promover os feitos de reis-guerreiros. Cf. Bagnariol (2004).

passagem para a morte de pessoas ilustres. Conforme afirma Bagnariol (2004), os egípcios deixaram exemplos de tiras ilustradas parecidas com as HQ, quando retratavam cenas de lutas, sendo os hieróglifos traduzidos ao pé da letra, através das imagens numeradas.

Assim, seguiram outras civilizações com registros de inscrições, como os povos orientais através das representações binárias (linhas fragmentadas combinadas em três grupos) de elementos da natureza. Ou ainda as narrativas imagéticas dos deuses gregos entre os povos Cretenses, as imagens em baixos relevos e hieróglifos sobre pedras dos Maias, bem como a abundante produção das histórias e imagens sagradas cristãs durante a Idade Média.

O formato conhecido como *Comics* surgiu, segundo Álvaro de Moya (2003, p. 115), na imprensa norte-americana no fim do século XIX, em suplementos coloridos, com formato *standard* de oito colunas, do mesmo tamanho do jornal: “Depois, dobrado o jornal ao meio, começaram a ser publicados em formato tabloide. Mais uma dobra e surgiu o tamanho de *comic book*, popularmente chamado no Brasil de 'gibi'”.

Todavia, essa versão da gênese dos quadrinhos ser oriunda dos Estados Unidos é controversa, uma vez que se verificam registros do formato das HQs modernas na França, em meados dos anos 1790, com a versão ilustrada da história de Perrault *O gato de botas*, produzida por Jean-Jacques Pellerin, impressa em cores e dispostas em sequências legendadas - de acordo com Piero Bagnariol (2004).

Segundo o também quadrinista e editor de HQ Fabiano Azevedo Barroso (2004, p. 122), o início dessas produções no Brasil deu-se muito antes da criação do termo HQ, com charges e ilustrões de Ângelo Agostini no semanário *O Cabrião* em 1866. O italiano, erradicado em território brasileiro, criou personagens populares como *Zé Caipora* – criado em 1883 para a *Revista Ilustrada* – e *Nhô Quim* criado em 1869<sup>9</sup> para o semanário *Vida Fluminense*. A história *As aventuras de Nhô-Quim* começou a ser publicada em 30 de janeiro de 1869, sendo considerada o primeiro folhetim em quadrinhos, por isso, convencionou-se 30 de janeiro como o Dia Nacional dos Quadrinhos no Brasil. Na figura a seguir, temos a visualização da primeira página de *As aventuras de Nhô-Quim* (*Vida Fluminense* Nº 57 de 30 de janeiro de 1869).

---

<sup>9</sup> Cf. MARINGONI, 2011.

## As Aventuras de "Nhô-Quim", ou impressões de uma viagem à corte

Ângelo Agostini (30 de janeiro de 1869 - Jornal Vida Fluminense)

História em muitos capítulos  
(De Minas ao Rio de Janeiro)

Nhô-Quim, jovem de 20 anos, filho único de gente rica porém honrada, enamorara-se de Sinhá Rosa, moça virtuosa, mas que... de louça nem um pires. O velho Quim, tendo só em vista a felicidade do pequeno, entende que mulher sem dinheiro é asneira; e por isso em lugar de mandar o filho plantar batatas (o que seria muito proveitoso na roça), resolve dar-lhe um passeio à Corte para distraí-lo.

Capítulo I

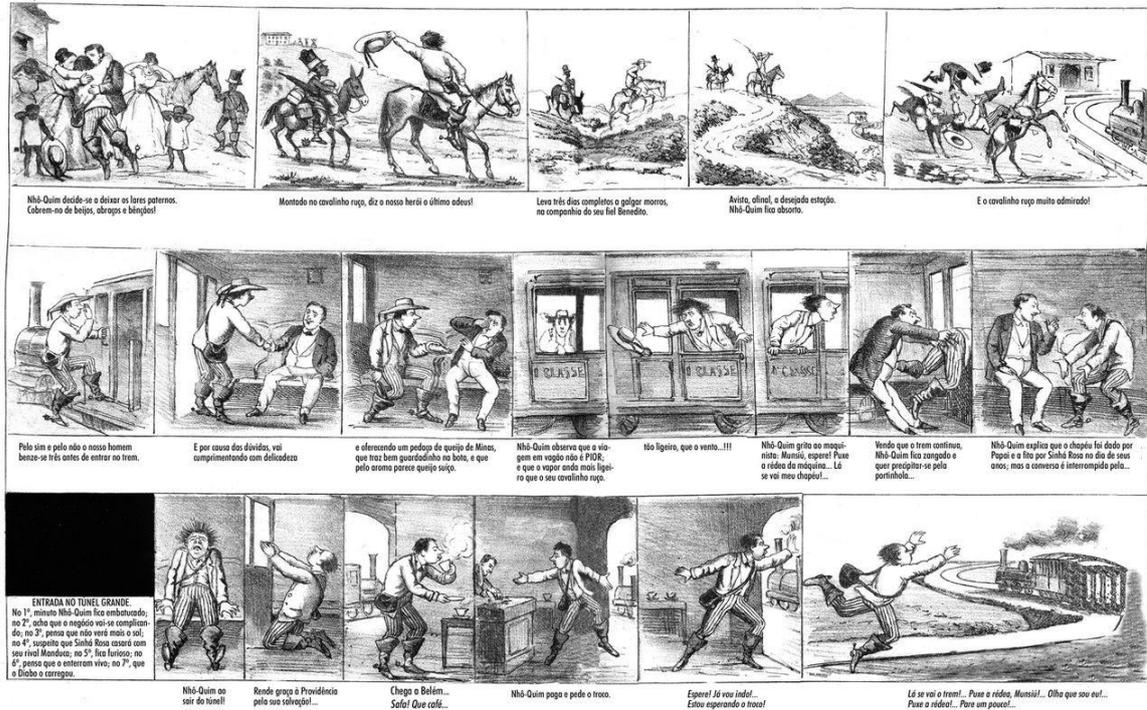


Figura 1 – Primeiras páginas de *As aventuras de Nhô-Quim*

Fonte: CARDOSO, 2013, p. 50.

A Revista Ilustrada, a qual teve o quadrinista ítalo-brasileiro como editor (1876-1889), funcionou de forma independente por um longo tempo. No livro *Agostini: a Imprensa ilustrada da Corte à Capital Federal, 1884-1910*, Gilberto Maringoni (2011) afirma que Agostini tratava sempre de forma satírica, questões políticas e sociais da época – período entre o final da Monarquia e início da República –, que iam desde de Dom Pedro II à Guerra do Paraguai, além de promover a campanha abolicionista da escravatura – como podemos visualizar no excerto, a seguir, do nº427 da *Revista Ilustrada*, uma denúncia crua da escravidão no Brasil.

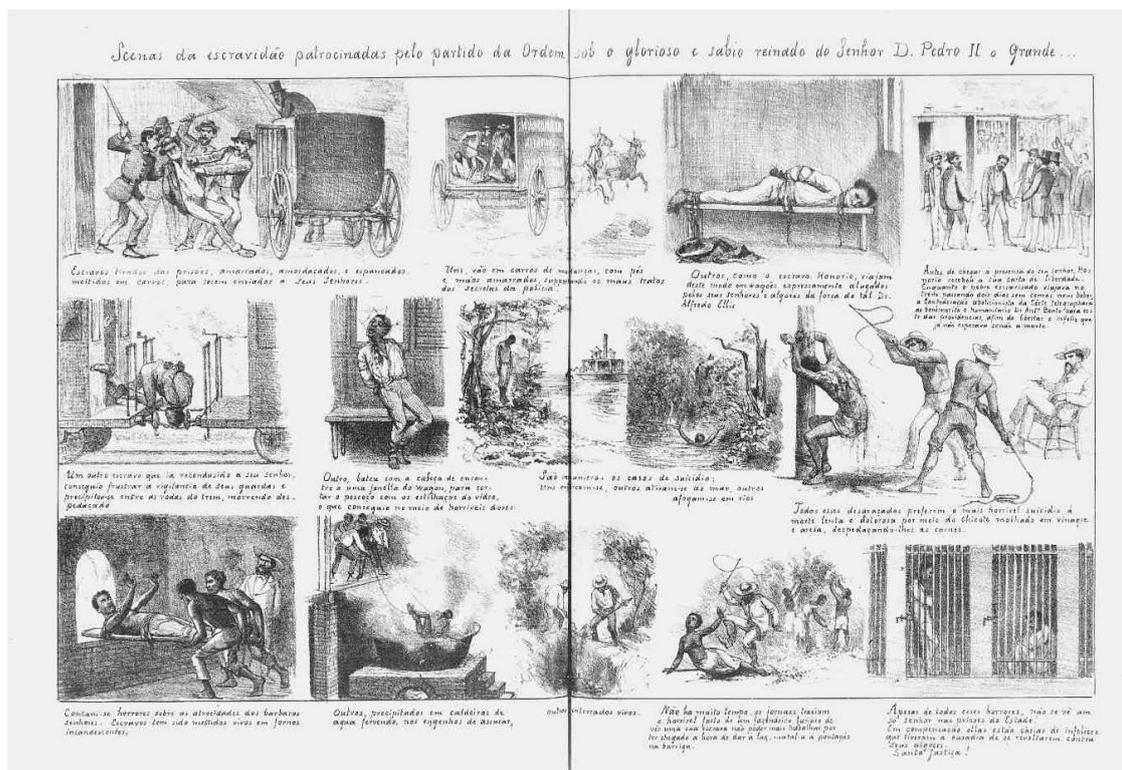


Figura 2 – Revista Ilustrada Nº 427 de 18 de fevereiro de 1886

Fonte: MARINGONI, 2011, p. 111.

Houve ainda outros periódicos produzidos pelo desenhista, como *O Diabo Coxo* (1864-1865) e *O Cabrião* (1866-1867) - na fase inicial, quando ainda residia em São Paulo - e *Dom Quixote* (1895 -1903), este último, de acordo com Maringoni (2011), representa o ápice do desenvolvimento do estilo e da concepção de imprensa de Agostini, beirando os requintes da superprodução em termos de ilustração. Trabalhou também como desenhista em *O Malho*, entre 1904-1906, vindo a falecer em 1910.

Outra versão quanto à gênese do formato *comics*, versão aceita pela maioria dos estudiosos, considera que o marco inicial deu-se em 1895, com a charge *Yellow Kid*, do americano Richard Outcault, a qual era publicada diariamente em jornais. A atribuição do mérito a Outcault gera polêmica, pois diversos personagens e álbuns já haviam sido lançados na Europa e no Brasil antes mesmo de *Yellow Kid*.

Dessa forma, Barroso (2004) argumenta que não há data exata de nascimento para a HQ considerada como arte, que une imagens em sequência, somadas ou não a textos, capazes de dar ao leitor a ilusão do movimento. Não há como afirmar que foi inventada ou descoberta por alguém. As HQs passaram por um longo processo não-linear através da história para vir a se tornar aquilo que, a partir do início do século XX, ganharia a denominação de *comics*, nos EUA, *bande dessinée*, na França e Bélgica, *fumetti*, na Itália,

banda desenhada em Portugal, *historieta*, na Argentina e na Espanha, e *mangá*<sup>10</sup> no Japão, dentre outras denominações.

Os *comics* se popularizaram de tal forma que adentraram em outros campos além da leitura de lazer, como na publicidade, em cartilhas educacionais e até mesmo religiosas. Essa didática linguagem foi associada à literatura, principalmente à clássica, através das adaptações literárias, suporte esse mais popularizado entre o público brasileiro infanto-juvenil.

Dentre os inúmeros conceitos referentes às histórias em quadrinhos, observamos a dificuldade em considerar uma definição única que possa abarcar a diversidade de formatos das HQs. De forma sucinta, poderíamos citar uma amplitude de tipos dessa mídia, a exemplo dos *cartuns*, das charges, das tiras cômicas e das *graphic novels*.

Entretanto, um fator coincidente em meio a essa diversidade tipológica consiste na presença consubstancial da sobreposição de palavra e imagem. Sobreposição essa que requer do leitor somar habilidades interpretativas visuais e verbais, o que, segundo Will Eisner (2010, p. 2), culmina num “ato de percepção estética e de esforço intelectual”; estamos diante de uma narrativa visual, ou ainda de uma forma de “arte sequencial”, à qual o próprio Eisner se refere.

Além disso, entendemos as HQs como uma manifestação artística autônoma, tanto quanto a literatura, o cinema, a pintura e o teatro, entre outras formas de expressão. Essa visão foi corroborada por diferentes autores, como Moacyr Cirne, Will Eisner e Daniele Barbieri<sup>11</sup>, para os quais os quadrinhos já detinham uma emancipação e eram constituídos de recursos próprios de linguagem.

### 1.1.2 Pela instrumentalização de uma linguagem

A partir disso, entendemos que a leitura dos quadrinhos, assim como quaisquer outras formas de leitura, necessita de ambientação, ou conforme Vergueiro (2007), uma “alfabetização” para a compreensão da linguagem e dos recursos específicos de que o meio proporciona ao seu leitor. De acordo com o teórico, os dois códigos – o visual e o verbal – que compõem o sistema narrativo das HQs têm, cada qual, o seu papel específico, mas reforçam um ao outro, garantindo que a mensagem seja entendida em sua plenitude.

---

<sup>10</sup> O termo Mangá remete a um tipo de quadrinho de origem nipônica, com formato e estética singulares, que se popularizou no mundo entre as décadas de 1970 e 1980 (LUYTEN, 2000).

<sup>11</sup> Cf. VERGUEIRO; RAMOS, 2009a.

Ligados a cada um dos códigos, os autores de HQs, ao longo dos anos, foram desenvolvendo e aplicando elementos que passaram a fazer parte integrante da linguagem específica do gênero, permitindo-lhes atingir a rapidez de comunicação exigida por um meio de comunicação de massa por excelência. Alguns desses elementos específicos foram criados dentro do ambiente próprio dos quadrinhos. Outros vão buscar sua inspiração em diferentes meios e formas de expressão, tomando emprestado e apropriando-se de novas linguagens, adaptando-as conforme criatividade dos autores de HQs (VERGUEIRO, 2007, p. 31).

Não negamos as influências e apropriação de linguagem, a exemplo do cinema - meio que mais emprestou recursos de linguagem aos quadrinhos. Há uma aproximação entre os gêneros tanto no que concerne ao contexto histórico, uma vez que ambos surgiram como indústria na mesma época<sup>12</sup> – fim do século XIX –, quanto em relação à preferência de público. A afinidade entre as duas artes é inegável, uma vez que, tradicionalmente, a imagem icônica é o elemento básico apresentado como uma sequência de quadros que trazem uma mensagem ao leitor, no geral uma narrativa ficcional ou real.

Todavia, apesar de apresentarem tantas proximidades e diálogos com outras artes, é importante não esquecer que as HQs possuem sua própria linguagem. Segundo Paulo Ramos (2010), ler quadrinhos é ler sua linguagem; e dominá-la, até mesmo em seus conceitos mais básicos, é condição preponderante para a compreensão de uma HQ.

Se ampliarmos nossa reflexão, percebemos que qualquer forma artística ou veículo de comunicação tem uma linguagem específica e necessita de um repertório cognitivo para ser compreendida e interpretada. No caso dos quadrinhos, podemos adentrar em estudos que abrangem a leitura de imagens para exemplificar a importância de tal repertório cognitivo.

Nessa ótica, a leitura de imagem é construída através da visão, e esta, por sua vez, não é um registro mecânico de elementos, mas a apreensão de padrões estruturais significativos. Embasado no estudo das artes visuais sob uma perspectiva da psicologia da Gestalt, o psicólogo alemão Rudolf Arnheim (2008) afirma que a própria percepção visual está longe do olhar objetivo e mecânico de uma câmera:

---

<sup>12</sup> Cf. VERGUEIRO, 2007.

enquanto a matéria-prima da experiência foi considerada um aglomerado amorfo de estímulos, o observador parecia livre para manejá-la a seu bel prazer. O ato de ver era uma imposição inteiramente subjetiva da configuração e do significado sobre a realidade; e de fato nenhum estudioso de artes negaria que os artistas ou as culturas individualistas dão forma ao mundo segundo sua própria imagem. [...] O ato de olhar o mundo provou exigir uma interação entre propriedades supridas pelo objeto e a natureza do sujeito que observa (ARNHEIM, 2008, p.6).

De forma semelhante, a designer norte-americana Donis A. Dondis (1991) também fala que grande parte da comunicação visual foi deixada ao sabor da intuição e do acaso, e, em decorrência disso, ela propõe uma organização da leitura visual através do termo *alfabetização visual* - atentando-nos para que não ocorra um excesso de definições. “A experiência visual humana é fundamental no aprendizado para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele; a informação visual é o mais antigo registro da história humana” (DONDIS, 1991, p. 7).

Dondis (1991) justifica o termo alfabetismo, uma vez que grande importância é dada ao uso da palavra. Enquanto que no alfabetismo verbal se espera que as pessoas sejam capazes de ler e escrever antes mesmo de compreender as mensagens escritas, a alfabetização visual vai além do funcional: “A visão é natural; criar e compreender mensagens visuais é natural até certo ponto, mas a eficácia de ambos os níveis, só pode ser alcançada através do estudo” (DONDIS, 1991, p.16).

Entendendo a informação visual como o registro mais antigo da história humana, a autora remete à experiência visual como fundamental para que possamos compreender o meio ambiente e reagir a ele. Além disso, o advento da câmera fotográfica e de suas formas derivadas foi um dos grandes fatores responsáveis por gerar uma era de informação visual – a exemplo do cinema, da televisão e do computador. Por isso, uma era de informação visual que cria a necessidade de um alfabetismo visual universal, segundo Dondis (1991).

Nesse sentido, podemos perceber a importância basilar da imagem para a humanidade, tema desenvolvido numa perspectiva histórica pelo historiador britânico Peter Burke, o qual enfatiza que as imagens nos permitem “imaginar” o passado de forma mais vivida:

[...] nossa posição face a face com uma imagem nos coloca face a face com a história. O uso de imagens em diferentes períodos como objetos de devoção ou meios de persuasão, de transmitir informações ou de oferecer prazer, permite-lhes testemunhar antigas formas de religião, de

conhecimento, crença, deleite, etc. embora textos também ofereçam indícios valiosos, imagens constituem-se no melhor guia para o poder de representações visuais na vida religiosa e política de culturas passadas (BURKE, 2004, p. 17).

Assim sendo, a natureza imagética desempenha um papel histórico e cultural de grande relevância para a formação dos indivíduos e das civilizações, e a compreensão das informações visuais que nos permeiam, todos os dias e em todos os lugares, irá possibilitar que atuemos no contexto em que estamos inseridos.

No Brasil, o professor e pesquisador João Kulcsár<sup>13</sup>, criador do projeto *Alfabetização visual* que ensina fotografia para deficientes físicos, define o termo como processo pelo qual aprendemos a fazer uma leitura crítica de imagens e a produzi-las como forma de expressão, por isso verificamos a importância em saber interpretar uma imagem.

Paulo Freire já dizia que a leitura do mundo precede a leitura da palavra. Você está sempre lendo o mundo por meio da imagem e construindo a sua opinião a partir dela. Precisamos aprender a, no mínimo, consumir melhor as imagens que vemos por aí. Na época de Hitler, sabemos que Joseph Goebbels, Ministro da Propaganda da Alemanha nazista, manipulava muito a propaganda e a imagem, fazendo uma nação inteira acreditar no projeto deles<sup>14</sup>

Dessa forma, podemos compreender que o apelo ao uso discursivo da imagem está massivamente presente na realidade atual, e precisamos lidar com ela, ou seja, saber instrumentalizá-la para alcançar toda a sua complexidade, ao invés de negá-la e excluí-la a um patamar hierárquico inferior ao qual ela não pertence.

No entanto, no tocante à utilização de conceitos, no âmbito dos quadrinhos optamos por acreditar que no processo da leitura quadrinística ocorre uma instrumentalização, em vez de uma alfabetização visual, devido ao termo proposto por Dondis (1991) ainda remeter a

---

<sup>13</sup> Kulcsár é professor de Fotografia do Senac e, através do projeto *Alfabetização visual* (endereço eletrônico: < <http://www.alfabetizacaovisual.com.br/>>) atua na área de educação cultural tendo uma relação estreita com a fotografia como ferramenta de transformação social. O projeto é resultado da experiência, desenvolvida desde 1990, no trabalho com imagens, junto a diversos grupos e comunidades de baixa renda, aliada a formação de mestrado em artes pela Universidade de Kent, Inglaterra (1996/97), com bolsa do The British Council e da Fundação Vitae e a atuação como professor visitante na Universidade de Harvard, *Graduate School of Education*, no Project Zero – Howard Gardner.

<sup>14</sup> João Kulcsár em entrevista. Cf. CHAN, 2014, n.p. (Consta nas “Referências” deste trabalho).

uma relação de dependência da imagem em relação à palavra escrita. Tal ponto de vista diverge do formato das HQs, uma vez que o formato abarca um sistema de relação interdependente e simultânea entre a parte escrita e a parte imagética.

Em realidade, tais noções sobre alfabetização visual<sup>15</sup> nos ajudam a compreendermos também a importância de uma instrumentalização da linguagem quadrinística, através de seus elementos e funcionalidade. Isso não significa dizer que o fato de o leitor não ter vivenciado uma ambientação na linguagem de HQ, o impedirá de entender uma história em quadrinhos. O que ressaltamos aqui é que a familiaridade com a linguagem irá possibilitar uma melhor compreensão e experiência mais profunda.

Portanto, consideramos a instrumentalização da linguagem quadrinística como forma de exploração<sup>16</sup> do potencial narrativo e artístico das HQs, ou ainda, como preparação<sup>17</sup> do leitor para participar do processo narrativo da obra. Na recepção dos HQs se faz necessária uma adaptação ou uma educação visual para a leitura dessa linguagem particular. Talvez um leitor que já tenha sido ambientado desde a infância com a linguagem dos quadrinhos consiga compreender o conteúdo com mais plenitude. Enquanto que um adulto que nunca leu HQ tenha dificuldade para compreender e, dessa forma, aceitar aquele tipo de linguagem e contexto ao qual não está habituado.

Essa questão difere da ótica compartilhada pelo senso comum quanto aos quadrinhos serem leitura de fácil compreensão, uma facilitadora ou preparadora para leituras mais densas; visão semelhante ao livro infantil ilustrado. Esse posicionamento, de teor iconoclasta, está ligado à atribuição de valor auxiliar quanto à natureza da imagem, ou seja, a imagem ajudaria a entender o que está escrito; desconsiderando, assim, os estudos de leitura de imagem.

Mediante o que foi exposto, fica claro que os quadrinhos são um linguagem que, justamente, por conta da simbiose para além de palavra e imagem, constituem-se num meio que exige mais habilidades cognitivas do que outras formas artísticas.

---

<sup>15</sup> O termo “Alfabetização” é citado por teóricos de quadrinhos como, Vergueiro (2007), McCloud (2006) e Eisner (2005), para referir a uma preparação para linguagem dos quadrinhos. Em todos os três autores o termo aparece entre aspas, o que pode nos sugerir que o termo está em construção, e talvez ainda não seja o mais adequado à ideia. Apesar de não fazerem menção à alfabetização visual, o conceito é trazido para discussão nesse trabalho com o intuito reflexivo, uma vez que se a leitura pictórica requer um aprendizado específico, analogamente, a leitura de quadrinhos nos pede uma instrumentalização própria.

<sup>16</sup> Cf. MCLOUD, 2006.

<sup>17</sup> Eisner (2005, p.175), ao referir-se à *graphic novel*, narrada em xilogravura e sem texto verbal, *Vertigo* (1937) de Lynd Ward, fala na “dependência que uma narrativa gráfica tem de um leitor ‘preparado’, já condicionado a participar do processo narrativo”.

Após esse breve contexto histórico e teórico da trajetória dos quadrinhos, adentraremos numa discussão quanto às questões de gênero textual e demais posicionamentos em relação às HQs.

### 1.1.3 Histórias em Quadrinhos: a abrangência de um hipergênero

A abordagem teórica que adotamos neste trabalho é baseada na concepção de quadrinhos como um hipergênero (RAMOS, 2010), principalmente devido ao seu caráter híbrido e multifacetado, conforme explicaremos no decorrer deste capítulo.

Consideramos, de forma geral, a ideia de Marcuschi (2002, p.30) quanto aos gêneros textuais como fenômenos históricos, intrinsecamente atrelados à vida sociocultural, ou seja, são “artefatos culturais construídos historicamente pelo ser humano”. O linguísta afirma ainda que os gêneros são entidades social-discursivas e formas de ação social que viabilizam a toda e qualquer comunicação verbal. Portanto, não são instrumentos estanques e enrijecidos da ação criativa, mas eventos textuais “altamente maleáveis”, que surgem e são modificados conforme contexto de necessidades socioculturais e inter-relacionados às inovações tecnológicas.

Nesse sentido, podemos acatar ainda a ideia de Bakhtin (1997), que em enfoque mais amplo, expõe quanto aos gêneros do discurso<sup>18</sup> serem tipos “relativamente estáveis” de enunciado, utilizados numa situação comunicativa para intermediar o processo de interação.

Por acreditar na extrema heterogeneidade dos gêneros do discurso (orais e escritos) e poder abarcar o caráter genérico do enunciado<sup>19</sup>, Bakhtin (1997) divide os gêneros do discurso em dois tipos: o primário (ou simples) e secundário (ou complexo). Enquanto os gêneros do discurso primário ocorrem de natureza espontânea mantendo assim, proximidade com a realidade e com a oralidade (os tipos do diálogo oral ou uma carta pessoal, por exemplo); o secundário aparece em circunstâncias de uma comunicação cultural, mais complexa, principalmente escrita – como o romance, o teatro, o discurso científico e o discurso ideológico, dentre outros.

Numa concepção primária, os gêneros secundários, durante o processo de formação, podem absorver e transmutar gêneros primários que se constituíram em circunstâncias de

---

<sup>18</sup> “Qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso” (BAKHTIN, 1997, p. 281).

<sup>19</sup> O enunciado é a unidade real da comunicação verbal: “A fala só existe, na realidade, na forma concreta dos enunciados de um indivíduo: do sujeito de um discurso-fala. O discurso se molda sempre à forma do enunciado que pertence a um sujeito falante e não pode existir fora dessa forma” (BAKHTIN, 1997, p. 294.)

uma comunicação verbal espontânea. Já os gêneros primários, ao se tornarem componentes dos gêneros secundários, transformam-se dentro destes e perdem sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios. Para exemplificar essa relação, Bakhtin (1997) cita o exemplo de uma réplica de um diálogo cotidiano (simples) inserido dentro de um romance (complexo, por ser um fenômeno da vida literário-artística). Sendo assim, a réplica do diálogo conserva sua forma e seu significado cotidiano apenas no plano do conteúdo do romance, e só se integra à realidade existente através do romance<sup>20</sup>, enunciado secundário considerado como um todo.

Todavia, o teórico faz uma ressalva no que concerne à maleabilidade da natureza dos gêneros quanto às variações de contexto ou a tendência entre o oral e o escrito, dentre outros, visto que tudo isso pode levar a uma maior ou menor reestruturação e renovação dos gêneros do discurso.

Enfim, o processo interacional da comunicação veiculado pelos gêneros está diretamente ligado à concepção de dialogismo, uma vez que consideramos a língua como uma atividade essencialmente dialógica, na qual os sujeitos dessa interação atuam como seres sócio-historicamente situados, em que diferentes processos de comunicação ocorrem com o auxílio de gêneros do discurso<sup>21</sup>, definidos como “tipos relativamente estáveis”.

O dialogismo é um conceito defendido por Bakhtin (2008) como princípio fundamental da linguagem ao levar em conta a relação dialógica que se estabelece com o outro. Sendo assim, todo texto tem caráter dialógico, uma vez que resulta da interação de várias vozes texto. A abordagem dialógica democratizou a relação entre texto e a teoria textual, afinal, as relações intertextuais foram consideradas em escalas artísticas, linguísticas e literárias dentre outros. As ideias de Bakhtin (1997) colocam o tema nas atividades humanas, uma vez que atribui a condição dialógica à existência humana, gerando uma pluralidade de gêneros nas práticas interativas.

Diante disso, a constituição do gênero na atividade interacional caracteriza-se como algo mutável, que se molda à situação discursiva, é um equilíbrio entre elementos recorrentes e difusos, que podem, inclusive, consolidar outro gênero. A esse processo

---

<sup>20</sup> Bakhtin (1997, p.281) se refere ao romance como gênero do discurso, ou enunciado, secundário.

<sup>21</sup> De acordo com a linguista Regina Delf Isola (2012, p. 17), “levando-se em conta a evidência da inexistência um termo consensual, constata-se que a terminologia empregada pelos teóricos oscila entre ‘gênero discursivo’ ou ‘gênero do discurso’ ou ‘gênero textual’, de acordo com a vertente da base teórica assumida”. Dessa forma, neste trabalho, optamos por não focar nas diferenças de nomenclatura entre textual e discursivo, mas abordamos as linhas teóricas que tratam do estudo dos gêneros a partir do caráter de maleabilidade, o qual possibilita enxergar os quadros a partir do viés de hipergênero.

Bakhtin (1997) chama de forças centrípetas (de estabilidade) e forças centrífugas (de mudanças)<sup>22</sup>.

Cada enunciação concreta do sujeito do discurso constitui o ponto de aplicação seja das forças centrípetas, seja das centrífugas. Os processos de centralização e descentralização, de unificação e de desunificação cruzam-se nesta enunciação, e ela basta não apenas à língua, como sua encarnação discursiva individualizada, mas também ao plurilinguismo, tornando-se seu participante ativo (BAKHTIN, 1997, p. 82).

De início, segundo Marcuschi (2002), houve uma tendência em considerar “os enunciados relativamente estáveis” de Bakhtin, com uma abordagem que idealizava um caráter de estabilidade. Todavia, a atual tendência retorna ao aspecto da maleabilidade dos gêneros numa situação sociocomunicativa.

Existe uma grande diversidade de teorias de gêneros no momento atual, mas pode-se dizer que as teorias de gênero que privilegiam a forma ou a estrutura estão hoje em crise, tendo-se em vista que o gênero é essencialmente flexível e variável, tal como o seu componente crucial, a linguagem. Pois, assim como a língua varia, também os gêneros variam, adaptam-se, renovam-se e multiplicam-se. Em suma, hoje, a tendência é observar os gêneros pelo seu lado cognitivo, evitando a classificação e a postura estrutural (MARCUSCHI, 2002, p.18).

No quesito maleabilidade dos gêneros, podemos considerar as abordagens de Maingueneau (2002; 2006) em dois momentos. No primeiro (2002), ele argumenta que um gênero do discurso<sup>23</sup> vai além da organização textual, considerando para o modelo de gênero do discurso outras características definidoras como finalidade, lugar e momento onde ocorre, suporte material (ex.: televisão, rádio, jornal, diálogo), e o estabelecimento de *parceiros legítimos* (formados conforme contexto situacional).

Posteriormente, Maingueneau (2006), adicionou mais elementos ao modelo descrito, distinguindo os gêneros *instituídos* - dependentes da relação entre interlocutores, podendo ser rotineiros ou autorais - dos *conversacionais* – os quais se aproximam das situações convencionais de gênero.

---

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> Em consonância com as ideias de Bakhtin (1997), Maingueneau (2002, p.63) argumenta que “os gêneros do discurso não podem ser considerados como formas que se encontram à disposição do locutor a fim de que este molde seu enunciado nessas formas. Trata-se, na realidade, de atividades sociais que, por isso mesmo, são submetidas a um critério de êxito”.

Todavia, quando se trata do discurso literário – e, abrangendo a nossa reflexão – quando se trata do discurso artístico - Maingueneau (2006) acredita que os gêneros instituídos devem ser considerados em toda a sua diversidade, numa escala de tipos de 1 a 4, com uma variação que começa do que é considerado rotineiro até o autoral.

Esse parâmetro autoral possibilita uma categorização genérica para além de uma simples etiqueta, como posicionamento do autor, associado a uma memória intertextual – o que podemos entender como rótulos. Estes são elementos que muito podem influenciar os aspectos formais do texto<sup>24</sup>, e o uso deles é que irá constituir o hipergênero.

No caso dos rótulos que se referem a um tipo de organização textual, mencionamos em primeiro lugar aquilo a que demos o nome de hipergêneros. Trata-se de categorizações como “diálogo”, “carta”, “ensaio”, “diário” etc. que permitem “formatar” o texto. Não se trata, diferentemente do gênero do discurso, de um dispositivo de comunicação historicamente definido, mas um modo de organização com fracas coerções que encontramos nos mais diversos lugares e épocas e no âmbito do qual podem desenvolver-se as mais variadas encenações da fala. O diálogo, que no Ocidente tem estruturado uma multiplicidade de textos longos ao longo de uns 2.500 anos, é um bom exemplo de hipergênero. Basta fazer com que conversem ao menos dois locutores para se poder falar de “diálogo”. O fato de o diálogo - assim como a correspondência epistolar - ter sido usado de modo tão constante decorre do fato de que, por sua proximidade com o intercâmbio conversacional, ele permite formatar os mais diferentes conteúdos (MAINGUENEAU, 2006, p. 244).

Essa perspectiva nos permite entender os quadrinhos como uma linguagem autônoma, apesar de contextualizada de outras áreas, e que apresenta um campo próprio de concepção. A ideia de linguagem autônoma é compartilhada também por autores como Cirne (1970), Eisner (1999), Acevedo (1990) e Eco (1993)<sup>25</sup>.

Ramos (2010), baseado nos pressupostos de hipergênero de Maingueneau (2006), ainda elencou algumas tendências recorrentes e comuns apresentadas nas HQs como: há diferentes gêneros que utilizam a linguagem dos quadrinhos; há uma predominância da sequência ou do tipo textual narrativo; as histórias podem conter personagens fixos ou não; a narrativa ocorre em um ou mais quadrinhos, a depender do gênero; o formato ou veículo da

---

<sup>25</sup> Cf. RAMOS, 2012b.

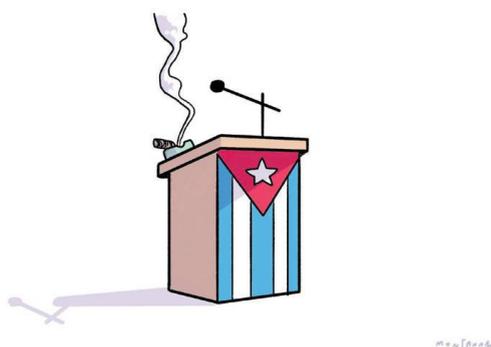
publicação pode orientar a percepção do gênero; existe a tendência de uso de imagens desenhadas, mas também podem ser encontrados o uso de fotografias ou outros do tipo para composição das histórias.

E a partir do uso tais características, em maior ou menor escala, unem-se vários gêneros em torno de um “grande rótulo”. Seriam, então, os quadrinhos, considerados um *hipergênero*, agregador de diferentes outros gêneros, todos autônomos, com suas particularidades, mas com características afins. “Todos esses gêneros teriam em comum o uso da linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional” (RAMOS, 2010, p.21).

Assim sendo, dentro do hipergênero quadrinhos podem ser abrigados vários modos de produção das HQs como os cartuns, as charges e as tiras, dentre outros gêneros identificados principalmente a partir de características de produção e de como podem ser vistos pelo leitor e pelo produtor<sup>26</sup>.

O cartum e a charge em muito se assemelham, pois têm como característica o texto de humor. A diferença consiste na charge tratar de fato ou tema ligado às notícias, estabelecendo, assim, uma relação intertextual com a notícia, uma vez que recria o fato de forma ficcional; enquanto que o cartum, geralmente, aborda situações corriqueiras.

Na figura a seguir, temos um exemplo do João Montanaro na charge publicada na Folha de São Paulo, no dia da morte do governante cubano Fidel Castro, 25 de novembro de 2016.



**Figura 3 - Charge em homenagem a Fidel Castro**

Fonte: <<http://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/47409-charges-novembro-de-2016>>.

---

<sup>26</sup> Cf. RAMOS, 2009.



**Figura 4 - Cartum de Allan Sieber**

Fonte: < <https://ojornaldohumor.wordpress.com/2011/09/30/entrevista-allan-sieber-e-sua-conversao-para-o-humor/>>.

No cartum da figura 4, de Allan Sieber, onde é ilustrada uma das dificuldades da rotina de um estagiário, podemos perceber a possibilidade da construção de uma sequência temporal dentro de um único quadro, através de analogia à evolução da espécie humana para marcar a temporalidade pretendida.

Há também a tira cômica (ou tira de quadrinhos), predominante nos jornais brasileiros e na maioria dos países. Por ser tão difundida, muitas vezes é vista como sinônimo de tira. Todavia, além das tiras cômicas existem ainda as tiras cômicas seriadas e as tiras seriadas<sup>27</sup>.

As tiras cômicas têm, como principal característica, como o nome já menciona, o humor, além de serem um texto curto (devido à restrição do formato fixo retangular). “O gênero usa estratégias textuais semelhantes a uma piada para provocar efeito de humor. Essa ligação é tão forte que a tira cômica se torna um híbrido de piada e quadrinhos” (RAMOS, 2009, p.364).

O exemplo a seguir nos mostra uma tira cômica do quadrinista Adão Iturrusgarai, na conotação de humor negro, bastante recorrente em tiras cômicas na atualidade, um humor atrelado à realidade com olhar crítico, ácido, e muitas vezes mórbido.

<sup>27</sup> Cf. RAMOS, 2009.



**Figura 5 - Tira de Adão Iturrusgarai**

Fonte: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/?cmpid=menu#16/12/2016>>.

As tiras seriadas<sup>28</sup> (ou tiras de aventuras) contêm histórias narradas em partes, onde cada tira apresenta um capítulo diário, o qual faz parte de uma trama maior. Comumente, esse tipo de material é reunido em posterior na forma de revista ou livros.

Já a tira cômica seriada, além de trazer a temática do humor, é produzida em capítulos. Sendo um meio termo entre as cômicas e as seriadas, também pode ser lida como uma HQ mais extensa. E essa questão da extensão permite uma série de outros gêneros que trazem a característica comum em serem publicados em suportes que permitem uma condução narrativa mais longa e mais detalhada. “É o que ocorre com as revistas em quadrinhos, com os álbuns (nome dado a edições parecidas com livros) e com a página dominical (termo usado para definir as histórias de uma página só publicadas em geral nos jornais)”<sup>29</sup>.

Ramos (2009) ainda afirma que a diversidade de gêneros presentes nas HQs está atrelada a uma série de fatores: como a intenção do autor, a forma como a história é rotulada pela editora que a publica, a maneira como a trama será recebida pelo leitor, o nome com o qual o gênero foi popularizado e que tornou o gênero mais conhecido junto ao público.

Assim, podemos verificar uma tendência em rotular tais gêneros a partir da temática da história que ele apresenta, como alguns descritos a seguir:

[...] super-heróis, terror, infantil, detetive, faroeste, ficção científica, aventura, biografia, humor, mangá (nome dado ao quadrinho japonês e a

<sup>28</sup> “É pertinente observar que, isoladamente, tais tiras seriadas formam um gênero autônomo, com diferentes temáticas, que é produzido e lido em capítulos. Mas, quando organizadas em sequência em livro, ficam mais próximas das histórias em quadrinhos convencionais do que de tiras seriadas propriamente ditas. Merece menção também que esse gênero quase inexistente no Brasil, embora já tenha sido muito popular no país. Ainda é produzido nos Estados Unidos e, até alguns anos atrás, na Argentina também” (RAMOS, 2009, p. 364).

<sup>29</sup> Ibid., p. 365.

seus diferentes gêneros), erótica, literatura em quadrinhos (adaptações de obras literárias), as extintas fotonovelas, o jornalismo em quadrinhos (reportagens feitas na forma de quadrinhos).

Seguramente há mais temas possíveis e outros mais ainda surgirão. Mas o importante é frisar que cada um pode constituir um gênero autônomo, publicado em diferentes formatos e suportes (RAMOS, 2009, p. 365).

Portanto, podemos entender por história em quadrinhos como um grande rótulo que une características comuns e engloba a diversidade de gêneros, rotulados de diferentes maneiras, que utilizam a linguagem dos quadrinhos para compor um texto tendencialmente narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional.<sup>30</sup>

Mediante a tais considerações quanto ao formato dos quadrinhos, faz-se importante traçarmos algumas considerações quanto à linguagem e aos recursos da narrativa quadrinística, com fins de compreendermos os múltiplos gêneros que esse hipergênero abriga.

#### 1.1.4 Elementos composicionais dos quadrinhos

As HQs utilizam-se de vários recursos ou elementos para a composição de sua linguagem peculiar. A seguir, visando uma abordagem didática, comentaremos sobre alguns recursos<sup>31</sup> composicionais e suas funções que consideramos como basilares para compreender o universo dos quadrinhos e sua narrativa, com o intuito de uma breve instrumentalização dessa linguagem.

**Balão e apêndice** -Segundo Ramos (2010), no que tange à representação da fala, a linguagem dos quadrinhos possui uma série de recursos. Um dos elementos mais tradicionais para tal é o balão, cuja principal função é a de representação das falas, e que, conforme variação gráfica das letras e delimitações, constroem intrinsecamente a ideia que se quer passar.

O balão é um elemento tão popular que, na Itália (país com forte produção quadrinística de terror e faroeste), atribuíram o nome *fumetti* às HQs referentes ao molde de “fumacinha” do balão de pensamento. Dentre as inúmeras definições que podemos encontrar para definir o balão, algumas ganham destaque:

---

<sup>30</sup> Cf. RAMOS, 2010.

<sup>31</sup> Parte da divisão dos elementos composicionais dos quadrinhos aqui apresentada é inspirada na organização sistemática do teórico Paulo Ramos (2010).

Em conformidade com o teórico precursor Will Eisner (1999), o balão é o recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor. Já para Acevedo (1990), significa uma convenção própria da história em quadrinhos que serve para integrar à vinheta o discurso ou o pensamento dos personagens. O balão pode ainda apresentar diversos formatos indicando a fala entre personagens através do diálogo direto e do diálogo superior<sup>32</sup>.

De acordo com Acevedo (1990), o balão é composto por dois elementos: o continente, composto por corpo e apêndice, podendo variar de formato a depender da carga semântica e expressiva, e o conteúdo composto por linguagem escrita ou imagem. Nesse contexto, a linha “preta” ou contorno acrescenta um significado e também informa a característica do som, sendo de extrema importância para entender a linguagem dos quadrinhos.

Assim sendo, podemos considerar alguns tipos<sup>33</sup> de balões: como o balão de fala ou *balão-fala*, o mais comum e neutro, e possui um traçado contínuo (exemplo da figura 6); o *balão-pensamento*, que indica pensamento, tem contorno ondulado e formato de nuvem (figura 6), e o seu apêndice é formado por bolhas; o *balão-berro*, que sugere tom de voz alto através do contorno de extremidades angulares, como uma explosão (figura 7); o *balão-cochicho*, possui linha pontilhada para transmitir a ideia de falar em voz baixa (figura 8); o *balão-zero* ou ausência de balão, é quando não há contorno, podendo ser indicado com ou sem apêndice (figura 9); o *balão de apêndice cortado*, que é usado para indicar a voz de um emissor que não aparece no quadro (figura 10), dentre tantos outros tipos.



Figura 6 - Balão fala e balão pensamento



Figura 7- Balão-berro



Figura 8- Balão cochicho

<sup>32</sup> Cf. EGUTI (2001 apud RAMOS, 2010).

<sup>33</sup> Cf. CAGNIN, 2014.



Figura 9- Balão-zero



Figura 10 - Balão de apêndice cortado

Em relação ao apêndice (rabicho ou rabinho)<sup>34</sup>, podemos convencionar que ele está “umbilicalmente” ligado ao balão, e costuma indicar o autor ou emissor da fala ou pensamento, podendo ainda ter vários apêndices para um mesmo balão (balão-unísono da figura 12). Além disso, pode ainda acompanhar o contorno do balão ou apresentar caracterização própria, como no exemplo da figura 11, quando o formato do apêndice e do balão-composto (o qual apresenta múltiplos momentos de manifestação verbal da figura representada) expressam a linguagem de um programa televisivo.

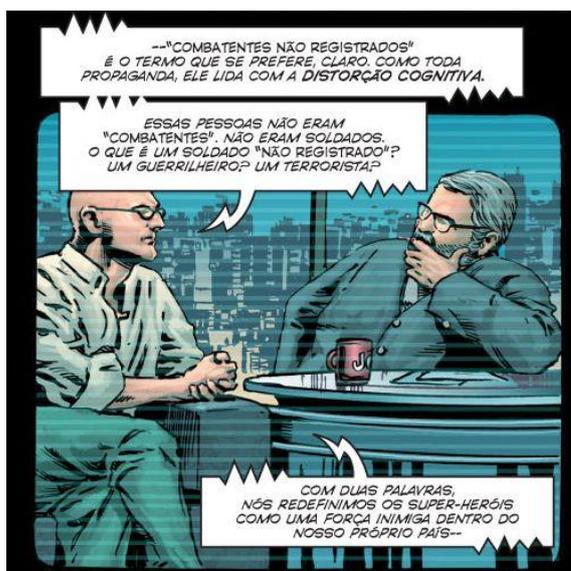


Figura 11 - Balão-composto



Figura 12 - Balão-unísono

<sup>34</sup> O termo *apêndice* é proposto por Fresnault-Deruelle (1972), Cagnin (1975) e Ramos (2010); *rabicho* é usado por Acevedo (1990), Santos (2002) e Vergueiro (2006); *rabinho* é usado por Eisner (1989). Cf. RAMOS, 2010.

**Legenda** – Costuma ser um quadro de aspecto retangular, onde é apresentada a narração de alguém externo à ação, uma voz extradiegética de um narrador onisciente ou até mesmo um narrador-personagem. Conhecida também como quadro narratário, é utilizada para situar o leitor no tempo e no espaço, indicar a mudança de localização dos fatos, avanço ou retorno no fluxo temporal, entre outros.

Nos formatos mais clássicos, as legendas seguem delimitadas por um quadro na parte superior da cena; no entanto, atualmente encontramos uma infinidade de recursos que identificam a fala do narrador, desde cores diferenciadas a elementos tipográficos, conforme figura 13 a seguir:



Figura 13 - Legenda e onomatopeia

**Conteúdo oral do quadrinho** – Esse elemento é bastante apoiado na oralidade. Segundo Ramos (2010), a letra no formato tradicional, escrita de forma linear, geralmente na cor preta, indica uma expressividade “neutra”, e qualquer corpo de letra que destoe disso, qualquer negrito ou variação de fonte textual ou tamanho, obterá resultado diferente. Dessa forma, a letra passa a agregar um sentido que varia conforme o contexto da história. Para Cagnin (2014), a letra é a função figurativa do elemento linguístico.

No exemplo da figura 14, as letras dentro dos balões variam conforme entonação das vozes dos personagens da obra *Sandman*, de Neil Gaiman (além dos balões diferenciados pelas cores, as quais também são responsáveis por diferenciação de sentido, conforme veremos mais adiante na seção ‘Função da cor’).



Figura 14 - Variação de letras para especificar fala de personagem

Nos quadrinhos, além dos signos verbais (linguísticos), existem os signos visuais, os quais constroem a narrativa através da linguagem não verbal. Veremos a seguir, alguns dos elementos visuais constitutivos da linguagem quadrinística.

**Onomatopéias** – São signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos<sup>35</sup>. Apesar de convencionais, não há um limite para a criação de onomatopéias nas HQs, geralmente seguem a língua onde a obra é produzida, sendo sempre uma aproximação do som, e nunca uma reprodução exata. Um exemplo disto está na palavra “tchof” na figura 11, na obra *Tungstênio* – publicação de 2014 - de Marcello Quintanilha no contexto brasileiro. Segundo Cirne (1970), “O ruído nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual”.

**Função da Cor** – Entender o papel das cores nos quadrinhos, requer conhecer um pouco do percurso do uso cromático nas HQs ao longo dos tempos. Segundo McCloud (1995), essa relação está intrinsecamente ligada à história do comércio e da tecnologia.

<sup>35</sup> VERGUEIRO, 2007.

Numa perspectiva mais ampla, talvez todos os aspectos envolvidos nos quadrinhos foram e são afetados pelas regras do mercado financeiro, mas a cor está ligada diretamente aos avanços tecnológicos.

O advento da cor na indústria jornalística gerou uma revolução na imprensa no começo do século XX, alavancando as vendas desse meio. Contudo, o uso das cores significava também um elevado custo na produção e foi a partir disso que se adotou o *processo padrão de quatro cores* – ciano, magenta, amarelo e preto -, uma forma de elaboração e impressão que diminuía os custos, uma vez que era utilizada a tinta preta para os traços, reduzindo, assim, a utilização das cores primárias. E foi essa estética de cores simples e nítidas, impressa em papel de jornal barato que se tornou uma marca dos quadrinhos norte-americanos. Com o intuito de compensar a pouca diversidade cromática, a seguinte estratégia foi adotada para enfatizar as figuras dos personagens, principalmente dos super-heróis: passaram a usar cores primárias brilhantes na representação dos trajes, num mecanismo de contraste e saturação que conferiu forte poder icônico nos quadrinhos, uma vez que essas cores passaram a simbolizar esses personagens na mente do leitor<sup>36</sup>.

Já os quadrinhos europeus adotaram mais o uso das cores planas inicialmente, sem tantas técnicas de impacto e contraste, o que resultou em maior minuciosidade e desenvolvimento estético, plástico, uma vez que, segundo McCloud (1995), as cores planas costumam objetificar os seus sujeitos, fazendo com que o leitor fique mais consciente das formas dos objetos. Todavia, foram autores europeus como Claveloux, Caza e Moebius que, a partir de uma paleta de cores mais subjetiva, mais heterogênea, vinculadas ao despertar de emoções – através de gradações, ao contrário da uniformidade das cores planas - abriram caminho para um manuseio cromático expressivo nos quadrinhos no mundo todo, fato que ampliou as técnicas e mecanismos das cores no meio.

Isto posto, nas HQs, podemos considerar as cores como signos plásticos de conteúdo informacional relevante para compreensão dos quadrinhos. A cor ou a “ausência” dela - no caso do preto e branco – irá compor a linguagem das HQs. Em muitos casos, a opção por uma HQ em preto e branco tende a ressaltar as ideias e a temática que se quer passar na história; nesse caso o significado transcende a forma, a atenção do leitor se volta mais para a mensagem do que para o conteúdo plástico. Já se a obra é realizada em cores planas, as

---

<sup>36</sup> Cf. MCCLOUD, 1995.

formas passam a assumir maior significância. E, com cores mais expressivas, os quadrinhos podem transmitir sensações que somente a cor é capaz de proporcionar<sup>37</sup>.

De acordo com Dondis (1991) a variação cromática na percepção visual não ocorre de forma aleatória: “A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum” (DONDIS, 1991, p. 108). Assim sendo, cada cor também tem inúmeros significados associativos e simbólicos.

A cor ultrapassa a questão estética e alcança a linguagem e o conteúdo da mensagem, transforma-se num elemento visual e textual ao mesmo tempo – como geralmente ocorre no formato. Dessa forma, existe uma série de informações no hipergênero dos quadrinhos que são transmitidas por meio de *signos plásticos*<sup>38</sup>, os quais se referem aos indicadores de cor. Se retornarmos à figura 12, também poderemos observar que os balões de fala também são diferenciados pelas cores para indicar os personagens.

**Quadro/vinheta e cena narrativa** –De acordo com McCloud (1995), o quadro (vinheta) é o ícone mais importante dos quadrinhos, uma vez que funciona como um indicador da divisão do tempo e do espaço nesse tipo de produção artística. Quando o leitor movimenta os olhos pelo espaço da página, também tem a sensação de se mover no tempo. Devido a sua importância, a forma dos quadros ou até a ausência destes influenciará a experiência da leitura. Da mesma forma, a inexistência do contorno do quadro é carregada de significado intencional, como por exemplo dentre tantas possibilidades interpretativas, pode conferir mais leveza ou agilidade à leitura, ou pode intensificar a dramaticidade de uma cena por ser uma imagem que extrapola os espaços.

A imagem icônica é o elemento básico apresentado como uma sequência de quadros que trazem uma mensagem ao leitor, no geral uma narrativa ficcional ou real. Nesse contexto, a menor unidade narrativa é o quadrinho ou vinheta. No mundo ocidental, a sucessão de vinhetas é organizada no sentido da leitura do texto escrito – do alto para baixo e da esquerda para direita, diferente do sentido de leitura dos países asiáticos que se apresenta ao contrário. A mesma ordem de leitura ocorre dentro de cada quadrinho<sup>39</sup>. De qualquer forma, a técnica de desenho utilizada nas HQs vai depender do objetivo de cada criador.

O quadro agrupa personagens, mostra espaço da ação, faz um recorte de tempo, enfim, condensa uma série de elementos de uma cena narrativa. Na maioria dos casos, ele

---

<sup>37</sup> Cf. MCCLOUD, 1995.

<sup>38</sup> Cf. RAMOS, 2009.

<sup>39</sup> Cf. VERGUEIRO, 2007.

contém um fragmento de ação, e geralmente, a comparação com outro quadro permite a condução da narrativa<sup>40</sup>.

Quanto às formas de apresentação do quadrinho, os mais comuns são as retangulares e as quadradas, mas não há padronização quanto a isso, essa escolha dependerá da intenção do artista e do espaço físico disponível para a história. Um bom exemplo disso consta na figura 15, de autoria de Neal Adams, onde as vinhetas estão inseridas no rosto do Lanterna Verde para indicar o que se passa na mente do super-herói.



Figura 15 - Vinhetas inseridas no rosto do personagem indicam seu pensamento

Outro exemplo pode ser visualizado numa cena obra *Retalhos*, de Craig Thompson, onde as vinhetas se confundem com os retalhos do cobertor, havendo ainda uma transposição dos personagens pelos quadros (Figura 16).

<sup>40</sup> Cf. RAMOS, 2009.



Figura 16 - Vinhetas e cobertores

O formato das vinhetas também é determinado pelo contorno, uma borda também chamada de linha demarcatória, requadro, contorno dos quadrinhos ou moldura do quadrinho<sup>41</sup>. Essa linha demarcatória tem a função de marcar graficamente a área da narrativa – que ocorre dentro da vinheta – e indicar o momento em que se passa o trecho da história. Assim sendo, os possíveis estilos dessa linha, ou até mesmo a ausência dela tem caráter significativo na narrativa, e as linhas demarcatórias não devem ser vistas como gaiolas<sup>42</sup>, o limite será dado de acordo com a criatividade do artista. Podemos verificar um exemplo de extrapolação dos limites dos quadros na tira cômica *Lola: a andorinha* de Laerte (figura 17), quando várias vinhetas dividem a mesma cena, ou melhor, existem várias cenas dentro de uma cena:

<sup>41</sup> Acevedo (1990) e Vergueiro (1985, 2007): linha demarcatória, Santos (2002): requadro; Eisner (1999); Franco (2004): contorno dos quadrinhos ou moldura do quadrinho. (Apud RAMOS, 2010).

<sup>42</sup> Cf. VERGUEIRO, 2007.

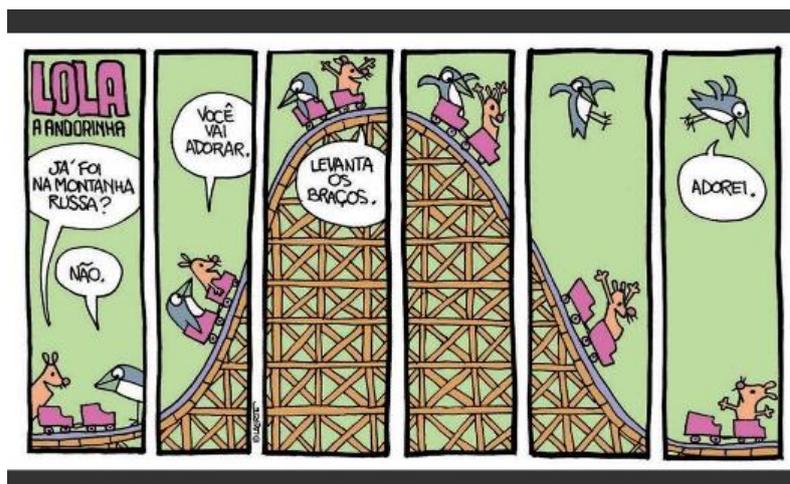


Figura 17 - Várias vinhetas dividem a mesma cena

Tal disposição das vinhetas colabora para a sugestão de movimento da montanha-russa, além de representar uma progressão temporal da narrativa elaborada nessa tira de Laerte.

**Ação da narrativa e personagens** – Segundo Ramos (2009), a ação da narrativa, de modo geral, é conduzida através dos personagens, “eles são a referência para orientar o leitor sobre o rumo da história”. E nas HQs, parte dos elementos da ação é transmitida através do rosto e do movimento dos seres desenhados. Através das expressões dos personagens, podemos acrescentar dados da história que não aparecem no texto escrito, como sentimentos e sensações, dentre outros.

**Expressão facial** – De acordo com Cagnin (2014), a expressão facial nas HQs pode ser representada pela combinação de cinco elementos, consiste na mescla dos olhos, pálpebras e pupilas, sobrancelhas e boca. O autor chega a uma catalogação de 1.566 formas diferentes de expressão facial, isso sem contar com a postura do corpo. Todavia, não se verifica um limite de expressões uma vez que tais elementos podem variar de acordo com a criação intencional do artista, como a exemplo do ilustrador Kevin Maguire, numa cena da obra *Já fomos a Liga da Justiça* (figura 18), que dá movimento a narizes, bochechas dentre outros.

Através das expressões dos personagens, podemos inferir dados da história que não aparecem no texto escrito, tais como sentimentos e sensações.



Figura 18 - Movimento de partes do rosto



Figura 19 - Metáfora visual

Fonte: Magra de ruim, Sirlanney, 2016. Disponível em: <<http://www.sirlanney.com/page/31>>

**Metáfora visual** - Há também elementos externos aos rostos dos personagens: são as metáforas visuais, que podem variar no grau de iconicidade, umas mais (onde os corações ilustrados indicam gostar na figura 19) e outras menos (no primeiro quadro da figura 18, os traços acima da cabeça da personagem indicam desespero). A *metáfora visual*<sup>43</sup> é uma forma de expressar ideias e sentimentos, reforçando o conteúdo verbal, além de possibilitar um

<sup>43</sup> Ramos (2010), Vergueiro (2007) e Eco (1993).

entendimento mais rápido da mensagem. São representadas por convenções gráficas que têm relação direta ou indireta com expressões do senso comum,

[As metáforas visuais] se constituem em signos ou convenções gráficas que têm relação direta ou indireta com expressões do senso comum, como, por exemplo, “ver estrelas”, “falar cobras e lagartos”, “dormir como um tronco” etc. As metáforas visuais possibilitam um rápido entendimento da ideia. Elas podem estar localizadas dentro ou fora dos balões. Como no caso das figuras cinéticas, sua variedade é infinita (VERGUEIRO, 2007, p. 54).

**Linhas cinéticas** - Em relação às formas de indicação de movimento nos quadrinhos, podemos considerar<sup>44</sup> que a ideia de movimento se baseia em duas relações: a do todo (o corpo) em relação a suas partes (cabeça, braços, olhos, dentre outros), conforme figura 16; e através das *linhas cinéticas* - um recurso utilizado para representar a mobilidade, o deslocamento físico. São também chamadas de *figuras cinéticas*<sup>45</sup>, uma convenção gráfica utilizada para dar uma ilusão de mobilidade ou deslocamento físico nos quadrinhos, uma vez que as imagens são fixas e

variam de acordo com a criatividade dos autores [...] as mais comuns são as que expressam trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou o lugar onde ele ocorre), entre outras (VERGUEIRO, 2007, p. 54).

Podemos visualizar, na figura a seguir, um exemplo no qual as linhas cinéticas indicam o movimento realizado por um barco para desviar das pedras.

---

<sup>44</sup> Cf. CAGNIN, 2014.

<sup>45</sup> Cf. Acevedo (1990) e Vergueiro (2006).



**Figura 20 - Linhas cinéticas**  
 Fonte: Dick Tracy, L&PM, 1985.

**Estilo do desenho** – Os personagens podem ser desenhados de maneira ultra ou hiper-realista, realista, estilizada ou caricata. Há uma tendência de que, nos quadrinhos cômicos, sejam utilizados traços caricatos, enquanto que, em histórias de aventura, os traços sejam realistas, a exemplo dos super-heróis, os quais geralmente são retratados com modelo realista. Todavia, não há uma regra fixa quanto a isso.

**Estereótipo** – O traço e as feições utilizados pelo desenhista criam o que chamamos de estereótipos. Segundo Ramos (2010), independente do estilo adotado, a imagem do personagem é composta por uma gama de informações visuais, desde vestimenta e cabelo, até o tamanho do corpo. Os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação<sup>46</sup> ou referência. Assim sendo, esse conjunto de aparências físicas também irá informar ao leitor sobre o tipo de texto, conforme exemplo (figura 21) dado por Eisner (1999) quando um resgate feito pelo estereótipo do herói é expresso por um tipo atlético e com traços realista; já no segundo quadro, a figura do herói é mais caricata com fins de indicar humor.

<sup>46</sup> Cf. EISNER, 1999.

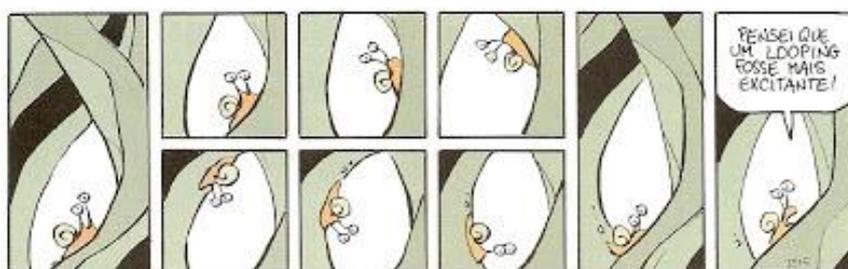


**Figura 21 - Estereótipos**

Fonte: Narrativas gráficas, Devir, 2005.

Em teoria, quando na produção de uma HQ, o quadrinista trabalharia com padrões de personalidade que seriam reconhecidos e compartilhados com o leitor. Todavia, estereótipos e diálogos devem ser coerentes para que se crie uma sequência verossímil.

**Tempo** – Elemento essencial numa narrativa quadrinística, o tempo costuma ser percebido através da disposição dos balões e das vinhetas. E a sensação de prolongamento do tempo será diretamente proporcional à quantidade de vinhetas utilizadas para descrever uma mesma ação. Da mesma forma, “quanto maior o corte entre uma cena e outra e menor o número de quadrinhos, menor a presença de um mesmo momento”<sup>47</sup>.



**Figura 22 -Níquel Náusea**

Fonte: <<http://ficcaohq.blogspot.com.br/2011/07/o-tempo-nas-historias-em-quadrinhos.html>>.

Um exemplo dessa passagem temporal pode ser visto na tira *Níquel Náusea* de Fernando Gonsales, na qual os quadros do meio foram divididos em quadros menores para aumentar o espaço da leitura e, por conseguinte, alongar a percepção do tempo. Assim

<sup>47</sup> RAMOS, 2010, p.129.

sendo, a redução do corte temporal de uma ação para outra acarretará na diminuição de inferências, além de aumentar o aspecto descritivo entre as vinhetas, e redução de indicação de movimento dos personagens.

A percepção temporal não precisa existir somente entre os quadrinhos, pode-se trabalhar também com o tamanho das vinhetas, onde uma maior indicaria um período de tempo mais longo.

Nesse entendimento, Antonio Luiz Cagnin (2014) discorreu sobre seis maneiras da presença do tempo nas HQs: a sequência de um antes e um depois (se dá através da omissão de elementos de uma sequência através da elipse, e a comparação entre dois momentos vai indicar uma sucessão temporal<sup>48</sup>); a época histórica (o contexto histórico percebido através dos signos visual como vestimentas, cenário dentre outros); Astronômico (recursos usados para indicar os períodos do dia, através do sol ou da lua); Meteorológico (clima que é indicado pelas roupas ou cenário); o tempo da narração (momento da ação em si, no momento em que o quadrinho é lido) e tempo da leitura (onde uma HQ engloba três momentos do passado – o que já foi lido -, presente – momento da leitura – e futuro – parte ainda não lida).

Todavia, o tempo de leitura e da narração podem se confundir, o que ocorre é um tempo médio ou ideal de leitura, uma vez que o ritmo de leitura varia de acordo com o leitor e com a quantidade de diálogos – também chamada de *efeito de duração*<sup>49</sup>.

**Espaço** – Tempo e espaço nos quadrinhos estão intrinsecamente ligados, uma vez que nessa linguagem o tempo é espacial. “A narrativa dos quadrinhos funda-se sobre a descontinuidade gráfico-espacial”<sup>50</sup>, montada a partir da mudança de uma imagem para outra, por intermédio da elipse. Assim sendo, o espaço pode ser a imagem de uma sala ou uma paisagem, podendo ser limitado, ou não, pela linha de contorno de vinhetas.

**Tipos de planos** - Ligados à linguagem icônica, estão elementos como o quadrinho, os planos e ângulos de visão e a montagem, entre outros. Os **planos ou enquadramentos** caracterizam-se pela forma como uma determinada imagem é representada, limitada em sua altura e na largura, da mesma maneira que acontece na pintura, na fotografia e no cinema. Os planos são classificados de acordo com a parte do corpo humano que representarem. O **plano geral ou panorâmico** abrange toda a cena ou ambiente, o **total ou de conjunto**

---

<sup>48</sup> Ibid., 2010.

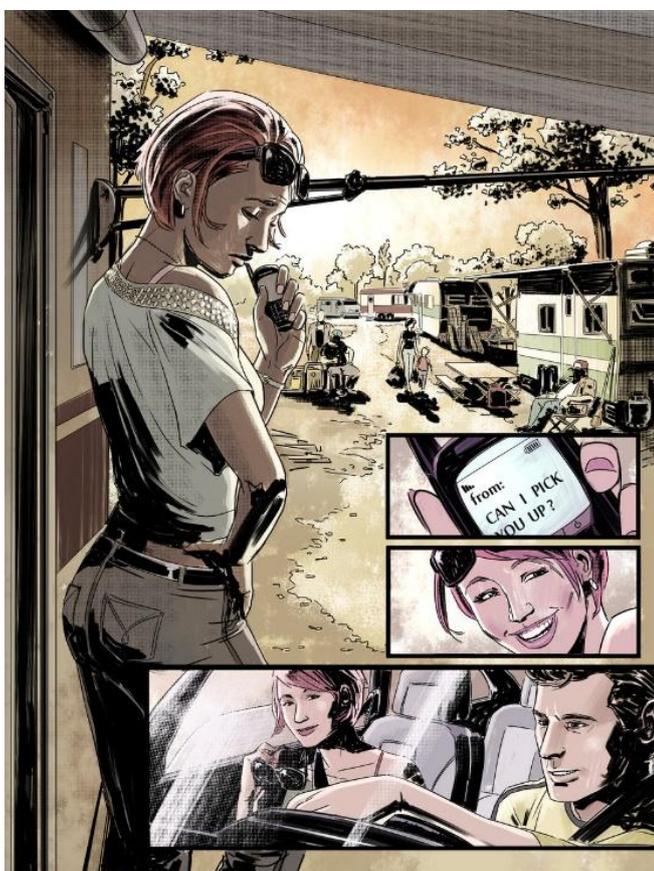
<sup>49</sup> Barbieri (apud RAMOS, 2010, p. 134).

<sup>50</sup> Cirne (apud RAMOS, 2010, p. 136).

representa apenas as pessoas humana, os personagens de corpo inteiro; o **plano médio ou aproximado** representa os personagens da cintura pra cima, com maior clareza dos traços fisionômicos, sendo muito utilizado em cenas de diálogos; **plano americano** retrata os personagens a partir da altura do joelhos, —baseando-se na ideia de que, em uma conversação normal, nossa percepção da pessoa com quem se está falando se dilui a partir desse ponto da anatomia humana (VERGUEIRO 2007, p. 42).

Temos ainda o **primeiro plano**, que limita o enquadramento à altura dos ombros da figura representada, e salienta o estado emocional e expressivo; e o **plano de detalhe**, ou pormenor, ou *close-up*, que limita o espaço em torno de parte de uma figura humana ou de um objeto em específico, realçando um elemento figural que o leitor normalmente não perceberia.

A próxima Figura exemplifica bem alguns desses planos, onde podemos perceber, se num sentido de leitura linear de HQ ocidental, primeiramente, o plano geral, e nos detalhes, duas vinhetas com *close-up*, e, por último, uma vinheta de plano médio.



**Figura 23- Exemplo de planos**

Fonte: < <http://blog.escolapandora.com.br/dica-do-professor-08-planos-de-enquadramento/>>.

**Tipos de ângulos de visão** - Os ângulos de visão caracterizam-se pela forma como o autor deseja que a cena seja observada. No geral, são classificados em **ângulo de visão médio**, onde a cena é observada a partir do ângulo do leitor; **superior**, onde a ação é enfocada de cima para baixo, permitindo que os personagens sejam diminuídos, são utilizados em momentos de tensão ou suspense; e também o **ângulo inferior**, no qual se vê a ação de baixo para cima; é utilizado para enaltecer ou tornar a figura retratada mais forte do que realmente é, sendo comum em histórias de super-heróis a fim de salientar a figura do protagonista.

Temos também a montagem da história em quadrinhos que dependerá do tipo de narrativa e veículo em que será publicada. A montagem numa tira de jornal será diferente das histórias de aventuras, por exemplo.

De forma geral, em HQs mais extensas, a página pode ser considerada como um grande bloco narrativo, representando um segmento de uma ação contada em várias páginas sequenciais. Em boas produções, ela é resultado de um planejamento deliberado, de forma a se encadear com aquilo que a precede e o que lhe é imediatamente posterior. Nesse planejamento, os autores e editores de quadrinhos estão especialmente atentos ao fato de que cada virar de página representa a perda de um pouco de atenção do leitor, que deve ser imediatamente recuperada nos primeiros quadrinhos que ele lê na página seguinte ou pode ser desviada para outro ponto da narrativa, conforme os interesses imediatos do autor (VERGUEIRO, 2007, p. 49).

**Elipse, entrequadros, ou, hiato** - Segundo Fresnault Deruelle (Apud RAMOS, 2010, p. 144), o hiato consiste na “descontinuidade ou ruptura necessária para a condução da narrativa quadrinística”. Cada hiato separa as “cercaduras” dos quadros, representando assim uma elipse. Em seu turno, Paulo Ramos (2010) defende que o recurso das elipses como construção da mensagem gera diferentes níveis de inferência por parte do leitor, o qual articula, sociocognitivamente, os elementos coesivos visuais entre um quadro e outro.

Já McCloud (2005), argumenta que nas HQs, o leitor é antes de tudo um colaborador, consciente e voluntário, que elabora uma conclusão a partir de cada entrequadro. É no limbo da sarjeta – nome atribuído à elipse por McCloud (2005) - que a “imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia” (Ibidem. p. 65). Os quadros fragmentam o tempo e o espaço, gerando um ritmo recortado de momentos dissociados, e

será o leitor que, ao conectar esses momentos, irá concluir mentalmente “uma realidade contínua e unificada”. Um bom exemplo desse processo pode ser verificado na figura a seguir.



**Figura 24 – Hiato nos quadrinhos**

Fonte: MCCLOUD, Scott. Reiventando os quadrinhos. São Paulo: MBooks, 2006.

No primeiro quadro, vemos um homem prestes a golpear outro com um machado. Em seguida, o segundo quadro nos mostra apenas uma onomatopeia. Na passagem entre esses dois quadros, podemos imaginar infinitas formas que o golpe aconteceu, ou que o homem foi morto, e o leitor foi “um cúmplice silencioso”, como citou McCloud (2005, p. 69): “Matar um homem entre os quadros significa condená-lo a milhares de mortes”.

No tocante ao papel das elipses para as HQs, o teórico brasileiro Moacyr Cirne (2000) vai ainda mais longe ao preconizar que tal elemento, ao que ele chama de corte gráfico, é o principal cerne da linguagem dos quadrinhos, um lugar espaço-temporal a ser preenchido pelo leitor. Para tanto, o autor define o formato a partir da especificidade da elipse, como uma narrativa “gráfico-visual”, impulsionada por sucessivos cortes, os quais agenciam imagens rabiscadas, desenhadas ou pintadas. Essa definição segue em contrapartida à grande parte da crítica e do senso comum que atribui a natureza quadrinesca aos balões de fala e pensamento. O autor acredita que as HQs são uma arte constituída por cortes – entre as imagens – mais que o cinema, por exemplo, uma vez que este detém uma menor quantidade de cortes necessários para a formação do sentido. Sendo assim, os cortes não têm a mesma dimensão semiótica que para os quadrinhos. “Sem cortes, não teríamos quadrinhos, simplesmente. Digamos que no cinema o corte, antes de qualquer coisa, é uma possibilidade estética; nos quadrinhos, aparece como uma exigência semiótica” (Cirne, 2000, p. 137).

Para melhor entendermos essa concepção, é importante lembrarmos que, nas HQs, as elipses, assim como os demais elementos, serão organizados através da **montagem** – também chamada usualmente de diagramação. Há uma articulação de quadros e elementos operados conforme criação e posicionamento narrativo do autor.

Quanto a isso, Umberto Eco (1993) nos explica que na montagem da história em quadrinhos não se resolve uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo – como em um filme –, mas realiza uma espécie de descontinuidade ideal através de uma fatural descontinuidade. A leitura de uma HQ pressupõe uma descontinuidade espacial que se faz temporal, ao contrário da leitura de um filme: a sua temporalidade se faz espacial.

Assim sendo, o hiato, elipse, ou sarjeta, dentre outras denominações possíveis para as lacunas entre as vinhetas, se caracteriza em um dos principais elementos da narrativa dos quadrinhos, como forma de pujante participação do leitor na construção dessa narrativa. Apesar de presente em diversas áreas artísticas como a exemplo do cinema e do teatro, percebemos que, nos quadrinhos, o processo de leitura e interpretação é alicerçado através da elipse, daquilo que não é dito/representado.

Após tratarmos dos elementos constituintes dos quadrinhos, através de algumas tipologias aqui descritas e exemplificadas, faz-se importante estabelecermos algumas considerações sobre outros aspectos relevantes na linguagem dos quadrinhos.

São aspectos que ainda se encontram em construção quanto a um estudo próprio nas HQs, como **Narrativa, Estética e Semiótica**. De formal geral, costuma haver um empréstimo desses aspectos a partir da teoria de outras áreas de conhecimento utilizadas para analisar obras de quadrinhos, e suas relevâncias irão depender do tipo ou do enfoque que se pretenda. Por isso, propomos a seguir, uma abordagem desses aspectos a partir de um caráter discursivo-reflexivo.

A ligação dos quadrinhos com as artes visuais deve-se indiscutivelmente à questão da imagem e das ilustrações. Muito já se teorizou sobre imagem e suas características, ou quanto à imagem somada ao texto, por exemplo. Nos trabalhos acadêmicos, vemos de forma recorrente a teorização de HQ se dar através da teoria imagética e da teoria do texto verbal. No entanto, ainda é recente, e de grande importância, a discussão sobre a natureza **estética** do quadrinho por si mesma, a partir de suas particularidades. Acreditamos não haver uma questão de soma, mas uma simbiose entre escrita, imagem e muitos mais elementos que essa

linguagem utiliza para nos apresentar algo, nos narrar um mundo; elementos que vão além dos rótulos teóricos e mercadológicos.

Como já vimos, a linguagem das HQs requer uma familiarização que vai além de uma leitura de imagem. Podemos talvez considerar como uma espécie de narrativa visual composta por algumas regras, a começar pela ordem da leitura. A diagramação e a estética convencional dos quadrinhos devem considerar a ordem de leitura ocidental – da esquerda para a direita -, ao contrário da ordem oriental que prevê uma leitura da direita para a esquerda. Por exemplo, se há dois personagens em cena, em geral, quem fala primeiro deve ficar mais à esquerda, assim como seu balão.

Em analogia com a vida real, se há duas pessoas conversando, elas estabelecem contato visual na maior parte do tempo, e se uma delas aponta para uma direção, a outra pessoa da cena acaba por olhar para lá e não mais para o interlocutor<sup>51</sup>. Da mesma forma, devem ser posicionados dois personagens numa diagramação de HQ que construa essa narrativa visual.

Segundo McCloud (1995), a configuração estética pode exigir uma grande demanda de nossas habilidades cognitivas, assim como a distribuição espacial na construção da página pode pedir releituras e deliberadamente confundir a linearidade narrativa, o que requer um alto grau de engajamento cognitivo.

Assim sendo, as vinhetas representam, em sua maioria, momentos pontuais, alternados, emoldurados com o espaço em branco da calha sobre qual devemos projetar causalidade - os chamados espaços elípticos ou elipses, conforme vimos anteriormente. Tal processo requer um grau substancial de participação do leitor para interpretação narrativa.

Uma recorrente problemática permeia o universo dos quadrinhos quanto a definições e características, o que dificulta a análise de uma **narrativa** quadrinística, uma vez que são apresentadas teorias que ora baseiam-se nos aspectos da polarização texto/imagem, ora direcionam a um absoluto conceito único abrangente de toda e qualquer forma de HQ.

Portanto, por acreditarmos que uma única teoria não dará conta da complexidade do tema, adotamos um posicionamento teórico reflexivo, que nos direcione para além de polarizações e conceitos estanques, pois sabemos que o formato das HQs e seus recursos estão em constante transformação.

Nessa perspectiva, o pesquisador francês Thierry Groensteen (2015) nos apresenta uma crítica quanto a abordagens teóricas comumente utilizadas para estudar HQ. Para tanto,

---

<sup>51</sup> Cf. <<http://www.saposvoadores.com.br/2012/06/6-elementos-basicos-para-criar-uma-historia-em-quadrinhos.html>>. Acesso em: 04 set. 2016.

o teórico denomina *desenho narrativo*, trazendo a condição basilar da imagem diante do texto verbal para o hipergênero, onde ele estabelece cinco características, todas analisadas a partir da ótica de uma narrativa visual: o *antropocentrismo* – no qual cada personagem é o protagonista do quadro, o agente da ação no quadro, a começar pelo posicionamento do corpo e do formato do quadro; a *simplificação sinédouca* – onde deve-se eliminar aquilo que não é necessário à inteligibilidade da situação representada; a *tipificação* – a estilização do traço é formada para permitir a identificação do personagem; a *expressividade* – onde os gestos e as expressões fisionômicas dos personagens devem estar entre as mais expressivas possíveis; e a *convergência retórica* – pois o desenho narrativo deve obedecer a um imperativo de legibilidade total, o que será conseguido através do uso dos diferentes parâmetros da imagem (moldura, composição e colorização, dentre outros) de forma a produzir um efeito singular. Logo, o desenho narrativo estaria em oposição ao desenho ilustrativo, e a tendência decorativa cederia lugar a uma leitura mais contemplativa.

A concepção de Groensteen (2015), traz um esforço em atribuir uma narrativa própria dos quadrinhos, por isso detém um engajamento contra o olhar predominante da palavra recorrente e aponta para uma superação da dicotomia texto/imagem. Ele afirma que o desenho exigido nos quadrinhos tem suas próprias leis<sup>52</sup>, as leis do desenho narrativo, o qual seria,

por excelência, aquele no qual podemos falar da “sujeição do traço ao logos”, recuperando uma fórmula de Jean-Marie Pontévia. Mostrar e contar são, para o desenho narrativo, a mesmíssima coisa. O desenho narrativo não remete a um referente, mas sim vai direto a um significante (GROENSTEEN, 2015, p. 169).

Nessa perspectiva, o teórico nos propõe a ideia de uma *solidariedade icônica*, como a conexão, um denominador comum, de uma pluralidade de imagens solidárias, ou seja, entende que, nas HQs, as imagens são diversas e correlacionadas de alguma forma<sup>53</sup>. Além disso, o autor enfatiza que, nessa noção, deve ser também considerado tudo o que faz parte do processo de comunicação específico das HQs, como a natureza dessas imagens (sua materialidade, forma de produção, por exemplo), pelos modos de articulações entre elas, o tipo de suporte que as acolhe, sua distribuição e condições de recepção.

<sup>52</sup> Segundo Groensteen (2015, p. 167), a imagem quadrinística é descritível, interpretável e apreciável.

<sup>53</sup> O teórico pontua que “esses critérios não constituem um mapa dogmático que tem de ser aplicado por completo” (GROENSTEEN, 2015, p. 169).

Apesar de falar dos quadrinhos como um meio de forte caráter visual, “como uma forma narrativa de dominante visual”, Groensteen (2015, p. 21) faz uma importante ressalva para considerarmos os diversos elementos composicionais do formato como um conjunto amplo colaborativo para a construção do sentido nas HQs, e cada elemento, seja visual ou linguístico, ou de outra natureza, participa igualmente da narração. Nesse sentido, o autor conceitua sobre o *sistema de quadrinhos*, noção por nós compartilhada, de que as HQs não operaram exclusivamente numa relação dicotômica entre verbal e imagético, mas também na presença da descontinuidade, escalonamento, efeitos de rede<sup>54</sup>, dentre outros recursos, que não reduzem a capacidade narrativa dos quadrinhos à narrativa escrita ou visual.

Há muitas dimensões nas HQs – narrativa, plástica, simbólica, e assim por diante -, todavia essas dimensões são interdependentes e não dissociativas. E a dimensão narrativa é construída através de todas as outras dimensões presentes nos quadrinhos. Se separamos no âmbito teórico, o fazemos com intuito didático de análise de fundamentos de áreas inicialmente distintas, porém interligadas no conjunto de uma obra.

Alexandre Link Vargas (2015), em sua tese *A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta*, propõe uma análise intrigante quanto a considerar uma teoria para quadrinhos, não mais relacionada a uma regra comum, mas a partir da exceção, através do termo *sarjeta*, ou seja, do hiato ou elipse, daquilo que não é dito ou mostrado.

O que esta ausência nos ajuda a perceber é que a sarjeta que o balão eventualmente dá à imagem está perfeitamente esticada ao corpo dos próprios quadrinhos de maneira que a distinção imagem-texto é posta enquanto suporte. Em outras palavras, não é que exista uma tensão entre a imagem e o texto nos quadrinhos, mas é esta tensão, a própria qualidade desta tensão, dada como assegurada, conhecida, certa para toda uma tradição acostuada com a separação histórica entre texto-imagem que dá chão para a história em quadrinhos. É a sarjeta distendida que dá suporte para que uma HQ possa, então, partir para a busca de outras formas de tensão e sobreposição [...]. A relação texto-imagem, ela mesma uma fenda, pode ser uma morada caso se deseje trabalhar sobre o abismo. É este ponto um dos muitos em que os quadrinhos residem (VARGAS, 2015, p. 209).

---

<sup>54</sup> Groensteen (2015) identifica alguns mecanismos do sistema de quadrinhos como: a descontinuidade remete à função elíptica dos espaços entre os quadros, enquanto que o escalonamento se refere a um escalonamento do sentido, onde o sentido só é plenamente revelado ao leitor após o “fim da travessia de diversos planos sucessivos de significado”. Já os efeitos de rede funcionam como conjunto de quadros de uma HQ constituem uma rede, através de um entrelaçamento de uma lógica sequencial e associativa., onde cada quadro se comunica com os demais.

Por conseguinte, a abordagem de um formato híbrido restrito à dicotomia entre texto e imagem deixa de existir, uma vez que não há duas heranças ou dois agentes em ação, mas o intervalo entre essas duas fronteiras pré-definidas exposto como base.

Vamos supor que adotemos as HQs como a junção de elementos linguísticos e elementos visuais, em que âmbito classificaríamos a elipse, por exemplo? Uma intersecção entre os dois campos? Mas existem palavras nos entrequadros? Provavelmente não. Então poderíamos dizer que é visual já que há um espaço em branco, não preenchido por nada? Mas, e quanto à questão do não dito? Talvez esses entrequadros, espaços em brancos, lacunas, hiatos, sarjetas, ou como preferirmos chamar, não sejam necessariamente algo físico ou concreto, mas situa-se a nível de interpretação, de referencial. E a narrativa? Seria um carácter linguístico apenas? E quanto à questão da narração por imagens? E os questionamentos talvez não findem. Por esse motivo, é que optamos por uma abordagem de quadrinhos multifaceda, e que, tem como referência perspectiva visual, contudo sem diminuir a o papel dos demais caracteres envolvidos.

Vargas (2015) ainda remete à importância do **traço** - semelhante a Groensteen (2015)<sup>55</sup> - como superação desse hibridismo específico entre palavra/imagem, como um ponto em comum da escrita e do desenho.

Existe, portanto, todo um jogo de fala e escrita, escrita e imagem, imagem e fala, num círculo interminável de rastros. Não que não seja possível ater-se unicamente aos ícones que se quer fazer figurar, porém, perde-se com isso toda uma riqueza que circula como um redemoinho de imagens indiciais. Ainda mais importante, as palavras, oralizadas pelo enredo e escritas pela HQ também fazem parte deste jogo. Por isso a questão texto-imagem deve ser posta de outra forma. A escrita e o desenho possuem algo em comum: o traço. O traço atua sobre um espaço que tem as limitações e regras que lhe conferem. Por exemplo, numa folha muito pequena um lápis com a ponta muito grossa pode fazer poucos movimentos, exceto se quiser rabiscar a folha inteira – pouco importa. No caso da escrita, o traço também possui alguma versatilidade, porém existem constrangimentos que o fazem agir dentro de certos ditames. Este jogo é matematicamente finito, porém, isso não encerra o jogo, pois – isto é importante – em cada momento passa-se a indicar outra coisa. No caso do desenho figurativo, o jogo pode parecer infinito, mas não é, existe também algum ponto insondável onde todos os desenhos terão sido feitos, entretanto, da mesma forma, o traço conduzirá a outro traço em suas inesperadas associações (VARGAS, 2015, p. 212).

---

<sup>55</sup> Groensteen (2015) discorre quanto à importância do traço como ponto em comum da relação texto/imagem, todavia seleciona como basilar a natureza imagética das HQs.

Assim, essas inesperadas associações conseguiriam nortear, mas não abarcar, toda a natureza dos quadrinhos. Consoante a essa perspectiva, já tratava o quadrinista brasileiro Hernfil (Apud CIRNE, 1990, p.60), com a seguinte declaração: “Meu desenho é caligráfico.

Seria um traço como assinatura, ou caligrafia do autor, uma marca autoral, que daria conta da ideia de narrativa visual, o que implicaria novamente na imponência da imagem. Além do mais, muitas obras são criadas em conjunto, sendo um roteirista e um ilustrador, e ainda assim são obras autorais, o que implicaria em diferentes tipos de traços e estilos em diferentes linguagens.

Em vista disso, podemos perceber que, no que concerne a uma narratologia dos quadrinhos, os estudos ainda não costumam contemplar os diferentes tipos de quadrinhos, ou recorrem ao reducionismo ou ao absolutismo de conceitos. Nesse contexto, acreditamos que, ao considerarmos quadrinhos como um hipergênero multifacetado e fluido, o arcabouço teórico utilizado para um estudo da narrativa quadrinesca seja adotado de acordo com as características da obra a ser analisada – considerando fatores como formato e contexto de publicação, mecanismos narrativos, a ênfase dada às ilustrações ou aos diálogos, ou ainda a ausência destes, dentre outros exemplos.

Ao que concerne aos estudos semióticos, percebemos que a quase inexistência de uma **semiótica** específica dos quadrinhos, sendo, portanto, pertinente aplicar os instrumentos da semiótica e da narratologia à linguagem dos quadrinhos. Nesse sentido, uma exceção seria a atual, do teórico francês Groensteen (2015), o qual afirma que muito dessa problemática é decorrente do fato de a narratologia ter sido desenvolvida tendo como referência a Linguística, partindo de uma visão logocêntrica - que buscam um narrar somente vinculado ao texto verbal -, enquanto que seu campo de investigação deveria ser o gênero narrativo, perspectiva na qual não seria necessária adaptar análise de uma narrativa linguística a outras mídias que também cotam a narrativa, estando inclusas nelas as HQs, o cinema, ou o teatro, por exemplo. Assim, seriam possíveis análises tanto narrativas, como semióticas que abarcassem, que não se apoiam exclusivamente no texto verbal para a construção diegética.

Assim, o teórico propõe uma nova semiologia dos quadrinhos, através do estudo e de concepções semióticas próprias dos quadrinhos, dentre elas, o princípio da *solidariedade icônica* e a ideia de um *sistema de quadrinhos*, conforme descrito anteriormente. Ideia das

HQs como um complexo sistema em que cada parte de um quadrinho funciona em sincronia com as demais, de forma interdependente.

Vale ressaltar que não nos deteremos numa perspectiva semiótica para o nosso estudo de HQs, visto à multiplicidade de questões a serem levantadas de acordo com a abordagem descritivo-analítica do nosso trabalho. Contudo, discorreremos sobre o olhar de Groensteen (2015) devido a sua grande contribuição para a melhor compreensão das HQs e para a possibilidade de estudá-las como um meio autônomo munido de recursos e instrumental próprios<sup>56</sup>.

Em proposta semelhante, o teórico italiano Ugo Volli (2007) pontua que, historicamente, a linguagem dos quadrinhos é derivada das linguagens da ilustração, da caricatura e da literatura ilustrada, e por isso compartilha alguns elementos característicos dessas linguagens. Todavia, ao mesmo tempo que compartilha traços, a linguagem quadrinística desvincula-se dessas linguagens. Volli (2007) afirma que a diferença principal entre os quadrinhos e a ilustração consiste no fato de que enquanto que a imagem dos quadrinhos narra – *imagem narrativa de ação* -, a imagem da ilustração comenta – *imagem comentativa*.

Podemos entender que uma ilustração se refere a alguma coisa que pode existir sem essa ilustração, ou seja, o papel da ilustração é fornecer um comentário externo que acrescenta algo à narração inicial, como forma de uma interpretação, um enriquecimento; geralmente as ilustrações são mais descritivas que narrativas, e dizem mais respeito a tonalidades emotivas e detalhes ausentes num texto inicial que à dinâmica das ações. No entanto, nas HQs cada vinheta possui uma função diretamente narrativa, uma vez que a vinheta “narra um momento da ação que constitui parte integrante da história, e não pode ser eliminada sem prejuízo para a compreensão da história” (VOLLI, 2007, p. 287).

Os efeitos dessa diversidade de função entre essas linguagens são dados a partir da forma pela qual são estruturadas as imagens: enquanto a ilustração privilegia a visão de conjunto (o plano geral), a vinheta foca naquilo que serve para criar a ação narrativa. Também podemos mencionar que, enquanto a ilustração requer uma observação mais longa, no âmbito dos quadrinhos, a leitura das vinhetas (sucessivas) é realizada de forma mais rápida para acompanhar o ritmo da história.

Apesar de, nas HQs, as imagens geralmente evocarem o movimento por uma série de vinhetas colocadas em sequência, é importante refletirmos que os quadrinhos não são uma

---

<sup>56</sup> Cf. Nobu Chinen em Introdução da edição brasileira (GROENSTEEN, 2015).

simples sucessão de cenas contidas cada qual em uma imagem, mas, sim, uma linguagem autônoma na qual as relações entre cada imagem costumam ser mais importantes que as imagens em si mesmas.

Como o diretor de cinema, o quadrinista tem que “montar” junto cada um dos enquadramentos para constituir uma sequência diegética. Há vários modos de montar juntos “os tijolos da construção” (as vinhetas): as vinhetas geralmente são retangulares, podem ser mais ou menos largas, e às vezes colocadas descendo ou subindo, vertical ou horizontalmente. De acordo com o esquema escolhido (regular ou dinâmico), o quadrinista comunica as informações suplementares. Um esquema regular é mais fácil de ler, enquanto um esquema dinâmico e articulado exige um tempo mais longo de leitura e maior esforço do leitor: o efeito gráfico de maior dinamismo faz com que o aspecto puramente diegético e narrativo seja sacrificado em favor de outros elementos, como o emotivo (a função referencial cai para segundo plano em relação às funções emotivas e estéticas da mensagem) (VOLLI, 2007, p.289).

Dessa forma, na vinheta, as imagens estão sendo entrelaçadas com sequências verbais e interagem com elas, principalmente, através de elementos como legendas, onomatopeias e balões de diálogos, dentre outros recursos utilizados. Volli (2007) afirma ainda que, diferente do que acontece numa narração, nas HQs, as palavras não possuem uma autonomia em relação às imagens, mas são apenas um componente em um jogo mais amplo. Imagens e palavras (juntas) contribuem para movimentar a ação narrativa, e podemos acrescentar que essa simbiose contribui para formar a ação narrativa quadrinesca.

Após tantos conceitos apresentados, podemos perceber que a questão da narrativa é um ponto crucial para a natureza do formato, o qual comumente nos conta sobre algo, nos narra uma história ou um fato, mesmo que seja num único quadro, ou que não utilize quadros ou ainda, não apresente palavras.

Sabemos a natureza dos quadrinhos se apoia mais a nível imagético e espacial, principalmente diante do processo criativo. Contudo, acreditamos que a leitura de uma HQ também dependerá do referencial do leitor, de acordo com preferências pessoais e até mesmo características individuais cognitivas. Podemos ter um leitor cuja recepção se opere mais a nível imagético; nesse caso, o primeiro momento de sua atenção concentra-se, de fato, às ilustrações, nas cores e formas, dentre outros. Todavia, a leitura de um quadrinho se

dará de forma diferente de outro leitor com tendências de recepção mais próximas das palavras e, por isso, sua atenção se voltará mais para os diálogos, por exemplo.

Por esse motivo, pensamos numa simbiose de elementos visuais, linguísticos e demais recursos utilizados. Dessa forma, questões como disposição dos quadros, significado dos balões ou da ausência deles, presença ou ausência da cor e expressões gestuais de personagens, todos esses elementos estabelecem relações de interdependência para a construção de sentido de uma história na narrativa das HQs.

Mediante tais considerações sobre quadrinhos e quanto a apontamentos estéticos e semióticos desse hipergênero, somos convidados a adentrar na concepção e nas teorias em torno do termo *graphic novel*.

## 2 ROMANCE GRÁFICO: (IN)DEFINIÇÕES E RÓTULOS

A utilização do termo *graphic novel* tem sido amplamente difundida, ao mesmo tempo em que o conceito e sua categorização tem gerado opiniões divergentes. Sabemos que a catalogação e as classificações são basilares para o estudo e as construções teóricas dos quadrinhos, contudo, faz-se importante que a finalidade dessas categorizações seja a de descrição, reflexão, sem as amarras de delimitações reducionistas.

Nesse aspecto, a teórica Hilary Chute (2008) acredita que nem mesmo o termo *graphic novel* seria adequado, uma vez que quando nos referimos a *novel* (romance) remetemos rapidamente à ficção. Dessa forma, o termo deixaria de fora as obras autobiográficas ou de jornalismo em quadrinhos, para tanto, ela propõe que utilizemos o termo narrativas gráficas. No entanto, consideramos, por ora, contemplarmos a nomenclatura *graphic novel*, por acreditarmos que os estudos quanto ao gênero romanesco de identidade fluida e em constante transformação representa mais adequadamente o esboço do contexto contemporâneo das histórias em quadrinhos.

O **romance gráfico** é um gênero quadrinesco amplamente produzido e lido na atualidade, detentor de uma mescla de linguagens e decorrente das histórias em quadrinhos. Considerado pela crítica como uma transformação dos quadrinhos, no que concerne às suas características artísticas e literárias, vem se legitimando enquanto novo formato, distanciando-se do gênero de origem, considerado indevidamente apenas como “literatura de massa”: comprometida com o entretenimento, voltada para o consumo em detrimento de preocupações estéticas e narrativas. Essas novas produções, ao contrário, apresentam-se como narrativas longas, de densidade e conteúdo complexos, tanto do ponto de vista plástico como literário, sendo destinadas ao público adulto. Tal formato vem ganhando destaque nas grandes editoras e livrarias, ocupando as prateleiras da literatura.

O salto transformacional dos quadrinhos para o romance gráfico é recente. Ocorreu em 1992, quando a obra *Maus*, de Art Spiegelman, recebeu o prêmio Pulitzer especial. *Maus*, que conta a história da experiência do pai de Spiegelman durante o holocausto, desconcertou a crítica literária por veicular, em um meio inusitado – comumente associado ao público infantojuvenil e ao estilo cômico (*comics* é o termo em inglês para *quadrinhos*) – uma história trágica e polêmica, de cunho essencialmente autobiográfico e confessional, o

que a projetava no âmbito das “narrativas de realidade”, escapando inclusive do componente lúdico da ficção. A primeira reação da crítica foi a de negação, e surgiu a dúvida sobre como classificar *Maus*. Entretanto, a essa obra seguiram-se várias outras na mesma linha, e as HQs “sérias” – ou seja, de caráter adulto das temáticas - multiplicaram-se e aprimoraram-se.

Em contrapartida à visão preconceituosa atribuída às HQs durante longo tempo, quadrinistas mais jovens – muitos deles leitores assíduos do formato e oriundos de experiências, principalmente nas artes plásticas, com passagens pela pintura, desenho, literatura e cinema – começaram a produzir espécies narrativas diferenciadas do gibi, das tiras e charges jornalísticas e mesmo das adaptações literárias para os quadrinhos, mais independentes e autônomas do gênero dos quadrinhos. Dentre essas obras, destacam-se os romances gráficos de cunho autoral – onde, na maioria das vezes, um só autor é responsável por enredo, imagens e texto – que, por sua extensão e estrutura, costumam ser assemelhados à concepção de “romance” no âmbito da literatura.

## 2.1 (IM)POSSIBILIDADES TEÓRICAS EM TORNO DE UMA NOMENCLATURA

O termo romance gráfico é proveniente do inglês *graphic novel*, difundido pelo quadrinista norte-americano e também teórico do formato, Will Eisner. Em 1978, quando publicou *O contrato com Deus*, referenciou na capa com o termo.

Segundo Garcia (2012), a primeira aparição conhecida da expressão *graphic novel* data dos anos 1960, utilizada Richard Kyle no boletim Capa-Alpha nº2 (1961) publicado pela Comics Amateur Alliance. Além disso, Garcia aponta para a utilização da expressão em três *comics* datados de 1976: *Bloodstar*, de Richard Corben, *Beyond Time and Again*, de George Metzger, e *Chandler – Red Time*, de Jim Steranko<sup>57</sup>.

Todavia, vale ressaltar que foi Eisner (2009) quem impulsionou a popularização do termo, ao buscar um rótulo que distanciasse as suas obras com o que era veiculado como *comics* nos Estados Unidos até então. No prefácio da primeira edição de *Um contrato com Deus*, o quadrinista revelou que a ideia para o termo foi animada a partir do trabalho dos artistas gráficos experimentais Otto Nüchel Frans Masereel e Lynd Ward, os quais, já nos anos 1930 publicaram narrativas sem texto verbal e feitas em serigrafia.

---

<sup>57</sup> Garcia (2012) afirma ainda que, na Espanha, em 1958, a Editora Dólar utilizava o rótulo “novela gráfica” nos gibis de Superman, e em 1969, a Ediciones Vértice também passou a adotar o rótulo para os quadrinhos do Homem-Aranha e do Quarteto Fantástico, com a finalidade de diferenciação das histórias para o público adulto.

Dessa forma, Will Eisner tornou-se um dos pioneiros dos estudos teóricos sobre quadrinhos, sendo ainda considerado o pai da *graphic novel*, intencionou o reconhecimento do gênero como literatura e arte, como um formato que requer do leitor uma soma de habilidades interpretativas visuais e verbais, culminando num “ato de percepção estética e de esforço intelectual”; estamos diante de uma narrativa visual, ou ainda de uma forma de “arte seqüencial” (EISNER, 2010, p. 2), termo ao qual recorre para abarcar as diversas possibilidades quadrinísticas de criação e falar do meio de comunicação como forma artística adulta de qualidade e relevo, e não mais apenas gibis.

A fomentação desse tipo de quadrinho deve-se em muitos aspectos ao movimento *underground*, quando artistas e escritores criaram o mercado de distribuição direta<sup>58</sup>. O processo foi seguido pelo surgimento das lojas especializadas em quadrinhos, que facilitaram o acesso a um maior número de leitores. Em continuidade, os autores procuraram tratar, em seus trabalhos, de assuntos que até então haviam sido considerados como território exclusivo da literatura, do teatro ou do cinema, dentre outras áreas, culminando em produções como, por exemplo, autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos.

Além disso, as produções com os chamados “temas adultos” proliferaram concomitante ao aumento da faixa etária dos leitores de HQ, acarretando, dessa forma, uma expansão de um mercado interessado em inovações e nesse tipo de temática.

Os gibis, ou Histórias em Quadrinhos, há muito carregam uma conotação pedagógica de facilitação do conteúdo, ou de leitura recreativa - e assim sendo, atribuída ao público infanto-juvenil - ou ainda de introdução ao mundo da leitura de textos, relacionada à ultrapassada noção de hierarquização entre as artes.

Uma possível problemática refere-se à diversidade de nomenclatura para essa tipologia. Segundo Santiago García (2012), os rótulos editoriais também remetem a “*visual novel*”, “*graphic album*”, “*comic novel*”, “*novel-in-pictures*”. A expressão mais conhecida, *graphic novel*, foi traduzida para o português como novela gráfica<sup>59</sup>, num sentido mais literal, e possivelmente nem tanto adequada se tratada no contexto da língua portuguesa, uma vez que o gênero literário novela é diferente de romance.

---

<sup>58</sup> Cf. EISNER, 2010.

<sup>59</sup> Segundo Santiago García (2012), os rótulos editoriais também remetem a *visual novel*, *graphic album*, *comic novel*, *novel-in-pictures*.

Se considerarmos algumas conceituações quanto ao termo “novela” remetemos a um tipo intermediário entre conto e romance. Soares (2007) afirma que a novela consiste numa narrativa mais breve que o romance.

Todavia, Massaud Moisés (2004) discorda dessa ideia simplista quanto à classificação da novela, e traça uma análise a partir de diversos elementos narrativos com enfoque em tempo, espaço e personagem, culminando em algumas características estruturais recorrentes.

Em esquema, a novela não passa duma sucessão de cenas dialogadas e cenas de movimento (estas mais raras) grudadas por trechos narrativos mais ou menos sóbrios e abstratos, exposições, observações psicológicas e morais, cartas, digressões, expansões líricas. O processo da narração é sucessivo, aditivo; a novela pode dizer-se um relato linear, cujo ritmo é determinado pelos próprios eventos, que constam dos ‘apontamentos’ verdadeiros ou fictícios de que o novelista fala de quando em quando (COELHO apud MOISÉS, 2004, p. 322).

Apesar da descrição generalista, Moisés (2004) apresenta uma ideia de novela ressaltando a impossibilidade de uma definição estrutural que dê conta de condensar as variedades em um mesmo rótulo. Muitas vezes, a composição de uma narrativa foge ao paradigma que foi eleito.

O próprio termo novela se confunde em muitos idiomas. Em espanhol, o termo romance tem sentido diverso do português; “bastaria que optasse pela existência de duas formas narrativas fundamentais: a *novela de sucesividad* e a *novela de sultaneidad*, correspondentes, respectivamente, a novela e romance em língua portuguesa” (MOISÉS, 2004 p. 325).

Ainda de acordo com Moisés (2004), o vocábulo *novel* é empregado indistintamente pelos críticos de língua inglesa, pelos franceses, *roman*, pelos espanhóis *novela*, pelos italianos, *romanzo*, dentre outros. Acrescentamos a isso a questão de que cada país possui um percurso novelístico singular, como por exemplo, o termo *nouvelle* desperta nos franceses ideias e associações diferentes que o termo *novella* para os italianos.

Indo para além da denominação do gênero novela, o que fica evidente é que o vocábulo, mediante o contexto contemporâneo, poderia restringir as possibilidades que se processam nas produções de HQ em questão. Nesse sentido, optamos por utilizar o termo

“romance gráfico” como tradução de *graphic novel*, também amplamente utilizado nas definições desse tipo de publicação, por entendermos, num sentido dialógico, o romance como um gênero literário com maior amplitude tipológica, remetendo a uma maior variabilidade experimental em termos de forma e conteúdo. De acordo com Bakhtin (2010a),

O processo de evolução do romance não está concluído. Ele entra atualmente numa nova fase. Nossa época se caracteriza pela complexidade e pela extensão insólitas de nosso mundo, pelo extraordinário crescimento das exigências, pela lucidez e pelo espírito crítico. Estes traços determinam igualmente o desenvolvimento do romance (BAKHTIN, 2010a, p.428).

Segundo Rubem Fonseca, no livro *O romance morreu* (2014), a morte do romance já foi anunciada diversas vezes na história. A primeira vez data de 1880 (mesmo com autores na atividade como Emily Dickinson, Proust, Joyce, Kafka, Brontë, Machado de Assis e Eça de Queiroz, dentre outros literários renomados). Outra situação deu-se no início do século XX e a explosão do capitalismo, a qual o autor simboliza através da criação do carro Ford Model T, em 1914 – um carro popular com vendagem recorde - e nos conta que

as cassandras afirmaram que agora a literatura de ficção, na qual se incluía a poesia, estava mesmo com os dias contados. Dentro de pouco tempo todas as pessoas teriam automóvel e usariam o carro para passear, fazer compras, namorar em vez de ficar em casa lendo. Ou porque não soubessem o que lhes reservava o futuro [...], o certo é que muitos escritores, como Yeats, Benavente, Galsworthy, Selma Lagerlöf, Rilke, Kavafis, Edna St. Vincent Millay, continuaram escrevendo, e talvez até tivessem um Model T na garagem (FONSECA, 2014, p. 8).

Nova anúncio fatalista ocorreu com o advento do cinema; também com a criação da televisão, e a mais recente a partir da criação da internet, ao menos por enquanto. O autor problematiza ainda quanto à possível morte do leitor, mas não do escritor.

Tais passagens históricas quanto ao questionamento sobre a morte do romance remonta às mudanças de concepção de mundo da literatura. Desde a Antiguidade Clássica, encontramos um posicionamento divergente no que concerne ao individualismo entre os escritores e demais artistas. O princípio de criação de uma obra estava atrelado a uma noção

de coletividade. A importância da obra em detrimento do criador foi perpetuada até a chegada dos grandes romances iniciais, como é o caso de *Dom Quixote*, de Miguel de Cervantes. Até então, era perpetuada uma “ilusão” de equilíbrio de mundo, na qual o autor conseguiria abarcar o que pensava conhecer e descrever.

A partir do Romantismo, verificamos uma crise nessa equidade. É dado lugar ao sujeito, agora há um “eu” que escreve e assina sua obra, que escreve sobre ele mesmo. E dentre a presença concomitante de tantos e diversos “eus”, há uma quebra do equilíbrio. O que temos é uma diversidade em conflito, uma desconstrução. Agora não mais o coletivo, e sim o indivíduo. E dessa forma, esse mundo diversifica-se e desequilibra-se a tal ponto, que o sujeito não lhe cabe ou vice-versa. O tamanho do mundo não é mais o tamanho do sujeito.

Essa desarmonia adentra em todas as áreas, inclusive na literatura, como uma transformação sem volta. O autor que outrora criava uma atmosfera uniforme, por meio de formas lineares, agora transparece claramente a inadequação do discurso seu para com o mundo que tenta escrever. Ou o sujeito é tão diverso e incongruente que não se encontra ou não “cabe” nesse mundo, ou o mundo é assustadoramente inconstante, gigante e estranho para um sujeito.

Em concepção semelhante, Ferenc Féher (1997) defende a natureza do romance como ambivalente, em contrapartida com a ideia inicial de Lukács (2009) de que o romance seria um gênero problemático, pois ao mesmo tempo que expressa a sociedade burguesa da qual originou-se, também apresenta função libertadora quanto aos valores estatutários da própria sociedade.

Com sua “informidade”, seu “prosaísmo”, seu caráter não canônico, o romance não ocupa um lugar inferior nesta escala de valores das formas artísticas estabelecida a propósito da substancialidade humana. Não se trata somente do fato de que o romance é uma expressão “adequada” de sua época, que serve à auto-expressão da sociedade burguesa com meios de que a epopéia do tipo antigo não dispunha, pois isto seria limitar-nos a uma resposta digna do relativismo sociológico. [...] o que é especificamente perfeito no romance, este gênero artístico original produzido pela sociedade burguesa, é que comporta, na essência de sua estrutura, todas as categorias que resultam do capitalismo, a primeira sociedade fundada sobre formas de vida “puramente sociais”, que então não são mais, doravante, “naturais”. Toda a “informidade”, todo o caráter “prosaico” do romance, apresentam aproximadamente uma correspondência estrutural com a disformidade do progresso caótico no seio do qual a sociedade burguesa aniquilou as primeiras ilhas de realização da substância humana, trazendo consigo o desenvolvimento infinitamente desigual das forças inerentes. Deste modo, o romance exprime uma etapa de emancipação do homem não

somente em seu “conteúdo”, isto é, nas noções coletivas estruturadas por suas categorias, mas também em seu continente, a forma. Essa forma do romance não poderia aparecer sem o surgimento das categorias de sociedade “puramente social”; ora, o nascimento desta sociedade significa um enriquecimento, mesmo levando em conta sua evolução desigual. (FEHÉR, 1997, p. 37).

Dessa forma, poderíamos considerar analogamente os momentos de falaciosidade quanto à morte do romance com o posicionamento dos autores, e também leitores, diante do contexto vivenciado, como seres agentes e também reagentes do social a que estão inseridos. E, diante dessa perspectiva, acreditamos que o romance, como natureza inerentemente plástica, e, portanto, não fixa, vem acompanhando as transformações da realidade humana e, por conseguinte, literárias.

Mantendo essa linha de pensamento, o autor/sujeito moderno, hoje pós-moderno, tem na prosa romanesca a possibilidade e a amplitude para tratar da realidade multifacetada, fato que os gêneros clássicos anteriores não comportavam. O romance, através de sua estrutura e linguagem polivalentes, constitui-se numa forma mais abrangente, que pode contemplar o mundo e o sujeito também multiformes.

A partir do levantamento realizado, percebemos que o próprio romance, especialmente hoje explorado e valorizado, chegou mesmo a ser questionado e teve previsto um desfecho operacional. O que se viu, contudo, foi mais do que uma sobrevivência, chegando à contemporaneidade, sobretudo, como um gênero em processamento, passível de renovação, experimentações.

A vertente dos quadrinhos, foco deste trabalho, comunga dessa dinâmica de um multidirecionamento e uma disposição para a mudança. Mas a comunhão de disposição aqui ressaltada, incluindo a abordagem sobre a forma de tal gênero e da novela, ensejada pelas posturas teóricas discutidas, foi explorada a título de reflexão para entendermos sobre a formação ou a adoção da nomenclatura para esses tipos de HQs. Fica claro que nossa opção pelo termo romance gráfico, portanto, não pretende atrelar esse formato à configuração como romance ou novela. Acreditamos que devemos nos focar mais na natureza maleável e híbrida do romance, no patamar contestador e transformacional que o gênero carrega desde seu surgimento. E, ao citarmos esta discussão em nosso trabalho, intencionamos uma reflexão como proximidade desse caráter mutante e agregador do romance com as *graphics novels*.

Sabemos que muitos teóricos apoiaram a nomenclatura como tentativa de formatação estrutural da *graphic novel* com a literatura, em termos de estrutura narrativa, enredo, personagem, dentre outros. Todavia, acreditamos que um debate restrito ao lado formal da linguagem e da estrutura não se faz frutífero, uma vez que está longe de contemplar a descrição do que se é consumido como romance gráfico atualmente.

Em consonância com o acima disposto, em 2004, o quadrinista escocês Eddie Campbell escreveu o *Manifesto da novela gráfica - Graphic Novel Manifesto* -, no qual apresenta dez tópicos satirizando e comentando sobre a terminologia de quadrinhos em pauta, sobretudo, para defender que *graphic novel* representa muito mais um movimento que uma forma – ideia também compartilhada por nós.

No Manifesto, Campbell faz uma ressalva de que consideremos o termo *graphic novel* desde que não reduzimos sua interpretação a partir do hibridismo entre *novel* e *graphic* em suas ideias originais. Outro ponto de destaque consiste em não limitar uma arte nova, como o tipo dos romances gráficos, a partir de regras arbitrárias de uma arte antiga.

O quadrinista ressalva ainda para sermos cautelosos em não comparar o termo como indicativo de um formato comercial, mas como ampla utilização que se queira, desde um manuscrito inédito a uma produção em episódios, estando, isto sim, o foco na intenção. Intenção esta bastante analisada em Groensteen (2015) e McCloud (2006) como referência ao rótulo escolhido pelo autor para classificar a sua obra – a exemplo de romance gráfico, quadrinhos, álbum -, rotulação que muito influenciará, principalmente, na recepção dessa obra.

Quanto a isso, em analogia à definição do crítico de arte italiano Dino Formaggio<sup>60</sup>, ao afirmar que “arte é tudo aquilo a que os homens chamam de arte”, endossamos o coro com Garcia (2012, p. 44) no entendimento de que “os quadrinhos são aquilo a que os homens chamam de quadrinhos”. Da mesma forma, conjecturamos que um romance gráfico é tudo aquilo que o autor intitular de romance gráfico; rótulo o qual servirá como uma espécie de indicador para a recepção da obra como *graphic novel*, e será corroborado pelos demais profissionais – como coloristas, diagramadores, editores, revisores, curadores – que compõem o segmento dos quadrinhos.

De forma semelhante que acontece em outros campos artísticos, as regras ou tendências que costumam indicar o tipo de quadrinhos estão inseridas num contexto sócio-cultural. Além disso, podemos inserir nesse contexto a mídia especializada dos quadrinhos, a

---

<sup>60</sup> Traduzido de: “L’arte è tutto ciò che gli uomini chiamano arte” (FORMAGGIO, 1981, p.11).

qual, segundo Figueira (2009), é constituída por um discurso desenvolvido por leitores, críticos e produtores de quadrinhos em diferentes contextos em que se referem às narrativas das obras e também ao seu sistema de produção e circulação.

Ainda assim, muitos dos artistas de quadrinhos discordam do termo, a exemplo de Manuel Barrero (2008) que no artigo *Novela gráfica: perversão genérica de um rótulo editorial*, argumenta que sempre existiram HQs extensas no formato livresco, sendo a nomenclatura em voga uma postura elitista, pois gera um gradiente valorativo que corre o risco de formar uma diferenciação de categorias de destinatários, como entre leitor culto versus leitor inculto, além do parcelamento das possibilidades das HQs, dentre outros argumentos a que o autor atribui como prejudiciais ao estudo dos quadrinhos.

Todavia, tal posicionamento de resistência ao termo costuma ser decorrente da postura de acreditar que o rótulo romance gráfico insere uma avaliação apriorística qualitativa, ao que Campbell (2004), responde que o

[...] termo deve ser empregado como uma insígnia ou uma bandeira velha que se vai buscar ao ouvir o apelo de batalha, ou quando se o tartamudeia ao perguntarmos pela localização de uma certa secção de uma livraria que não conhecemos. Os editores poderão utilizá-lo as vezes que assim entenderem, até que signifique ainda menos do que o nada que já significa. Mais, os romancistas gráficos têm bem a noção de que a próxima geração de artistas de banda desenhada escolherão formas o mais pequenas possível e que farão pouco da sua arrogância  
[...] Os romancistas gráficos reservam o seu direito a retratar-se de todas as alíneas anteriores, se isso os ajudar a vender mais<sup>61</sup>.

Uma concepção que pode nos ajudar a esclarecer essa polêmica é a ideia do autor espanhol Garcia (2012), que endossa uma vertente teórica atual que aponta para a importância de enxergar as diferenças entre as HQs tidas como tradicionais ou clássicas, e o romance gráfico atual não a partir dos aspectos formais, mas num sentido amplo de expressão artística, como uma transformação dos quadrinhos como meio de expressão de nesses últimos anos, com o que se intitula de *graphic novel* não se deu apenas no campo da linguagem, mas também partiu da ambição expressiva “na vontade de abarcar objetivos

---

<sup>61</sup> CAMPBELL, 2004. Disponível em: <<http://www.68revoluciones.com/?p=450>>.

narrativos mais profundos e mais complexos”<sup>62</sup>. Dessa forma, romance gráfico pode ser considerado

apenas um termo convencional que, como costuma ocorrer, pode suscitar equívocos, pois não se deve entender que, com ele, nos referimos a uma história em quadrinhos com as características formais ou narrativa de um romance literário, tampouco a um formato determinado, mas simplesmente a um tipo de HQ adulto e moderno que reclama leituras e atitudes distintas dos quadrinhos de consumo tradicional (GARCÍA, 2012, p. 14).

Podemos, contudo, perceber que o teórico refere-se ao romance gráfico como um “um tipo de HQ adulta” em proximidade ao entendimento muito disseminado quanto a uma evolução de leitura nas histórias em quadrinhos, tanto no que confere à complexidade das tramas, assim como a trabalharem com os ditos temas adultos, sérios (ideia que desenvolveremos no capítulo posterior). O estudioso de HQ Guilherme Smees (2017) traz um exemplo dessa ideia a partir do histórico pessoal de leitura de quadrinhos:

Comecei lendo Turma da Mônica e Disney na infância, na Pré-Adolescência eu lia Asterix, na Adolescência eu lia Marvel e DC Comics, durante a faculdade comecei a ler Vertigo e na idade adulta o que me atrai mais são os quadrinhos independentes, nacionais e com temas mais profundos. Grant Morrison tentou fazer uma comparação parecida em seu Flex Mentallo, só que desta vez associando as Eras dos Quadrinhos com a maturidade humana (no sentido biológico, claro!) (SMEE, 2017)<sup>63</sup>.

O acadêmico reflete sobre uma espécie de “gosto natural do amadurecimento humano” em comparação à *teoria dos degraus*<sup>64</sup> na literatura. Essa analogia é válida desde que ocorra uma diferenciação tipológica hierarquizante. Se assim o fosse, poderíamos resultar na semelhante escala de valores que é ainda erroneamente proferida entre HQ e

<sup>62</sup> Cf. GALVEZ apud GARCIA, 2012. p. 35.

<sup>63</sup> Disponível em: <<https://splashpages.wordpress.com/2017/04/20/a-teoria-do-degrau-e-mudanca-de-gostos-na-leitura-de-quadrinhos/>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

<sup>64</sup> Sobre a *Teoria do Degrau*, José Paulo Paes (1990, p. 28) discorre que “uma leitura média de entretenimento, estimuladora do gosto e do hábito da leitura, adquire o sentido de degrau de acesso a um patamar mais alto onde o entretenimento não se esgota em si mas traz consigo um alargamento da percepção e um aprofundamento da compreensão das coisas do mundo”.

literatura, quando as histórias em quadrinhos são evocadas como iniciação à atividade leitora com fins de alcançar a leitura literária.

A questão diz mais sobre conteúdo do que tipos de quadrinhos. O direcionamento de produções para diferentes faixas etárias é uma atividade comum em várias áreas, como no cinema, existem filmes criados com o intuito de conquistar o público infantil, que diferem de filmes destinados ao público adulto, por exemplo. Da mesma forma encontramos tais direcionamentos de público, nos quadrinhos, quando um gibi da *Turma da Mônica* é produzido com o intuito de conquistar leitores infantis, então costuma-se ter o cuidado da forma com que temas são abordados. Vale ainda frisar que essa classificação por faixa etária não irá determinar a leitura da obra, mas vai depender também do gosto do leitor, dentre outros fatores.

Devemos entender, que as HQs são um meio de comunicação originalmente de massa regido por uma lógica empresarial, e compreender que por trás de cada desenvolvimento artístico dos quadrinhos, houve uma crise da indústria editorial<sup>65</sup> - principalmente se tratando do contexto norte-americano. E, a partir desse panorama, é que devemos orientar nosso olhar sobre concepção do tipo romance gráfico. Quanto a esse tópico, o quadrinista canadense Seth<sup>66</sup> (Apud GARCIA, 2012, p. 36) discorre que:

Lamentavelmente, não existe nenhum mapa evolutivo real dos quadrinhos. Ao olhar para trás, para as diferentes intenções da novela com imagens narrativas antes de 1975, rapidamente percebemos que uma história longa contada em imagens é simplesmente uma ideia natural. De poucos anos, ocorria a algum desenhista o conceito – de forma independente ou influenciado por obras similares -, mas cada nova intenção parecia desaparecer rapidamente da visão pública, e a ideia de uma novela com imagens narrativas desaparecia até que surgisse o próximo livro semelhante.

Assim, pretendemos mostrar que o romance gráfico não é apenas uma mescla irreverente e oportunista da literatura com os quadrinhos, mas efetivamente um multiformato narrativo, que levanta problemas inusitados até então para a crítica literária: como o da complexa natureza para além do diálogo palavra/imagem fora de um contexto de “ilustração”, como até então vinha se dando no âmbito dos livros ilustrados, onde a imagem

---

<sup>65</sup> Cf. GARCIA, 2012.

<sup>66</sup> Seth, pseudônimo de Gregory Gallant, é considerado um dos pioneiros do romance gráfico atual; é autor de *Its a Good Life if You Dont Weaken* (1996) e *Wimbledon Green* (2005), dentre outras obras.

comparecia como submissa ao texto; a possibilidade de autoria intersemiótica solitária (quando um mesmo autor é responsável pela criação literária e gráfica), e de autoria conjunta (quando escritores e desenhistas se unem num mesmo projeto), entre outras.

Estas questões nos parecem essenciais para o futuro da crítica literária no sentido da possibilidade de abarcar as novas produções através de uma reformulação dos seus critérios, da proposição de um maior intercâmbio com as outras artes.

Algumas mudanças já se verificam claramente no âmbito editorial, que vem passando por um profundo processo de amadurecimento conduzido e demandado, muitas vezes, pelos próprios autores das HQs. A evolução – no sentido temporal - e a adaptação das editoras para a compreensão do romance gráfico como formato esteticamente elaborado, “facilitador” da leitura do original, sem direito sequer ao reconhecimento de sua autoria, a uma condição autônoma, como obra independente, de caráter esteticamente particular, com direito ao reconhecimento de sua autoria, de sua diversidade e de sua autonomia.

A teórica e poetisa espanhola Ana Merino acredita na aceitação dos quadrinhos como objeto de reflexão crítica, no reconhecimento do seu espaço perante a história cultural da modernidade, ao afirmar que

O reconhecimento do seu passado e da sua singularidade implica a construção de um cânone sobre o qual forjar o seu próprio futuro. Os estudiosos dos quadrinhos vão enfrentar, nos próximos anos, as ruínas de um século de criação que necessita ser catalogado e reconstruído nas bibliotecas e hemerotecas. Essa apropriação canônica implica sua aceitação não apenas como objeto de consumo maciço, mas também como objeto de reflexão crítica minoritária (MERINO, 2003, p. 271).

A essa altura do nosso trabalho, faz-se importante esclarecer que, quando abordamos termos como reconhecimento, ou ainda legitimação – em referência ao título da tese, inclusive, não o fazemos como pensamento de que os quadrinhos necessitam provar algo para teóricos ou para outras áreas de conhecimento. Cremos que essa fase já foi ultrapassada, quando Will Eisner, dentre outros desbravadores do meio, precisou levantar uma bandeira de reivindicação por espaço – mercadológico, acadêmico e cultural - dos quadrinhos e de seus autores. Mas acreditamos que a ampliação desses espaços perante a nona arte permite que possamos fundamentar e aprofundar nossos estudos nos quadrinhos

como catalogação, análise e teoria, formando uma fortuna crítica basilar inclusive para a condução de sua existência futura.

No âmbito acadêmico, porém, a mudança parece se operar com mais lentidão. É preciso lembrar que o próprio romance, que hoje nos aparece como um grande gênero legitimado, foi desacreditado em seus primórdios e considerado “literatura menor” diante da grandeza da epopeia, como nos mostra Lukács (2009).

Foi preciso um grande esforço e um longo tempo para promover a absorção do novo formato e a sua legitimação pela crítica. Na *Teoria do Romance*, Lukács (2009) enfatizava como necessária a adequabilidade dos gêneros às demandas do seu tempo – a epopeia no mundo antigo, o romance na modernidade –, uma argumentação que continua válida se considerarmos este novo movimento da narrativa na direção de um hibridismo da palavra com a imagem, no corpo do objeto “livro”, configurando o romance gráfico como um verdadeiro “gênero pós-moderno”: o qual, na perspectiva do pós-modernismo – de acordo com Hutcheon (2011) - se recusa a propor qualquer estrutura ou narrativa-mestra e questiona sistemas centralizados e hierarquizados, desafiando a pensar a arte e a literatura numa visão variante e heterogênea.

Além disso, é preciso lembrar, com a contribuição de Bakhtin (2010b, p. 427), que a natureza do próprio romance é “acanônica”, constituindo-se num gênero que “eternamente se procura, se analisa e que reconsidera todas as suas formas adquiridas”. Se observarmos a transformação do romance, perceberemos que este gênero, desde o início, foi construído “não na imagem distante do passado absoluto, mas na zona de contato direto com esta atualidade inacabada. Sua base repousava na experiência pessoal e na livre invenção criadora”<sup>67</sup>.

A estrutura objetiva do mundo romanesco apresenta uma totalidade heterogênea, regida apenas por ideias reguladoras, cujo sentido não é posto, mas apenas proposto, como afirma Lukács (2009). O século XX foi profícuo em autores desconstrutores do gênero, como Proust, Joyce, Eliot, Woolf, Cortázar, Lins – a tal ponto que se torna difícil definir o romance ou enquadrá-lo num perfil específico.

Atualmente, ambos os vocábulos (romance gráfico e novela gráfica) são comumente atribuídos a um tipo de quadrinho mais adulto e complexo, um formato amplamente produzido e lido na atualidade, detentor de uma mescla de linguagens e decorrente das histórias em quadrinhos.

---

<sup>67</sup> BAKHTIN, 2010b, p. 427.

É importante ressaltarmos que tanto no Brasil como nos países europeus já existia uma vasta quantidade de publicações de quadrinhos mais extensos, muitas vezes produzidas no formato livresco, chamadas de álbuns pelo mercado brasileiro.

No entanto, o termo romance gráfico só começou a ser difundido a partir da segunda metade da década de 1980 em território brasileiro, principalmente com as publicações que utilizaram a expressão *graphic novels* como aquelas da editora Abril em janeiro de 1988, com a proposta<sup>68</sup> de trazer para o Brasil os especiais publicados nos Estados Unidos pela Marvel e DC Comics, a exemplo do primeiro número da publicação, *O Conflito de uma Raça* (1988), a qual trazia uma das inúmeras histórias do grupo de super-heróis *X-men*.

No prefácio da edição brasileira, o diretor editorial Waldyr Igayara explanava sobre as características desse tipo de publicação, numa tentativa de associá-las aos meios artísticos e literários:

Temos assistido, nos últimos anos, a uma revolução no mundo das histórias em quadrinhos. De veículo de comunicação virou também literatura ilustrada... ou arte pura com maiores explicações... Nesta posição, ganhou o “status” merecido para tomar um chopinho junto com o cinema, o teatro, a pintura, a filosofia e a própria literatura (com quem até se confunde) (IGAYARA, 1988, p. 4).

Desde a difusão do termo por Eisner, que reivindicava para os quadrinhos a classificação como arte e literatura, em coro como Scott McCloud<sup>69</sup> dentre outros teóricos, verificamos polêmicos debates teóricos que envolvem questões como a classificação de gênero, de que romance gráfico pode ser literatura.

Como vimos anteriormente, Ramos (2010) atribui às HQs a condição de um hipergênero, baseado nas concepções linguísticas de Dominique Mangueneau (2006, p. 244), que considera o hipergênero uma tipologia de organização textual, de “um modo de organização com fracas coerções que encontramos nos mais diversos lugares e épocas e no âmbito do qual podem desenvolver-se as mais variadas encenações da fala”.

---

<sup>68</sup> Cf. RAMOS; FIGUEIRA, 2011.

<sup>69</sup> McCloud encara os quadrinhos como literatura e afirma que eles “podem constituir um corpo de obras digno de estudo, representando significativamente a vida, os tempos e a visão de mundo do autor”, e também como arte, ao dizer que “as propriedades artísticas formais dos quadrinhos podiam ser capazes de alcançar as mesmas alturas que artes como pintura ou a escultura” (MCLOUD, 2006, p.11).

Vale ressaltar que o próprio Mangueneau (2006, p. 246), ao dividir os rótulos genéricos em três tipos (hipergênero, enquadramentos interpretativos e classes genealógicas), faz uma ressalva para não consideramos essa distinção como sendo estanque, pois “o que os marca é a dominância. Para inúmeras indicações genéricas é difícil diferenciar nitidamente entre a inscrição numa cadeia de semelhança e um simples esclarecimento da significação da obra”.

No contexto semelhante a Ramos (2010), o espanhol Manuel Barrero (2008) também referencia os quadrinhos como um formato específico com características próprias; e ainda aponta para fato da diversidade de nomenclaturas atribuídas gênero, como um fenômeno decorrente, primeiramente do mercado editorial – nada mais que rótulos editoriais com objetivos mercadológicos – e segundo, da tentativa de uma hierarquização entre os diversos tipos de quadrinhos.

Segundo Barrero (2008), “antes de se sujeitar a uma definição canônica, deve diferenciar as histórias em quadrinhos como um formato de publicação de histórias em quadrinhos, que são, em si, semelhantes a longas narrativas com desenvolvimento romântico”. Nesse caso, HQs menos extensas não teriam qualidade inferior a uma extensa, e a conotação que o termo *graphic novel* tem para alguns pode contribuir para uma segregação entre 'bons' quadrinhos e quadrinhos 'maus' apenas com base em referências mercadológicas.

De fato, por trás do crescimento das vendas de HQs, há um verdadeiro mercado editorial interessado em vender quadrinhos como forma de arte ou literatura culta no intuito de legitimar o produto e com foco nas vendas. As editoras descobriram que há um nicho muito grande para tal. Assim sendo, podemos entender que os diferentes termos são variações quanto à tradução<sup>70</sup> da nomenclatura *graphic novel* e, no fim das contas, convergem para significação de um mesmo tipo de quadrinhos.

Em meio a discussões teóricas e semânticas, um fato inegável consiste nas relações do romance gráfico com outras formas artísticas, como cinema, artes plásticas e literatura. Com essa última, a relação é percebida muito em função do processo narrativo, das composições conhecidas de personagem, tempo, espaço, diegese, bem como da complexidade da narrativa e do teor poético por vezes presente.

Para entendermos o que vem a ser quadrinhos e sua expressão enquanto romance gráfico, precisamos, contudo, transpor a visão do formato como herdeiro de outras artes, híbrido de palavra e imagem ou, especialmente no que diz respeito a esse último, um

---

<sup>70</sup> Cf. RAMOS; FIGUEIRA, 2011.

bastardo da literatura. É necessário considerarmos o hipergênero como um meio dotado de suas próprias regras, “que mal começamos a entender” (GARCIA, 2012, p. 301). Sendo assim, dos diversos tipos de HQ, o romance gráfico tende a ser um dos mais disseminados na contemporaneidade, bem como intimamente orientado pelos valores e práticas dessa atualidade.

Essa tendência de se vincularem as HQs à literatura, principalmente, através da variante *graphic novel*, deve-se muito também à ideia de hierarquização entre as artes, pelo fato de os quadrinhos terem se desenvolvido durante muito tempo como um *mass media*, através das populares tiras vinculadas aos jornais e da sua aproximação com a tradição de entretenimento audiovisual. Tal processo foi gerado a partir da influência de estilo do quadrinista norte-americano Milton Caniff, o qual seguiu os padrões do modelo de narrativa cinematográfica de Hollywood na série quadrinesca *Terry and the Pirates* – iniciada em 1943. Durante os doze anos que produziu a série, Caniff desenvolveu ferramentas narrativas singulares para as HQs da época.

Sua utilização do claro-escuro se mostrava prática no espaço confinado e da tira diária para produzir notáveis efeitos de realismo com um mínimo de traços, e a alternância de planos e contraplanos, próximos e distanciados, aproximou os quadrinhos da linguagem do cinema e os converteu em uma leitura extremamente fácil e dinâmica (GARCIA, 2012, p. 110).

Dessa forma, Caniff trouxe a essência do modelo narrativo de continuidade<sup>71</sup> de Hollywood para os quadrinhos; modelo cuja finalidade consistia no conceito de transparência ou invisibilidade, onde a técnica estava ocultada pela representação<sup>72</sup>. Como a linguagem do cinema – assim como a dos quadrinhos – é composta por cenas relativamente estáticas, há sempre a presença da descontinuidade. Por isso há uma necessidade de recursos

<sup>71</sup> O modelo narrativo de continuidade disseminado por Hollywood pode ser entendido a partir da noção de *continuidade clássica* do pesquisador estadunidense David Bordwell (2006) na linguagem do cinema:

“O espectador entende como a história se move adiante no espaço e no tempo. Planos que estabelecem e restabelecem o conjunto situam os atores dentro do cenário. Um eixo de ação [...] governa os movimentos e olhares dos atores, e todos os planos, mesmo que possam variar em ângulo, são registrados somente de um lado do eixo. Os movimentos dos atores são sincronizados através de cortes, e os planos mais próximos são reservados para as reações faciais e linhas de diálogo significativas [...]. Diretores norte-americanos usaram essa síntese de técnicas de encenação, filmagem e montagem nos anos que se seguiram a 1917, e suas premissas se tornaram a base de uma linguagem fílmica internacional para o cinema de entretenimento, passando a serem codificadas em manuais e currículos universitários nos anos 1950” (BORDWELL, 2006, p. 120).

<sup>72</sup> Cf. GARCIA, 2012.

que estabeleçam as “ligações” entre as cenas. Esse efeito de continuidade já existia naturalmente nos quadrinhos, todavia, nas tiras ocidentais publicadas em jornais, era apoiado massivamente no balão de texto, ou seja, a continuidade era operada muito através das palavras. Esse seria o diferencial de Caniff, que utilizava as técnicas cinematográficas para garantir a fluidez da narrativa através da própria ilustração, da seleção das cenas, sem que fosse necessário o uso demasiado da palavra. Podemos observar a figura seguinte, que nos apresenta uma das últimas tiras de *Terry and the Pirates* publicadas por Caniff em 1946, originalmente em preto e branco.



Figura 25 – Terry and the Pirates

Fonte: <<http://www.comicscube.com/2016/04/techniques-and-tricks-that-terry-and.html>>.

Podemos perceber que, na segunda e na terceira linhas, as cenas tornam-se silenciosas, e nem por isso deixamos de assimilar que Terry e Jane retornaram abruptamente a uma despedida mais profunda, que Jane entrou no avião e cada qual seguiu o seu caminho.

Na linguagem da HQ essa dinâmica também se convertia em economia de espaço e leitura mais didática, fatores bastantes lucrativos para o mercado editorial. O modelo criado por Caniff transformou-se numa fórmula para os *comics* americanos e, por consequência,

para os quadrinhos comerciais do ocidente, principalmente aqueles de aventura, sendo adotado durante a maior parte do século XX.

O popularizado estilo padrão dos quadrinhos e, que apesar do grau de elaboração na criação<sup>73</sup>, tende a ser rotulado como um estilo natural e anti-formal. Esse modelo começou a ser confrontado mais massivamente a partir da fase dos quadrinhos *underground*, a partir da qual iniciaremos nossa análise diacrônica da construção do romance gráfico brasileiro.

Após o percurso reflexivo quanto à natureza e características do romance gráfico, passamos para uma análise dos três períodos históricos do contexto brasileiro, nos quais identificamos a fomentação do que hoje intitulamos de *graphic novel*, a partir da produção nacional e suas singularidades. No primeiro momento, discorreremos sobre os álbuns *underground* dos anos 1960-1990; enquanto no segundo momento trataremos a respeito do *boom* das adaptações literárias para os quadrinhos nacionais, em meados dos anos 2000, para então adentrarmos numa explanação quanto ao panorama dos romances gráficos contemporâneos produzidos em terras brasileiras.

## 2.2 OS ÁLBUNS NACIONAIS UNDERGROUND ENTRE OS ANOS 1960-1990

No Brasil, apesar de uma vasta produção em história em quadrinhos, seja como charges, tiras etc, conforme veremos nesse trabalho, as produções no formato do que conhecemos como *graphic novel*, demoraram a aparecer se compararmos ao contexto internacional. Durante as décadas de 1970, 1980 e 1990, o mercado editorial brasileiro não demonstrava interesse na produção dos quadrinhos, e sua leitura ainda costumava estar atrelada ao contexto didático ou recreativo para o público infanto-juvenil.

De acordo com os pesquisadores Lucimar Mutarelli e Waldomiro Vergueiro (2011, p. 201), poucos quadrinistas dispunham de

Tempo e disposição necessários para se comprometer com o modelo de longas narrativas que este tipo de obra requer, e que, ao mesmo tempo, oferece muitas dificuldades para vendas. Na realidade, pode-se dizer que o formato não traz benefício algum àqueles que têm que administrar todos os aspectos de produção, desde a criação da obra propriamente dita à comercialização dos livros.

---

<sup>73</sup> Na figura 25, podemos perceber que esse modelo estava longe de ser simplório, uma vez que o silêncio entre os personagens confere uma ênfase dramática às cenas. Há uma tensão que fala pelo silêncio da tristeza de uma despedida.

O argumento acima pode explicar o fato de poucos se aventurarem no formato, e a maioria dos artistas utilizou os “canais alternativos de produção e distribuição”, mais conhecidos como quadrinhos *underground* e os fanzines.

Segundo o estudioso de quadrinhos Henrique Magalhães (2009) os fanzines surgiram como publicações amadoras e sem fins lucrativos, permitindo-se todo tipo de experimentação, com preferência às expressões pouco usuais não contempladas pelo mercado.

Além da crítica e da análise sobre os quadrinhos, os fanzines fizeram surgir novos autores que não encontravam espaço nas publicações comerciais. Reagindo à banalização dos quadrinhos, a Europa daria uma enorme contribuição para o reconhecimento dessa expressão como arte. Os fanzines e revistas publicadas pelos grupos de estudo franceses, que reuniam acadêmicos, cineastas e outros intelectuais valorizaram os quadrinhos como linguagem e resgataram as grandes obras que influenciaram sua formação. Ao mesmo tempo em que contestavam a visão preconceituosa dirigida aos quadrinhos, atribuíam-lhes o status de arte, consagrando-os como a nona arte (MAGALHÃES, 2009, p. 4).

Soma-se a isso a censura que o hipergênero sofreu, a começar pelo código de ética, aprovado por lei em 1956<sup>74</sup> nos Estados Unidos, e baseado no estudo do psiquiatra Dr. Frederick Wertham e em sua teoria exposta no livro *Seduction of the Innocent*, o qual responsabilizava os quadrinhos pelo comportamento transviado (marcado por violência e suicídio, dentre outros) dos adolescentes.

Surgiu, então, o *movimento underground* numa postura crítica ao conservadorismo e à censura. “Era a explosão da contracultura e do movimento hippie, que questionavam à política imperialista do país protagonizada pela Guerra do Vietnã” (MAGALHÃES, 2009, p. 3). Esse movimento alcançou também os quadrinhos.

No Brasil, essa censura, que atingia contextos internacionais, teve lugar durante a ditadura militar, o que motivou o surgimento de uma contestação contra a censura e a repressão vivenciadas, veiculada através dos meios culturais. Os quadrinhos não ficaram excluídos desse panorama, e a expressão *underground* foi adaptada, em terras brasileiras, para quadrinhos *Udigrudi*.

---

<sup>74</sup> Cf. MAGALHÃES, 2009.

Os quadrinhos *underground* são caracterizados como publicações fora do circuito *mainstream* do mercado de editoras. Desde a produção à venda, tudo é feito de forma independente, seja através de um grupo de quadrinistas, selos independentes e um artista solo.

O conceito propriamente dito dos quadrinhos *underground* foi originado a partir da crise da produção norte-americana de *comic books* no início dos anos 1960. Com o desaparecimento de muitas editoras, os profissionais de quadrinhos migraram para outras áreas, e a pouca produção de HQ que ainda persistia era voltada para o público juvenil e enquadrada na política de censura do **meio**, existente na época.

Garcia (2012, p.159) afirma que “o número de lares que possuíam um televisor nos Estados Unidos passou de 0,5% em 1946 para 90% em 1962. Se os quadrinhos sempre foram considerados um produto infantil descartável, agora começava a ser considerado irrelevante”. Mesmo com a tentativa de revitalização do mercado com a criação de novos super-heróis com os veteranos Stan Lee e Jack Kirby (roteirista e editor da Marvel, respectivamente), o mercado ainda se mantinha voltado para o público juvenil.

Em contrapartida a essa realidade, autores mais jovens que não conseguiam espaço profissional num mercado em crise, começaram a publicar quadrinhos em canais heterodoxos:

O barateamento dos processos de impressão facilitou o surgimento da chamada imprensa *underground* a partir de 1965, com títulos de tendência esquerdista, como *Los Angeles Free Press*, o *Barkeley Barb* ou a *East Village Other*, que continuam a tradição iniciada pelo periódico marginal satírico *The Realist*, de Paul Krassner, que havia começado a ser publicado em 1958 em Nova York. Krassner, um colaborador da *Mad*, havia proposto a trasladar a sátira típica da revista criada por Kurtzman<sup>75</sup> para um público adulto (GARCIA, 2012, p.160).

As revistas universitárias de humor também foram um meio de publicação para os desenhistas *underground*<sup>76</sup>. Temos os exemplos de Gilbert Shelton que foi encarregado do *Texas Rangers* em 1962, ano que trazia pela primeira vez o personagem *Wonder Wart-Hog*, um porco que parodiava a febre dos super-heróis, Jack Jackson com *God Nose* (1954), cuja

<sup>75</sup> Kurtzman foi o criador da revista satírica “mais influente na história dos quadrinhos”, a *Mad*, em 1952 e que existe até os dias atuais (WITEK apud GARCIA, 2012, p. 144).

<sup>76</sup> De acordo com Garcia (2012, p. 160), durante a primeira metade de 1960 essas revistas “estiveram muito ativas e algumas inclusive pagavam o suficiente para que seus diretores pudessem viver delas”.

capa traz o rótulo “*Adult Comix*”, e Frank Stack com *The adventures of Jesus* (1964) na Universidade do Texas, dentre outros como as HQs de surfista do artista Rick Griffin da mesma época<sup>77</sup>.

No entanto, o quadrinho *underground*, segundo Garcia (2012, p.162), só iria se consagrar na segunda metade de 1960, em São Francisco, com *Zap Comix*, gibi símbolo da “geração hippie pós-ácido” nos EUA, de Robert Crumb. “No início de 1968, Crumb, junto com sua mulher grávida [...] e alguns amigos, vendia a *Zap* n. 1 em Haight-Ashbury, em pleno coração da revolução hippie, utilizando um carrinho de bebê para transportar os exemplares”, e desse quadro pitoresco nasciam os quadrinhos *underground*.

Atualmente, o Brasil tem uma vasta produção de HQs independentes, produzidos de forma artesanal, ou não, distribuídos entre amigos, colegas, famílias, e nas universidades e congressos ou publicados através de financiamento coletivo, dentre outros meios que fomentam esse mercado informal.

O formato de volume único, voltado para leitores adultos, como nos moldes de uma *graphic novel* já era produzido no Brasil, mesmo que em rara quantidade e ainda sem a nomenclatura atual. Poderiam ser chamados de álbum. Como exemplo destes temos, Xalberto, Jô Oliveira, Flávio Colin, Marcatti e Lourenço Mutarelli, dentre outros persistentes quadrinistas.

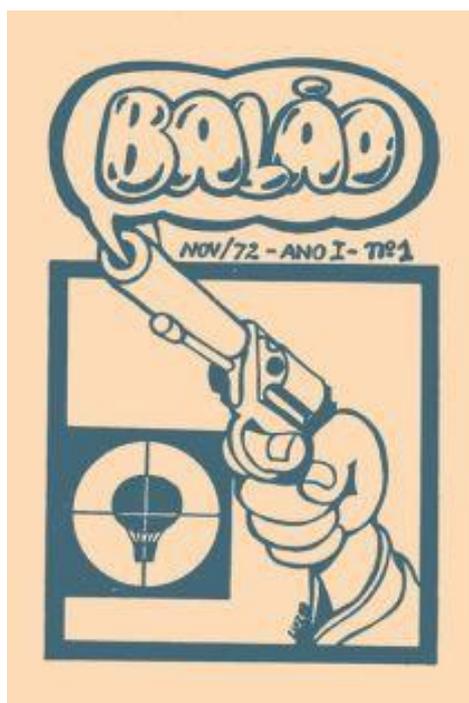
Sendo assim, como representantes de uma leva significativa do HQ *underground* no Brasil, numa época em que o formato estava rotulado como arte menor e mídia popular, encontramos alguns “heróis da resistência” que sobreviviam do fazer quadrinhos não populares, fora do público leitor assíduo. Era uma fase onde o quadrinho cômico e as charges predominavam em jornais e revistas, e o único HQ nacional de relevância midiática era a *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa. Os demais quadrinhos consumidos pelo público brasileiro pertenciam a autores internacionais, publicados no Brasil por editoras como a Globo e a Abril através da compra dos direitos de tradução e comercialização.

No começo da década de 1970, alguns estudantes da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP criaram a revista *Balão*, considerada por muitos quadrinistas e leitores como o primeiro gibi *underground* brasileiro. O periódico tornou-se o berço de nomes que se consagrariam nas artes gráficas brasileiras, como Ivan Gê, Laerte, Paulo e Chico Caruso, Angeli, Xalberto e outros em começo de carreira. Sendo assim, parte de uma geração de quadrinistas que incorporou o “estilo *underground* com todo surrealismo, psicodelia e

---

<sup>77</sup> Cf. GARCIA, 2012.

liberdade típicas da contracultura dos anos 60 e 70”<sup>78</sup>. A primeira edição da revista teve capa criada pelo ilustrador e chargista Luiz Gê, considerado um dos grandes nomes dos quadrinhos brasileiros nos anos 1980, publicou obras como *Macambúzios e Sorumbáticos* (1981) e *Quadrinhos em fúria* (1985).



**Figura 26 – Capa do primeiro número da Revista *Balão***  
Fonte: Balão, 1972.

Dentre os participantes da revista, destacamos o desenhista Xalberto - Carlos Alberto Paes Oliveira -, o qual produziu HQs com estética semelhante ao que costumamos chamar de *graphic novel*, atualmente. O quadrinista tem como característica um estilo *nonsense* que costuma mesclar humor com tendências surrealistas, conforme figuras a seguir:

<sup>78</sup> Cf. ALMEIDA, João. Disponível em:  
<<http://www.bigorna.net/index.php?secao=arquivosincríveis&id=1291074935>>.



**Figura 27 – Capa de Contos de Lugar Nenhum**  
 Fonte: Contos de Lugar Nenhum, Massao Ohno, 1978.



**Figura 28 – Início de história.**  
 Fonte: Contos de Lugar Nenhum, Massao Ohno, 1978.

Segundo o jornalista João Antonio Buhner de Almeida<sup>79</sup>, o autor criou uma série chamada *Contos de Nenhum Lugar*, que pode ser considerada um dos primeiros romances gráficos do país e “uma das grandes obras-primas do Quadrinho Brasileiro”, cujos capítulos começaram a ser criados em 1972, publicados na *Balão* em 1973 e redesenhados para o formato antes chamado de álbum de luxo, em papel couchê, publicado pela editora Massao Ohno em 1978 (figuras 27 e 28).

Xalberto publicou também em outros periódicos como *Visão* e *MAD*, foi um dos editores da revista *Divina Comédia* (1981) e autor de álbuns como *Íncaro: estórias daquele que voou*, publicado pela editora Massao Ohno em 1980, *O Outro Menino do Rio* (impressa pela editora Pro-C de Marcatti) e, em 2004, publicou pela Via Lettera, em conjunto com os quadrinistas Bira e Sian, *O Paulistano da Glória*, obra pela qual recebeu o prêmio homenagem no 17 HQ MIX (2004).

Além da *Balão*, havia outras revistas de HQ que endossavam o *underground* dos quadrinhos brasileiros. Dentre elas, destacamos também a revista *Grilo*, que totalizou 48 edições publicadas de 1971 a 1972, sendo ainda responsável por disponibilizar para os leitores brasileiros o *comix underground* norte-americano (trabalhos de Robert Crumb e Gilbert Shelton, por exemplo) e quadrinhos de vanguarda europeus (Wolinski, Pichard, Guido Crepax, entre outros)<sup>80</sup>.

Ainda podemos citar outras produções que endossavam o movimento da contracultura nacional como *Fradim* – revista de Henfil que circulou de 1971 a 1980 -, o emblemático periódico semanal *O Pasquim* (1969-1991), do qual fizeram parte nomes como Ziraldo, Jaguar, e também Henfil, e a editora *Circo Editorial* (1984-1995) que foi fundada pelo editor Toninho Mendes e publicou uma parte considerável dos quadrinhos *underground* no Brasil, principalmente de cartunistas como Angeli, Glauco, Luiz Gê e Laerte.

Outro nome de destaque da cena independente das HQs brasileiras é o quadrinista paulistano Francisco Marcatti, “o nome mais conhecido na impressão de material alternativo no Brasil nesse período, que produzia suas próprias histórias em quadrinhos e também as de outros” (VERGUEIRO; SANTOS, 2011, p.204). Em 1980, o autor adquire uma pequena impressora *offset* de mesa e funda a editora independente Pro-C, a partir da qual imprime e lança diversos títulos, inclusive revistas de outros autores. Foram fanzines e revistas como *Refugio* (1979-1983), *Lôdo* (1982-2000) e *Tralha* (1985-1989), dotadas de um irreverente

<sup>79</sup> Cf. ALMEIDA, João. Disponível em:

<<http://www.bigorna.net/index.php?secao=arquivosincriveis&id=1291074935>>. Acesso em: 5 fev. 2015.

<sup>80</sup> Cf. SANTOS; VERGUEIRO, 2010.

humor ácido e escatológico. Desde a primeira obra, *Papagaio* (1977), o autor contabiliza 125 títulos, cujas tiragens somam 1.590.075 exemplares<sup>81</sup>. Também produziu a *graphic novel* *Mariposa* (2005) e a adaptação de *A Relíquia*, de Eça de Queiroz (2007), ambas publicadas pela editora Conrad.

Nessa perspectiva, também temos o mineiro Sérgio Macedo, que chegou posteriormente a trabalhar na Europa em conhecidas publicações de quadrinhos, como a *Metal Hurlant* (publicação francesa da qual foi originada a famosa revista norte-americana de HQ *Heavy Metal*), sendo assim, um dos pioneiros autores brasileiros a fazer uma carreira internacional<sup>82</sup>.



**Figura 29 – Capa de *O Karma de Gaargot***  
 Fonte: *O Karma de Gaargot*, Massao Ohno, 1973.

<sup>81</sup> Disponível em: <<http://www.marcatti.com.br/loja/biblio.asp>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

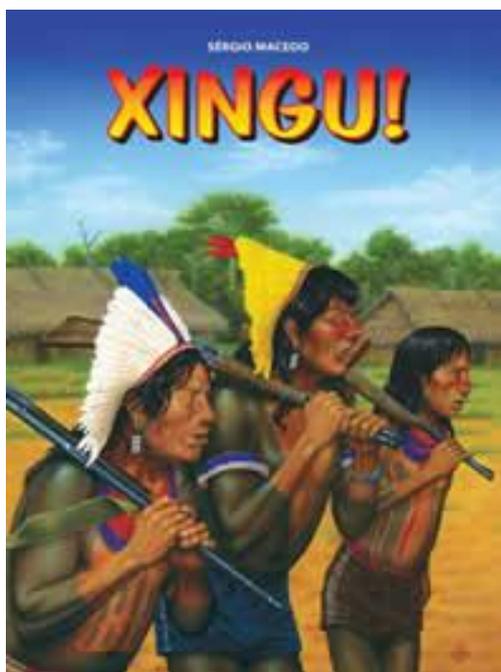
<sup>82</sup> Cf. ALMEIDA, João. Disponível em:

<<http://www.bigorna.net/index.php?secao=arquivosincriveis&id=1285733063>>. Acesso em: 23 jun. 2016.

Sua obra de grande destaque é a história *O Karma de Gaargot*, uma HQ de ficção científica de teor filosófico, que foi publicada inicialmente em capítulos nas edições 38 a 46 da Revista *Grilo*, e em 1973 depois foi reunida num álbum pela editora Massao Ohno (figura 29).

O estilo do Macedo nesse início de carreira é bem rebuscado, chega até a atrapalhar a visão da gente, de tanta coisa que tem numa página. Tem ficção científica, esoterismo, hippismo, surrealismo, pontilhismo, enfim é uma estética e discurso cabeça característicos daqueles tempos de contracultura<sup>83</sup>.

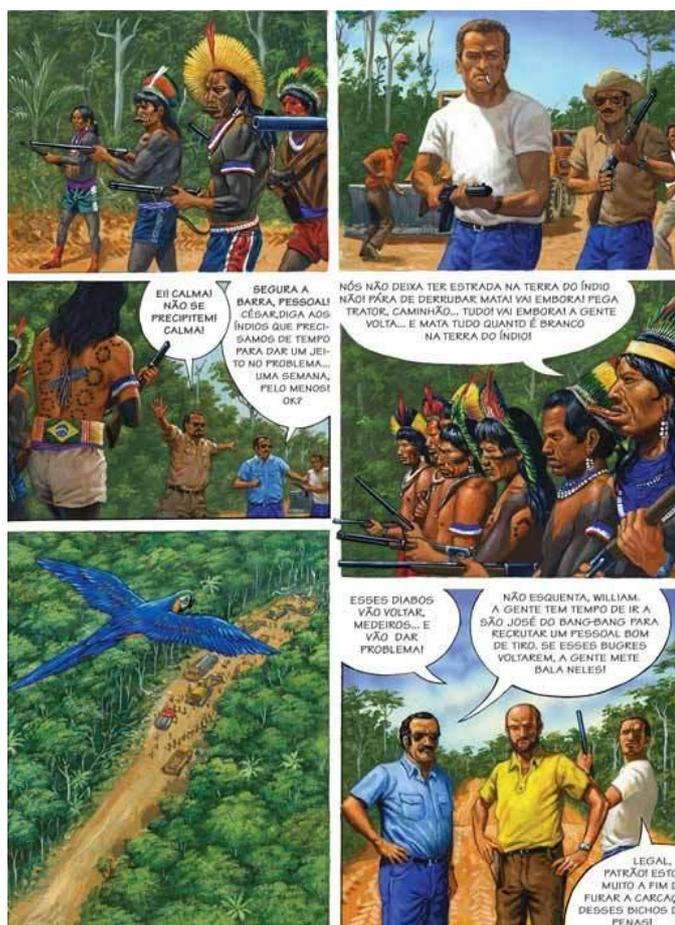
No ano de 2007, a editora Devir lançou em território brasileiro o álbum *Xingu!*, que já fora publicado na Europa e foi produzida originalmente entre 1987 e 1988. A obra nos conta sobre as aventuras do estrangeiro Vic Voyage na região do pantanal mato-grossense, com o amigo brasileiro, Júlio, através de quem conhece o Parque do Xingu, seus moradores. A trama se passa durante o Governo Sarney (1985-1990), e retrata as questões enfrentadas pelos índios em decorrência dos conflitos e imposições socioculturais, a exemplo das figuras a seguir:



**Figura 30 – Capa de *Xingu!***  
Fonte: *Xingu!*, Devir, 2007.

---

<sup>83</sup> ALMEIDA, João. Idem.



**Figura 31 – Conflito**  
 Fonte: Xingu!, Devir, 2007.

Ressaltamos ainda Jô Oliveira, um quadrinista pernambucano que primeiro fez carreira na Europa para posteriormente ser reconhecido no país – como era comum acontecer com os autores de HQ nessa época. *A guerra do Reino Divino* é considerada uma de suas principais obras. Consiste numa trilogia, tendo sua primeira história publicada inicialmente na *AlterLinus 5* em 1975, na Itália<sup>84</sup>, “a mais importante publicação de história em quadrinhos da Europa[...] Era *A Guerra do Reino Divino* não só publicada pela *Linus*, como cantada em prosa e verso pelos ‘fumetólogos’ italianos”<sup>85</sup>.

<sup>84</sup> Disponível em: <<https://quadrinhos.wordpress.com/category/comics-quadrinhos/desenhistas/jo-oliveira/>>.

<sup>85</sup> Disponível em: <<https://planetamongo.wordpress.com/2008/02/04/a-saga-nordestina-de-jo-oliveira/>>.

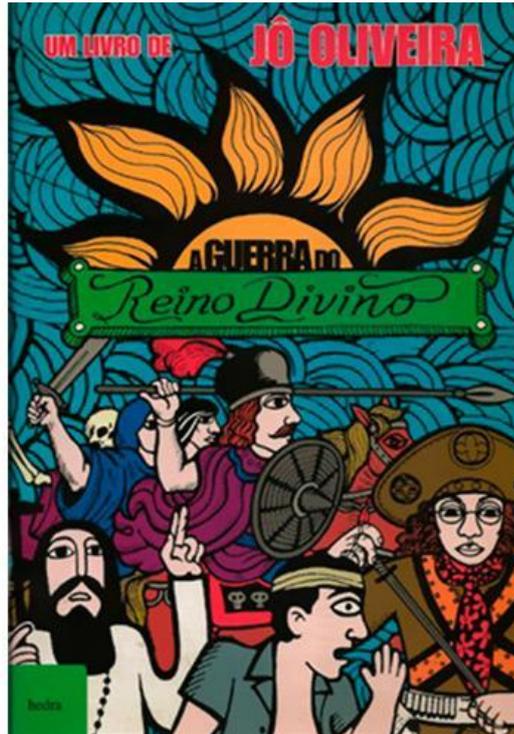


Figura 32 – Capa de A guerra do Reino divino  
Fonte: A guerra do Reino divino, Hedra, 2001.



Figura 33 – Prólogo de A guerra do Reino divino  
Fonte: A guerra do Reino divino, Hedra, 2001.

No entanto, no Brasil, as histórias foram compiladas num volume único em 1976 pela Editora Codecri, e numa edição mais recente (conforme figuras 32 e 33) encontramos publicado em 2001, pela Editora Hedra. São narrativas baseadas em fatos e lendas que povoam o imaginário do nordestino<sup>86</sup> e suas ilustrações tem como inspiração as gravuras da literatura de cordel.

Dentre os autores nacionais que se destacaram pela produção de obras próximas do que chamamos de romance gráfico atualmente, temos também Flavio Colin, um carioca criado no sul do país, que iniciou sua carreira de quadrinista ainda bem jovem, nos anos 50, tendo sua primeira HQ profissional publicada em 1956, na revista *Enciclopédia em Quadrinhos*, da Rio Gráfica, continuando a produção com as histórias *X-9*, *Águia Negra*, *Dom Quixote*, *Cavaleiro Negro*, dentre outros. Trabalhou também para as editoras Bloch, Outubro, Vechi, Grafipar, D'Arte. Dentre as obras produzidas, muitas eram do gênero de terror com inspirações no folclore brasileiro: “Há quem diga que não é terror, é terrir’ [...] Mas [...] o terror era o que tinha na época, e o que vendia bastante, principalmente em São Paulo. Era um mercado em que o americano e seus *copyrights* não entravam. Então, era um espaço para o artista brasileiro”<sup>87</sup>.

Como ilustrador, trazia um traço singular e sintético valorizava os contrastes “entre massas de preto e espaços em branco”<sup>88</sup>, sendo admirado e reconhecido pelo público da área. Uma de suas obras bastante popular foi a série *Aventuras do Anjo* (1959), uma quadrinização de um herói da radionovela da Rádio Nacional, obra à qual Colin atribuiu um visual moderno, povoado de tipos brasileiros.

Nos anos 60, marcaria definitivamente sua carreira, ao trabalhar no gibi do grande sucesso da TV brasileira: O Vigilante Rodoviário. Colin também atuou na área publicitária e colaborou para a (hoje) histórica revista O Cruzeiro; além de fazer parte de inúmeras tentativas de se nacionalizar a produção de quadrinhos, no Brasil. Para os estúdios de Mauricio de Sousa e o grupo Folha, produziu Vizunga, um dos primeiros personagens de quadrinhos realmente com background ecológico<sup>89</sup>.

<sup>86</sup> Disponível em: <<https://quadrinhos.wordpress.com/2008/02/04/vida-morte-e-fe-no-sertao/>>.

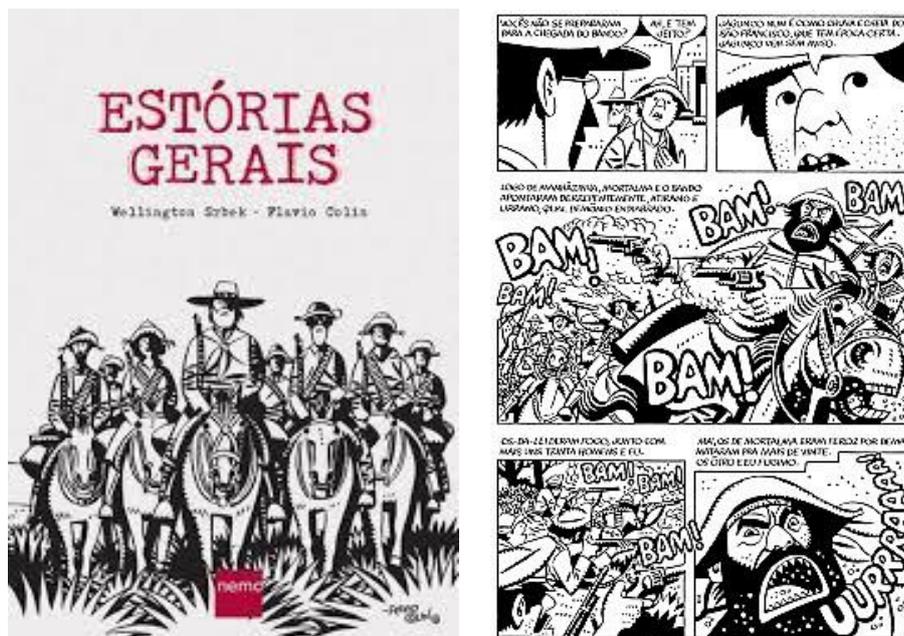
<sup>87</sup> Samir Naliato entrevista Flávio Colin, em 2001. Disponível em: <<http://www.universohq.com/entrevistas/flavio-colin-uma-lenda-viva-dos-quadrinhos-e-brasileiro-com-orgulho/>>.

<sup>88</sup> Disponível em: <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=artigos&id=1186720882>>.

<sup>89</sup> Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/flavio-colin/1618>>.

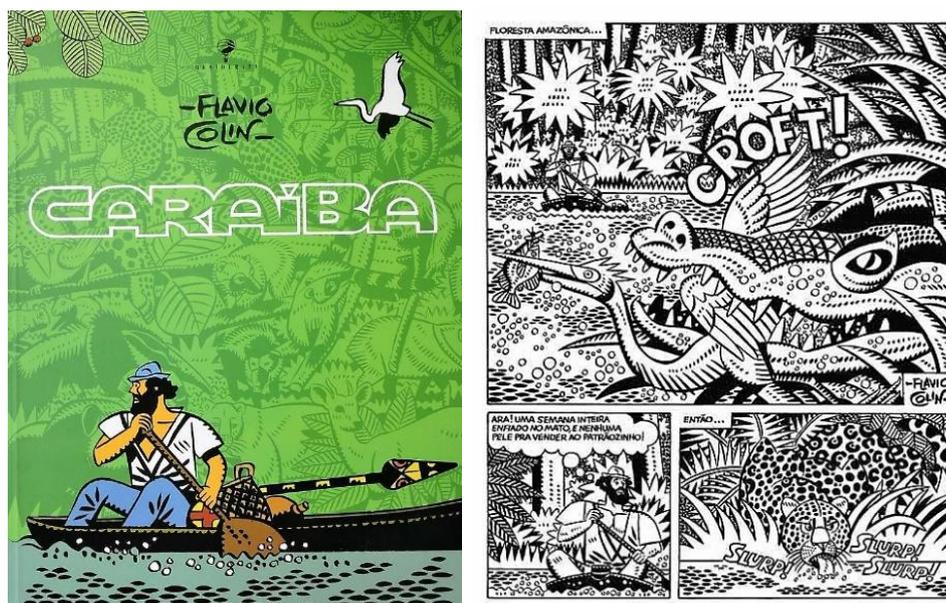
A vida de quadrinista era árdua no quesito profissional, como o próprio Colin confessara certa vez: “Se for falar em termos de ser conhecido e ter conseguido um certo renome, tudo bem. Agora, financeiramente, é um desastre”<sup>90</sup>.

Ainda assim, ele exerceu o “ofício” com paixão e dedicação quase exclusiva até o ano de 2002, quando falecera, nos legando já na década de 1990 em diante, obras como *Hotel do Terror* (1983), *A Mulher-diaba no rastro de Lampião* (1994), *O Boi das Aspas de Ouro*, *Fawcett* (2000), *Caraíba* (publicado em 2006), *Estórias Gerais* e *Fantasmagoria* – estes dois últimos em parceria com o roteirista Wellington Srbek e republicados pela editora Nemo em 2012 e 2013, respectivamente. Podemos visualizar a capa e um excerto de duas dessas obras nas figuras seguintes:



**Figura 34 – Capa e Excerto de *Estórias Gerais***  
Fonte: *Estórias Gerais*, Nemo, 2012.

<sup>90</sup> Disponível em: <http://www.universohq.com/entrevistas/flavio-colin-uma-lenda-viva-dos-quadrinhos-e-brasileiro-com-orgulho/>.



**Figuras 35 – Capa e Excerto de *Caraíba***

Fonte: *Caraíba*, Desiderata, 2006.

Algumas obras foram publicadas na Bélgica, França, Portugal e Itália, e abordavam uma temática nacional, do cotidiano do sertanejo, do cangaceiro, dentre outros. Segundo Srbek<sup>91</sup>:

[...] o maior desenhista da história dos Quadrinhos no Brasil. Embora este mestre de nossas HQs seja pouco conhecido pelo grande público, seu traço original e inovador o coloca ao lado de gênios fundadores como Jack Kirby, Hugo Pratt e Osamu Tezuka. É tentador imaginar que, caso tivesse nascido nos Estados Unidos, Europa ou Japão, Colin seria hoje um autor reconhecido e aclamado internacionalmente. Por outro lado, é impossível deixar de constatar que o traço mais característico de seu trabalho era justamente seu caráter intensamente brasileiro.

[...]a força de seu traço se destacava como a expressão simbólica de uma verdade sociocultural e ambiental: a poética de um Brasil que se revela vivo e único, a despeito de todas as adversidades e influências estrangeiras.

Isto posto, podemos mensurar um pouco da importância das obras de Colin para o cenário dos quadrinhos brasileiros. Foram produções que carregavam naturalmente uma busca identitária da cultura nacional, operada através da temática e da estética do autor. Isso atrelado ao estilo marcante de contrastes em preto e branco, resultou num patrimônio cultural impar ainda pouco explorado.

<sup>91</sup> Cf. SRBEK, 2007. Disponível em: <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=artigos&id=1186720882>>. Acesso em: 17 out 2016.

Diante do panorama apresentado quanto ao surgimento do quadrinho *underground*, as características desse período adaptado ao âmbito vernáculo e seus contextos, optamos por destacar o autor Lourenço Mutarelli como representante de um período de sobrevivência dos quadrinhos no Brasil, bem como do início de um processo de liberdade autoral do quadrinho nacional. Para tanto, apresentaremos posteriormente um estudo da antologia quadrinística do autor, cuja produção em muito se assemelha ao formato do romance gráfico veiculado na contemporaneidade. Por ora, daremos continuidade a nossa análise diacrônica dos períodos que marcaram a produção de HQs no Brasil e contribuíram de forma basilar para o formato atual.

### 2.3 O BOOM DAS ADAPTAÇÕES E A EXPANSÃO DAS HQS NO BRASIL

Apesar de já contemplar aproximadamente dois séculos de existência - ao menos, conforme costuma registrar a literatura dedicada ao tema - as produções das HQs no Brasil só começaram a ser amplamente legitimadas – além da esfera cultural *nerd*<sup>92</sup> e do caráter lúdico atribuído – através de uma particularidade do contexto brasileiro. Essa singularidade, a repopularização dos quadrinhos no país, que inicialmente foi gerada através do incentivo público, ampliou significativamente a oportunidade de produção, estudo e consumo de HQs de uma forma geral. O formato chegou às livrarias de maneira maciça ultrapassando a oferta das adaptações e dos mangás, e alcançando a venda dos romances gráficos autorais.

As adaptações de clássicos literários para as Histórias em Quadrinhos surgiram no Brasil em meados do século XIX. O pioneirismo das HQs no país deu-se no final do século

---

<sup>92</sup> “O termo *nerd* foi concebido em 1954 por Theodor Seuss, escritor, poeta e cartunista americano, mais conhecido como Dr. Seuss, que fez uma associação entre a lerdeza e peças de roupa listradas (nas cores branca e azul) para pessoas magras. Basicamente, um *nerd* é um personagem cômico, geralmente magrelo, e com alguns problemas cognitivos para determinados assuntos. Diferente da palavra *nerd*, a denominação de *geek* ganhou força, por incrível que pareça, no circo e nas ruas! Os acrobatas, trapezistas e outros artistas performáticos eram popularmente chamados de *Geeks* pelos locais em que se apresentavam. Posteriormente, passou-se a designar como *computer geek* aquele que ganha a vida resolvendo bugs de computador.

Mas, o primeiro registro da palavra apareceu em 1976, como sinônimo de *fool* (bobo). Só que a expressão só adquiriu definições mais positivas na década de 1990, quando a tecnologia ganhou status de poder libertador. Hoje, o termo é mais específico: *geeks* são aqueles que se atraem por tudo aquilo que é novidade, principalmente quando o assunto são computadores. Os traços de um *geek* são mais centrados que os de um *nerd*. Eles possuem interesses e estilos de vida mais específicos e se tornam experts naquilo que gostam, mas não se enganem, pois muitas vezes, podem se mostrar pretensiosos e cansativos. Seus gostos pessoais incluem videogames, filmes, colecionar objetos, paixão por *gadgets* e tecnologia, computação, códigos, *hacks*, música eletrônica, entre outros. Além disso, costumam usar camisetas com frases irônicas e engraçadas”. Disponível em: < <http://olhardigital.uol.com.br/noticia/geeks-vs-nerds-voce-sabe-o-significado-de-cada-um/23578>>.

XIX, através das criações do jornalista e desenhista Ângelo Agostini, conforme vimos anteriormente. De acordo com Gilberto Maringoni (2011), Agostini viria a ilustrar também diversas produções de cunho satírico e revolucionário, como a adaptação *Don Quixote* (1895-1903) e *O Malho* (1904-1907), entre outros.

Nesse início, eram predominantes as tiras diárias jornalísticas, mas o formato revista, que abrigava histórias completas, só ocorreu a partir de 1905, com o lançamento de *Tico Tico*, que tanto reproduzia histórias estrangeiras de sucesso, como também criações brasileiras. No decorrer do século XX, jornais e editoras lançaram produções semelhantes como: *a Gazeta Infantil* (1929-1950), o *Suplemento Juvenil* (1934-1945)<sup>93</sup>, o *Globo Juvenil* (criado em 1937), e o *Gibi* - revista lançada em 1939, cujo nome passou a generalizar o formato no país.

No que concerne às adaptações no Brasil, Adolf Aizen foi o grande incentivador do processo, quando, através de sua Editora Brasil-América (EBAL), iniciou essas produções. O teórico Álvaro de Moya e quadrinista Otacílio D'Assunção (2002) afirmam que Aizen comprou os direitos de publicação do *Classic Comics*<sup>94</sup> – lançada na década de 1940 pela Gilberton Company, trazia populares adaptações de clássicos literários nos EUA –, os quais constituíram a base da série *Edição Maravilhosa*. O primeiro número da série foi lançado em 1948 com a obra-prima de Alexandre Dumas, *Os três Mosqueteiros*. Essa série marcou uma fase áurea dos quadrinhos no país.

Até então, a *Edição Maravilhosa* somente publicava títulos referente aos cânones estrangeiros. Apenas em agosto de 1950, o número 24 da série apresentou a adaptação ilustrada por André Le Blanc, do romance brasileiro *O Guarani*, de José de Alencar. Entretanto, a criação de Le Blanc não fora a primeira adaptação de *O Guarani*, uma vez que, segundo Moya e D'Assunção (2002), houve diversas produções antes disso. Uma delas consta de 1938, realizada pelo pintor e estudioso F. Acquarone numa produção em formato horizontal editado pelo Correio Universal de São Paulo. Todavia, os autores consideram a quadrinização da obra de Alencar por Le Blanc como superior às anteriores, por essas trazerem desenhos irregulares.

A parceria da EBAL com André Le Blanc rendeu outras adaptações de clássicos nacionais que se popularizaram por todo país, principalmente obras de José de Alencar como *Iracema* (1951), *O tronco do Ipê* (1952) e *Ubirajara* (1952) fizeram parte da *Edição Maravilhosa*.

<sup>93</sup> Cf. SILVA, 2003, p. 91.

<sup>94</sup> Posteriormente rebatizada de *Classics Illustrated* (MOYA; D'ASSUNÇÃO, 2002).

Todavia, o contexto mundial de censura aos quadrinhos garantiu um grande lapso temporal na produção do formato no Brasil. Somente a partir do final da década de 1990, após a inclusão do formato nos Parâmetros Curriculares Nacionais<sup>95</sup> em 1997, indicado entre os gêneros discursivos a serem trabalhados como tipos de leitura nas escolas, bem como, em 2006, com a compra e distribuição das histórias em quadrinhos nos acervos das bibliotecas escolares, por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), verificou-se nova explosão mercadológica do formato. Em outras palavras, a “volta” da popularização das HQs deu-se, principalmente, pelo financiamento das políticas públicas educacionais.

Conforme informações apresentadas na página oficial do MEC<sup>96</sup>, na internet, o PNBE foi desenvolvido em 1997 e propõe o objetivo de promover o acesso à cultura e o incentivo à leitura nos alunos e professores por meio da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência.

O processo de seleção de obras funciona através de editais, a partir dos quais as editoras inscrevem as produções. Aquelas que forem selecionadas serão compradas pelo Ministério da Educação e distribuídas para escolas públicas de acordo com o número de alunos por turmas de Ensino Fundamental, Médio e Educação de Jovens e Adultos.

O programa divide-se em três ações: PNBE Literário, que avalia e distribui as obras literárias, cujos acervos literários são compostos por textos em prosa (novelas, contos, crônica, memórias, biografias e teatro), em verso (poemas, cantigas, parlendas, adivinhas), livros de imagens e livros de história em quadrinhos; o PNBE Periódicos, que avalia e distribui periódicos de conteúdo didático e metodológico para as escolas da educação infantil, ensino fundamental e médio e o PNBE do Professor, que tem por objetivo apoiar a prática pedagógica dos professores da educação

---

<sup>95</sup> Os PCN são orientações de conteúdos e metodologias de ensino de várias áreas de conhecimentos que almejam serem contemplados na educação escolar, “um referencial [...] para a educação no Ensino Fundamental em todo o País. Sua função é orientar e garantir a coerência dos investimentos no sistema educacional, socializando discussões, pesquisas e recomendações, subsidiando a participação de técnicos e professores brasileiros [...]” (BRASIL, 1997, p.13). Os PCN do Ensino Fundamental foram oficialmente elaborados no ano de 1997 e divulgados em 1998, sendo os parâmetros do Ensino Médios divulgados em 2000. As áreas de conhecimentos para o Ensino Fundamental (cujos PCN são divididos em duas fases equivalentes às antigas nomenclaturas: de 1ª a 4ª série e de 5ª à 8ª série) abrangem Língua Portuguesa, Matemática, Ciências Naturais, História e Geografia, Educação Física, Artes, Apresentação dos Temas Transversais e Ética, Meio Ambiente e Saúde, Pluralidade Cultural e Educação Sexual. Já as áreas propostas para o Ensino Médio são Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (Língua Portuguesa, Língua Estrangeira Moderna, Educação Física, Arte e Informática), Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias (Biologia, Física, Química e Matemática) e Ciências Humanas e suas Tecnologias (História, Geografia, Sociologia, Antropologia, Filosofia e Política). Maiores detalhes sobre as referências das histórias em quadrinhos nos PCN podem ser consultados nos apêndices desta tese.

<sup>96</sup> Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/programa-nacional-biblioteca-da-escola>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

básica e também da Educação de Jovens e Adultos por meio da avaliação e distribuição de obras de cunho teórico e metodológico<sup>97</sup>.

Conforme descrito na página do PNBE, no site do MEC, em 2006 - primeira vez em as HQs foram contempladas no Programa -, foram selecionadas 14 obras de narrativas em quadrinhos, dentre elas, *Dom Quixote em quadrinhos*, de Antônio Galhardo; *Toda Mafalda*, de Quino; *Na prisão* (mangá) de Kazuichi Hanawa; *Santô e os pais da aviação*, de João Spacca de Oliveira, são alguns desses livros. A quantidade de títulos selecionados cresceu: o PNBE 2008 incluiu 16 obras e, em 2009, foram 23 quadrinhos selecionados, ano de maior representatividade dos quadrinhos dentre os títulos listados pelo programa.

Já no PNBE 2010 houve um decréscimo significativo com nove títulos selecionados, dentre eles, três adaptações: *Desista!*, de Peter Kuper (Conrad); *Memórias de um Sargento de Milícias*, de Lailson de Holanda Cavalcanti (IBEP/Companhia Editora Nacional); *Pequeno Príncipe em Quadrinhos*, de Joann Sfar (Agir). Em 2011, contudo, o número volta a crescer com 25 HQ, sendo sete adaptações: *O Cortiço* (Ática); *O Guarani* (Ática); *Memórias de um Sargento de Milícias* (Ática); *Robinson Crusóe* (Salamandra); *Frankenstein* (Salamandra); *Triste Fim de Policarpo Quaresma* (Desiderata/Agir); *O Guarani* (Cortez). Em 2014, a relação incluiu 5 quadrinhos, dentre eles, duas adaptações: *20.000 Léguas Submarinas em Quadrinhos* (Nemo) e *Dom Casmurro* (Devir).

Segundo Ramos (2013)<sup>98</sup>, desde a inclusão de HQs na lista do PNBE em 2006, que o Programa se transformou numa espécie de menina dos olhos do mercado editorial brasileiro. As aquisições de cada obra variam entre 10 mil e 48 mil exemplares. Segundo o autor, o edital explicita o interesse por adaptações literárias e, a partir disso, houve um *boom* no número de publicação dessas produções, chegando a aproximadamente 40 títulos anuais. No edital de convocação do PNBE 2012, por exemplo, lemos: “Livros de imagens e livros de histórias em quadrinhos, dentre os quais se incluem obras clássicas da literatura universal, artisticamente adaptadas [...]” (BRASIL, 2012, p. 2). Sendo assim, o principal público dessas obras tem sido o Governo Federal, um dos motivos que têm feito pesquisadores da área questionarem as seleções de quadrinhos feitas pelo programa nacional.

Outro ponto a considerarmos é que a maioria dessas produções nacionais tem como texto fonte clássicos literários de domínio público. Tal fato deve-se muito por serem obras

<sup>97</sup> Ibid.

<sup>98</sup> Disponível em: <[http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2013-11-01\\_2013-11-30.html](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2013-11-01_2013-11-30.html)>. Acesso em: 10 mar. 2017.

comumente estudadas nas escolas e indicadas em exames vestibulares de ingresso nas universidades. Além disso, uma vez em domínio público, não há necessidade de negociar os direitos autorais com autores vivos ou seus herdeiros, ou ainda de negociar as transformações de uma releitura em quadrinhos. De acordo com Renata Farhat Borges<sup>99</sup>, pesquisadora do formato e diretora editorial da Peirópolis<sup>100</sup>, os herdeiros de escritores costumam não compreender, nem acatar a autoria do quadrinista na adaptação.

A polêmica em torno das adaptações alcança ainda o fato de acadêmicos, pais e professores, muitas vezes, nutrirem dúvidas se tais obras servirão de substitutas - uma vez que atribuem a essas produções um valor artístico inferior aos textos literários - com relação à leitura dos originais, como uma espécie de resumo do livro, distanciando assim os leitores das obras literárias. No tocante a essa questão, não representa novidade o preconceito cultural na sociedade, tanto em relação às histórias em quadrinhos, quanto às formas de adaptação.

No entanto, no contexto do *boom* adaptacional na década de 2000, a tendência massiva inicial do mercado editorial foi a produção HQs que adaptassem textos literários. Possivelmente, esse movimento foi direcionado pelo conteúdo do edital do PNBE de 2006<sup>101</sup>, como, em caráter de reforço, podemos ler no trecho a seguir, que trata dos acervos a serem formados:

- 4.1. Serão formados 03 (três) acervos distintos, compostos por obras que demandem diferentes competências de leitura por parte dos alunos.
- 4.1.1. Cada acervo será composto por 75 (setenta e cinco) títulos, contemplando textos de:
  - 1 - poesia;
  - 2 - conto, crônica, teatro, texto da tradição popular;
  - 3 - romance;
  - 4 - memória, diário, biografia;
  - 5 - livros de imagens e livros de **histórias em quadrinhos, dentre os quais se incluem obras clássicas da literatura universal artisticamente adaptadas ao público jovem.**

<sup>99</sup> Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/blogs/babel/classicos-literarios-adaptados-para-hq-ganham-espaco-no-mercado-editorial/>>. Acesso em: 19 jul. 2017.

<sup>100</sup> A editora Peirópolis, que contabiliza 14 títulos de adaptação, é mais uma das editoras que se destacam por disponibilizarem uma coleção própria para os cânones literários nacionais, assim como a Ática, com 11 adaptações e a Escala Educacional com 18 títulos. Para termos uma ideia quanto à quantidade dessas produções, podemos consultar uma lista de adaptações literárias em HQ nos apêndices deste trabalho.

<sup>101</sup> VERGUEIRO; RAMOS, 2009b. No capítulo *Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE*, do livro *Quadrinhos na educação*, os autores traçam uma análise detalhada da presença dos quadrinhos no PNBE (2006-2010).

4.2. Serão aceitas traduções e adaptações. **Os critérios de tradução e adaptação** utilizados e sua adequação ao público leitor serão também avaliados, conforme consta do anexo IV deste edital. (BRASIL, 2006, p. 2, grifo nosso).

No último trecho, percebemos um direcionamento no tipo de quadrinhos a ser selecionado pelo programa governamental. Dessa forma, houve o crescente interesse das editoras para uma produção quadrinística quase restrita às adaptações literárias, e muito foi propagado para a recepção dessas obras como facilitadoras, e muitas vezes substitutas dos textos literários.

Outro trecho do mesmo edital descreve mais claramente um olhar de adaptações - não somente para os quadrinhos - vinculado à fidelidade ao texto “original” como critério de qualidade da produção, conforme consta no excerto do *Anexo IV*, o qual descreve os critérios de avaliação e seleção a serem adotados:

Nas adaptações e traduções, serão considerados os aspectos textuais e editoriais que particularizam cada obra. Além de assegurar as **qualidades literárias do original**, deverão **adequar a linguagem e o assunto ao público-alvo**. O modo como o fazem será avaliado, assim como a presença, na edição, de elementos constitutivos das partes pré-textual e pós-textual - como sumário, prefácio, notas, posfácio, glossário etc. - que possam estimular e enriquecer a leitura do jovem leitor.

Nos livros de imagens e **quadrinhos** será considerado como critério preponderante a relação texto – imagem e as possibilidades de leitura das narrativas pictóricas (BRASIL, 2006, p. 14, grifo nosso).

Diante do exposto, podemos perceber que, inicialmente, a ideia que o programa transparecia era de vincular os quadrinhos à literatura, inclusive ao sinalizar os mesmos critérios de seleção para os dois tipos de obras. Nesse sentido, Ramos (2009)<sup>102</sup> pontua que essa confusa concepção estaria possivelmente atrelada ao fato de os profissionais responsáveis pela seleção das obras do programa serem provenientes da área de literatura - informação obtida a partir da entrevista da professora Aparecida Paiva, do Ceale (UFMG)<sup>103</sup> - coordenadora da seleção dos títulos que compõem a lista do PNBE - concedida

<sup>102</sup> Disponível em: <[http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2009-04-01\\_2009-04-30.html](http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2009-04-01_2009-04-30.html)>. Acesso em: 4 jul. 2017.

<sup>103</sup> Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (Ceale) da Universidade Federal de Minas Gerais.

à jornalista Rachel Bonino<sup>104</sup> e publicada no periódico *Revista Educação*, como conferimos no seguinte trecho:

Quantos professores participaram da seleção dos títulos da lista 2009?  
Participaram da seleção 72 avaliadores (mestres e/ou doutores na área), vinculados a instituições de ensino superior (preferencialmente públicas) de 14 estados brasileiros, agrupados em quatro sub-coordenações, submetidas a uma coordenação geral e uma consultoria. As deliberações finais sobre os acervos foram submetidas a um colegiado de 12 pesquisadores, representantes de cinco núcleos consolidados de pesquisa e pós-graduação na área de teoria literária e ensino de literatura, instância da qual fizeram parte, também, técnicos do MEC (Entrevista concedida a Bonino, 2009, p. 46).

A questão da adaptação como intenção de facilitar a compreensão se faz bastante problemática. No caso do Brasil, o sistema educacional público parece não apenas subestimar a competência cognitiva do aluno, principalmente, aqueles da Rede Pública de ensino, mas também privá-lo de uma educação funcional e aprofundada que lhe permita ler e compreender uma diversidade de leituras, inclusive o acesso aos cânones literários.

Nesse sentido, o processo também conferia a negação da qualidade artística ao quadrinista, uma vez que era contratado para fazer uma obra que “facilitasse” o conteúdo ao leitor infanto-juvenil, ficando assim implícita toda conotação de depreciação dos quadrinhos, afinal, uma arte simples e menor serviria para veicular um texto limitado a um leitor igualmente limitado. Assim, parecia iniciar um ciclo de intenções, também mercadológicas, oportunistas e controversas.

Todavia, apesar do financiamento público ter se dado de forma questionável, podemos verificar uma transformação artística dessas produções em quadrinhos em poucos anos, quando já em 2010 percebemos publicações com posicionamento artístico e autoral. Nesse momento, as adaptações vão adquirindo caráter mais autoral numa silenciosa aquisição de autonomia artística em relação às imposições do mercado editorial e das políticas públicas educacionais. De início, o formato era publicado com extrema fidelidade ao texto literário dos cânones e enquadrados nas exigências comerciais de diagramação das editoras, as quais visavam, em sua maioria, exclusivamente, às indicações de vestibulares

---

<sup>104</sup> A matéria *Onomatopéia, Imagem e Ação*, que consta nas referências desta tese, é também disponibilizada no site da Revista Educação: < <http://www.revistaeducacao.com.br/onomatopéia-imagem-e-acao/>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

dessas obras, bem como à compra de exemplares pelo Ministério da Educação, que seriam distribuídos nas escolas públicas de todo país.

Em consonância com o exposto, Waldomiro Vergueiro declara que, de início, a percepção do MEC foi de conceber as HQs como caminho ou degrau para a literatura tida como ‘mais nobre’; mas com o passar dos anos, essa visão perdeu espaço, até mesmo pelo notável aumento de obras indicadas, no PNBE, que não são adaptações de obras literárias. “Há um avanço no entendimento das HQs, que passam a não ser mais vistas apenas como material de diversão voltado para criança”<sup>105</sup>.

Falamos em autonomia artística à medida que os profissionais desviavam, mesmo que de forma inconsciente, as adaptações das expectativas comerciais por produções facilitadoras e pareciam impor suas leituras dos textos literários em direção à perspectiva da recriação.

Em reforço a essa condução pelos artistas, é possível afirmar que a produção dessas adaptações não pretende sufocar ou suplantar o texto clássico, mas ofertar uma nova leitura, inclusive pelo fato de que quando o leitor se depara com a adaptação, ele não está diante do texto literário, mas de um novo texto, uma nova criação com referência explícita a outra.

A situação era próxima do que a teórica canadense Linda Hutcheon (2011) propusera como uma teoria da adaptação, defendendo tais produções como autorais e independentes, não mais secundárias de uma obra clássica “original” – palavra amplamente utilizada no âmbito das adaptações. O conceito de originalidade seria questionado em analogias à aceitação e legitimação da intertextualidade e das influências textuais.

Compartilhamos com a teórica o pensamento de que a adaptação tem caráter recriacional, como transposição criativa e interpretativa de uma ou mais obras reconhecíveis, é um palimpsesto extensivo - cujo conceito será explicado no decorrer deste capítulo -, e, também, uma transcodificação para um diferente conjunto de convenções, transcodificação a qual pode ou não ser realizada através de mudança de mídia - meio material de expressão de uma adaptação.

Segundo W.J.T.Mitchell (apud HUTCHEON, 2011, p.59), “a mídia não fica entre o receptor e o emissor; ela os inclui e constitui”. Nesse contexto, a ênfase de Hutcheon (2011) na adaptação como processo (bem como produto) significa que as dimensões sociais e comunicativas das mídias também são importantes, mesmo quando o foco recai sobre a forma. A mudança de mídia numa adaptação, inevitavelmente invoca a longa história de

---

<sup>105</sup> Em entrevista concedida a Bonino (2009, p. 43).

debates em torno das especificidades das artes, e assim da mídia. Contudo, invoca também a ideia de uma hierarquia entre as artes.

No entanto, é preciso compreender que cada mídia possui sua própria energia comunicativa de acordo com as formas que utiliza para explorar, combinar e multiplicar os “materiais ‘familiares’ de expressão – ritmo, movimento, gesto, música, fala, imagem, escrita (...)” (GAUDREAULT; MARION, apud HUTCHEON, 2011, p.62).

No que concerne aos adaptadores, devem ter suas próprias razões pessoais, primeiro para decidir fazer uma adaptação, depois para escolher que obra adaptar e em qual mídia fazê-lo. Eles não apenas interpretam sobre essa obra, como também assumem uma posição diante dela; essa posição e nova leitura é então considerada singular e autoral para Hutcheon (2011).

Alguns críticos insistem que uma adaptação “verdadeiramente artística” deve necessariamente subverter o original, realizar a dupla paradoxal tarefa de desmascarar e revelar sua fonte. Em contrapartida, há adaptações em que se intenciona a homenagem, burilada através de uma maior proximidade do texto fonte.

Isto posto, entendemos que a compreensão das adaptações da literatura em quadrinhos como facilitadora da leitura dos grandes clássicos resulta no empobrecimento de todo o processo adaptativo. Esse tipo de abordagem apenas reforça a manutenção da imagem preconceituosa de que as histórias em quadrinhos são um meio mais fácil e inferior para contar histórias para pessoas intelectualmente inferiores, subestimando tanto o hipergênero HQ, como os leitores; e cultuando o ideal há muito legitimado da literatura como detentora de valor artístico e intelectual. Vale ressaltar que, assim como em diversos campos das artes, as classificações hierarquizantes também atingem a literatura ao atribuírem uma gradação entre cânones e literatura considerada menor.

Todavia, é importante compreendermos tais hierarquizações como algo naturalmente existente, uma vez que toda e qualquer teoria, consciente ou não, repousa num sistema de referências, conforme afirma Antoine Compagnon (2003), seja na esfera literária, ou artística, de forma abrangente, não há como negar a atribuição de valor, pois qualquer escolha que se faça será baseada em parâmetros que sempre excluirão outros. Nessa perspectiva, qualquer definição de literatura pela qual se opte consistirá numa preferência, em preconceito às demais possíveis definições. Sendo assim, a literatura pode ser encarada como uma realidade complexa, heterogênea e abrangente.

Nesse âmbito a proposta do teórico alemão Hans Robert Jauss<sup>106</sup> (1994) se aproxima de um posicionamento mais abrangente no que concerne à hierarquização entre obras literárias, ao preconizar que

a qualidade e a categoria de uma obra literária não resultam nem das condições históricas ou biográficas de seu nascimento, nem tão-somente de seu posicionamento no contexto sucessório do desenvolvimento de um gênero, mas sim dos critérios da recepção, do efeito produzido pela obra e de sua fama junto à posteridade, critérios estes de mais difícil apreensão (JAUSS, 1994. p. 7).

Na perspectiva de Jauss (1994), ao focar no efeito da leitura de uma obra em sua recepção uma obra literária, visa primordialmente a seu leitor, estando assim condicionada à relação dialógica entre literatura e leitor, cujo foco se insere a prática da leitura, o próprio ato de ler. Esse pensamento irá ultrapassar o mito da estética classicista, que privilegia a arte pela arte ou a intenção do autor, ou até mesmo o ideal formalista da forma e do texto como um sistema hermético.

Dentro do âmbito da leitura, concebemos a relação da apreensão de uma nova obra como processo que nos auxilia a romper o automatismo da percepção cotidiana - através da experiência sensorial e, por conseguinte, estética - e a expandir o espaço limitado do comportamento social rumo a novos desejos e objetivos, abrindo novos caminhos para uma experiência futura.

Em análise semelhante, o professor e crítico literário Flávio Kothe considera a leitura como processo a partir do qual um texto literário retorna à vida, em comparação à passagem bíblica de Lázaro no túmulo, “a leitura é sua ressurreição. Os textos são cadáveres que ressuscitam de seus túmulos ao toque das mãos e dos olhos do leitor”, o qual reescreve a obra durante o processo de leitura. (KOTHE, 1981, p. 17).

Se isso é possível dentro do contexto da leitura, podemos ampliar e aplicar também ao universo das histórias em quadrinhos e das adaptações como nova forma de leitura e conhecimento. Diante da retórica negativa recorrente dirigida à adaptação, surge uma proposta na qual uma adaptação deva manter-se por si só. Não se trata de uma cópia num modo de reprodução qualquer. Entender que consiste numa repetição, porém sem replicação,

---

<sup>106</sup> Hans Robert Jauss foi um dos representantes da Estética da Recepção, escola teórica alemã que reivindica a importância da recepção e do efeito da obra literária, dentre outros enfoques.

—unindo o confronto do ritual e do reconhecimento com o prazer da surpresa e da novidade<sup>107</sup>, faz-se de suma importância para compreender uma adaptação como adaptação, em seu caráter de recriação, e não mera cópia derivada e secundária, mas sim de uma nova produção que independe do texto fonte.

Nesse sentido, uma vertente que nos ajuda a compreender as relações da adaptação a partir de um olhar pluralista da criação artística é ofertada por Genette<sup>108</sup> (2010) na obra *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*<sup>109</sup>, ao postular que:

Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente: hipertextos) todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos. Este meu texto não escapa à regra: ele a expõe e se expõe a ela. Quem ler por último lerá melhor (GENETTE, 2010, p. 7).

Assim sendo, consideramos essas produções como inerentemente “palimpsestuosas”, pois estão relacionadas declaradamente com outras obras, o que não significa dizer que não são trabalhos autônomos, podendo ser interpretados com aura própria, “presença no tempo e no espaço, uma existência única no local onde ocorre” (BENJAMIN, apud HUTCHEON, 2011, p. 27).

Em moldes diferentes, também encontramos estudos concernentes não somente à adaptação, mas também às relações entre textos. Nesse aspecto, o teórico francês Gerard Genette (2010) traça um panorama, através de um relativo aparato estruturalista, para abarcar as práticas nos vários tipos de relacionamentos entre textos – a hipertextualidade.

Entendo por hipertextualidade toda relação que une um texto B (que chamarei hipertexto) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei hipotexto) do qual ele brota de uma forma que não é a do comentário.

<sup>107</sup> HUTCHEON, 2011, p. 229.

<sup>108</sup> Hutcheon recorreu à perspectiva do Palimpsesto de Genette (2010) para fundamentar alguns dos aspectos da adaptação.

<sup>109</sup> Título francês, *Palimpsestes: la littérature au second degré*, da primeira publicação em 1982.

Como se vê na metáfora brota e no uso da negativa, esta definição é bastante provisória. Dizendo de outra forma, consideremos uma noção geral de texto de segunda mão (desisto de procurar, para um uso tão transitório, um prefixo que abrangeria ao mesmo tempo o hiper- e o meta-) ou texto derivado de outro texto preexistente. Esta derivação pode ser de ordem descritiva e intelectual, em que um metatexto (por exemplo, uma página da Poética de Aristóteles) “fala” de um texto (Édipo rei). Ela pode ser de uma outra ordem, em que B não fale nada de A, no entanto não poderia existir daquela forma sem A, do qual ele resulta, ao fim de uma operação que qualificarei, provisoriamente ainda, de transformação, e que, portanto, ele evoca mais ou menos manifestadamente, sem necessariamente falar dele ou citá-lo. (GENETTE, 2010, p.18).

O autor posiciona o que ele chama de transposição como a mais relevante dentre as práticas hipertextuais, pela importância histórica e pelo acabamento estético, assim como pela amplitude e variedade dos procedimentos nela envolvidos. O teórico acredita que a transposição pode se aplicar a obras de vastas dimensões, como Fausto ou Ulisses, cuja amplitude textual e ambição estética e/ou ideológica chegam a mascarar ou apagar seu caráter hipertextual, e esta produtividade está ligada, ela própria, à diversidade dos procedimentos transformacionais com que ela opera.

No que concerne às práticas transposicionais, Genette (2010) classifica as transposições em duas categorias, de acordo com a intervenção sobre o sentido do hipotexto transformado, ou, mais exatamente, em uma ordem crescente do caráter manifesto e assumido desta intervenção: as transposições, em intenção, puramente formais, que só atingem o sentido por acidente - como acontece na tradução (que é uma transposição linguística)<sup>110</sup> - e as transposições abertas e deliberadamente temáticas, nas quais a transformação do sentido é manifestada até mesmo declaradamente<sup>111</sup>.

Quanto a uma possível confusão que venha a se instaurar entre os conceitos de hipertextualidade e intertextualidade, o linguísta comenta que, nesta última, o recurso ao hipotexto nunca é indispensável para a simples compreensão do hipertexto. Todo hipertexto pode ser lido por si mesmo, uma vez que comporta uma significação – seja gramaticalmente ou semanticamente - autônoma e, de certa forma, suficiente.

Dessa forma, o hipertexto seria, em termos aristotélicos, mais potencializado que o metatexto, no sentido de que se encontra mais livre em seus modos, ao ultrapassar sem reciprocidade o texto fonte. O hipertexto nos convida a uma leitura relacional – “ler dois ou

---

<sup>110</sup> Cf. GENETTE, 2010.

<sup>111</sup> Ibid.

vários textos, um em função do outro”, sendo assim uma leitura palimpsestosa - “se amamos verdadeiramente os textos, devemos, de vez em quando, amar (pelo menos) dois ao mesmo tempo”<sup>112</sup>.

Genette (2010) fundamenta também a prática hipertextual nas questões lançadas pelo escritor argentino Jorge Luís Borges no conto *Pierre Menard, autor de Quixote* (1939), no qual o narrador escreve sobre um autor fictício, Pierre Menard, que pretende escrever *Dom Quixote de la Mancha* – obra escrita por Miguel de Cervantes em 1605, e considerada um marco fomentador do romance moderno - em pleno século XX. Todavia, Menard não queria escrever um segundo Quixote, porém o mesmo. O narrador, então, nos afirma que o Quixote de Menard é melhor que o de Cervantes. E, através da análise de um excerto, ele nos mostra que as escritas são idênticas, porém a qualidade é concebida a Menard por considerar ser muito mais desafiador e difícil escrever um Quixote no século XX que no XVII.

Dentre as diversas e não menos importantes interpretações comumente veiculadas sobre o conto borgesiano que dialoga sobre influência e intertexto (autoria e criação) perante a obra de Cervantes, Genette (2010) destaca a questão da reescrita, quando, apesar de os textos de Cervantes e Menard serem verbalmente idênticos, apresentam significados diferentes, principalmente devido a contextos diferentes. Segundo Borges, um contexto de escrita é algo impossível de ser resgatado – independente da vertente literária ou científica adotada -, e, sendo assim, nenhum texto será igual a outro, o que haverá são escritas e reescritas.

Por isso, diante da adaptação como uma prática hipertextual, mesmo que nem sempre se faça como objetivo declarado, a hipertextualidade

tem em si mesma o mérito específico de relançar constantemente as obras antigas em um novo circuito de sentido. A memória, se diz, é “revolucionária” – certamente contanto que a fecundemos, e que ela não se contente em comemorar. ‘A literatura é inesgotável pela única razão de que um único livro o é’. Este livro não deve apenas ser relido, mas reescrito, como Ménard, literalmente. Assim se completa a utopia borgesiana de uma Literatura em transfusão perpétua – perfusão transtextual –, constantemente presente em si mesma na sua totalidade e como Totalidade, cujos autores todos são apenas um, e todos os livros são um vasto Livro, um único Livro infinito. A hipertextualidade é apenas um dos nomes dessa incessante circulação dos textos sem a qual a literatura não valeria a pena. (GENETTE, 2010, p. 146 e 147).

---

<sup>112</sup> Ibid., p. 145.

Isto posto, entendemos que a noção de transposição da hipertextualidade de Genette está em consonância com a ideia de adaptação como nova obra, defendida por Hutcheon (2011) - e por nós compartilhada. Tal concepção é desenvolvida por teóricos de orientações distintas - conforme vimos, além da autora canadense, em Plaza (1987), Eco (2007), Genette (2010) -, e corrobora para o entendimento da adaptação como obra autoral, a partir da nova leitura e das intervenções criativas operadas.

Mediante tais considerações, podemos perceber que o período recente da disseminação das adaptações no Brasil foi bastante rentável para as editoras e profícuo para vários profissionais da área dos quadrinhos, servindo, muitas vezes, como vitrine para as novas criações.

Contudo, apesar das oportunidades profissionais que atingiram os autores brasileiros do gênero, sejam ilustradores e\ou roteiristas, percebemos que a tendência do consumo tende a pender para segmento *Cult* e artístico dessas produções, o que significa dizer que o consumo de HQs compreende nichos culturais específicos. A circunstância ajuda na compreensão quanto ao fato de a venda dos quadrinhos autorais não atingir lucro significativo nem mesmo no contexto internacional.

É tanto que no intervalo de 2000 a 2014, muitas editoras independentes<sup>113</sup> faliram - ainda que outras tenham surgido - e vários selos de grandes editoras que exploravam o novo *boom* dos quadrinhos cessaram a produção e a encomenda de novos projetos.

#### 2.4 A LEGITIMAÇÃO AUTORAL E O ROMANCE GRÁFICO BRASILEIRO

É fato que, atualmente, as HQs adentraram numa categoria de livro e de artes, uma conotação *geek* (próxima ao contexto *nerd*), em meio à qual continuam a aparecer novas produções, principalmente, através do incentivo de projetos culturais públicos e de editoras independentes e idealistas, fatores que contribuem significativamente para essa mídia e alimentam o mercado de produção, vendas e leitura dos HQs atualmente.

---

<sup>113</sup> De forma geral, as editoras independentes costumam assim serem chamadas devido a uma proposta que diverge do mercado *mainstream*, mais comercial; além disso tais editoras, muitas vezes, são formadas por profissionais envolvidos com a área dos quadrinhos. Nesse sentido, José Muniz Jr (2016), pesquisador sobre mercado editorial, declara que o termo independente "figura dentro de uma constelação de qualificativos que, em linhas gerais, portam sentidos de contraposição a modelos já consagrados, dominantes ou hegemônicos, ou a formas de controle e enquadramento institucional da produção de arte e da cultura" (MUNIZ, 2016, p. 50).

Somado a isso, temos os estudos acadêmicos do hipergênero a todo vapor, através de congressos internacionais, cursos, seminários, dentre outros, e as feiras e convenções gigantescas, realizadas por todo país e pelo mundo, que englobam a temática de quadrinhos, cinema, videogame e literatura.

Na fase em que a produção e a veiculação das adaptações literárias para HQ eram crescentes, surgiu um acontecimento de relevância para o quadro nacional que se instaurava: em 2011, os irmãos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá<sup>114</sup> publicaram no Brasil pela Panini Books a obra *Daytripper*. De início, publicada em minissérie, e posteriormente veiculada como romance gráfico, a obra destacou-se na crítica literária internacional, recebendo vários prêmios: o *Eisner Awards*, considerado o mais importante prêmio mundial dos quadrinhos, o *Harvey Awards*, e a premiação do Festival Internacional de Ficção Científica *Utopiales* na França, em 2012, sendo ainda listado pelo *The New York Times* entre os quadrinhos mais vendidos no mundo. Um intrigante aspecto consiste no fato de a obra ter sido escrita em inglês, talvez como forma de ser legitimada, uma vez que a maioria dos romances gráficos produzidos no Brasil não vem obtendo o mesmo reconhecimento e distribuição que o gênero no exterior. De qualquer forma, a relevância e o reconhecimento desses autores impulsionaram, de maneira significativa, a produção brasileira neste meio.

*Daytripper* tem dez capítulos distribuídos em 256 páginas, e conta a história do personagem chamado Brás, um escritor de obituários que interroga a sua existência, fazendo devaneios filosóficos em meio a uma paisagem marcadamente brasileira. A qualidade estética dos desenhos e os questionamentos sobre a natureza humana – sobre a existência e a morte – numa narrativa nada convencional, tomada por *flashblacks* e outros recursos, nos remete à complexidade operada nessa produção que demanda, para a mais ampla apreensão da proposta, um leitor mais embasado e experiente na linguagem dos quadrinhos.

A Mauricio de Sousa Produções - MSP também contribuiu para a disseminação do romance gráfico através da reinvenção<sup>115</sup> de seus personagens por autoria diversas, promovendo talentosos autores atuais, quando a partir de 2007<sup>116</sup>, trocou a Editora Globo

---

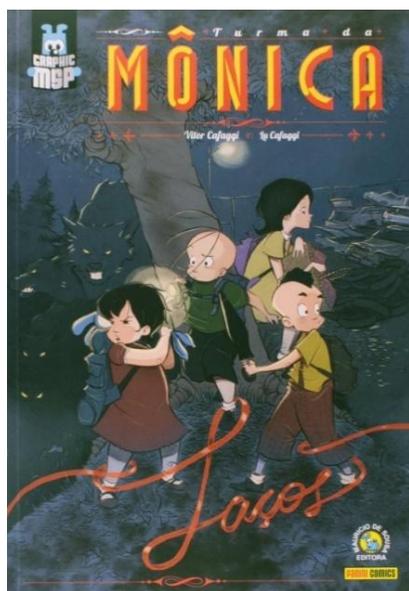
<sup>114</sup> Os autores, irmãos gêmeos, também ganharam o prêmio literário Jabuti em 2008, com a adaptação literária de *O Alienista*, de Machado de Assis, para os quadrinhos, na categoria de "Melhor livro didático e paradidático de ensino fundamental ou médio". Dentre outras obras premiadas no país e internacionalmente, estão também *Sugarshock* (2007), *The Umbrella Academy* (2007) e *10 Pãezinhos: Mesa para dois* (2005).

<sup>115</sup> De acordo com Ramos (2012a), o convênio com a Panini representava dois ganhos: Mauricio de Sousa ganha com a internacionalização de suas criações, e a Panini (que detinha o direito de publicações de super-heróis de grandes editoras norte-americanas: a Marvel Comics e a DC Comics) se firma no mercado nacional, além de consolidar a política de diversificação de seus títulos.

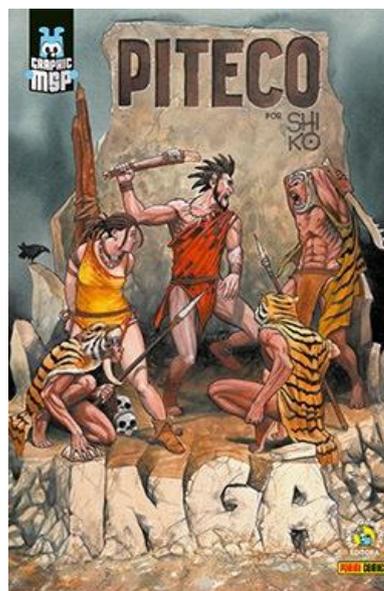
<sup>116</sup> Cf. RAMOS, 2012a.

pela multinacional Panini e deixou que outros desenhistas fizessem uma leitura pessoal dos personagens da *Turma da Mônica*, inicialmente, em três álbuns (2009, 2010 e 2011, respectivamente) de comemoração dos 50 anos da MSP.

O primeiro álbum da *MSP – Mauricio de Sousa por 50 artistas* - foi bem-sucedido em termos de crítica e de público, alcançando a premiação do Troféu HQMix de 2010. Em 2012, surgiu um novo projeto, a *Graphic MSP* que abarcaria histórias maiores no formato de *graphic novel*, cujas quatro produções da primeira leva de publicações ficaram a cargo de Danilo Beyruth e Cris Peter (*Astronauta – Magnetar*, 2012), Gustavo Duarte (*Chico Bento - Pavor Espaciar*, 2013), Shiko (*Piteco - Ingá*, 2013) e dos irmãos Vitor e Lu Cafaggi (*Turma da Mônica – Laços*, 2013).

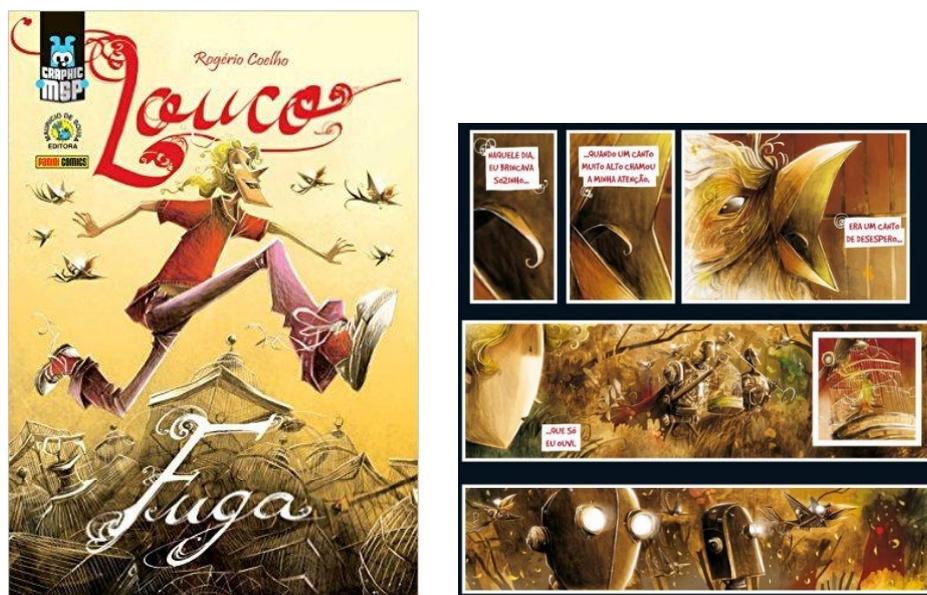


**Figura 36 - Capa de *Laços***  
Fonte: Cafaggi (2013).



**Figura 37 - Capa de *Piteco***  
Fonte: Shiko (2013).

Já na segunda leva, foram publicados: *Bidu - Caminhos* (2014) de Eduardo Damasceno e Luís Felipe Garrocho, a continuação de *Astronauta - Magnetar* (2014), *Penadinho - Vida* (2015) de Crumbim e Cristina Eiko. O selo *Graphic MSP* continua ainda com: *Papa-Capim* (2016), por Marcela Godoy e Renato Guedes; *Turma da Mata* (2015), por Roger Cruz, Davi Calil e Artur Fujita; a sequência de *Laços, Lições* (2016), por Vitor Cafaggi e Lu Cafaggi; e *Louco - Fuga* (2015), por Rogério Coelho.



**Figura 38 - Capa e Excerto de *Louco - Fuga***  
 Fonte: Coelho (2015).

Até os dias atuais, a produção de romances gráficos autorais no Brasil não cessou. Encontramos autores bem conceituados dentre o público leitor de HQ - público que vem aumentando quantitativamente, a começar pela proeminência que o gênero têm tido nas seções de destaque das livrarias: Rafael Albuquerque, Rafael Coutinho, Wellington Srbek, Mario Cau, Magno Costa, José Aguiar, Odyr, Rafael Campos Rocha, André Diniz, Pedro Cobiaco, Bianca Pinheiro, Fernanda Nia, Samanta Flôor, Cynthia B., Germana Viana, os irmãos Lu e Vitor Cafaggi, Shiko, Felipe Nunes, Danilo Beyruth, Gustavo Duarte, Fábio Barroso, Piero Bagnariol, Rafael Grampá, Rafael Sica, Spacca, Luciano Salles, D'Salete, Marcello Quintanilha, dentre uma infinidade de quadrinistas da atualidade cuja lista não caberia nesse espaço.

Felizmente, cresce também um movimento feminino, a exemplo do blog *Lady's comics*, formado por Mariamma Fonseca, Samanta Coan e Samara Horta. São jornalistas, designers e pesquisadoras que discutem, não somente a representação feminina nas histórias de HQ, mas a presença das mulheres como quadrinistas - roteiristas e/ou ilustradoras. Em outubro de 2014, aconteceu o primeiro “Encontro *Lady's Comics*: Transgredindo a representação feminina nos quadrinhos” em Belo Horizonte. É um fato histórico de grande relevância para o contexto dos quadrinhos, e que reivindica a presença participativa

(quantitativa e qualitativa) das mulheres não apenas na área de HQ, mas em todo universo *geek*, como consumidoras, autoras, atrizes, diretoras, dentre outras.

Talvez os quadrinhos tenham se formado inicialmente de uma estética narrativa linear a partir de quadros de ilustrações, quadros narratórios, e balões de fala dentre outros elementos. Todavia, no decorrer de séculos e mais séculos, o que encontramos são várias espécies de gêneros como os descritos anteriormente: as charges, de cunho geralmente humorístico e satírico, as tiras encontradas comumente em jornais e revistas, álbuns e fanzines.

O fato é que todas essas classificações, ainda que recentes, do formato dos quadrinhos se transformaram de tal maneira que o quadro, o texto verbal e o não verbal não dão mais conta do grande universo em movimento e expansão constante desse hipergênero. O quadrinista Marcello Quintanilha<sup>117</sup> afirma que

a narrativa do quadrinho é muito estandardizada. É impossível que tudo tenha sido feito no campo arte, é impossível que tudo tenha sido feito no campo das linguagens (...) tudo pode ser experimentado, re-experimentado, repensado, reprogramado ou repaginado. Em qualquer lugar tem espaço para absolutamente tudo<sup>118</sup>.

Outro fator de preponderante contribuição para a HQ foi a internet. Podemos encontrar muitos quadrinhos que começaram a serem veiculados por meio digital e depois foram publicados por grandes editoras. Ficou mais fácil para o artista expor seu trabalho nos blogs e páginas da web e redes sociais que funcionam como verdadeiros *portfolios*<sup>119</sup> de suas produções. A internet viabilizou uma circulação ilimitada de HQs autorais, num processo de livre publicação para autores e grande oferta de leitura sem o intermédio de práticas editoriais e mercadológicas.

<sup>117</sup> Marcelo Quintanilha é um quadrinista que ganhou relevância na cena atual de HQs brasileiras através de obras como *Tungstênio* (2014), *Talco de vidro* (2015), *Sábado dos Meus Amores* (2009) e *Almas Públicas* (2011).

<sup>118</sup> Entrevista com Marcelo Quintanilha. Disponível em:

<<http://www.jornalcomunicacao.ufpr.br/jornal/?p=27638>>. Acesso em: 12 set. 2016.

<sup>119</sup> Para profissionais como ilustradores, designers, fotógrafos e publicitários, o termo portfólio – ou *portfolio*, ou ainda porta-fólio - representa uma forma de currículo profissional que apresenta os trabalhos de destaque, geralmente através de formato digital. O dicionário Michaelis apresenta como uma das definições para o termo de etimologia inglesa: “Conjunto de trabalhos desenvolvidos por profissionais de diversas áreas (fotógrafos, cartunistas, jornalistas, designers etc.), com o objetivo de conseguir novos trabalhos; book” (Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=4b9N9>).

Concomitante a isso, a leitura digital aumentou com o passar dos anos através dos formatos eletrônicos de pdf, HTML, e jpg, em *ebooks*, e até mesmo com os aparelhos portáteis como *tablets* e leitores específicos de livros virtuais, nos quais os quadrinhos têm o mesmo tipo de acesso que o livro digital.

De acordo com Paulo Ramos (2012), inicialmente, houve a criação de HQs que usavam recursos de outras linguagens, como as animações e os *games*, as quais o pesquisador Edgar Franco nomeou de *HQtrônicas*, tendo os principais produtores no país Fábio Yabu, com *Combo Rangers*; e ainda a criação de sites que publicassem quadrinhos mais longos, como a exemplo do *Nona Arte*, de André Diniz. Com a proliferação de blogs autorais do ramo, o formato das tiras chegou a superar, tanto em quantidade como em qualidade as tradicionalmente impressas nos jornais, ao fim da década de 2000<sup>120</sup>.

A popularização da internet permitiu o maior contato entre autor e leitor, viabilizando projetos e a produção de materiais que viriam a serem publicados no formato livro – a conversão da produção virtual em quadrinhos para o papel passou a ser uma tendência.

Atualmente, encontramos uma infinidade de blogs e sites que abordam a temática dos quadrinhos e do meio *geek*, como, por exemplo, *Universo HQ*, *Pipoca e Nanquim*, *Bigorna*, *Guia dos Quadrinhos*, *Blog dos Quadrinhos*, *Omelete*, *HQ Maniacs*, *Brasil HQ*, *Central dos Quadrinhos*, *Muzinga*, *Judão*, *Revista O Grito*, *Café Espacial*, *Vitralizado*, dentre tantos outros do gênero.

Há ainda os chamados quadrinistas de internet, se é que já existe o termo, que começaram a surgir a partir dos financiamentos coletivos pela internet (o que não se resume aos quadrinhos, mas a várias áreas), nos quais uma pessoa ou mais **de uma**, propõem um projeto e pedem financiamento ao público em geral, através de sites específicos como Catarse, Kikante, Vakinha, dentre outros.

Os projetos vão de filmes, livros, a eventos de todas as espécies, e até mesmo projetos solidários para ajudar no tratamento de uma doença, ou com produtos para uma comunidade carente, dentre tantas outras solicitações possíveis. As condições de pagamento são as mesmas que em qualquer transação financeira pela internet (cartão de crédito ou débito, boleto bancário e sites de pagamentos seguros como *paypal*, *pagseg* etc), e usualmente escolhe uma modalidade de contribuição que envolve o recebimento de

---

<sup>120</sup> Cf. RAMOS, 2012a.

recompensas como canecas, camisetas, agradecimentos nominais, além do próprio produto, como no caso de um quadrinho impresso.

Há também sites financiados coletivamente, como no caso da quadrinista Sirllaney<sup>121</sup>, onde há contribuição sem a finalidade de uma produção específica sendo ela “paga” para produzir quadrinhos digitais mantendo a página de internet alimentada de conteúdos regularmente de acordo com seu crivo<sup>122</sup>. As contribuições começam até mesmo com 2 ou 3 reais e são viabilizadas através do site *Apoia.se* que trabalha com financiamento coletivo recorrente para artistas, jornalistas, empreendedores, ONGs e demais expressões criativas<sup>123</sup>.

E sobre como a internet ajuda com a divulgação do seu trabalho

A internet é o meio fundamental, é a nova era. Sem ela eu não seria nada. Ela tira os intermediadores entre mim e o público. É como aquele papo: eu não preciso ir até a igreja para falar com Deus. Antes do Facebook, eu ficava imaginando as pessoas mandando o link do meu blog pelo MSN. Agora eu vejo que elas compartilham e isso basta. A quantidade de *like* não é sinônimo de que o quadrinho é bom, eu sei disso, às vezes parece ser exatamente o contrário, mas nem sempre é. Já me aconteceu de escrever um quadrinho ruim, e pensar que ele seria bem aceito, porque era piegas (embora sincero), e isso não aconteceu, e de achar que não seria compreendida porque estava fazendo um quadrinho muito louco ou bizarro, e foi exatamente o quadrinho de mais sucesso. Aprendi a não subestimar meus leitores. Sem falar que os *likes* também são importantes para saber que o próximo quadrinho vai ser lido e eu acho que isso é o mais importante para um autor. Imagine que triste escrever uma novela para telespectador nenhum. (Entrevista a TPM <http://revistatrip.uol.com.br/tpm/magra-de-ruim>).

A plataforma APOIA.se apresenta um Manifesto<sup>124</sup> para explicar sua razão de existir através da analogia do *iceberg*, onde a ponta é tudo aquilo que nos chega por um livro, filme, música dentre outros, que são veiculados nas grandes mídias e no mercado. Todavia, há uma massa de artistas e pessoas que trabalham com conteúdo criativo que não são vistos,

<sup>121</sup> Entrevista com Sirllaney. Disponível em: <<http://ladyscomics.com.br/do-brasil-ao-ceara-parte-2>>. Acesso em: 12 set. 2016.

<sup>122</sup> Cf. <<https://www.apoia.se/magraderuim>>. Acesso em: 12 set. 2016.

<sup>123</sup> Cf. <<https://apoia.se/>>. Acesso em: 12 set. 2016.

<sup>124</sup> Disponível em: <<https://blog.apoia.se/sobre-icebergs-e-trabalhos-criativos-manifesto-dos-criadores-da-plataforma-apoia-se-4150b7bf6872#.sz37nfw7>>. Acesso em: 02 set. 2016.

ou não tem condições de exercerem seu conteúdo criativo de forma concreta, através do subsídio financeiro que permite a sobrevivência, ao menos.

E a rede mundial de computadores rende milhares de produções em quadrinhos: são *webcomics*, os *motioncomics*, os quadrinhos em *app* (em aplicativos em tablets e smartphones), os quadrinhos no formato PDF e até mesmo os digitais pirateados.

Outro exemplo que era descrito como experimentalismo nas narrativas de HQ quando lançados, consta nas obras do designer e quadrinista norte-americano Chris Ware, uma de maior destaque foi *Building Stories* (2012) que compõe uma mídia dentro da mesma mídia, uma espécie de *Mise em Abyme*<sup>125</sup>. É uma experiência sensorial (conforme figura 39) onde o leitor se depara com uma caixa com HQs em torno dela, sendo essa composta por 14 publicações de diferentes formatos e enredos sobre a vida cotidiana de habitantes de um prédio de três andares, todos interrelacionados.

O formato permite que o leitor determine a sequência de leitura a ser seguida até o final, na verdade não há um início, e nem um fim. “Para esgotar suas possibilidades de leitura, é preciso que ela seja lida 87 bilhões, 178 milhões, 291 mil e 200 vezes”<sup>126</sup>.



**Figura 39 - Quadrinhos de Chris Ware**  
Fonte: *Building Stories*, Pantheon, 2012.

<sup>125</sup> *Mise en abyme* é um termo criado a partir da obra do escritor André Gide, e desenvolvido por Lucien Dallenbach (1989) consiste num processo de reflexão literária, num auto-reflexo especular, na inserção de uma narrativa dentro de outra.

<sup>126</sup> Chris Ware em entrevista para a Revista *Galileu*. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI341927-18543,00-POR+DENTRO+DA+CABECA+DE+CHRIS+WARE.html>>. Acesso em: 02 set. 2016.

Podemos dizer que essa obra quebrou paradigmas na produção de HQs e representa um marco na atualidade dos quadrinhos, onde a criatividade é o limite, ou melhor, não há limite para a criatividade do artista. O quadrinista acredita que “o potencial dos quadrinhos para capturar o fluxo e refluxo da consciência em toda sua complexidade visual e linguística foi muito pouco explorado, principalmente por eu achar que histórias em quadrinhos são por definição uma arte da memória”<sup>127</sup>. Por esse motivo, Ware quis criar uma obra sem começo ou fim definidos, mas que tentasse refletir vagamente sobre a forma como alguém é capaz de penetrar a própria memória, de uma vez só e a partir de várias perspectivas, levando em conta as incontáveis formas como essas memórias são reunidas, mesmo que as experiências sendo narradas sejam mais ou menos consistentes e mutáveis. Assim, até mesmo as contradições e esquecimentos intencionais presentes na HQ podem refletir os erros e as reescritas que constantemente infligimos a nós mesmos.

A perspectiva de Ware, segundo os neurocientistas<sup>128</sup> Hana Ros e Matteo Farinella, é condizente também com a abordagem científica, uma vez que a forma como os quadrinhos nos fornecem fragmentos é similar ao modo como construímos nossas memórias, é a transitoriedade e a desordem dos quadrinhos que nos conectam a eles. Os seres humanos não percebem a realidade como uma sequência linear de eventos, mas como uma confusão repleta de camadas que mesclam presente, passado, futuro, memória e expectativas.

Além de *Building Stories*, obra que ganhou em torno de 20 prêmios no circuito internacional, a começar com a premiação de quadrinhos de maior destaque nos EUA - o prêmio *Eisner* -, o autor tem ainda outros títulos como *Jimmy Corrigan – O Garoto Mais Esperto do Mundo* (Cia das Letras) - o único traduzido no Brasil; *Acme Novelty Library* e *Quimby the Mouse*.

Vemos muito ser abordado em relação aos quadrinhos quanto à fusão entre linguagem verbal e linguagem imagética, à divisão entre texto (palavras) e imagens. No entanto, após conhecermos um pouco sobre essa linguagem, podemos perceber que não se trata “apenas” de texto e imagem. Chega a determinado ponto em que não sabemos dizer o

<sup>127</sup> Chris Ware em entrevista para a Revista Galileu. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI341927-18543,00-POR+DENTRO+DA+CABECA+DE+CHRIS+WARE.html>>. Acesso em: 02 set. 2016.

<sup>128</sup> Conforme entrevista com a croata Hana Ros e o italiano Matteo Farinella, também autores da HQ *Neurocomic* (2013). Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/ac/?p=114>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

que é imagem e o que é texto, se é texto verbal ou não-verbal. Vimos até aqui que em se tratando de quadrinhos, o espaço da folha de papel é restrito diante das mais diversas expressões criativas quadrinísticas.

Quanto a isso, o autor Bart Beaty (2012) aborda em *Comics versus Arts*, uma noção do mundo dos quadrinhos a partir do campo da produção cultural, aportado em abordagens da sociologia da arte que consideram todos os atores envolvidos na produção de uma obra, ou seja, não apenas os "artistas" ou autores, mas também curadores, agentes, concessionários, críticos, pessoal de apoio técnico, dentre outros, numa perspectiva que permite enxergar o espaço dos quadrinhos como um espaço social.

Em consonância com o estudo de Beaty (2012), o canadense Benjamin Woo (2014)<sup>129</sup>, pesquisador de HQ, entende o contexto dos quadrinhos como um conjunto de comunidades interativas condicionadas a produção, mediação e consumo. Todos esses públicos, apesar de campos diferenciados de ação, compartilham os quadrinhos e fazem essa engrenagem girar. Engrenagem que abrange as esferas de comunidades criadoras (definidas em termos de papel ocupacional, setor editorial, gênero, raça / etnia, nacionalidade, etc.); pessoal de apoio a empresas, produção e outros; professores e alunos; distribuidores, varejistas, críticos e outros intermediários culturais; convenções, seus organizadores e participantes; audiências e fãs; além das relações de afiliação ou conflito entre qualquer dessas comunidades.

Dessa forma, consideramos importante o entendimento das HQs e, por conseguinte, do romance gráfico, a partir dessa gama de fatores diversos que envolvem esse formato, desde sua criação artística e profissional, passando pelas regras mercadológicas e sociais, chegando ao público leitor e à crítica.

Por fim, vimos nesse capítulo, reflexões teóricas no tocante a questões como a gênese do termo romance gráfico e as diversas (in)definições de conceito e abordagens, as quais não nos impedem em encarar seu percurso como um gênero complexo e de destaque contemporâneo dentro do hipergênero dos quadrinhos.

Além disso, percorremos uma apresentação diacrônico do caminho trilhado pelo romance gráfico nacional e as transformações ocorridas para chegar a um patamar autoral de liberdade criativa, contemplando um processo próprio do contexto brasileiro em três períodos distintos.

---

<sup>129</sup> Disponível em: <<http://www.benjaminwoo.net/comics-world-cfp/>>. Acesso em: 15 jan. 2017.

Isto posto, passaremos para uma nova etapa do nosso trabalho, na qual realizaremos o estudo dos romances gráficos, com base nos pressupostos teóricos abordados até o momento, com o intuito de desenvolver nossa concepção do romance gráfico autoral.

### 3 MUITO ALÉM DE QUADRO E NANQUIM: LEITURAS DE ROMANCES GRÁFICOS

Seja paciente, porque o mundo é largo e vasto.

Edwin A. Abbott - *Flatland*

Escolhemos o título do presente capítulo com o intuito de desenvolvermos a concepção das HQs, e mais especificamente da *graphic novel*, além de quadro e nanquim – em referência à estrutura clássica de HQ com os elementos quadros, legendas, balões de personagens e narrativas mais lineares, por exemplo, e ao nanquim – tinta preta usualmente adotada na criação de quadrinhos –, ampliando o fazer HQ também para um fazer digital, ou ainda para além do bidimensional e dos limites da folha de papel, dentre outros aspectos que mencionaremos adiante.

Para tanto, retomamos a ideia de quadrinhos como um hipergênero com linguagem própria, um meio integrado pela forma artística, mas também considerando todas as peculiaridades de produção, veiculação e recepção desse formato. Como explica Garcia (2012, p. 302), também devemos entender esse suporte:

pelas empresas editoras e suas crises econômicas, pelas redes de distribuição e seus avatares, pela queda das bancas e o surgimento das livrarias especializadas, pelos rituais e práticas dos leitores, pelo colecionismo e as convenções de quadrinhos, pelas variações de formatos, o efeito que causam e as razões por que foram produzidas, pela consciência ou não de si mesmos dos autores profissionais que os têm produzido. O entendimento do desenvolvimento da arte é o entendimento do desenvolvimento de uma instituição muito ampla que muitos praticantes conformam, dos leitores até os autores.

Arelado a isso, percebemos uma teorização recente quanto às HQs. A prática pode ser considerada antiga, mas o estudo de sua linguagem, de seu sistema de funcionamento, de suas possibilidades e intercâmbios com outras artes ainda se encontra incipiente. Como já abordamos anteriormente, ainda não foram difundidas vertentes teóricas que criassem uma semiótica dos quadrinhos, ou uma teoria de narrativa de quadrinhos. Suportes a partir dos quais fosse possível nos apoiarmos para entendimento e análise de HQs sem o imperativo de

recorrer constantemente a teorias antigas destinadas à literatura e às artes plásticas, por exemplo. Ao contrário disso, ainda precisamos adaptar arcabouços teóricos diante da análise de HQs, principalmente quando se trata do meio acadêmico.

E se, estudos que contemplem teoria de quadrinhos já se fazem recente, podemos encarar o estudo do termo Romance gráfico ainda em fase embrionária quanto a pesquisas e reflexões aprofundadas em torno das características estruturais e artísticas dessa tipologia.

Em vista disso, optamos por considerar como parâmetros de análise do nosso objeto de estudo alguns aspectos em voga desde a popularização da nomenclatura pelos que comentam ou defendem a utilização do termo.

É fato que houve uma mudança de tendência do tipo de quadrinhos, num processo em que a materialidade influenciou diretamente na forma como as produções são criadas e lidas. Onde antes, havia o chamado papel jornal, em folhas conectadas por grampos nas produções vendidas nas bancas de revistas, e quando a maioria se estendia em torno de trinta páginas, em uma época<sup>130</sup> em que o importante era a impressão e as vendas em detrimento da autoria, contexto o qual pode ser mais bem compreendido a partir das palavras do quadrinista Harvey Kurtzman:

Foram os contadores que iniciaram o negócio das histórias em quadrinhos. E pensavam com a mentalidade de contadores. O artista não era nada. Era importante a gráfica, importante o tio da banca e, certamente, importante o contador, e em algum lugar no nível mais baixo do totem estava o artista<sup>131</sup>

Enfim, foram diversas as transformações dos meios de produção das HQs desde suas origens, passando pelas tiras de jornais, pelas séries familiares, pela grande censura, para chegar aos quadrinhos *underground* – *comix* no contexto norte-americano – quando a questão da autoria começou a ser mais considerada, valorizada.

Com o final da guerra do Vietnã, e a diminuição da força das censuras – cada país em seu contexto político - as HQs alternativas foram muito influenciadas pelas HQs europeias principalmente oriundas de autores franceses como Hugo Pratt, Dionnet, Moebius, Druillet, Jean Giraud, e, posteriormente, fomentado pelo coletivo editorial francês

---

<sup>130</sup> Essa tendência se estende até meados da década 1960, quando os chamados *comic books* estão em decadência em decorrência das censuras. Após isso podemos verificar o surgimento do quadrinho *underground*, conforme descrito no capítulo anterior.

<sup>131</sup> (KURTZMAN apud GARCIA, 2012, p. 119).

*L'Association*, surgido em 1990<sup>132</sup>. Segundo o estudioso de HQ, Link Vargas (2015), o coletivo tratava-se de uma resposta ao mercado franco-belga dos anos 1980 – caracterizado pelo fim dos movimentos autorais e experimentais dos anos 1960 e 1970 e pelas imposições de grandes editoras. Além disso, mais do que se pretender alternativo, *L'Association* buscava primeiramente a auto superação dos quadrinhos através do experimentalismo artístico. “Sob o peso de toda a violência inerente ao vanguardismo, *L'Association* mostrava-se segura o suficiente para anunciar uma nova era artística para os quadrinhos” (VARGAS, 2015, p. 160).

Isso concomitante à editora estadunidense *Fantagraphics* – dentre outras - e às revistas de *Raw* de Art Spiegelman e Françoise Mouly, e *Weirdo* de Robert Crumb, que abriram espaço para criações artísticas mais autorais, apresentando assim um experimentalismo, em inovações, através de autores como Cris Ware, Chester Brown, Seth, Dash Shaw, Charles Burns, Bem Katchor, Kaz, Mark Newgarden e Gary Panter, dentre tantos autores que, apesar de estilos distintos, coincidem quanto a inquietações estéticas contra o “conformismo endogâmico dos quadrinhos comerciais”<sup>133</sup>.

Muitos desses autores, principalmente nos anos 1990, desenvolviam uma produção quadrinística autobiográfica, muito como resposta aos quadrinhos comerciais, e ainda consoante aos hábitos de consumo dos leitores de HQ. De acordo com Garcia (2012), essa geração de autores meio que substituíram, nos EUA, os super-heróis como personagens, e esse individualismo rebelde converteu-se em mais um produto de consumo para um público que se reconhecia como “alternativo”.

Todavia, o contexto autobiográfico<sup>134</sup> foi um dos principais fomentadores do que chamamos de romance gráfico, pois gerou uma tendência de quadrinhos, na qual o autor tinha importância, o estilo, a narrativa e as singularidades criativas da autoria criavam uma espécie de assinatura identificável.

A partir dos anos 2000, os quadrinhos vão abandonando o conceito de alternativo, uma vez que virou tendência, popularizou-se, não havia mais um massivo consumo das HQs de super-heróis. A *graphic novel* virou a tendência. Nesse momento, era exigido pelo público leitor e pelo mercado, inovações e densidade de histórias. Havia uma ânsia pela

<sup>132</sup> Fundada pelos quadrinistas Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, David B., Patrice Killoffer, Matt Konture, Stanislas e Mokeit.

<sup>133</sup> GARCIA, 2012, p. 197.

<sup>134</sup> As HQs autobiográficas começaram a ser mais conhecidas a partir da *O contrato com Deus* de Will Eisner, na década de 1970, e retomou o fôlego com *Maus* de Art Spiegelman, na década de 1980. Coincidentemente, essas são obras basilares para a fomentação da definição e da forma das *graphic novels*.

densidade, o apogeu do formato romance gráfico impôs aos autores de quadrinhos a obrigação de mostrar essa densidade em suas vinhetas (densidade operada através dos temas, do público, da autoria, do formato e extensão dentre outros aspectos).

Quanto a isso, durante um longo período, *Maus* de Art Spiegelman foi tida como exemplo de uma HQ densa. No entanto, “sua prolongada solidão havia feito pensar que se tratava de um fenômeno extraordinário e único, cujo o mérito talvez estivesse no tema, e não na forma” (GARCIA, 2012, p. 248). E, após os quadrinistas Chris Ware e Daniel Clowes recuperarem as ambições formais de *Maus* em obras como *David Boring* e *Ice Haven*, o fazer quadrinhos tornou-se mais desafiador.

A materialidade também se tornou enfática, e para comportar as duzentas ou quatrocentas páginas, por exemplo, viria a encadernação do formato livresco<sup>135</sup>. Ao mesmo tempo, o formato livro estava vinculado à intencionalidade de uma leitura de quadrinhos mais próxima à literatura - concepção veiculada principalmente por editoras e livrarias. Isso somado a edições de luxo e à exuberância gráfica que vincula os quadrinhos à esfera de arte.

Além desses aspectos, também foi apresentada uma diversidade ímpar de tipos de estéticas, a exemplo do quadrinista Ware, que operou uma reinvenção da linguagem dos quadrinhos, quando suas criações divergiam do tipo de quadrinho clássico influenciado pela tradição cinematográfica ou da narrativa invisível<sup>136</sup> de Milton Caniff passada para gerações nos formatos dos *comic books*. Segundo Garcia (2012) recupera aspectos de pioneiros dos quadrinhos como Winsor McCay, George Herriman e Frank King – autores que já na década de 1930 e 1940, instrumentalizavam o valor da página como elemento visual, como unidade gráfica que não apenas se lê, mas se olha, se decodifica. Na prática, essas características de Ware eram percebidas através da recuperação desses elementos, além de que,

o questionamento da hierarquia do desenho e da palavra – nas HQs de Ware, às vezes as funções de um e de outra se intercambiam -, e do valor do desenho e da materialidade do livro como objeto, expressada por meio dos valores de produção e também dos anúncios paródicos – uma atualização do legado da *Mad* de Kurtzman – e dos recortes que oferece (GARCIA, 2012, p. 254).

<sup>135</sup> O formato canônico e popular dos quadrinhos era apresentado através da encadernação das folhas através de grampo, por isso a crescente produção no formato livresco e vendido nas grandes livrarias tornou-se tão icônica – atualmente, o formato livro já está mais padronizado às produções intituladas de romances gráficos.

<sup>136</sup> Conforme descrito no capítulo anterior, a narrativa invisível de Milton Caniff condiz com o modelo narrativo de continuidade de Hollywood.

Isto posto, partiremos agora para a descrição dos parâmetros de análise aqui pretendidos, acompanhada pela reflexão das possíveis problemáticas em torno desses aspectos como sinalizadores da tipologia *graphic novel*.

### 3.1 ASPECTOS SINALIZADORES DE UM FORMATO: PARÂMETROS DE ANÁLISE

Com a finalidade de nortear as análises dos romances gráficos propostos, selecionamos os seguintes aspectos: a temática adulta; a extensão e a densidade; a autorialidade; e o transbordamento (uma tendência de ultrapassar convenções). Sabemos que tais aspectos são controversos, pois inferem um possível reducionismo que jamais daria conta de descrever ou classificar as muitas das *graphic novels* atualmente. Todavia, podemos considerar tais aspectos como recorrentes nas obras que são intituladas de romance gráfico, e, no nosso caso, traços comuns às três obras analisadas neste trabalho, e que as tornam assim pertinentes à atual denominação.

A **temática adulta** é um termo extremamente abrangente, mas amplamente utilizado na descrição dos tipos intitulados *graphic novel*. Na realidade, o que começou com a fase dos HQs *underground* a partir do esforço em se desvincular do formato *comic book* em contrapartida à tendência massiva dos quadrinhos comerciais com temática de super-herói ou bastante infantilizada – tornou-se aos poucos uma prática comum. Atualmente, o que a tendência nos sugere quando se fala em temas adultos, traduz-se num conteúdo que explora mais explicitamente a temática de violência, crime, terror, ficção científica, deformações físicas, depressão, sexo, intrigas e desconstruções de valores. O que fica mais evidente é o tipo de abordagem mais profunda desses temas.

Todavia, é importante ressaltar que tanto a temática adulta, quanto alguns dos aspectos aqui explicitados, não se constituem numa condição necessária à existência de um romance gráfico. A exemplo da coleção brasileira *Graphic MSP* – como já foi citado aqui –, onde autores recriavam o universo dos personagens infantis da *Turma da Mônica*. Essa questão da temática será desenvolvida através dos exemplos das análises a seguir.

Portanto, deixamos claro que selecionamos esses parâmetros como pontos iniciais de análise e reflexão, mas não como condição classificatória desse tipo de produção - o que seria divergente de toda postura construída ao longo deste trabalho.

Nessa perspectiva, o entendimento do que venha a ser uma temática adulta está está intrinsecamente ligada à questão da profundidade, ou seja, de um apuramento em termos de narrativa, história, personagem, trama, podendo também ser chamado de **densidade** ou complexidade, estando ligado à recepção da obra como uma leitura complexa, não-linear, fora de padrões narrativos comumente adotados e, por vezes, de difícil entendimento. Esse aspecto diz respeito a obras que solicitem um maior esforço interpretativo por parte do leitor.

A densidade de uma *graphic novel* será, muitas vezes, possibilitada através da **extensão** da obra, quando um quadrinista tem duzentas páginas, em vez de vinte, por exemplo, disponíveis para desenvolver o quadrinho. Por isso, quando consideramos a capacidade das HQs em dar profundidade a uma narrativa, naturalmente, supomos que a extensão seja o fator mais importante. Há quem atribua a noção de densidade à quantidade de conceitos por centímetro quadrado de página, ou, a exemplo de McCloud (2006) que aponta para a densidade da narrativa como quantidade de informações transmitidas em cada página ou quadrinho.

No entanto, é prudente lembrarmos que esse é um fator relativo na linguagem HQ, uma vez que podemos nos deparar com um único quadro equivalente a volumes de conteúdo, enquanto que páginas inteiras de outra obra podem nos dizer muito pouco. Assim sendo, sabemos que extensão pode exercer um papel importante, contudo, não é um fator necessário para o desenvolvimento da profundidade.

Outro aspecto a considerarmos é a **autorialidade**. De modo geral, costuma-se pensar em quadrinho autoral apenas como distinção ao quadrinho comercial. De fato, o processo industrial de produção de HQ remete a um “produto colaborativo”<sup>137</sup>, resultado de uma ação coletiva de agentes como ilustrador, roteirista, colorista, editor. Uma forma de criação que corrobora com a manutenção de direitos das editoras sobre os personagens e os conteúdos das histórias.

No caso dos quadrinhos autorais, a ideia está comumente vinculada à criação artesanal e independente, na qual as HQs são criadas individualmente pelo quadrinista, sendo este ainda responsável pela maior parte do trabalho criativo de produção.

A maioria dos quadrinhos artesanais publicados hoje vem de pequenas editoras consideradas independentes do que de grandes empresas

---

<sup>137</sup> Cf. DUNCAN; SMITH, 2009.

comerciais. Diferente das editoras comerciais, que enfatizam a venda do personagem que protagoniza os quadrinhos em lugar dos criadores por trás dele, editoras independentes priorizam menos títulos regulares mensais. Livres dos prazos apertados de produção que esses periódicos demandam, cartunistas artesãos podem burilar uma pequena série de revistas ou uma *graphic novel* inteira sobre a qual eles podem exercer controle criativo total, sem precisar depender de um editor para designar partes da produção para outros especialistas (DUNCAN; SMITH, 2009, p.88).

Além disso, o aspecto autoral também é creditado pela crítica como uma espécie de assinatura do autor, atrelada ao estilo da plástica dos desenhos, ou às particularidades do texto escrito, sendo tais recursos utilizados para distinguir um artista dos demais.

Todavia, não pretendemos adentrar na discussão quanto à função do autor, no dilaceramento em perspectivas teóricas quanto a de autoridade textual ou de ausência autoral referente à emblemática proposta sobre a morte do autor defendida por Barthes (2004b). Ultrapassando o contexto exclusivamente literário, acordamos com o entendimento de Foucault (1992), que leva em consideração um contexto discursivo. Assim sendo, a função do autor não se constituiria em um fato espontâneo, mas em uma convenção resultante do modo de circulação e funcionamento de determinados discursos no interior de uma sociedade, ou seja, de uma confluência de vozes socialmente estabelecidas.

Dessa forma, gostaríamos de analisar a perspectiva autoral numa ótica mais abrangente, inclusive, de caráter mais contextual. A partir disso, na nossa pesquisa, direcionamos o quesito autoralidade ao entendimento de liberdade autoral, de uma espécie de empoderamento dos quadrinistas nacionais no sentido de desenvolverem projetos artísticos com maior autonomia criativa. Sabemos que a ideia de liberdade autoral não é algo simples na prática, mas faz parte de um processo gradativo ensaiado desde o intervalo correspondente ao *boom* das adaptações literárias para o formato e que viria a resultar na recente emancipação autoral artística nas HQs nacionais – com destaque para o romance gráfico nacional.

Se refletirmos sobre a gênese da *graphic novel*, podemos perceber que os artistas de quadrinhos foram os principais responsáveis pela mudança de rumo que o hipergênero sofreu para abarcar ao tipo do romance gráfico, foram os autores dessas transformações. Tanto internacionalmente, com Kutzman, Crumb, Spiegelman e Ware, dentre outros que durante um tempo cresceram à sombra da indústria, como no Brasil, a exemplo da

reivindicação artística gerada após o massivo aumento de publicações de quadrinhos adaptados a partir da década de 2000.

Também não esquecemos que a demanda e a oferta pelas adaptações literárias para o meio foi que possibilitaram essa guinada nacional, e consideramos para tanto, uma abordagem da adaptação como texto autoral, de liberdade de (re)criação, independente do enfoque – ideia que será desenvolvida mais adiante.

Para tanto, relembramos a perspectiva borgiana do conto sobre Menard e Quixote - já comentada no capítulo anterior – de que cada leitura significa uma nova leitura, e nenhum texto é idêntico a outro. Ideia semelhante é apresentada por Octavio Paz (1991), quando ao tratar dos paradigmas da tradução, defende a existência da excepcionalidade textual:

Cada texto é único e, simultaneamente, é a tradução de outro texto. Nenhum texto é inteiramente original, porque a própria linguagem, na sua essência, já é uma tradução: primeiro do mundo-verbal e, depois, porque cada signo e cada frase traduzem outro signo e outra frase. Mas esse raciocínio pode ser invertido sem perder validade: todos os textos são originais porque cada tradução é diferente. Cada tradução é, até certo ponto, uma invenção, e assim constitui um texto único (PAZ, 1991, p. 150).

Ou seja, se até mesmo a tradução, que trava um recorrente embate quanto à contraditória questão de originalidade, traz a gênese de uma nova criação, na adaptação esse quesito é ainda mais saliente. Dessa forma, o olhar de Paz (1991) nos permite ratificar, em termos amplos, a perspectiva recriacional e, por conseguinte, autoral dos textos adaptados, independente do formato artístico adotado.

### 3.2 A NOÇÃO DE TRANSBORDAMENTO: PARA ALÉM DE CONVENÇÕES

No tocante à questão do transbordamento, o que muitos chamariam de experimentalismo, preferimos considerá-lo como uma tendência intensificada no século atual, decorrente da abrangência que *A Nova Era Digital*<sup>138</sup> operou na ressignificação de

---

<sup>138</sup> Em referência à temática desenvolvida no livro *A nova era digital* de Schmidt e Cohen (2013), uma era em que lidamos (ou não) com um universo on-line e multidimensional não limitado às leis e aos referenciais humanos.

valores como espaço, indivíduo, estatutos científicos e sociais, conforme já vimos na seção dedicada ao cenário contemporâneo dos quadrinhos.

De acordo com Lucia Santaella (2003), já podemos perceber as transformações dos antigos parâmetros em contato com o universo virtual, através do hibridismo e das misturas entre as formas, gêneros, atividades, estratos e segmentos culturais, bem como os meios de distribuição e interação comunicacionais que estamos experienciando, “como se a dinâmica fluida dos processos culturais no mundo presencial já estivesse colocando nossas sensibilidades em sintonia com as dinâmicas virtuais da cultura ciberespacial em curso” (SANTAELLA, 2003, p. 71).

No campo das artes e linguagens, a autora vai ainda mais longe quando acredita que a revolução digital criou uma decodificação digital, através da qual é possível traduzir qualquer tipo de dados ou mídias para uma única linguagem, uma espécie de esperanto das máquinas. Se, antes, várias formas de hibridização ainda artesanais foram anunciadas nas vanguardas artísticas, especialmente no Dadaísmo e acentuadas nas instalações da década de 1970, alcançam agora uma constituição intrínseca, uma vez que a hibridização já está incorporada na essência da própria linguagem hipermediática<sup>139</sup>.

Assim sendo, analogamente às outras mídias, os quadrinhos também se transformaram na inserção desse contexto digital. Um bom exemplo disto consta na página, a qual até então um artefato da imprensa<sup>140</sup>, mas a partir do momento em que os quadrinhos adentram no universo virtual, seus criadores podem extrapolar o formato da página e explorar as oportunidades de *design* de uma tela infinita, pois, no ambiente digital, uma história de quadrinhos pode ser contada verticalmente ou horizontalmente, ou pode assumir qualquer tamanho ou forma. Apesar de haver questões como velocidade, potência ou espaço de armazenamento relativos às ferramentas tecnológicas, a experiência da liberdade espacial fica além dos limites finitos da percepção humana.

Os quadrinhos, em questão do formato material, sofreram diversas transformações, e a proximidade com o formato livresco costuma ser atribuída como particularidade das *graphic novels*. A esse respeito, a pesquisadora de HQ Havane de Melo (2015) nos propõe, em sua Dissertação de Mestrado, uma enriquecedora comparação entre dois romances gráficos que não seguem o formato comumente atribuído a essas publicações.

---

<sup>139</sup> Cf. SANTAELLA, 2007.

<sup>140</sup> Cf. MCCLOUD, 2006.

A obra *Pobre marinheiro* (2003) de Sammy Harkham, publicada pela Balão Editorial em tamanho 13 x 13 cm (menor que o tamanho conhecido como formatinho<sup>141</sup>), com um requadro por página. Além da minuciosidade estética no projeto gráfico, a HQ apresenta uma história que mescla amor, fantasia, perda e superação.

Podemos perceber *Pobre Marinheiro* em comparação com alguns formatos de histórias em quadrinhos que circularam no Brasil:



**Figura 40 - Diferentes formatos de HQs publicadas no Brasil**

Fonte: MELO, 2015, p. 33.

O segundo exemplo consiste na obra *Watchmen*, de Alan Moore e David Gibbons, inicialmente publicada como minissérie em 12 revistas mensais entre 1986 e 1987, posteriormente produzida em volume único e descrita como *graphic novel* com temática de super-heróis.

Assim sendo, os dois exemplos, apesar de distintos, demonstram que a forma da estrutura composicional ou o formato da publicação não são suficientes para definir uma HQ como romance gráfico.

Além disso, no decorrer do nosso estudo, já visualizamos uma diversidade de autores e HQs que superam as concepções espaciais e materiais da página, mesmo sem adentrar na esfera digital, a exemplo de Chris Ware, cujas produções questionam a materialidade dos

<sup>141</sup> Formatinho é o nome dado às revistas em quadrinhos americanas publicadas no Brasil a partir de 1952, devido ao reduzido tamanho de 13 x 21 cm. Já o formato americano, ou *comic book*, media aproximadamente 17 x 26 cm. Na década de 1980, a Editora Abril lançou a coleção *Graphic Novel*, em 21 x 27 cm, tamanho o qual ficou conhecido entre o público leitor como *formato graphic novel*. (Cf. MELO, 2015).

quadrinhos quanto a formatos, cores, tipo de papel ou ainda na sequencialidade narrativa, dentre outros elementos. São quadrinhos esteticamente provocadores, algo bem característico à concepção de romance gráfico atual.

A partir disso, acreditamos que, sobretudo hoje, precisamos olhar para os quadrinhos que extrapolam a dimensão do papel e do nanquim, e, por conseguinte, dos elementos como vinhetas, balões dentre outros, com formatos preestabelecidos no papel uma configuração de página tendo a folha plana como parâmetro. A exemplo do mundo chamado de Planolândia, criado em 1884, pelo inglês Edwin A. Abbott, no romance *Flatland – A Romance of Many Dimensions*<sup>142</sup> - sem que o autor nem desconfiasse que a humanidade alcançaria, no futuro, a era digital, na qual o espaço ainda se redimensiona em tela infinita dos espaços virtuais.

*Flatland* é um romance de ficção científica e sátira social, publicado com o pseudônimo de *A Square* – um quadrado - que, através do uso de formas geométricas e mundos em várias dimensões, introduziu aspectos relacionados aos conceitos da relatividade e hiperespaço, antes mesmo de teorias revolucionárias quanto às dimensões, como as de Albert Einstein. Na história, um ser de Planolândia – mundo bidimensional - se depara com um ser de Espaçoândia – mundo em terceira dimensão – e vê suas noções de realidade postas à prova.

Ao final da obra, encontramos um trecho a sintetizar o pensamento de que a realidade depende do ponto de vista de quem olha: “A trama infundada de minha visão se dissolveu no ar, no ar rarefeito. O material de que são feitos os sonhos” (ABBOTT, 2002, p.77). Tudo depende de como vemos, como entendemos, o que só é permitido a partir do ultrapassar dos conhecimentos estatizados e moldados do plano em que nos habituamos a viver, um ultrapassar de planos e dimensões.

Quanto a esse ultrapassar de dimensões, o quadrinista e teórico canadense Nick Sousanis (2015) traça um panorama das percepções visual e espacial reverenciadas no decorrer da história da Humanidade. A partir das ideias de *Flatland*, ele elabora uma análise dos quadrinhos para além dos planos, desenvolvida na tese *Unflattening*, - construída inteiramente em quadrinhos - de Doutorado em Educação na Universidade de Columbia (EUA) em 2014. Publicada em 2015 no formato comercial, é apresentada como uma insurreição contrária a todo ponto de vista fixo perante os conhecimentos e, através da linguagem das HQs, nos mostra que a percepção é um processo ativo de incorporação e reavaliação de diferentes pontos de vista.

---

<sup>142</sup> O romance *Flatland: A Romance of Many Dimensions* foi traduzido no Brasil, em 2002 pela Editora Conrad, conforme Referências, como *Planolândia: Um Romance de várias dimensões*.

Da mesma forma que os personagens de Planolândia de Abbott não conseguiram entender o conceito de "para cima" ou "para baixo" – uma vez que nesse mundo só existe o extrato bidimensional – Sousanis (2015) afirma que muitas vezes somos incapazes de ver além dos limites do nosso estado de espírito atual. Para o autor, os quadrinhos, ao fundir imagem e palavra, e transformar essa relação em novas possibilidades, opera num universo com novas formas de conhecimento, quando devemos acessar modos de compreensão além da “planicidade”<sup>143</sup> comumente aceita das verdades instituídas. O transbordar ao qual pretendemos analisar diz respeito ao ultrapassar dessa planicidade de antigos padrões fixos dos quadrinhos.

Agregamos a isso uma ideia de transbordamento a partir da noção de liquidez do sociólogo Zigmunt Bauman (2001), que faz referência às propriedades físicas da matéria aplicadas de forma análoga aos períodos históricos da sociedade ocidental. O teórico concentra suas análises na passagem da Modernidade para a fase a que muitos atribuem de Pós-Modernidade, a qual Bauman chama de Modernidade Líquida. Vale salientar, contudo, que tais fases históricas são vinculadas ao ponto de vista dos indivíduos, como uma forma de pensar, ou seja, a questão ultrapassa uma fase da sociedade e termina por constituir-se numa perspectiva adotada diante da realidade vivenciada e diante do mundo, uma interpretação da sociedade.

De forma abrangente, Bauman (2001) chama de a modernidade de sólida, uma percepção em que se acreditava numa ordem, numa estabilidade que seria alcançada através da razão e da ciência. Havia a crença também em um estado organizado, capaz de garantir a justiça e a segurança na vida das pessoas, um estado que garantiria a ordem tão sonhada. Nesse contexto (fase histórica cuja a maturidade ocorre no século XIX), as instituições sociais e as teorias seriam sólidas, estáveis, pois se ainda não o fossem, alcançariam esse nível.

Já no contexto pós-moderno (ou da modernidade Líquida), as perspectivas sólidas se liquefazem, desde que o estado racional não deu conta de solucionar os problemas da humanidade, e que percebemos que não alcançamos a ordem ou equilíbrio, e passamos a descreer na razão ou numa ordem.

A ideia desenvolvida por Bauman (2001) nos norteia no sentido em que a liquidez das coisas causa um transbordamento, trazendo a reflexão para o nosso estudo, entre áreas

---

<sup>143</sup> Sousanis (2015) considera “planicidade” aos pensamentos estreitos e rígidos estabelecidos na sociedade humana. E A obra *Unflattening* aponta para uma neutralização dessa planicidade, ou melhor, para além dos conceitos planos.

do conhecimento humano e, assim, aumentam suas intersecções e interrelações, rasurando as antigas linhas limítrofes entre as áreas, trazendo a hibridez para os meios. Da mesma forma, o transbordamento aponta para uma reflexão de cada meio e um ultrapassar de formas sólidas, cristalizadas.

Nesse sentido, percebemos que os campos artísticos se tornam híbridos no decorrer do tempo, são transformados e renovados, sem que deixem de manter sua essência, suas particularidades. Se lembrarmos nossa reflexão sobre o romance, podemos entender um pouco mais sobre essa questão. Afinal de contas, foram incontáveis as transformações realizadas nesse formato literário desde seus primórdios aos romances contemporâneos, como partindo de uma narrativa linear presa a estruturas fechadas de narrador, personagem, trama, desfecho, e alçando voos em textos contados por narradores póstumos ou narrativas de fluxo de pensamento. Esses são apenas ínfimos exemplos que nos rememora sobre o percurso do gênero romance.

Tais transformações se dão de forma análoga no cinema, no teatro, nas artes plásticas, assim como no campo dos quadrinhos, que, conforme descrevemos ao longo deste trabalho, detém sua linguagem particular e autônoma. Sob essa ótica, a culminância do romance gráfico se caracteriza como uma das transformações inseridas no hipergênero dos quadrinhos, uma fazer renovado e em conformidade de criação e elementos constitutivos alinhado às tendências contemporâneas que demandam um transbordamento de concepções. Por isso encontramos um fazer quadrinhos com características questionadoras quanto à própria linguagem e formato.

Um outro exemplo que podemos usufruir para ampliar nosso entendimento, remete um pouco à poética concretista, e a posterior poética visual<sup>144</sup>, e sua proposta transgressora de espacialidade, materialidade e poesia. Apesar de naturezas distintas, o funcionamento do poema visual se assemelha ao dos quadrinhos, uma vez que é algo que criado para ser visto e lido simultaneamente. Na poesia visual, as linguagens verbal e imagética formam uma única entidade visual, na qual a dimensão gráfica das palavras é colocada em evidência. O sentido é dado pela leitura da imagem, que perde uma parte do seu significado se apresentado de outra forma<sup>145</sup>.

---

<sup>144</sup> Segundo o poeta brasileiro Hugo Pontes (2002), a ousadia do experimentalismo poético não estacionou no Concretismo. As experiências prosseguiram e continuam até a os dias atuais. A partir da década de 1970, no Brasil, os poetas visuais surgem timidamente, promovendo exposições e publicações alternativas. (Disponível em: <<http://www.poemavisual.com.br/html/info.php>>. Acesso em: 15 mar. 2017).

<sup>145</sup> Cf. CADÔR, 2007.

De acordo com Santaella e Nöth (2011), a poesia visual atingiu seu ápice com a Poesia Concreta na década de 1950 e 1960. Em contraste com a tradição da poesia e suas padronagens, a poesia concreta não se restringiu à criação de poemas na forma de um objeto, mas vai mais longe em seu uso experimental do espaço tipográfico. Nesse sentido, podemos considerar como o rebento mais recente da poesia visual, a poesia digital, a qual combina o potencial estático - que o visual compartilha com a pintura ou a gravura - com o potencial dinâmico das artes do tempo, como cinema e vídeo arte.

Essa extensão do potencial criativo da literatura deve-se ao poeta Mallarmé, que através do poema *Um Lance de dados* – em francês, *Un coup de dés* (1897) - inaugurou uma nova era na literatura ocidental na qual a poesia começou a emancipar-se de sua vocação tradicional de representar a linguagem falada<sup>146</sup>. O poema, construído em versos livres, abandona o arranjo linear do texto escrito e quebra todas as regras de sintaxe e tipografia para transmitir a ideia de que "Todo pensamento é um lance de dados".

Se observarmos a obra *Caixa-preta* (1975) de Augusto de Campos e Julio Plaza, podemos identificar a utilização da espacialidade pelo texto verbal, além da recorrente fluidez entre o limite do texto verbal, do imagético e da diagramação espaço, seja de uma folha de papel ou de um quadro. Nos trabalhos de Plaza, Haroldo de Campos e Décio Pignatari dentre outros artistas do Concretismo brasileiro, muitos remetem ao livro como obra de arte, a jogar e subverter qualquer concepção padronização pelo senso comum quanto à materialidade livresca. As composições permeiam quaisquer partes do livro, como a lombada, as orelhas, ou brincam com a ordem comum de leitura e ou direções espaciais, ou ainda saltam tridimensionalmente para além da planicidade da folha de papel.

Sobre tais subversões aos parâmetros clássicos poéticos, e, por consequência, literários – proveniente da poesia concreta<sup>147</sup> - o artista multimídia Augusto de Campos discorre em entrevista:

Ao emergir na 2ª metade do século passado, a poesia concreta repotencializou propostas das vanguardas históricas, transpondo os limites tradicionais que amarravam a poesia ao verso e este ao livro. Radicalizando

---

<sup>146</sup> Cf. SANTAELLA; NÖTH, 2011.

<sup>147</sup> A Poesia concreta tem seu marco inicial com a publicação da revista *Noigrandes*, em 1952, fundada por três poetas: Décio Pignatari, Haroldo de Campos e Augusto de Campos. E em 1956, que a poesia concreta se consolida com a Exposição Nacional de Arte Concreta em São Paulo. Os principais enfoques da poesia concreta consistem na utilização da espacialidade e na relação entre palavra, imagem e sonoridade, a participação do leitor, dentre outros.





Figura 43



Figura 44

As figuras 41, 42, 43 e 44: respectivamente, capa externa, capa interna, cubogramas, e as demais composições

Fonte: *Caixa Preta*, 1975 (Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/poemas.htm>>.)

Além disso, a interdisciplinaridade se estendia à música com a inclusão de um disco que trazia a interpretação do cantor e compositor Caetano Veloso interpretava os poemas *Dias dias dias* e *Pulsar*, culminando assim para uma obra artística multimidiática.

A poesia concreta, no sentido amplo, transformou-se em poéticas investigativas, que, em diálogo as novas mídias, atuam na lógica do fazer-pensar arte e tecnologia ao modo de laboratórios vivos e experimentais, e nos empurram a refletir sobre questões que envolvem a arte e a cultura como os formatos, a exemplo de processo, produção, formato, mercado e crítica, dentre tantos outros critérios outrora padronizados, partindo então para a busca de uma descontinuidade, uma não-linearidade.

Como podemos perceber, a subversão artística e a intersemiose não são práticas recentes na literatura e nas artes. Augusto de Campos nos revela que Júlio Plaza se traduziu em experiências que consubstanciam o esforço de colocar a arte no limite do olho e da forma, e a poesia na aventura extremado “entre” — uma “terra incógnita” ainda a explorar”<sup>150</sup>.

Analogamente, também são práticas realizadas nas produções quadrinescas. Tomando como orientação diacrônica, HQs produzidas a partir dos anos 2000, se relembramos de obras como *Building Stories* (2012) de Chris Ware, podemos verificar experimentação dos espaços tridimensionais que extrapolam o formato o livro e exige a interatividade do leitor para entender a narrativa, ou *Asterios Polyp* (2009), na qual o

<sup>150</sup> A. de Campos em entrevista. Cf. QUEIROZ, 2008, p. 292.

quadrinista norte-americano David Mazzucchelli<sup>151</sup> ressignifica a utilização das cores, onde cada personagem possui traços, cores e formatos de balões e letras peculiares (figura 45), além da montagem dos quadrinhos com disposição de vinhetas disformes ou mesmo a ausência delas; dentre tantos exemplos de produções internacionais.



**Figura 45 - Capa e dois excertos**  
 Fonte: *Asterios Polyp*, Pantheon Books, 2009.

A história carrega uma tendência reflexiva e uma composição psicológica complexa do protagonista: Asterios é um arquiteto renomado, além de professor universitário, conhecido por projetos mirabolantes que nunca chegaram a ser concretizados. Temos ainda a intrigante presença da dualidade em Asterios, uma vez que ele carrega a personalidade do irmão gêmeo, Ignazio Polyp que morreu ao nascer, o qual é o narrador da história.

A dualidade, aliás é recorrente em toda a trama, e fortalecida pela diagramação e cores dos quadrinhos, acompanhando as transformações que sucederam na vida de Asterios, o qual era antes um egocêntrico e pedante, quando, ao completar cinquenta anos de idade, um raio acerta o edifício onde reside, provocando um incêndio que destruiu todos os seus bens materiais. A partir desse fato, encontramos uma alternância de capítulos duplos: um aborda as lembranças do passado com sua esposa, Hana Sonnenschein, e o outro apresenta um personagem filosófico em busca de uma nova realidade.

<sup>151</sup> Mazzucchelli é um quadrinista conhecido internacionalmente por obras icônicas de super-herói como *Batman: Ano Um* (1986) e *Cidade de Vidro* (lançado no Brasil pela Via Lettera), dentre outras produções de grandes editoras norte-americanas como a *Marvel* e a *DC Comics*, que diferem da narrativa com proposta mais autoral de Asterios Polyp.

O romance gráfico de Mazucchelli foi contemplado com diversas premiações como *Harvey Awards*, *Los Angeles Times Book Prize*, *Eisner Awards*, além de ser lançado no Brasil, em 2011, pela Companhia das Letras, através do selo *Quadrinhos na Cia*.

Dentre as produções nacionais, podemos destacar *Aos cuidados de Rafaela* (2014) e *A Vida de Jonas* (2014), ambas são financiadas por meio do ProAC Quadrinhos – programa de cultural do Estado de São Paulo – e publicadas pela editora Zaratana.

Em *Aos cuidados de Rafaela*, de Marcelo Saravá (roteiro) e Marco Oliveira (arte), Nicolas é um advogado que tenta cuidar da mãe, Aurelita Soares, uma senhora que sofre de demência e já fora uma famosa estrela do rádio. Nicolas não consegue manter nenhuma cuidadora de idosos na casa devido ao temperamento da mãe, até encontrar Rafaela, uma garota com quem travará uma relação de desejo e dependência, enquanto que Rafaela tomará proveito dessa relação.

Esse quadrinho brinca com a espacialidade da página através de uma descrição narrativa complementada pela planta da casa (figura 46) na qual Nicolas e a mãe residem. Os recursos gráficos utilizados conferem uma maior densidade psicológica dos personagens.



**Figura 46 – Planta da casa**

Fonte: *Aos cuidados de Rafaela*, Zabarata, 2014.



assim, não vemos expressões faciais indicadoras do estado emocional dos personagens, os quais apresentam quase sempre expressões simpáticas de fantoches, que nos remetem a programas infantis da televisivos como os norte-americanos *Muppets Show* (1976-1981) e *Vila Sésamo* ou *Sesame Street* (1969-2016).



**Figura 48 – Capa e Excerto de A vida de Jonas**  
 Fonte: *A vida de Jonas*, Zabaratan, 2014.

Esse quadrinho abre inclusive um diálogo quanto à (não)obrigatoriedade de casamento entre palavras e imagens, uma vez que os quadrinhos vão muito além dessa dicotomia, como já explicamos aqui.

Podemos destacar ainda a HQ *L'amour: 12oz*, de Luciano Salles, publicada em 2014 pela editora Mino, uma obra que parece ter como cerne temático o tempo e sua ação termodinâmica, ou seja, a inexorabilidade temporal. São duas histórias (uma cronológica e a outra não) que compartilham os mesmos balões e quadros narratórios, ou seja, as duas histórias compartilham uma única parte linguística da HQ.

Além disso, as histórias são entrelaçadas: a relação de amor entre um pugilista idoso e doente e seu amante, na qual a figura de um pugilista simbolizando a virilidade contrasta

com a delicadeza de um amor profundo entre dois homens que dura até que a morte os separa; e a relação entre a neta do boxeador e um jovem corredor.

A narrativa é permeada por idas e vindas temporais, e onde o leitor precisa de considerável esforço interpretativo para montar o nexos da trama, e uma obra que requisita a versão do leitor, ou pelo menos implicitamente, a exemplo da passagem em que permanece a incógnita se o corredor interage com o leitor ou com os outros personagens da cena, ao falar “Agora é o tempo de vocês!”

Na trama, temos a temática do amor em relação ao tempo cronológico, em relação à termodinâmica temporal, uma vez que o tempo “acaba, arrasta, envelhece, esfria<sup>153</sup>, é cruel”, nas palavras de Salles: “O que trato tanto como o amor na HQ é a questão do tempo, do peso do tempo, do conceito termodinâmico do tempo e de como o tempo tem velocidades diferentes para cada um. Tudo isso, sempre entrelaçado ao tema amor”<sup>154</sup>.



**Figura 49 - Capa e dois excertos de *L'Amour***

Fonte: *L'Amour: 12oz*, Mino, 2014

A história é repartida em três partes, *rounds*, remetendo à prática do boxe, além de o título trazer a expressão *12 onças* (figura 50) referente ao peso da luva dos boxeadores. Tem

<sup>153</sup> Entrevista com Salles, quando ele exemplifica a relação termodinâmica do tempo que faz uma xícara de café quente esfriar. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=IRJMaCQZ2sg>>. Acesso em: 05 mar. 2017.

<sup>154</sup> Entrevista com Salles. Disponível em: <<http://www.terrazero.com.br/2014/12/hq-brasil-lamour-12-oz-de-luciano-salles/>>. Acesso em: 13 mar. 2017.

uma relação metafísica entre o peso da luva e o peso do tempo, como descrito no encarte de apresentação da primeira publicação da editora Mino: “Doze onças é o peso da luva dos pesos pesados. De quem bate forte, pra ferir de verdade. Não há lugar para amadores”<sup>155</sup>.

Cada *round* é iniciado por uma ilustração dos quadrinistas Rafael Albuquerque, Gustavo Duarte e Braga. Como se fossem os intervalos entre a partida de boxe. Além disso, o traço de Salles é distorcido e até mesmo poluído por detalhes como diversas rugas contornando os olhos e as expressões faciais dos personagens (figura 50), detalhes que são evidenciados nos múltiplos *close ups* presentes na obra, servindo como pistas para entender um pouco da trama.

Salles acredita que autores como o francês Moebius<sup>156</sup> e o brasileiro Lourenço Mutarelli – sobre o qual nos aprofundaremos em uma de nossas análises - são suas maiores influências e acredita que tais quadrinistas mostram que não há uma formatação fixa nas HQs.

Como podemos perceber, são obras que desafiam a linguagem dos quadrinhos e o senso comum dos leitores. E é justamente o ponto em que chegamos na proposta de refletir sobre o transbordamento: nesse caso, o autor se compromete com as necessidades da obra – e também as próprias, e as convenções nem sempre atendem a essas necessidades, é preciso recriar, e essas experimentações não são precisamente planejadas como necessárias aos romances gráficos atuais, mas uma característica decorrente da realidade em que vivemos.

Esse transbordamento é fluido e por isso transborda as margens, ultrapassa as bordas seja dos quadros, do papel, do meio de publicação ou do contexto narrativo. É a atitude questionadora das HQs contemporâneas, assim como da situação contemporânea. Os quadrinhos têm um alto potencial transgressor, talvez pela própria natureza híbrida. E mesmo sendo uma tendência atual, muito ainda falta ser explorado nessa linguagem.

Faz-se importante lembrarmos que a questão do transbordamento não remete apenas às subversões criativas que transpõem a planicidade do livro, mas à quebra de paradigmas e

<sup>155</sup> Onça (*Ounce*, oz) é uma unidade de medida britânica com a qual convencionou-se medir o peso das luvas nas artes marciais. As luvas de boxes devem pesar 12 onças (341g) nas categorias em que o lutador pese a partir de 69kg. Disponível em: <<https://www.cob.org.br/pt/Esportes/boxe>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

<sup>156</sup> Moebius, pseudônimo de Jean Giraud (1938-2012), foi um quadrinista francês conhecido pelas histórias de ficção científica fantástica em que criava universos carregados de futurismo e psicodelia, através de um traçado de desenho limpo e detalhado, somado a uma paleta de cores próximas aos tons pastéis. Dentre as obras mais conhecidas estão as HQs *Arzach* (1976), *Garagem hermética* (1979), e *Incal* (1980) em parceria com o artista Alejandro Jodorowsky no roteiro. Além de ter colaborado em vários filmes: como nos figurinos de *Alien* (1979) de Ridley Scott, no storyboard de *Masters of Time* (1982) de René Laloux, no figurino de *Tron* (1982) de Steven Lisberger (figurino), na criação das criaturas subaquáticas de *O Segredo do Abismo* (1989) de James Cameron, dentre outros projetos. Disponível em: <<https://www.moebius.fr/page-Biographie>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

ao experimentalismo artístico nos quadrinhos nos diversos elementos como montagem ou diagramação dos quadros, ou experimentação na espacialidade da página, ou pela transposição da página e dos quadros a nível de imagem, ou ainda pela metalinguagem ou na esfera narrativa. As possibilidades são ilimitadas.

E, desse modo, todas as formas de arte e de conhecimento estão em constante transformação, bem como em infinita fluidez de empréstimos e interpelações umas com as outras, ultrapassando assim os antigos enquadramentos e classificações de outrora legitimadas, hierarquizadas e veneradas.

A discussão quanto a definições e rótulos do romance gráfico fomenta um universo de possibilidades de pesquisas e óticas a serem consideradas. Nesse sentido, é importante que não fechemos, nem concluamos, por ora - ou felizmente, nunca - a reflexão e o estudo crítico do formato. Possam ser os quadrinhos ainda mais produzidos e lidos, especialmente, reconhecidos como um preponderante patrimônio cultural.

Diante do que foi exposto, e considerando a dimensão multifacetada do romance gráfico, tendemos à análise das obras a partir de um viés de proximidade com a literatura. Para tanto, em muitos momentos, analisaremos as influências e os entre-lugares – as possíveis intersecções fluidas – entre os quadrinhos e a literatura. Ao mesmo tempo, conforme o escopo definido para este trabalho, tal empreitada será fundamentada a partir da análise dos caminhos percorridos pelo hipergênero no contexto brasileiro.

Mediante a distinções didáticas de aspectos comumente apresentados nas produções intituladas de romance gráfico, podemos passar agora para a etapa das análises de três obras, que como já citamos aqui, acreditamos que condizem com as características recém discriminadas. É importante recordarmos que os aspectos foram selecionados como parâmetros das análises por apresentarem nas HQs aqui estudadas alguns elementos comuns que as caracterizam como o que conhecemos por romance gráfico autoral.

Além disso, as produções são representantes dos períodos descritos na transformação dos quadrinhos e do romance gráfico brasileiro ao longo do capítulo anterior. A primeira obra a ser analisada será *Diomedes* (2010), de Lourenço Mutarelli como resultante das modificações que o formato dos quadrinhos percorreu até chegar na produção do romance gráfico no contexto brasileiro. Conforme vimos, tal processo deve-se principalmente aos quadrinhos *underground* nacionais - os quais influenciaram massivamente Mutarelli - os quadrinhos independentes, nos quais o autor aportou e desenvolveu seus trabalhos.

O segundo romance gráfico a ser estudado consiste na recente adaptação do clássico de Guimarães Rosa para os quadrinhos, *Grande Sertão: Veredas* (2014), de Guazzelli e Rodrigo Rosa, com o intuito de mostrar um pouco da realidade dessas produções no Brasil, as quais representam o início da retomada dos quadrinhos nacionais, desde abertura de mercado até um percurso de emancipação criativa dos quadrinistas.

A última análise contempla a obra de Leandro Melite *A desistência do azul* (2012), como romance gráfico denso e repleto de metalinguagem e experimentalismo, sendo também publicado por uma editora independente e, portanto, representante do período contemporâneo dos quadrinhos nacionais.

### 3.3 DIOMEDES, DE LOURENÇO MUTARELLI: A EXPRESSÃO DE UM ROMANCE GRÁFICO NACIONAL

Lourenço Mutarelli surgiu no cenário de quadrinhos brasileiros durante 1990, sendo, atualmente, uma imagem emblemática no país, tendo seu trabalho reconhecido e admirado por leitores e quadrinistas, é um exemplo de perseverança no mercado de HQ do país<sup>157</sup>.

O autor começou a carreira na Mauricio de Sousa Produções Artísticas, mas intencionava um trabalho independente e autoral. Na década de 1980, os quadrinhos de Mutarelli não se encaixavam nas duas maiores publicações de HQ nacional na época: as revistas *Animal* e *Chiclete com Banana*, as quais eram voltadas para o humor. Segundo Campos (apud SANTOS; VERGUEIRO, 2011, p. 204), “quase todas as suas histórias são do tipo classificado como duras” para a compreensão dos leitores.

Assim sendo, Lourenço enveredou para a autopublicação no mercado alternativo dos fanzines e, em 1988, uniu-se ao cartunista independente Marcatti, dono da editora Pro-C, e através dessa publicou *Over 12* (1988) e *Solúvel* (1989). Já nas primeiras histórias, o artista surpreendia os leitores com um traço de uma ilustração singular e expressionista, próximo da linguagem cinematográfica e com a notável influência do universo literário de Jorge Luis Borges, Dostoievsky, Kafka, Augusto dos Anjos e Baudelaire, dentre outros.

Isto posto, Mutarelli contrastava com a tendência humorística dominante na época nas HQs brasileiras, como no fanzine *Solúvel* (1989), no qual aborda temas como a solidão, a tristeza e a depressão, e onde escreveu na capa: “Somos figuras mortas numa folha de

---

<sup>157</sup> Cf. MUTARELLI; VERGUEIRO In: VERGUEIRO; SANTOS (2011). Consta nas Referências desse trabalho.

papel”. Um dizer que poderia descrever a sua própria posição no mercado brasileiro de HQ no começo da década de 1990<sup>158</sup>.

A primeira *graphic novel* do autor consistiu num trabalho autobiográfico publicado pela Editora Dealer em 1991: *Transubstanciação*:

Felizmente, o artista teve êxito ao tentar convencer a Editora Dealer a publicar sua obra, centrada em Thiago, o protagonista, que, depois de oito anos na cadeia por haver assassinado seu próprio pai, retorna à sociedade e procura alguém em que possa encontrar consolo para sua vida. Neste personagem, Mutarelli simbolicamente focaliza todo mal, as difíceis experiências que estava vivendo, elaborando um teatro catártico em papel e tinta, como uma forma de expressar e comunicar sua visão de mundo (MUTTARELLI; VERGUEIRO apud VERGUEIRO; SANTOS, 2011, p. 206).

*Transubstanciação* demorou aproximadamente dois anos para ser criada, no período em que esteve em reclusão em decorrência da síndrome do pânico que Lourenço enfrentava. A obra lhe rendeu diversos prêmios, como o de “Melhor história em quadrinhos do ano” na 1ª Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro, o Troféu *Ângelo Agostini* e o prêmio HQMIX.



Figura 50 - Capa e Excerto de *Transubstanciação*  
Fonte: *Transubstanciação*, Dealer, 1991.

<sup>158</sup> Ibid.

E assim vieram outras obras renomadas como *Desgraçados* (1993), *Eu te amo, Lucimar* (1994), *A confluência da forquilha* (1997), *Sequelas* (1999), dentre outras HQs também pautadas no cunho pessoal e no seu desconforto em relação às relações humanas, “sua associação com a morte e a situação econômica de um artista gráfico que, apesar de receber elogios da imprensa, não era capaz de sustentar sua família com o seu trabalho nos quadrinhos”<sup>159</sup>.

Em torno de vinte anos de idade, o autor foi diagnosticado como portador da Síndrome do Pânico, e fez uso de medicamentos específicos durante vinte e oito anos. Ao que o Mutarelli atribui a produção para ele teve caráter terapêutico: “Era uma forma de ir me tratando. Querendo ou não, quando eu me expressava, tratava de uma série de questões que eu não conseguia lidar na vida real. Eu encarava como algo terapêutico, também. Foi o jeito que encontrei de me tratar”<sup>160</sup>.

Após identificação com a obra *City of Glass* de David Mazzuchelli e Auster, em meados da década de 1990, Mutarelli adentrou numa característica mais existencialista em suas produções, havendo também influências do artista francês Jacques Tardi, com a obra *Brouillard au pont de Tolbiac* (*Brumas sobre a ponte Tolbiac*), da narrativa cinematográfica *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino, bem como de seu conhecimento no universo do Tarot.

Em 1999, foi criado um personagem puramente ficcional, o detetive *Diomedes*, cujas histórias são intituladas de *O dobro do cinco*, *O rei do ponto* (2000), e *A soma de tudo* (álbum dividido em duas partes, 2001 e 2002, respectivamente). Publicadas pela Editora Devir, essas obras atingiram sucesso de crítica e foram comercializadas em terras portuguesas e espanholas, conferindo reconhecimento e leitores internacionais.

Desde sua primeira história *Solidão*, publicada no meio alternativo, à criação de personagens para a *graphic novel* depois denominada *O dobro de cinco*, publicada em 1999, Lourenço Muttarelli tinha descoberto, por meio de conversas com seus leitores e pela própria imprensa que [...], que ele era visto como um autor existencialista. Assim, seu maior desafio para a criação do livro foi usar diálogos mais frequentemente, tentando abandonar o uso de legendas, a grande característica de seus trabalhos anteriores (e também de grande parte da produção de quadrinhos *underground* no Brasil) (MUTTARELLI; VERGUEIRO apud VERGUEIRO; SANTOS, 2011, p. 211).

<sup>159</sup> MUTTARELLI; VERGUEIRO (apud SANTOS; VERGUEIRO, 2011, p. 209).

<sup>160</sup> Mutarelli declara em entrevista. Disponível em:

<<https://emsolonacional.wordpress.com/2015/04/14/lourenco-mutarelli-um-homem-de-detalhes/>>.

Após o relevante reconhecimento, Muttarelli enveredou para a literatura com a narrativa *O cheiro do ralo* (2002), lançada pela Devir. A história foi adaptada para o cinema com a participação criativa do autor, inclusive como ator, conferindo-lhe relevante aumento de popularidade. Essa nova fase rendeu mais dois romances - a maioria publicados pela Devir e pela Companhia das Letras - *O Natimorto*<sup>161</sup> (2004), também adaptado para o teatro pelo dramaturgo Mário Bortolotto, tendo Muttarelli como parte do elenco, *Jesus Kid* (2004), *O teatro das sombras* (2007), *A Arte de Produzir Efeito Sem Causa* (2008), *Miguel e os Demônios* (2009), e *Nada me Faltará* (2010).

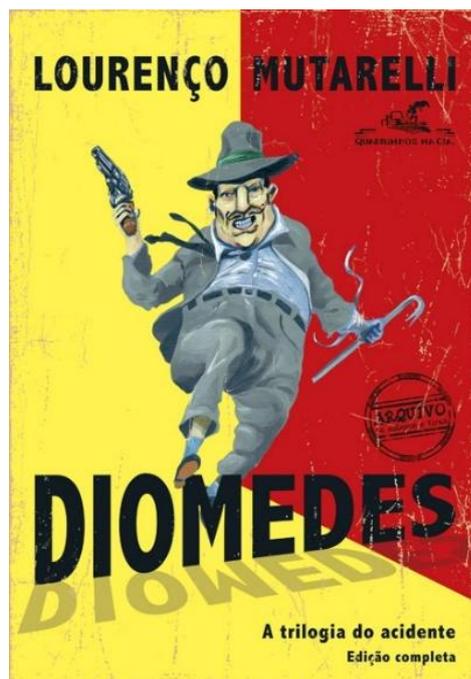
A profícua produção de romances afastou temporariamente o autor do universo das HQs, diversificando sua abrangência profissional para o teatro e o cinema. Posteriormente, o autor voltou a publicar outros trabalhos em quadrinhos como *A caixa de areia* (2006) e *Quando meu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente* (2011), *Manaus* (2013) e ainda uma obra única resultado de seus rascunhos ao longo da vida, *Os sketchbooks de Lourenço Mutarelli* (2012).

Em 2012, *Diomedes: a trilogia do acidente* foi publicada num único volume pela Companhia das Letras, através do selo “Quadrinhos na CIA” só para publicações do formato. Essa obra foi selecionada para análise no presente trabalho devido à alta representatividade do tipo narrativo do romance gráfico – mesmo quando ainda não era rotulado massivamente dessa forma – de autores que surgiram do contexto *underground*, à margem do mercado editorial, mas que já produziam obras classificadas nessas premissas estético-narrativas.

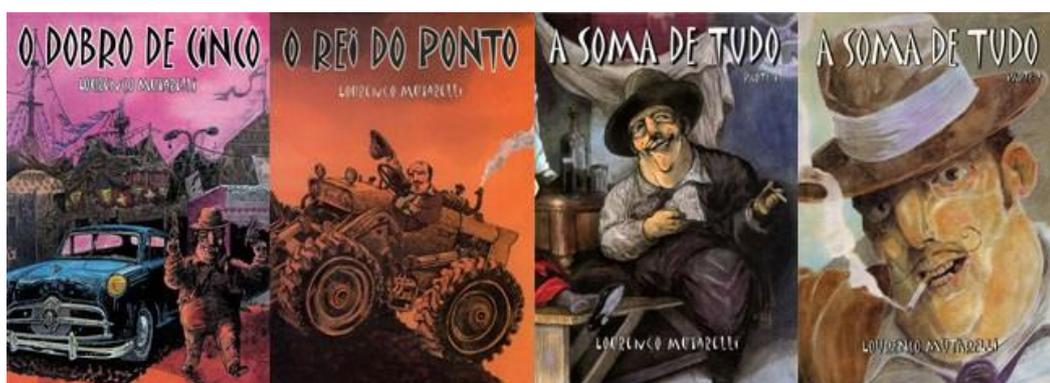
O volume único, em preto e branco, que reuniu as três histórias - *O dobro de cinco*, *O rei do ponto* e *A soma de tudo* (está dividida em duas partes) - consiste num romance gráfico policial com 432 páginas, dentre as quais está incluso um pós-fácio com esboços inéditos e tiras - há quem chame de romance policial em quadrinhos.

---

<sup>161</sup> De acordo com Marcelo Coelho (Apud SANTOS; VERGUEIRO, 2011, p.213), nesse romance o autor aproxima-se da poética surrealista devido ao clima “insolúvel, hipnótico e vampiresco”.



**Figura 51 - Capa de *Diomedes***  
 Fonte: *Diomedes*, Companhia das Letras, 2012.



**Figura 52 - Trilogia em quatro partes**

Fonte: Capas anteriores de *Diomedes* pela Devir, (2000; 2000; 2001; 2002).

A obra narra o cotidiano de um policial aposentado que vira detetive particular, sem, contudo, nunca ter conseguido solucionar um caso. É um sujeito gordo de aparência suja e desleixada, além de contador de piadas infames, que passa a maior parte do tempo bebendo e fumando em seu escritório imundo e escuro - um reflexo de sua personalidade e aparência. A atmosfera pessimista é transpassada para o traço complexo do desenho do autor.

Mutarelli foi muito influenciado pelos romances policiais e pelas HQs em confluência com a profissão do seu pai, e assim, *Diomedes* passa a ser uma espécie de homenagem ao gênero policial. Essa motivação é descrita na nota do autor ao final da Parte I<sup>162</sup> de *A Soma de Tudo*:

<sup>162</sup> Nota final na versão original da Parte I de *A Soma de Tudo*, publicada em 2001 pela Editora Devir.

[...] resolvi me distanciar um pouco das histórias sempre tão ‘quase’ autobiográficas. Pensei em fazer uma história que eu gostaria de ler. Sentia falta da ação e da aventura tão presentes nos clássicos apresentados pelo meu pai. Sentia falta dos inúmeros livros de romance policial que li em minha adolescência. Sentia falta do tempo em que meu pai era delegado de polícia e levava seus inquiridos para casa. Nós nos sentávamos e discutíamos certos casos. Como a fragilidade humana, como as fraquezas transformavam seres comuns em criminosos (MUTARELLI, 2001, p. 93).

No âmbito literário, a narrativa moderna policial, também conhecida como romance detetivesco ou romance de mistério, nasce a partir da publicação do conto *Os assassinos na Rua Morgue* (1841) de Edgar Allan Poe. Na fase inicial desse tipo de literatura, o protagonista das histórias era um detetive e/ou policial, com inteligência acima do normal, que solucionava casos de crime ou mistério.

Desse modo, a figura do detetive era reflexo das ideologias racionalistas da modernidade, uma vez que ele personificava o intelectual que reestabelecia a ordem, e que sempre encontrava uma solução embasada cientificamente. Ao solucionar um crime, o detetive da narrativa policial retira o assassinato do reino do caos do qual naturalmente faz parte e o recoloca no terreno da ordem estabelecida<sup>163</sup>.

Nessa esteira ficcional, podemos citar nomes como Agatha Christie, Georges Simenon e Arthur Conan Doyle, o qual foi responsável pela criação de um dos detetives mais populares do gênero policial, amplamente cultuado até os dias atuais: Sherlock Holmes.

Numa análise temporal, Albuquerque (1979) classifica o processo de surgimento e desenvolvimento do gênero policial em três fases. Em um primeiro momento encontramos o combate entre o bem e o mal numa perspectiva ligada ao princípio elementar do herói romanesco. A segunda fase remete ao surgimento da espionagem; enquanto a terceira, consiste na formação do próprio romance policial, baseado no raciocínio lógico do protagonista. Todos esses elementos remontam ao romance clássico policial.

Nos quadrinhos, também houve o reflexo dessa passagem tipológica de popularidade, desde o super-herói até a chegada do detetive. A partir da adaptação do personagem *Tarzan* (1912) de Edgar Rice Burroughs, para os quadrinhos em 1928 por Hal

---

<sup>163</sup> Cf. OLIVEIRA, 2016.

Foster, o estereótipo do personagem heroico popularizou-se nas HQs. Havia ainda *Príncipe Valente* (1937) também de Foster e *Flash Gordon* (1934) de Alex Raymond. Com o passar dos anos, o homem heroico cedeu lugar aos super-heróis no gosto dos leitores através de *Mandrake* (1934) Lee Falk, *Batman* (1939) de Bill Finger e Bob Kane, e *Superman* (1938) de Joe Shuster e Jerry Siegel, dentre outros exemplos<sup>164</sup>.

E em 1931 *Dick Tracy* foi criado pelo cartunista Chester Gould, com todos os estereótipos de detetive clássico, usando sobretudo e chapéu, Tracy era um heróico detetive de polícia, numa atmosfera *noir* dos anos 1930 no combate contra os gângsteres na cidade de Chicago, nos Estados Unidos. “Era um tremendo salto das selvas africanas de Tarzan, para a selva asfaltada dos gângsteres. Chester Gould, criado em 1931, inaugurava uma nova era nos quadrinhos” (SILVA, 1976, p. 31).

Em formato e com temática semelhante a Dick Tracy vieram personagens como *Red Barry* – criado por Will Gould em 1934 -, *Inspector Wade*<sup>165</sup>, *Rádio Patrulha (Radio Squad)* – criado por Jerry Siegel e Joe Shuster em 1939 -, e *Agente Secreto X-9 (Secret Agent X-9)* – criado por Alex Raymond e D. Hamett em 1934 -, dentre tantos outros populares naquela época. Outro personagem que marcou a temática policial nos quadrinhos foi *The Spirit*, criado em 1940 por Will Eisner.

Nesse momento, o estereótipo dos personagens era ratificado pela narrativa policial presente no cinema e na literatura. Havia caracterização: chapéu sobretudo, cigarro, atrelados a uma atmosfera lúgubre, sombria, na noite, a remeter mistério.

Apesar do contexto detetivesco, Diomedes, entra em contradição com o imaginário popular, uma vez que é um detetive que não resolve os casos que investiga. Além disso, sua condição como feio, gordo, baixo, sem dinheiro destoam completamente dos grandes detetives presentes na literatura policial tradicional. Diomedes remete à figura do detetive no estereótipo de acordo com o pós-moderno, o anti-herói, irônico, sarcástico. Nas palavras de Mutarelli, é

um de meus personagens mais conhecidos, nasceu do desejo de contar histórias mais próximas do universo dos quadrinhos. Diomedes é minha humilde homenagem a esse universo do qual passei a fazer parte, de tanto

<sup>164</sup> As datas das obras, que eram publicadas no formato de tiras periódicas, referem-se à primeira publicação.

<sup>165</sup> Criado por: Edgar Wallace, como novela criminal em 1927 e publicado como tiras de quadrinhos a partir de 1934. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/inspetor-wade/7406>>. Acesso em: 04 abr. 2017.

admirar. Ele é um perdedor como todos nós. A diferença é que ele sabe disso<sup>166</sup>.

No decorrer de suas múltiplas narrativas em quadrinhos, Mutarelli nos apresenta personagens como anti-heróis, “eles são humanos, e o ser humano é um anti-herói”, são perdedores na vida, produto de uma sociedade doente, solitária em desequilíbrio social e moral, do não politicamente correto, colocam em evidência a brutalidade da sociedade contemporânea em suas exigências de rentabilidade, sucesso e ritmo frenético<sup>167</sup>.

São anti-heróis, “fracos, incompetentes, dessorados, humilhados, inseguros, ineptos, às vezes, abjetos – quase sempre atacados de envergonhada e paralisante ironia”. E, por apresentarem comportamento antagônico à figura do herói, “lançam dúvidas sobre valores que vêm sendo aceitos ou que foram julgados inabaláveis” (BROMBERT, apud FARINACCIO, 2013, p. 7). Tal caracterização de Diomedes aproxima o romance gráfico de Mutarelli à narrativa policial metafísica literária.

No início do século XX, o chamado *Romance negro* surge em meio ao contexto histórico da Primeira Guerra Mundial e da Grande Depressão, ou Crise de 1929 – em decorrência, principalmente da quebra da Bolsa de Valores de Nova York nos Estados Unidos, país que representava o centro do capitalismo da época. A partir de então, o culto ao racionalismo e ao cientificismo da modernidade cedem lugar a um terreno de incertezas na cultura ocidental; não há mais garantia na ciência ou na razão. E as bases da narrativa policial serão influenciadas por tais valores. Assim sendo,

o racionalismo decifrador do detetive tipicamente burguês” dá lugar à investigação brutal do detetive particular, que mergulha no submundo do crime e das instituições degeneradas em sua busca pelo assassino. Contudo, mesmo nas narrativas da série negra a relação do romance policial com o discurso da modernidade não é radicalmente rompida ou mesmo subvertida: o detetive, embora agora seja uma figura moralmente questionável, ainda representa o sujeito incorruptível, jamais se rendendo às pressões do submundo no qual se envolve e levando às últimas consequências o seu desejo de trazer alguma Justiça ao mundo (OLIVEIRA, 2016, p.13).

<sup>166</sup> Mutarelli em entrevista para a Revista "E" / Sesc. Disponível em: <[http://www.sintrafesc.org.br/pag/view\\_noticia.php?id=4810](http://www.sintrafesc.org.br/pag/view_noticia.php?id=4810)>. Acesso em: 04 abr. 2017.

<sup>167</sup> Cf. FARINACCIO, 2013.

Já na América Latina, o romance policial toma um rumo distinto do contexto norte-americano. O romance negro é adaptado a uma nova realidade, gerando o romance *neopolicial*<sup>168</sup> e o maior inimigo do detetive não será mais o submundo do crime, mas o próprio Estado, através das ditaduras enfrentadas na América Latina nos anos 1970.

Segundo Oliveira (2016), outra variante do romance policial irá surgir na América Latina: a narrativa detetivesca metafísica ou *metaphysical detective story*, caracterizada por subverter os principais elementos da narrativa policial tradicional com questões que ultrapassam o mote da solução de um enigma. Sendo assim, a narrativa detetivesca metafísica estaria ligada à ficção pós-moderna devido à utilização e “subversão das formas narrativas consagradas com o objetivo de questionar discursos e visões de mundo institucionalizadas”.

De forma semelhante, podemos encarar o protagonista Diomedes como um ser que vive em conflito com o mundo, e, ao contrário da inteligência esperada de um detetive, ele não consegue resolver caso algum. Há, dessa forma uma negação da consagrada dedução racional, simbolizada de forma recorrente através de referências à magia e ao tarô e o desencanto com a realidade. Além disso, a obra é mais focada nos transtornos psicológicos dos personagens do que na progressão do elemento criminal.

A narrativa de Mutarelli, de temas e desenhos deconstrutores remete à questão da abordagem adulta nos quadrinhos. Temas, normalmente retratados com recursos eufemistas, são escancarados de forma natural na obra do autor. A loucura, a depressão, o vício, a decadência, coisas tão intrínsecas à natureza humana, são trazidos à tona como inatas ao humano.

E no caso dos quadrinhos de Mutarelli, nem o traço dos desenhos suaviza as temáticas, mas nos parecem, muitas vezes aterrorizante, ressaltando disposições assimétricas e grotescas nas figuras humanas, e assim a plasticidade é harmonizada ao discurso narrativo. Tais características fazem parte do estilo do autor, em grande parte de sua antologia, um escancarar das verdades humanas pertinente à concepção do escritor quanto à vida e às coisas. O estilo de Mutarelli transparece a forma do autor enxergar o mundo.

Nesse caso, os temas abordados, o traço desconcertante do desenho são características da autoralidade do Mutarelli, uma autoralidade pertinente à liberdade autoral

---

<sup>168</sup> O termo *neopolicial* foi criado pelo romancista mexicano Paco Ignacio Taíbo II para se referir às modificações sofridas pelo gênero na América Latina, sendo caracterizado por uma inserção urbana e pela temática recorrente dos problemas do Estado como gerador do crime, da corrupção e da arbitrariedade política (MONTROYA apud OLIVEIRA, 2016, p. 13).

e ao fazer artístico de resistência. Uma vez que, durante anos fazia quadrinhos à margem das tendências do mercado editorial de cunho comercial e à margem das tendências populares de quadrinhos. Sua narrativa quadrinesca destoa do conceito clássico de beleza nas artes, transgride nosso olhar linear e *clean* de espectador a cada plano da vinheta, a cada gota de suor ilustrada, a cada ruga, sujeira e vértebra revelada na caracterização dos personagens, ou tracejados no preenchimento do quadro – exemplos que podem ser visualizados mais à frente nas figuras 54 e 55.

Podemos ainda atentar ao fato de que a maior parte das obras do autor apresentam traços autobiográficos. No caso de Diomedes, seria uma autobiografia indireta – construída a partir de elementos pessoais ficcionalizados - pelo fato da trilogia dizer tanto em referência à vida de Mutarelli, em transpassar tanto a sua personalidade e crenças, bem como através da referência paterna na figura do protagonista.

Mas o escritor e quadrinista afirma que suas obras (livros e quadrinhos) são autobiografias emocionais. “Falam de coisas que vivi e senti, mas não necessariamente nas mesmas situações. No papel, tem muita metáfora do que vivi, são coisas muito sensoriais, mas não existenciais, necessariamente”<sup>169</sup>.

Nessa perspectiva, a autobiografia nos quadrinhos está diretamente vinculada à busca autoral de seus autores. A “quadrinização de si”, foi, coincidentemente, uma tendência mundial que obteve o ápice na década de 1990. Segundo Vargas (2016, p. 36), “na medida em que a autoria se confunde com a própria artisticidade dos quadrinhos, nada mais esperado do que toda uma validação por meio de artistas e críticos daquilo que seria de mais radical no gesto da assinatura: o quadrinizar de si”.

Analogamente, a *quadrinização de si* mutarelliana em muito assemelha-se com as reflexões do filósofo Michael Foucault (1992) no tocante à *escrita de si*, quando traça uma pesquisa quase arqueológica quanto à noção do indivíduo e da estética da existência na cultura greco-romana – na cultura filosófica do si mediante o treino de si visando o autoconhecimento - durante o início do Império romano.

A criação de Mutarelli, nesse sentido, pode aproximar-se da *notação monástica das experiências espirituais* – uma das formas de escritas do “eu” da época imperial sobre as quais Foucault reflete - por “tratar-se de desentranhar do interior da alma os movimentos mais ocultos, de maneira a poder libertar-se deles” (FOUCAULT, 1992, p. 160). Tal

---

<sup>169</sup> Mutarelli declara em entrevista. Disponível em: <<https://emsolonacional.wordpress.com/2015/04/14/lourenco-mutarelli-um-homem-de-detalhes/>>. Acesso em: 04 abr. 2017.

analogia nos conduz a pensarmos o quanto é antiga e recorrente a prática da escrita sobre si de formas incontáveis, sendo atrelado ao campo literário ou não.

Essa escrita do eu nos remete a uma ótica da autobiografia como ficcionalização de si que permite a auto-interpretação, um autoconhecimento existencial do autor através da sua criação artística, a qual, no nosso caso, vai além da circunscrição da escrita a que Foucault se limitava.

No que concerne ao enredo, a saga é iniciada com a visita de Hermes, um homem que procura Diomedes para ajudá-lo a localizar um mágico desaparecido chamado Enigmo - o que parece ser a oportunidade de solucionar um grande caso e com isso receber uma boa quantia de dinheiro, o que era inexistente para o detetive. Aqui já se tem uma apresentação indireta de Diomedes ao leitor, através do texto de Hermes.

Quanto aos personagens principais de *O Dobro de Cinco* - a primeira parte da trilogia -, destacamos a esposa Judite, o palhaço Chupetin, domador de leões, Lorenzo, e a vidente e travesti Melissa, numa trama que adentra ao teor existencialista de solidão, violência e morte, dentre outros temas condizentes com as temáticas adultas nas recorrentes classificações de *graphic novel*.

As informações iniciais do protagonista também vão sendo construídas através do diálogo com sua esposa Judite - a qual é retratada como uma esposa infiel, desinteressada pela vida e pelas promessas do marido. Na cena em que Diomedes chega em casa contando para a esposa sobre o caso que conseguiu, o leitor já adquire informações sobre a carreira passada de policial cuja aposentadoria não provém o seu sustento.

Quando Diomedes vai até uma cidadezinha, pedir informações sobre o mágico no decadente circo - outrora suntuoso palco do famoso ilusionista -, as piadas infames e pálidas se convergem com as do palhaço Chupetin.

No grande circo, o detetive encontra também o trapezista e o domador de leões, Lorenzo (conforme figura 53), uma figura esquelética e viciada nos dados tranquilizantes para as feras. A caracterização parece transparecer a decadência do circo, representada ainda pelo leão faminto.



**Figura 53 - Lorenzo**

Fonte: *Diomedes*, Companhia das Letras, 2012.



**Figura 54 – Cabeças empalhadas de macacos**

Fonte: *Diomedes*, Companhia das Letras, 2012.

Lorenzo acreditava que a cura de todos os males se daria com a extinção da raça humana e, devido a isso, matava macacos e empalhava as cabeças como troféus (figura 55) para o caso de Charles Darwin estar correto quanto à teoria evolucionista. “Nós, os filhos da vagina, crescemos no escuro, nos reproduzimos no escuro... no quente e úmido... e cobrimos tudo de asfalto é o nosso visco, nosso rastro viscoso, a marca que deixamos por onde estivermos” (MUTARELLI, 2012, p. 54). O domador de leões cita ainda a frase de Jean Paul Sartre, de *O ser e o nada* (1943), para justificar sua visão extrema de mundo: “O homem é o único ser pelo qual se pode realizar uma destruição”.

A segunda parte de o *Dobro de Cinco*, intitulada de *Zoiao e Gabeiro*, consiste numa breve e intensa passagem na qual esses dois homens, matadores de aluguel, são contratados para matar o personagem Hermes. Eles saem à procura de Hermes e encontram-no acompanhado de Diomedes num carro em movimento, e a cena culmina em uma perseguição automotiva, com troca de tiros e morte.

A cena da perseguição representa bem a questão cinética das HQs nessa trilogia. Nela, podemos conferir uma sequência de ação que mostra uma composição de planos (enquadramentos) quase cinematográficos, conforme figura a seguir:



**Figura 55 - Planos e ângulos**

Fonte: *Diomedes*, Companhia das Letras, 2012.

De início, temos o **ângulo de visão médio** quando os dois homens dentro do carro são focalizados de cima para baixo. Como vimos anteriormente, esse tipo de recurso costuma ser utilizado em momentos de suspense em tramas de quadrinhos. Na sequência, nos deparamos com um foco oposto, um **ângulo inferior ou *contra-plongé***, através do qual podemos visualizar as engrenagens do veículo, ao mesmo tempo em que vemos ao fundo a figura do detetive, mostrado através de um plano americano<sup>170</sup>, (o corpo é visualizado a partir dos joelhos).

Já na vinheta seguinte temos com um *close up* do detetive com a arma em punhos, quando observamos gotas de suor a conotar tensão, e culmina na queda do protagonista, novamente num ângulo inferior. Essa alternância abrupta de ângulos e planos, aliada ao jogo de sombras - característica típica de Mutarelli - confere um ritmo frenético de tensão e dramaticidade à cena.

O que começa aparentemente despretensioso, com leve humor negro, culmina numa temática mais dramática, em reflexões sobre a vida e a morte, como é o caso da cena a seguir:

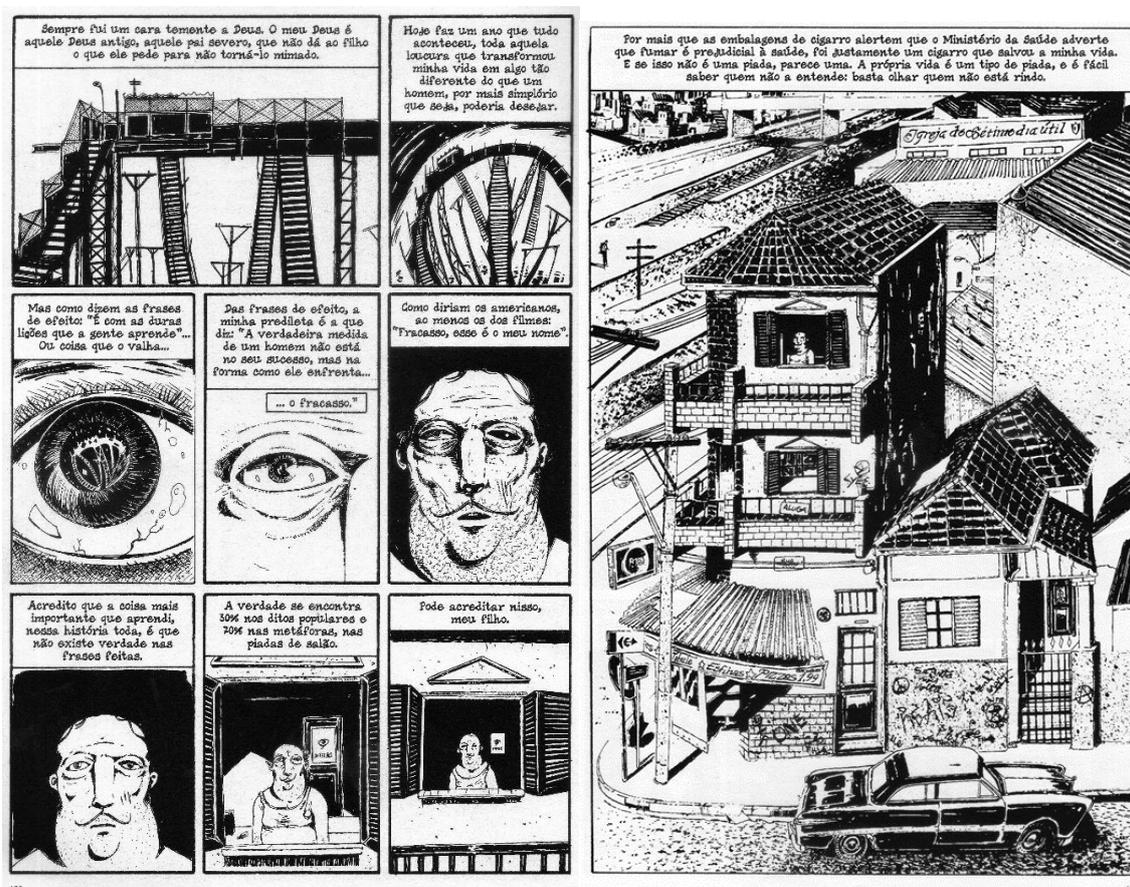


Figura 56 - Reflexão

Fonte: Diomedes, Companhia das Letras, 2012.

<sup>170</sup> Cf. OLIVEIRA, 2010.

Encontramos mais uma cena formada por uma sequência de planos de visão que representam a movimentação de um *zoom*<sup>171</sup>, do detalhe (como a retratar além do *close up*, mas para dentro do indivíduo, a enxergar a alma) parte gradativamente para o plano geral. Esse recurso costuma ser utilizado para conferir, além da movimentação, uma perspectiva. Nas artes plásticas, as referências utilizadas para trabalhar com perspectiva é prática bastante antiga. Todavia, nos quadrinhos não é algo tão comum, o que confere uma elaboração minuciosa da estética à cena. Uma característica considerada, por vezes experimental, e liga o estilo de Mutarelli ao universo do romance gráfico.

A utilização da perspectiva na cena também trabalha para gerir um sentido de isolamento, de solidão. A dinâmica de enquadramento dramatiza a cena a tal ponto que acentua a ideia de solidão de Diomedes, quando de fato, aparenta ser o momento mais solitário do personagem em toda a trama. Esse recurso nos revela a linguagem quadrinística de simbiose entre diversos elementos que compõem a narrativa das HQ, como a movimentação do enquadramento, os detalhes da ilustração pormenorizada e as legendas do narrador-autor. Um ano depois do episódio em que um cigarro “salvou” sua vida, quando o detetive pede que Gambero – um dos pistoleiros - lhe conceda ao menos a alegria de um último cigarro. E, enquanto o cigarro era consumido, os dois pistoleiros mataram um ao outro, como uma milagrosa piada.

Todavia, durante o relato, Diomedes nos revela que não queria morrer, mas apenas acabar com o sofrimento – Gambero havia atirado nas duas pernas – e voltar para casa. Porém, um ano depois desse episódio, o personagem não tem mais casa, está sozinho no seu escritório a assumir o fracasso, através de uma reflexão sobre a vida e a verdade reduzida às frases de efeito. Foi abandonado pela mulher e pelos filhos – os quais em raro momento são citados na trama, até como forma de representação de suas ausências na vida do pai. Além disso, enfrentou longos anos de privações materiais, e quase morrer, - cena já inserida no início de *O Rei do Ponto*.

A experiência de se safar da morte por conta do cigarro é refletida ironicamente, quando Diomedes faz referência às embalagens de cigarro com a conhecida frase na qual o Ministério da Saúde adverte que fumar é prejudicial à saúde: “[...] foi justamente o cigarro que salvou a minha vida. E isso não é uma piada, parece uma. A própria vida é um tipo de piada, e é fácil saber quem não a entende: basta olhar quem não está rindo”.

---

<sup>171</sup> O *zoom*, na linguagem cinematográfica, consiste na alteração gradual do ângulo de visão a partir da câmera, utilizando os recursos de afastamento (*zoom out*) e aproximação (*zoom in*).

Se olharmos mais atentamente, na última vinheta, ainda na figura 57, podemos perceber, na parte de vidro da porta do escritório, a referência ao nome detetive e o desenho egípcio do olho. A simbologia do olho, como janela para a alma<sup>172</sup> - como o olhar do detetive que remete ao olho de Hórus, Deus Egípcio do Sol Nascente – sendo assim um dos amuletos mais importantes no Egito Antigo, mas utilizado na maçonaria ou ainda entre os Illuminati como o "Olho que Tudo Vê". Simbologia que remete ainda à expressão informal usada na língua inglesa *private eye* para se referir a detetive particular<sup>173</sup>.

A técnica utilizada dentre as cenas escancara o sentimento de solidão do personagem. Sentimento o qual pode ser enxergado pelos leitores através do olhar como a janela – também retratada na ilustração - para a alma, para o mundo íntimo de Diomedes, em conformidade com a leitura de Marilena Chauí (1988) no texto *Janela da alma, espelho do mundo*, quando reflete sobre olhar como uma força que dentre tantas atribuições é também

[...] capaz de sinceridade quando, olhos nos olhos, cremos que o olhar expõe no e ao visível nosso íntimo e o de outrem. Porque cremos que a visão se faz em nós pelo fora e, simultaneamente, se faz de nós para fora, olhar é, ao mesmo tempo, sair de si e trazer o mundo para dentro de si. Porque estamos certos de que a visão depende de nós e se origina em nossos olhos, expondo nosso interior ao exterior, falamos em janelas da alma (CHAUÍ, p. 1988 33).

Nesse sentido, também é possível tecermos uma análise metafísica da simbologia do olhar congruente com o dizer de Da Vinci que contempla as diagramações dos requadros e os temas da HQ de Mutarelli. Um processo assíduo durante toda história do nosso detetive, como podemos verificar nas imagens a seguir. São três momentos selecionados dentre as diversas ocorrências semelhantes na narrativa – nos quais podemos entender um pouco o mecanismo da movimentação do *zoom* do olhar de Diomedes para os personagens e do leitor para Diomedes, que se refere a uma interrelação entre o exterior e o interior evidenciada através da janela ocular do protagonista. A seguir, temos alguns exemplos dessa representação na obra:

<sup>172</sup> Em referência ao célebre dizer de Leonardo Da Vinci.

<sup>173</sup> O termo *private eye* é encontrado no dicionário Michaelis (<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=BxDjd>), sendo ainda mencionado por Marilena Chauí (1988).



Figura 57



Figura 58



Figura 59

Trechos com a simbologia do Olhar (páginas: 64, 65 e 353, respectivamente)

Fonte: Diomedes, Companhia das Letras, 2012.

Um mecanismo transpassado através dos planos e ângulos de visão dispostos nas sequências das vinhetas, como um brinquedo de perspectivas atrelado ao emblema do olhar: os recursos de sequências gradativas de ângulos de visão dão a perspectiva do leitor ou dos demais personagens em relação a Diomedes, durante os diálogos.

O símbolo do olho ilustrado na porta do escritório provém também das cartas de tarô egípcio. A simbologia do tarô permeia toda a obra atrelada à presença do sobrenatural, elemento recorrente na trama, principalmente quanto ao esoterismo e ao questionamento da magia. Em todas as capas introdutórias da parte um – em *O Dobro de Cinco* - podemos notar a ilustração da Roda da Fortuna, remetendo às cartas de Tarô, além da passagem com a cartomante Melissa, que nos apresenta um diálogo místico e perturbador para o detetive, também pelo fato de ter sido atingido por um dardo de tranquilizante durante o encontro com o domador de leões.

Na figura seguinte, vemos parte da consulta com a cartomante durante a carta da roda da fortuna. À medida que a leitura da carta em torno de seu significado em analogia ao destino de Diomedes é realizada, o rosto do personagem vai sendo desfigurado conforme o efeito alucinógeno do tranquilizante, bem como em conformidade com o teor trágico das revelações da cartomante.

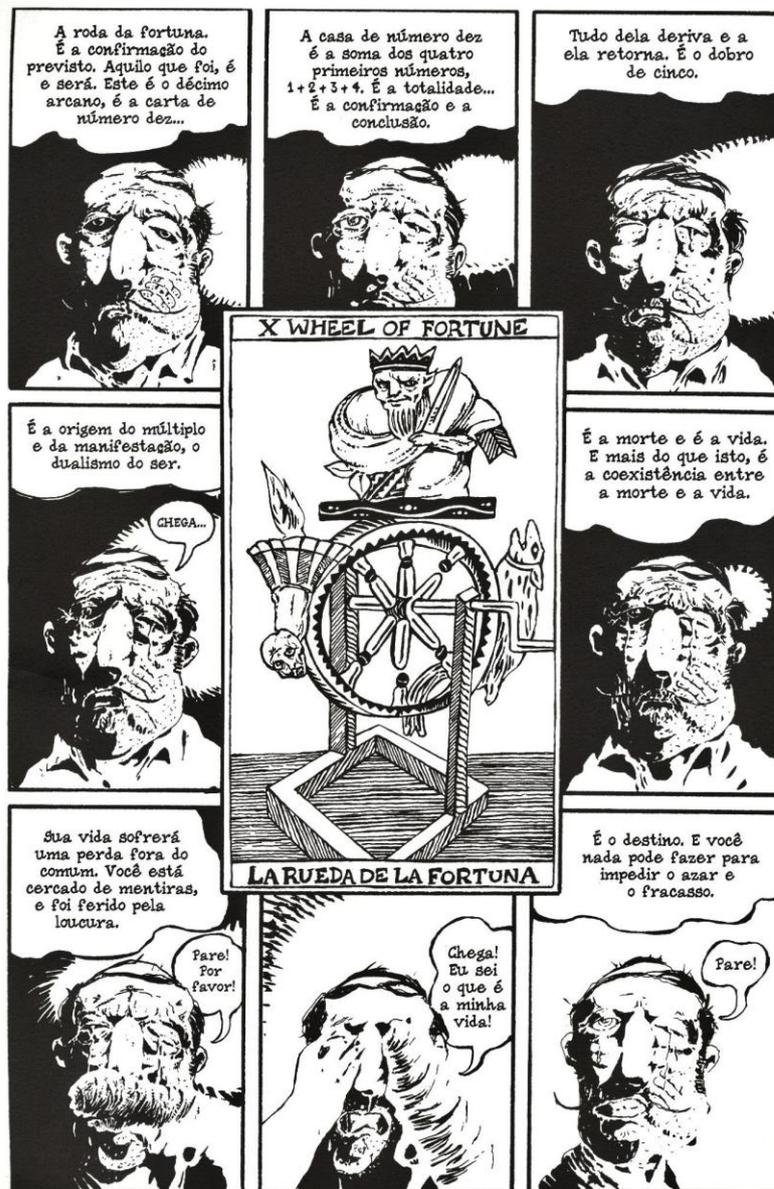
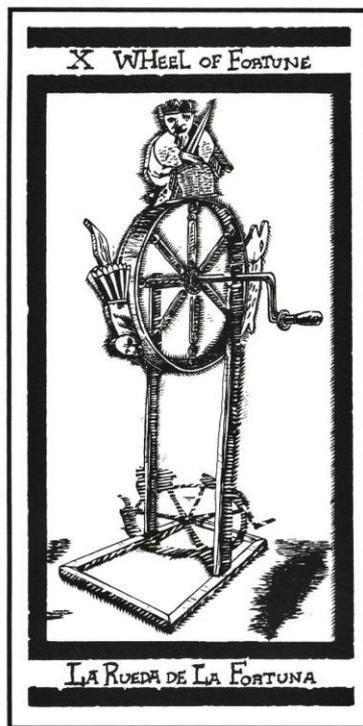


Figura 60 - Leitura da carta Roda da Fortuna  
Fonte: Diomedes, Companhia das Letras, 2012.

Na cena, Melissa esclarece o numeral dez atribuído à referida carta, e, portanto, “o dobro de cinco”, em alusão ao título da primeira parte do romance gráfico. Verificamos, portanto, que a trama dessa primeira seção está permeada pela referência ao significado da carta de tarô, seja por meio da fala dos personagens, ou através de cada detalhe alusivo das ilustrações.

Nesse sentido, podemos visualizar também a disposição das vinhetas em formato cíclico ao redor da carta de tarô, em consonância com a acepção da roda da fortuna. Acepção que também pode ser revista em nova configuração na figura a seguir:

Segundo Jean Chevalier e Alan Gheerbrant em sua obra *Dicionário de símbolos*, existe na simbologia da roda um indício de certa imperfeição que, por exemplo, a diferencia do simbolismo do círculo. A isso eles chamaram de "valência de imperfeição", apontando para o fato de que a roda representa "o mundo do vir a ser, da criação contínua, portanto da contingência e do perecível".



A roda simboliza os ciclos, os reinícios, as renovações. Com isso quero destacar o sentido da renovação e anunciar que atualmente trabalho em um roteiro de um novo álbum que ainda não tem título, possui apenas um nome provisório para meus registros: A continuação de *O dobro de cinco*.

**Figura 61 - Roda da Fortuna**

Fonte: *Diomedes*, Companhia das Letras, 2012.

O trecho representado preenche uma página inteira da HQ, concluindo ao final da Parte um, ao mesmo tempo em que anuncia o início de uma nova fase, ou seja, uma continuação do ciclo da vida do detetive. Nesse momento, Mutarelli define a simbologia cíclica da roda, a partir da perspectiva dos teóricos Chevalier e Gheerbrant, com o intuito de anunciar a continuidade da obra. Em sequência, é publicado *O Rei do ponto* – a segunda parte da trilogia.

Em *O Rei do ponto*, o personagem continua o desfecho em *flashback* a contar para o policial Germano como escapou vivo da emboscada retratada ao final da primeira parte, quando o detetive foi perseguido por pistoleiros, levou cinco tiros nas pernas e passou três meses num hospital. Germano - um policial inescrupuloso que obriga o detetive a trabalhar

informalmente em um caso - apresenta Diomedes ao seu auxiliar Waldir, e juntos dão início à investigação não oficial de outro caso.

Eis que o jogo caótico da roda da fortuna assemelha-se à vida do protagonista no decorrer dos altos e baixos acontecimentos da vida, ou melhor, talvez dos baixos e não tão baixos golpes vivenciados pelo nosso detetive sobrevivente e politicamente incorreto. De acordo com a psicanalista e tarologista Sallie Nichols (2007), ao estudar a simbologia do tarô diante das análises do arquétipo<sup>174</sup> do psiquiatra suíço Carl Gustav Jung,

Em todo transcorrer da história humana, o homem tem feito a heroica tentativa de libertar-se do controle automático da natureza animal, a fim de descobrir um padrão por trás da charada sem sentido de nascimento e decadência intermináveis, e uma significação transcendental nos altos e baixos aparentemente quixotescos da Roda da Fortuna (NICHOLS, 2007, p. 185).

Uma roda des governada da vida em que os homens são empurrados numa condução desconexa, sem razão aparente. Ideia semelhante às previsões da cartomante Melissa, e à posterior cena caótica de perseguição de Diomedes. Cena, cujos detalhes revelados posteriormente em *flashbacks* se assemelha à reviravolta em alusão à vida de Diomedes ter sido “salva” por um cigarro, como uma espécie de piada mórbida.

Ao final da segunda parte, vemos outro momento em que o protagonista sintetiza sua vida solitária e vazia, e revela o motivo de ser detetive, numa conversa com o mais recente amigo Waldir – provavelmente a pessoa que mais considerou Diomedes (figura 62) e Germano<sup>175</sup>. Para o protagonista, pouco importa a solução dos casos em que trabalha, mas utiliza-se deles para ocupar os dias solitários e sentir-se útil, mesmo que tudo seja uma grande mentira.

---

<sup>174</sup> Quanto à relação entre Jung e o Tarô, o escritor sul-africano Laurens van der Post discorre na introdução do livro de Sallie Nichols que, para Jung, “o Tarô tinha sua origem e antecipação nos padrões profundos do inconsciente coletivo, com acesso a potenciais de maior percepção à disposição desses padrões. Era outra ponte não-racional sobre o aparente divisor de águas entre o inconsciente e a consciência, para carrear noite e dia o que deve ser o crescente fluxo de movimento entre a escuridão e a luz” (NICHOLS, 2007, p. 16).

<sup>175</sup> Germano é um policial de moral duvidosa que convida compulsoriamente Diomedes, por meio de violência física e ameaças, a participar na solução de um caso de assassinato em série, junto a Waldir, também policial da ativa e igualmente ameaçado por Germano a apoiá-lo no caso.



Figura 62 - Diomedes e Waldir

Fonte: *Diomedes*, Companhia das Letras, 2012.

A assiduidade da desilusão na trama reflete também o sentimento recorrente do escritor e quadrinista Mutarelli. A desilusão, morbidez, melancolia para com a vida são transpassadas em suas criações artísticas. Mais uma vez encontramos a escrita de si, como um meio de tratamento para as adversidades de cunho psíquico, como um atenuante dos “perigos da solidão”<sup>176</sup>, em conformidade com a escrita confessional estudada por Foucault (1992) e pontuada por nós em momento anterior.

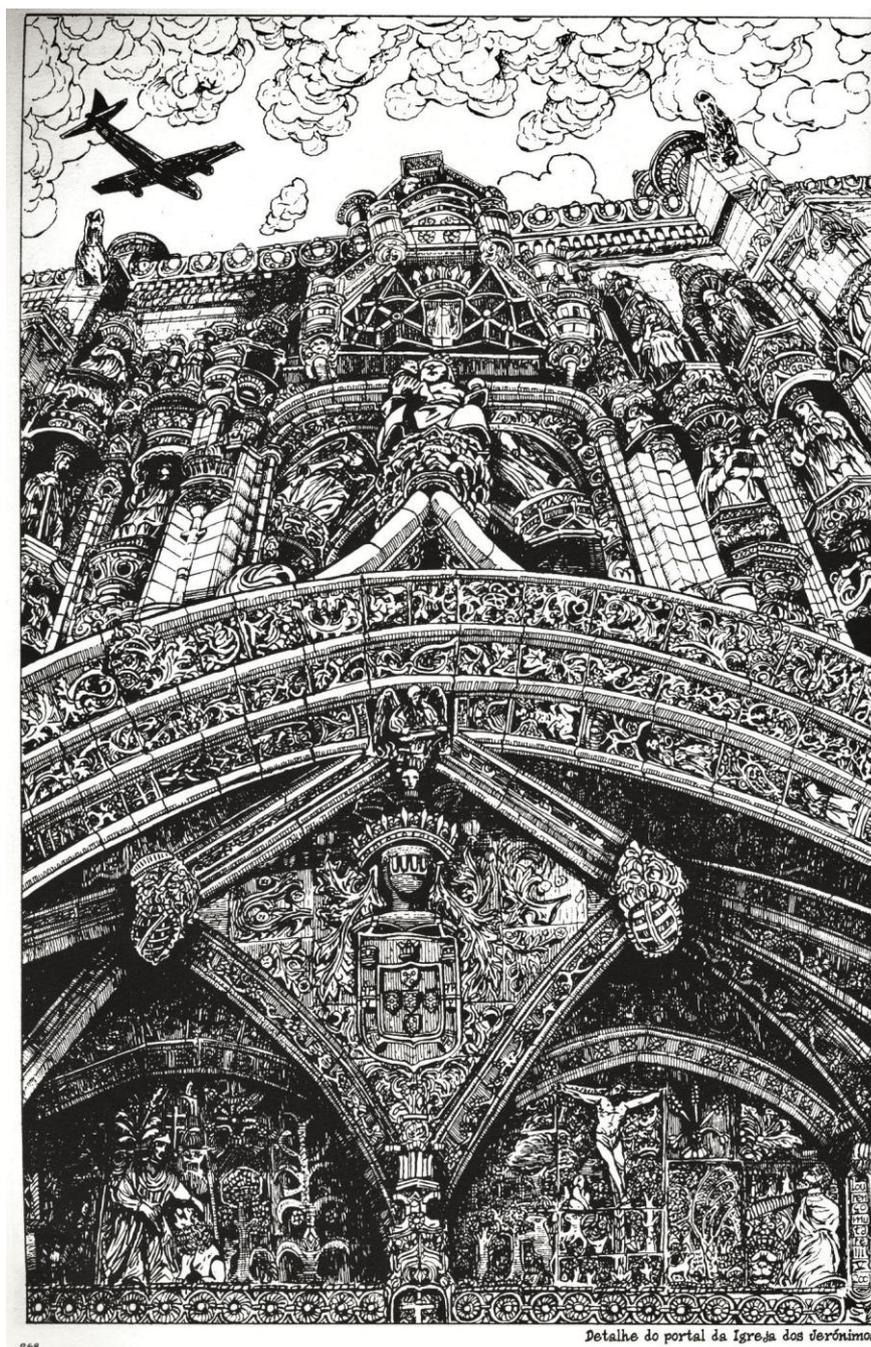
Em confluência com a depressão e o pânico enfrentados pelo autor durante muito tempo de sua vida, a quadrinização de si era uma prática medicinal para a alma, conforme abordamos anteriormente. Mesmo que nem sempre fossem histórias declaradamente autobiográficas, as pessoas – e sua relação com elas - do convívio com o autor eram constantemente contempladas nas histórias, inclusive ele próprio.

Podemos assim perceber a presença de elementos autobiográficos em outro momento da trama, quando parecia haver uma nova fase frutífera para o detetive, o qual diz ser agora “in-ter-con-ti-nen-tal”<sup>177</sup>, pois, em *A soma de tudo*, vai investigar um caso na cidade de

<sup>176</sup> FOUCAULT, 1992, p. 129.

<sup>177</sup> MUTARELLI, 2012, p. 265.

Lisboa, em Portugal. Nesse capítulo, o autor ilustra minuciosamente os diversos pontos históricos da capital lusitana, como a exemplo do desenho da igreja dos Jerônimos, o qual foi feito em homenagem ao pai de Mutarelli, também grande amante dos quadrinhos na época, recém-falecido.



**Figura 63 - Igreja dos Jerônimos**  
Fonte: *Diomedes*, Companhia das Letras, 2012.

Em realidade, o próprio protagonista foi uma homenagem espontânea para seu pai, figura responsável por influenciá-lo a ser quadrinista.

Pensava no meu pai chegando em casa, pensava em seus pequenos sonhos... inalcançáveis... pensava no quanto a realidade se distanciava da ficção. Pensava em como a morte do cinema era diferente da morte registrada pela perícia técnica. Dessa forma, o detetive Diomedes, sem que eu me desse conta, foi tomando corpo e passou a conduzir a história. A cada quadro, ele ia incorporando, tomando para si um novo aspecto de meu pai. As fraquezas de Diomedes eram as fraquezas de meu pai, assim como suas dores, anseios, seu humor. Talvez por isso eu não tenha conseguido matá-lo, como estava previsto. [...] Antes disso, todas as minhas personagens morriam no fim da história. Diomedes foi mais forte, ou eu fraquejei, não consegui matá-lo (MUTARELLI, 2001, p. 93).

Assim sendo, apesar de não ser intencionalmente autobiográfico, *Diomedes* se constitui em um reflexo autorreferencial do autor com seu pai. Um vínculo que culmina com próprio fazer artístico e com a relação de Mutarelli com as histórias em quadrinhos.

Após diversas enrascadas da trama, o detetive tem a ajuda de Waldir e do fotógrafo João de Deus. E em meio a referências e divagações sobre Borges, Sartre, entre outros, Diomedes ainda visita uma feira de quadrinhos na qual conhece o quadrinista brasileiro Zigmundo Muzzarella - o que representaria a figura do próprio Mutarelli, em passagens pessoais confluindo mais uma vez para a narrativa autobiográfica. O quadrinista esteve de fato no festival de *banda desenhada*<sup>178</sup> em questão.

Muzzarella é o personagem que ajuda o protagonista a finalmente desvendar o maior caso de todos: o segredo de Lisboa – de que Lisboa foi de fato uma mulher, e no dia em que ela adentrou na câmara escura da torre de Ulisses, foi refletida por toda cidade, culminando na entidade Lisboa.

Todavia, segundo confissões do detetive para o amigo Waldir, o único caso que ele conseguiu solucionar não poderia ser revelado, pois disso dependeriam suas vidas, uma vez que todos aqueles que tentaram revelar foram assassinados. Havia uma ordem secreta que protegia o segredo da cidade há séculos, ou também chamado como o Mistério de Lisboa.

Nesse momento, o elemento sobrenatural muda de enfoque, a busca pelo mágico Enigma, misturada ao tema místico das cartas de tarô, cede lugar ao Mistério da Lisboa.

---

<sup>178</sup> Forma como são chamadas as HQs em Portugal.

Na trama, resta a dúvida se a resolução do caso existe de fato ou é produto da mente de Diomedes. Assim como na narrativa policial metafísica, a trama desse romance gráfico não conclui o mistério, não há desfecho, ficam apenas as incertezas da realidade pós-moderna.



**Figura 64 - Diomedes e a magia**  
 Fonte: *Diomedes*, Companhia das Letras, 2012.

É importante refletir que tais incertezas são operadas no nível da trama. No entanto, ao final da obra, Diomedes revela que acredita na existência de um mundo para cada ser

humano, e que, por isso, jamais conseguiu alcançar a magia, uma vez que ela não existe no seu mundo, ela não é a “soma de tudo” em que ele outrora acreditava (figura 64): “Nesse meu mundo, na terra de Diomedes não há lugar para a magia... Por isso, tudo é barato... Tudo o que parece bonito é maquiagem” (MUTARELLI, 2012, p. 401). Dessa forma, apesar de achar que a magia existe na verdade dos outros, em termos de ser/personagem, o detetive jamais poderá alcançá-la, pois ela não existe em seu mundo.

Já no tocante à questão de um transbordamento de quadros consiste muito da despadronização, uma vez que Mutarelli não seguia tendências, ou forma ou temas coerentes, não havia um padrão a não ser pelo traço, mas sem obrigatoriedade de estilo como assinatura. Ele parecia alheio a tudo tentando entender os desafios psicológicos de sua própria existência. Certa vez, confidenciou em entrevista, quando fora homenageado pela premiação nacional de quadrinhos HQMix em 2015: “Eu tenho tentado não participar de nenhum evento de quadrinhos. Se eu sou referência, acho que não vou continuar sendo por muito tempo, porque eu falo muito mal de tudo isso. Vou ser amaldiçoado”<sup>179</sup>.

A questão do transbordamento nessa obra recai na intensidade de estilo gráfico e também linguístico, um estilo subversivo tanto a nível de estética, conforme já citamos sobre a densidade de traços e detalhes, quanto à narrativa a nível de escrita. Esse quadrinho foi produzido numa época bastante ingrata para os quadrinhos brasileiros. Ele<sup>180</sup> próprio acredita não ter sido bem aceito no meio dos quadrinhos da época, cuja tendência era voltada para o humor. E foi nesse contexto lúgubre onde Mutarelli se manteve quadrinizando numa forte condição de autoralidade.

Suas criações eram produzidas mais próximas de uma expressividade e vontade autoral, à margem das produções encomendadas. Todavia, a condição do quadrinista como profissional era precária e dependia constantemente do apoio financeiro familiar. Talvez por conta das dificuldades enfrentadas durante anos como autor de quadrinhos, fizessem Mutarelli se distanciar desse contexto e abraçar o universo de escritor de romances, através dos quais ganhou mais prestígio público, e a partir do qual permitiu viver do próprio ofício – o que não tinha conseguido como quadrinista.

<sup>179</sup> Nessa entrevista ao site UOL, o autor revelou que não iria receber o prêmio, mas sua mulher Lucimar Mutarelli iria em seu lugar. Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2015/09/11/homenageado-no-hq-mix-mutarelli-renega-seus-quadrinhos-era-outra-pessoa.htm>>.

<sup>180</sup> Mutarelli declara em entrevista. Disponível em: <<https://emsolonacional.wordpress.com/2015/04/14/lourenco-mutarelli-um-homem-de-detalhes/>>.

Um percurso biográfico que muito se assemelha aos caminhos da própria trajetória dos *comics*. O sucesso de crítica e público é diretamente proporcional à proximidade com a Literatura e as Artes Plásticas. Fato que acontece até os dias atuais, ainda que em menor escala. Contudo, é intrigante, a recepção de leitores e admiradores que buscavam suas obras antes mesmo de sua popularização e maior prestígio após o início dos romances, ou seja, um público assíduo dos quadrinhos.

Dessa maneira, podemos compreender a relevância das obras de Lourenço Mutarelli diante do panorama nacional da formação dos romances gráficos. As características de narrativas subversivas - seja de ordem estética ou temática, dentre outras – que fomentaram novas formas de quadrinização no Brasil e transformaram-se em um dos cânones das nossas HQs.

Posto isso, passamos agora à análise da segunda obra selecionada para compor o *corpus* da nossa pesquisa. Uma nova seção, na qual aprofundaremos a questão do romance gráfico diante das adaptações literárias para a linguagem quadrinesca.

### 3.4 GRANDE SERTÃO VEREDAS DE ELOAR GUAZELLI E RODRIGO ROSA: A REPRESENTATIVIDADE DA ADAPTAÇÃO

Conforme explicamos anteriormente, a explosão das produções conhecidas como adaptações literárias para o formato das HQs foi responsável pela retomada da popularidade dos quadrinhos no Brasil e serviu ainda como uma mola propulsora para as transformações que o formato sofreria, dentre elas a produção da vertente romance gráfico nas terras tupiniquins.

É com o intuito de aprofundar as singularidades desse momento no contexto nacional que selecionamos a adaptação do romance *Grande Sertão: Veredas*, do escritor Guimarães Rosa, para os quadrinhos; criação minuciosamente construída na adaptação quadrinesca, cujo roteiro é de Eloar Guazzelli e as ilustrações de Rodrigo Rosa<sup>181</sup>.

Inicialmente, faz-se importante evidenciarmos a experiência criativa basilar que o romance *Grande Sertão* representa no cânone literário brasileiro. Inclusive, como um dos pilares da cultura nacional. A obra em questão foi publicada em 1956, pelo escritor e diplomata mineiro João Guimarães Rosa. O autor nasceu em 1908, na cidade Cordisburgo - Minas Gerais - e coleciona um extenso currículo acadêmico como a graduação em Medicina,

<sup>181</sup> O quadrinista Rodrigo Rosa não tem parentesco com o romancista Guimarães Rosa. E para diferenciá-los no presente trabalho, nos referiremos apenas ao romancista quando citarmos o sobrenome “Rosa”.

além de estudioso em Biologia, Geografia e Línguas. Como ele mesmo falara, em célebre entrevista a Günter Lorenz: “fui médico, rebelde, soldado. Foram etapas importantes de minha vida, e, a rigor, esta sucessão constitui um paradoxo. Como médico conheci o valor místico do sofrimento; como rebelde, o valor da consciência; como soldado, o valor da proximidade da morte...”<sup>182</sup>.

O escritor faleceu em 1965, deixando uma herança cultural ao País como as obras *Magma* (1936), *Sagarana* (1946), *Com o Vaqueiro Mariano* (1947), *Corpo de Baile: Noites do Sertão* (1956), *Primeiras Estórias* (1962) e *Tutaméia* (1967).

*Grande Sertão: Veredas* já rendeu e continua a render diversas análises, devido a sua riqueza e profundidade dos temas abordados. Temáticas que partem desde o sertão local e universal, passando pela figuração do diabo, ou a religiosidade, até questões de gênero (no caso da personagem Diadorim, principalmente no que concerne ao seu disfarce de homem). O romance aborda a história de Riobaldo, um jagunço letrado que se apaixona por seu companheiro de cangaço Diadorim, que na verdade é uma mulher disfarçada para sobreviver ao cruel mundo Sertão. Como resultado desse amor platônico e admiração mútuos, uma série de conflitos de ordem psicológica e metafísica se instaura na alma de Riobaldo por acreditar que está enamorado de outro homem.

Ao explorar temáticas polêmicas e existencialistas, já era esperado que a obra fosse recepcionada com considerável estranheza pela crítica e público leitor da época da publicação. Além disso, trazia incontáveis inovações lexicais a exemplo dos neologismos roseanos como “tãomente”, “fantasiação”, “vivimento”, “estranhez”, “desenormes”, “afamilhado”, “demudou”, “duvidação” e “deslúa”, dentre outras construções de âmbito linguístico, em que mesclava a estrutura do idioma erudito com o popular, conforme o próprio autor confidenciou:

Quando escrevo, repito o que já vivi antes. E para estas duas vidas, um léxico só não é suficiente. Em outras palavras, gostaria de ser um crocodilo vivendo no rio São Francisco. Gostaria de ser um crocodilo porque amo grandes rios, pois são profundos como a alma de um homem. Na superfície são muitos vivazes e claros, mas nas profundezas são tranquilos e escuros como o sofrimento dos homens<sup>183</sup>.

<sup>182</sup> Entrevista concedida a Lorenz, em janeiro de 1965, no Congresso de Escritores Latino-Americanos, na cidade de Gênova. Cf. LORENTZ, 1991, p. 65.

<sup>183</sup> Entrevista com Rosa (LORENTZ, 1991, p. 74).

Além do léxico inventivo e simbólico, dos temas e abordagens, outro fator relevante de *Grande Sertão: Veredas* consiste em a obra ser um texto escrevível, conforme parâmetros de Roland Barthes (1992). Se o teórico caracterizou o texto legível como o texto clássico, em contrapartida ao texto escrevível, inesgotável, um texto plural que convida o leitor a reescrevê-lo, partindo do ponto de vista de leitor como um ser ativo e produtor do texto, não mais um mero consumidor. O leitor aqui não lê uma obra, mas a interpreta e a fragmenta em múltiplos significados, dessa forma operando uma reescritura.

Esse papel ativo do leitor é intensificado se considerarmos que um texto - nesse caso, literário - só existe tomado num discurso, analisando o texto não como a decomposição de uma obra, mas sendo a obra uma “cauda imaginária” do texto: “*só se prova o Texto num trabalho, numa produção*. A consequência é que o Texto não pode parar (por exemplo, numa prateleira de biblioteca); o seu movimento constitutivo é a *travessia* (ele pode especialmente atravessar a obra, várias obras)” (BARTHES, 2004b, p.67, grifo do autor).

A própria leitura não é um gesto passivo, o indivíduo leitor atua num processo que Barthes (2004b) intitula de leitura desejante. Há três vias pelas quais a imagem da leitura pode capturar o sujeito-leitor (três tipos de prazer de ler). No primeiro, é a leitura metafórica ou poética – onde não há uma necessidade de vasta cultura linguística: o leitor tem uma relação de fetiche com o texto lido, tira prazer das palavras, o sujeito-leitor se abisma e se perde na fascinação. O segundo, trata-se do prazer metonímico da narração, o prazer está no suspense, no desvendamento do que se esconde. A terceira aventura da leitura consiste na Escritura, pois a leitura é condutora de desejo de escrever (há um gozo na escritura). E não se trata em escrever da mesma forma que o escritor o fez, mas o fato de desejar “o desejo que o autor teve do leitor enquanto escrevia, desejamos o ame-me que está em toda escritura” (BARTHES, 2004b, p.39). Por isso, a leitura se torna uma produção, não mais como um produto a ser consumido, mas devolvendo esse produto em produção (mesmo que seja em promessa ou desejo dessa produção, desse trabalho).

Seria, justamente, nesse terceiro desdobramento da leitura que o texto de *Grande Sertão* se torna mais profícuo e se abre a nós como leitores. Um texto tão desejável e provocativo a ponto de ter diversas adaptações para teatro, televisão, cinema, assim como para os quadrinhos.

No tocante à produção de Guazzelli e Rodrigo Rosa, consideramos importante mencionarmos que a obra foi publicada pelo selo Biblioteca Azul<sup>184</sup>, pertencente à Editora Globo, no ano de 2014. Se remontarmos ao contexto do *boom* das adaptações no Brasil, apresentado no capítulo anterior, notaremos que o lançamento dessa obra acontece um pouco depois da efervescência dessas publicações.

Justificamos nossa escolha na intenção de apresentarmos o cenário contemporâneo envolvendo esse tipo de obra no país. Conforme visto anteriormente, o contexto relacionado a adaptações testemunhou, de início, obras desse tipo que buscavam uma fidelidade ao texto-fonte, uma vez que eram destinadas a servirem substitutas dos clássicos literários para os exames nacionais de ingresso às diversas universidades, ou num olhar otimista, um facilitador convite didático à leitura dos cânones.

Havia todo um esforço em se priorizar o texto escrito da obra literária, deixando como secundários outros aspectos referentes às ilustrações. Pensar na harmonia de uma narrativa em quadrinhos, então, seria algo raro. O objetivo do mercado editorial era a rentabilidade de algo supostamente didático a ser veiculado nas escolas, sendo assim bem visto pelos pais e professores, além da crítica literária, já que embarcava de carona nas rotulações dos cânones literários.

Com o passar de dois anos, aproximadamente, de 2008 a 2010, já foi perceptível a transformação dessas produções, mesmo ainda estando ligadas às exigências editoriais. A mudança de enfoque caracterizou-se como uma espécie de autonomia artística, na qual os quadrinistas e os demais profissionais envolvidos nesses projetos foram se libertando da obrigatoriedade da fidelidade presa à sombra do texto fonte e alavancando o caráter autoral, bem como uma maior liberdade artística.

Essa ideia foi apresentada em nossa dissertação de Mestrado em Teoria da Literatura do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, cujo título é *Sobre a adaptação dos clássicos literários para os quadrinhos: uma análise do “caso” Policarpo Quaresma*, em 2013. Nesse estudo, através da teoria de Linda Hutcheon (2011) e dos apontamentos de Umberto Eco (2007), dentre outros autores, pudemos verificar essa evolução estética dada por meio de uma construção de autonomia dos próprios quadrinistas.

---

<sup>184</sup> O selo Biblioteca Azul é especializado em livros de Arte e Literatura Clássica e classifica a adaptação analisada como *graphic novel*. Disponível em: <<http://globolivros.globo.com/livros/grande-sertao-veredas-graphic-novel>>. Acesso em: 03 abr. 2015.

Diante de adaptações, a postura adotada é a de que os adaptadores selecionem seus enfoques e conteúdos de acordo com seus objetivos numa perspectiva de liberdade recreacional. Eles são considerados autores de uma nova obra decorrente de um processo de transmutação e não de medidas de perda ou ganho.

Se refletirmos quanto à posição relutante de muitos em reivindicar a autoridade do autor como dono da obra original – pois qualquer referência posterior seria considerada como cópia – o próprio “eu” que se acerca do texto já traz consigo uma pluralidade de textos anteriores, de uma história de leituras “de códigos infinitos, ou mais exatamente: perdidos (cuja origem se perde)”<sup>185</sup>.

Embasados na proposta de uma teoria adaptacional de Hutcheon (2011), podemos considerar, inclusive, o ganho que qualquer obra, cânone ou não, adquire na criação de uma adaptação sua. A nova perspectiva de leitura, no mínimo, enriquece a discussão dos temas e conteúdos do texto-fonte.

Numa perspectiva diacrônica, os estudos sobre adaptação podem ser encontrados a partir da pesquisa de Roman Jakobson (2010) sobre tradução, que classificava a prática da tradução em três tipos: a tradução intralingual ou *rewording* remete à interpretação dos signos verbais por meio de outros signos de uma mesma língua; já a tradução interlingual ou propriamente dita, consiste na interpretação de signos verbais por meio de uma outra língua; e a tradução intersemiótica, ou transmutação, a qual é definida como uma interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais.

Posteriormente, Umberto Eco (2007) defende que antes de qualquer tradução deve existir uma interpretação. E, a partir disso, ele elabora nova classificação a fim da ampliação de conceitos - mas não em novas teorias tradutórias - que não mais enquadrem, em tipos definitivos, uma atividade que por si é dada através de contínuas negociações, disposta ao longo de um *continuum* de incomensuráveis equivalências, reversibilidades ou fidelidades, devendo ser respeitadas a riqueza e a imprevisibilidade desse *continuum*.

Nessa perspectiva, Eco (2007) apresenta a *interpretação intersistêmica*, que ocorre entre sistemas - meios diferentes – e diferencia-se da *interpretação por transcrição* – a tradução propriamente dita, onde há a transcrição de signos. A interpretação intersistêmica diverge também da *intra-sistêmica*, a qual acontece no interior de um mesmo sistema semiótico.

---

<sup>185</sup> Barthes (1992, p. 44).

Assim sendo, a adaptação é encarada pelo teórico como uma forma de interpretação intersistêmica. Quando, no processo de adaptação, são envolvidas mídias diferentes, o crítico italiano pondera que ocorre uma mudança de matéria, uma passagem de um meio para outro meio material – uma transmutação da matéria operada pelo adaptador, o qual será autor do novo produto gerado.

Assim sendo, nas adaptações analisadas, há a transposição de um suporte para outro, conforme ideia de Umberto Eco (2007), uma adaptação com mudança de matéria, uma transmutação de um texto literário para o formato das histórias em quadrinhos. Diferente de uma tradução propriamente dita que é orientada e dependente do texto-fonte, “nas transmutações, há a presença do processo criativo, uma manipulação da fonte com elementos que não são imputáveis às intenções do texto original” (ECO, 2007, p.384).

A concepção do termo transmutação é também análoga à ideia de *Tradução Intersemiótica* defendida por Júlio Plaza (1987), quando este afirma que, numa tradução em tal fenômeno, o texto deve adaptar-se à estrutura própria da nova mídia, o que resultará numa criação de uma nova linguagem, e assim, uma nova realidade, novas formas-conteúdo.

No entanto, Plaza enquadra a adaptação como uma forma de tradução, enquanto que Eco preconiza a adaptação como uma forma de interpretação que, segundo ele, tende a divergir do contexto da tradução, uma vez que há a intenção de se criar um novo produto, e não mais a obrigatoriedade de se pretender ser quase a mesma coisa que o texto fonte e, nesse caso, original por tentar se distanciar o mínimo possível da obra traduzida.

Divergências à parte, revela-se importante lembrarmos que tanto Eco (2007) quanto Plaza (1987) são consoantes com à concepção de Hutcheon (2011) ao considerar a adaptação como nova produção.

Para comprovar essa proposta, a teórica canadense traça uma análise dos diversos percursos adaptacionais e expõe uma reflexão em várias esferas da arte adaptativa e sua relação entre artes, mídias, suportes e contextos. Primeiramente, considerando a adaptação como processo, envolvendo questões como *O quê? Quem? e Por quê?* Na sequência, Hutcheon (2011) desenvolve a noção de adaptação como produto, abarcando os parâmetros *Como? Onde? Quando?*; para então concluir na adaptação como adaptação, referente a uma nova produção, autoral e independente, com suas especificidades a depender do suporte utilizado.

A primeira pergunta (*O quê?*) refere-se à definição e às possíveis delimitações em torno do que vem a ser uma adaptação e em relação aos debates sobre hierarquização das

artes e mídias. Nessa linha de raciocínio, a autora expõe três modos de engajamento abertos a adaptações: *contar, mostrar e interagir*.

Cada modo de engajamento condiz com os tipos de suporte dos textos adaptados. O modo contar consiste basicamente no texto escrito, já o mostrar tem como exemplo as versões cinematográficas, mas também a ópera, a televisão, o teatro e as histórias em quadrinhos. No tocante a transição *Contar* <- -> <sup>186</sup>*Mostrar*, geralmente é realizada do meio impresso para o performativo. A adaptação performativa irá dramatizar a descrição e a narração; e os pensamentos representados são transcodificados para fala, ações, sons, e imagens visuais.

Já na passagem *Mostrar* <- -> *Mostrar*, uma mídia performativa pode passar para uma segunda mídia performativa, levando-se em consideração as restrições e as possibilidades específicas das convenções de cada suporte. Por último, destaca-se o modo interagir, que se caracteriza como um suporte no qual o receptor<sup>187</sup> necessariamente interage com a adaptação, a exemplo de uma versão adaptada para um videogame. Assim, na passagem *Interagir* <- -> *Contar* (mostrar), a interatividade também promove diferentes técnicas formais, como o sentido da coerência ser espacial e criado pelo jogador interno ao ambiente de jogo, por exemplo.

Em relação às questões *Quem?* e *Por quê?*, são esclarecidos alguns aspectos referentes ao adaptador e à razão ou motivação em se adaptar, tendo em vista a recorrente visão pejorativa, de atribuição de menor valor, que teóricos mantêm em relação a essas produções. O adaptador – ou os adaptadores - exerce um papel preponderante para o sucesso de uma adaptação, ou seja, para uma obra considerada bem sucedida dentro do suporte adaptativo. Sendo assim, autor da adaptação traz no novo texto uma visão e uma intenção particular, fator agregador ao processo criativo e artístico que nos permite perceber uma nova obra.

Quanto ao quesito *Como?*<sup>188</sup>, a criação e a recepção estão interligadas, uma vez que a intencionalidade do adaptador está diretamente relacionada a um público-alvo imaginário, de acordo com a ideia de leitor implícito defendida pelo teórico alemão Wolfgang Iser (1996) - integrante da *Estética da Recepção* -, um leitor como colaborador ativo no processo estético, trabalhando para a decodificação dos signos e para a construção do significado

<sup>186</sup> Sinalizador utilizado por Hutcheon (2011) para indicar dupla orientação nas passagens entre os modos de engajamento. Por exemplo, pode-se passar do modo *Contar* para o *Mostrar* ou vice-versa.

<sup>187</sup> Receptor como leitor ou telespectador, por exemplo.

<sup>188</sup> A questão *Como?* situa-se entre processo e produto, pois Hutcheon (2011) parte da trajetória de explicar a adaptação como processo e adentra nela como produto também.

textual. Iser reconhece o leitor implícito como o elemento para o qual o autor implícito se dirige, numa espécie de pacto em que o autor implícito define as condições de entrada do leitor real no livro.

As questões *Onde?* e *Quando?* remetem principalmente à materialidade e ao contexto – tempo, espaço, sociedade, cultura - das obras adaptadas, confluindo para a noção de adaptação como um produto – o qual condiz com a condição de variação, ou de repetição com diferença.

Isso significa não apenas que a mudança é inevitável, mas que haverá também diferentes causas possíveis para essa mudança durante o processo de adaptação, resultantes, entre outros, das exigências da forma, do indivíduo que adapta, do público em particular e, agora, dos contextos de recepção e criação (HUCTHEON, 2011, p.192).

Contextos esses que se referem a um tempo e um espaço, a uma sociedade e uma cultura, abarcando desde o processo criador até a recepção da nova obra.

A partir dessa perspectiva, no trabalho<sup>189</sup> mostramos três adaptações do romance *Triste Fim de Policarpo Quaresma* (1915)<sup>190</sup> – do escritor brasileiro Lima Barreto – para a linguagem dos quadrinhos, sendo a primeira produção de Lailson de Holanda da Companhia Editora Nacional (2008), que apresentava um traço caricato, e estava mais atrelada às exigências editoriais de mercado da época, trazendo resquícios da concepção pedagogizante das HQs.

Tal fato podemos visualizar numa espécie de prefácio da HQ que apresenta os personagens da história. Um formato intencionalmente facilitador, próximo às ultrapassadas fichas de leitura que são comumente veiculadas como auxílio de leitura dos livros

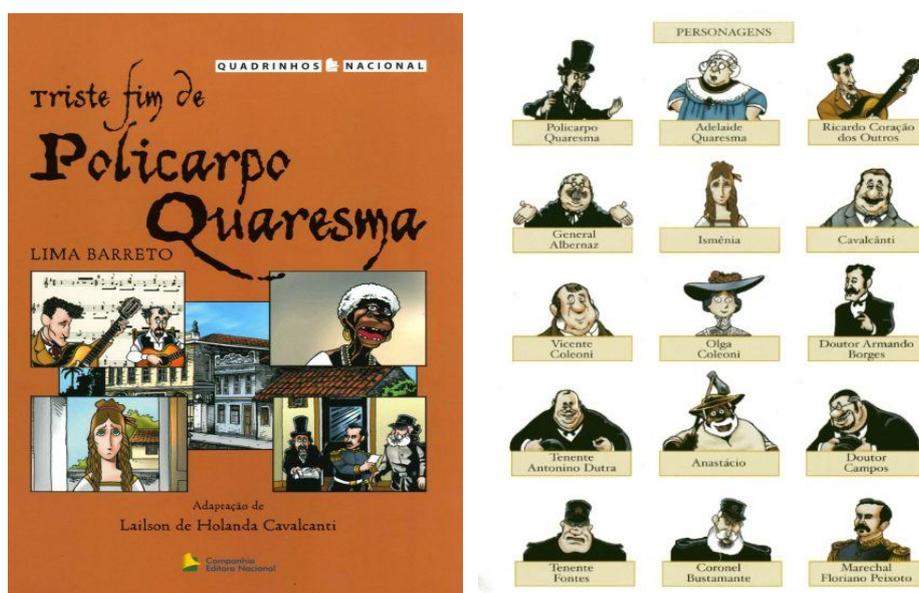
---

<sup>189</sup> Cf. SÁ, 2013.

<sup>190</sup> Escrito por Lima Barreto, o romance foi primeiramente publicado em folhetins entre agosto e outubro de 1911, no *Jornal do Commercio* do Rio de Janeiro. Em 1915, a obra foi pela primeira vez impressa em livro. O romance discute principalmente a questão do nacionalismo, mas também fala do abismo existente entre as pessoas idealistas e aquelas que se preocupam apenas com seus interesses e com sua vida comum. Com uma narrativa leve que em alguns pontos chega a ser cômica, mas sempre salpicada de pequenas críticas a vários aspectos da sociedade, a história se torna mais tensa apenas quando o autor analisa a loucura e no seu final, quando são feitas duras críticas ao positivismo e ao presidente Floriano Peixoto (1891-1894). O autor optou por escrever a narrativa numa linguagem próxima à informal falada entre os cariocas. Ela se desenvolve em torno de Policarpo Quaresma, brasileiro extremamente nacionalista, e é dividida em três partes, cada uma contendo cinco capítulos (SÁ, 2013).

trabalhados nas escolas. A proposta gera um reducionismo que priva os leitores de uma descoberta ou um reconhecimento gradual dos personagens (conforme figura 65).

Dessa forma, constatamos que a constante intenção didática imposta pelo mercado editorial, presente em diversas dessas produções, pode interromper uma construção cognitiva de apreensão da leitura, levando ao empobrecimento e à limitação do conhecimento a ser adquirido<sup>191</sup>.



**Figura 65 – Capa e personagens**

Fonte: *Triste fim de Policarpo Quaresma*, Companhia Editora Nacional, 2008.

É importante esclarecermos que a ideia de adaptação como facilitadora da leitura literária é fruto de uma soma de fatores que abrangem desde a ineficácia da metodologia de incentivo à leitura na formação dos estudantes, adotada pelas escolas brasileiras, a precariedade das bibliotecas públicas e o valor elevado dos livros, aos cursos preparatórios para o ingresso nas universidades que adotavam resumos e resenhas das obras literárias elencadas para os exames de vestibular.

Tais fatores associados com a tendência contemporânea e frequente da substituição da leitura das obras literárias pelas adaptações dos livros para o cinema, gerou distorções irreparáveis, segundo a Profa. Dra. Ermelinda Maria Araújo Ferreira (2013) - pesquisadora

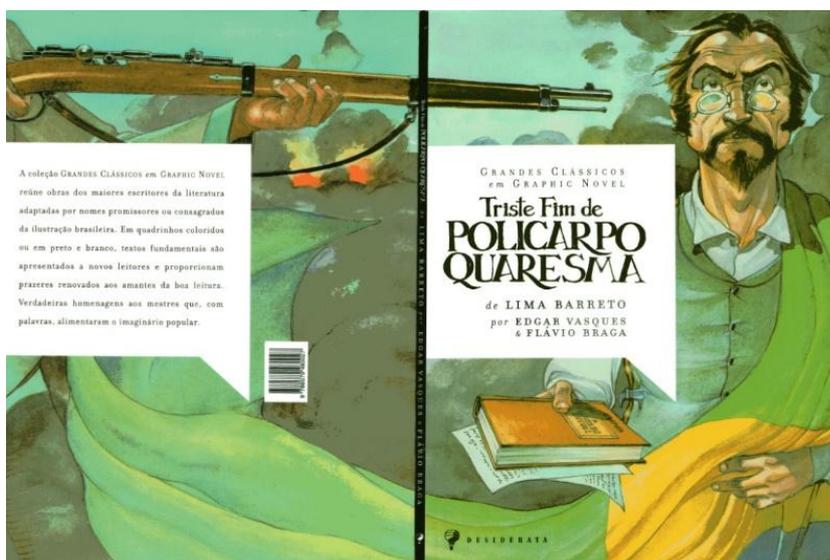
<sup>191</sup> Ibid.

em Literatura e Intersemiose - resultantes da confusão criada pelo equivocado entendimento da adaptação como uma espécie de tradução intermeios.

Quando a percepção do texto literário como uma criação complexa e completa em seu suporte específico foi substituída pela necessidade da mera apreensão do enredo, os quadrinhos se afiguraram como opções interessantes e até superiores, no que concerne à “fidelidade” ao original exigida por este uso didático, aos resumos e às versões fílmicas das obras – embora tão equivocada quanto eles (FERREIRA, 2013. p. 4).

A segunda obra apresentava o rótulo de *Graphic Novel*, de Flávio Braga e Edgar Vasques, publicada pela Editora Desiderata (2010), e trazia uma abordagem mais livre e artística, toda composta em aquarela, além de um enfoque sóbrio, ressaltando o lado mais dramático e sombrio da obra, a começar pela composição da capa HQ, conforme figura 65, na qual podemos visualizar diversos temas abordados por Lima Barreto, desde o nacionalismo através da bandeira, e presente no livro como registro do patrimônio cultural, até a impactante imagem da arma simbolizando a repressão do sistema da época.

A soma desses elementos constrói uma espécie de unidade narrativa na ilustração da capa, e a simbologia representativa da imagem possibilita ao leitor uma prévia do que está por vir durante a leitura da adaptação: uma criação voltada para um público mais adulto, e que oferta uma leitura mais aprofundada de um texto mais complexo e realista.



**Figura 66 - Ilustração de capa**

Fonte: *Triste fim de Policarpo Quaresma*, Desiderata, 2010.

E, por último, a produção dos autores Luiz Antonio Aguiar e Cesar Lobo, da editora Ática (2010), que nos apresentava com uma proposta mais explicitamente autoral e ousada, repleta de intertextos a partir de releituras de outras obras de Lima Barreto, tendo, inclusive, o autor como personagem, além de referências a Dom Quixote de Miguel de Cervantes, Gustave Doré e Voltaire. Referências as quais requisitam ao leitor entender ou conhecer tais obras, inclusive as demais obras de Lima Barreto, para compreender a narrativa quadrinística dos autores dessa adaptação.

Nas figuras a seguir, podemos verificar uma capa da HQ, e a cena final, na qual somos inseridos numa atualização da crítica de Lima Barreto, transpassando a crítica da política e sociedade durante o período da república no Brasil, para os marcantes acontecimentos políticos e sociais de cunho democrático que ocorreram no país durante os anos seguintes até o período atual.



**Figura 67 – Capa e execução de Policarpo Quaresma**  
 Fonte: *Triste fim de Policarpo Quaresma*, Ática, 2010.

A complexidade de conteúdo nos faz refletir que, para entender essa obra e todas as inferências de seus autores, o leitor talvez precise ter lido e compreendido o texto fonte de Lima Barreto, para só então entender a presente adaptação em quadrinhos. Dessa forma, percebemos uma inversão do que se entendia erroneamente por adaptação em HQ como um facilitador do texto literário.

Compreender uma adaptação como uma nova obra de cunho autoral, que se relaciona com o texto adaptado como um novo texto, nem secundário nem substituto. Transpassamos também a ideia da função pedagógica vinculada às adaptações literárias para os quadrinhos, percebendo uma evolução dessas produções e uma conscientização dos leitores diante delas, que nos ofertam uma fortuna crítica incomensurável.

Após tais apontamentos, podemos verificar que o percurso da adaptação em quadrinhos no nosso país iniciou-se atrelado ao enfoque da fidelidade à obra fonte chegando até a concepção de obra de arte, representada pela obra de Guazzelli e Rodrigo Rosa.

No que concerne aos autores, Guazzelli - nascido em Vacaria, no Rio Grande do Sul, em 1962 - é um premiado quadrinista, artista plástico de formação, ilustrador e diretor de arte para animação, a exemplo de *Até que Sbórnia nos separe*, longa-metragem premiada em 2013 no Festival de Gramado, e responsável por diversas adaptações de literatura para HQ, como algumas obras de Fernando Pessoa, dentre outros cânones. Grande parte de suas produções quadrinísticas são de autoria única, além de destacar-se pelo estilo das ilustrações irregulares e multifacetadas.

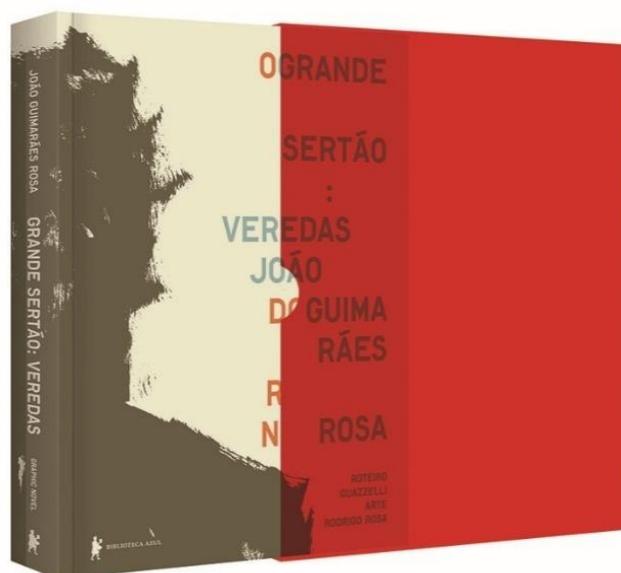
Rodrigo Rosa é natural de Porto Alegre, nascido em 1972, além de ilustrador e quadrinista, jornalista com autoria de várias adaptações de cânones da literatura brasileira como Erico Veríssimo, Euclides da Cunha, Machado de Assis, dentre outros escritores brasileiros. Iniciou sua carreira profissional publicando tiras de quadrinhos no jornal *Oi! Menino Deus*, aos 14 anos. Posteriormente, integrou, como ilustrador, a Editoria de Arte do jornal *Zero Hora*, da capital gaúcha. Como cartunista publicou charges e cartuns em diversos periódicos, e acumula mais de 20 prêmios em salões de humor no país e no exterior<sup>192</sup>.

A obra, vencedora do prêmio HQMix 2015, traz um caráter quase exclusivo, com uma tiragem única de 7 mil exemplares, e demorou três anos para ser finalizada. Um volume que foi comercializado por uma quantia bastante onerosa -, se transformou numa obra de arte, voltada inclusive para colecionadores, como podemos perceber pela luva de acetato vermelho que encaixa na capa. Quando essa luva é retirada, um trecho do livro é revelado na capa<sup>193</sup> (figura 68), é acrescentada, por entre as palavras do título da obra e do nome do romancista, a célebre frase: “O Diabo na rua no meio do redemoinho”.

---

<sup>192</sup> Cf. <<http://www.rodridorosa.com/About-RODRIGO-ROSA>>.

<sup>193</sup> Projeto gráfico criado pela designer gráfica Fernanda Ficher.



**Figura 68 – Detalhe da capa**

Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

O mecanismo do projeto gráfico tentou transmitir de forma criativa um pouco o jogo com a epígrafe<sup>194</sup>. No romance, as palavras da epígrafe aparecem em seis páginas durante o texto. Nas páginas 7, 131 e 218 há ocorrência de uma variação dessa frase “o demônio na rua, no meio do redemunho”; há então outra variação para “o diabo, na rua, rio meio do redemunho” na página 342, retornando à frase idêntica à da epígrafe nas páginas 600 e 855. Enquanto que na produção em HQ a frase está presente a partir do suposto pacto de Riobaldo com o diabo, somado a um traço que remete ao Expressionismo, quando na tentativa de exteriorizar os sentimentos de Riobaldo através do traçado borrado e disforme e utilização das cores, conferindo maior dramaticidade às cenas (conforme veremos mais à frente neste capítulo).

Portanto, a frase se torna emblemática e vai adquirindo significado conforme o passar da trama e das referências ao diabo, aos jagunços, à natureza humana, ao bem e o mal. Já na adaptação, a epígrafe é inserida na capa como num jogo de construção de significado, um subtítulo semiescondido.

A fim de considerarmos essa questão, recorreremos à ideia de epígrafe desenvolvida por Genette (2009)<sup>195</sup>, que encara a epígrafe – geralmente um excerto textual – como um

<sup>194</sup> Cf. Marcos Strecker, diretor editorial da edição. Disponível em: <<http://marcozero.rec.br/vi-por-ai-171-classico-de-guimaraes-rosa-em-versao-hq>>.

<sup>195</sup> O entendimento de epígrafe para Genette, difere um pouco dos manuais descritivos que usualmente remetem à epígrafe como algo exterior ao texto.

tipo de paratexto editorial que se situa mais como uma borda da obra, tendo uma função para essa obra, assim como os demais paratextos<sup>196</sup>; tendo como um lugar comum o mais próximo do texto da obra em que esteja inserida, com o intuito de estabelecer relações intertextuais com essa obra.

Como paratexto editorial, de forma ampla, Genette (2009) define por um conjunto heterogêneo de práticas e de discursos de todos os tipos e de todas as idades que agrupo sob esse termo, em nome de uma comunidade de interesse, ou convergências de efeitos, numa concepção mais particular, condiz como elementos editoriais comumente (sem uma regularidade constante e sistemática) utilizados em livros (que ele estuda mais na esfera literária) que estão a serviço do texto de uma obra, sendo auxiliares, indicativos e explicativos de um texto, a exemplo de prefácio, notas e posfácio, dentre outros elementos.

Assim sendo, uma possível função da epígrafe dentre tantas consiste num comentário do texto, podendo precisar ou ressaltar o significado do texto. Sendo, na maioria das vezes, enigmática, pois remete a algo que só será esclarecido ou confirmado com a plena leitura do texto. Dessa forma, queremos dizer com esta breve referência a Genette (2009), que a HQ *Grande Sertão: Veredas* opera um pouco desse papel da epígrafe de Rosa, através do jogo com a capa.

Enquanto no romance, a epígrafe joga com o significado da frase emblemática do romance o qual será descoberto ao longo da leitura, na adaptação, essa função da epígrafe é recriada, reinventada dentro da diversidade estética dos quadrinhos através do jogo de esconder/revelar criado através do manuseio e interação física da capa acrílica vermelha.

Ainda diante do projeto gráfico, observamos a lombada solta no volume, de forma que a ilustração da capa possa ser vista por inteiro, expondo detalhes como a costura dos cadernos, conforme podemos verificar na figura a seguir. “Em um romance com a trama marcada pela revelação, o leitor encontra o que geralmente os outros livros escondem”<sup>197</sup>.

---

<sup>196</sup> O paratexto é dividido espacialmente em peritexto – uma categoria espacial, a exemplo de elementos como título, capa, prefácio ou notas, entre outros – e epitexto – referente a todas as mensagens que se situam na parte externa do livro, em geral num suporte midiático, como conversas e entrevistas, ou sob forma de comunicação privada, como correspondências e diários, por exemplo.

<sup>197</sup> Disponível em: <<http://globolivros.globo.com/blog/grande-sertao-veredas-graphic-novel>>.



**Figura 69 – Costura artesanal exposta**  
 Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

Dessa forma, podemos perceber que o projeto gráfico já inicia a questão do transbordamento dos requadros, e a leitura fora dos planos, uma vez que o mecanismo do manuseio da capa já solicita o início de uma leitura interativa, e que convida o leitor a enxergar além das entrelinhas e entrequadros, como também a exemplo da exposição da costura do livro.

A estética pormenorizada desse romance gráfico nos conta a história de Diadorim e Riobaldo numa sequência de excertos do texto de Guimarães Rosa. São recortes da narrativa fonte sem o propósito de uma autonomia autoral, conforme nota dos próprios editores em posfácio:

A adaptação da obra foi guiada por dois princípios básicos, observados de uma forma rigorosa. O primeiro foi o de preservar, ao máximo e em todas as suas características, o texto de Guimarães Rosa nos excertos escolhidos do romance. Quando alguma modificação foi inevitável, isso se deu da forma menos intrusiva, evitando, por exemplo, a inserção de palavras, a transformação de texto narrativo em diálogo ou modificação de tempos verbais, recursos frequentes em adaptações. Quando algumas palavras ou trechos aparecem em itálico, isso respeita a opção de Rosa na obra original – inclusive nos balões de diálogo.

O segundo princípio foi o de adequar a grafia das palavras ao novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa [...] com exceção daquelas que, em

edição publicada ainda em vida pelo escritor, parecessem intencionalmente da norma vigente da época

[...]

Uma homenagem que expande o universo do romance [...].<sup>198</sup>

Guazzelli afirma que adaptar a linguagem do clássico foi uma ousadia, mas também uma reverência à obra rosiana: “É uma obra de 600 páginas, e eu tive que cometer o pecado de cortar, cortar e cortar e me ater à essência. É um tratado antropológico, filosófico e uma das obras mais importantes sobre ser brasileiro. Procurei ser fiel e traduzir os mais belos momentos de algumas frases”<sup>199</sup>.

O autor acredita ainda que, a exemplo de uma tradução do romance de Rosa para outro idioma acompanha dificuldades extremas diante da complexa linguagem inventiva e abstrata do romancista, a transposição do texto para os quadrinhos enfrenta dificuldades análogas à tradução da obra para outras línguas. É sabido que o adaptador, assim como o tradutor, vai partir de algum posicionamento, vai “cometer um crime”, conforme alegado por muitos. No entanto, Guazzelli acredita na importância da dessacralização e tentar travar um diálogo interno com Guimarães para adentrar em seu universo e negociar a criação.

No que concerne à homenagem, podemos ressaltar aqui uma das possibilidades que uma adaptação oferece, contrariando o menosprezo da academia diante de tais produções.

A adaptação não é vampiresca: ela não retira o sangue de sua fonte, abandonando-a para a morte ou já morta, nem é mais pálida do que a obra adaptada. Ela pode manter viva a obra anterior, dando-lhe uma sobrevida que esta nunca teria de outra maneira (HUTCHEON, 2011, p.234).

Assim sendo, dentre as diversas faculdades que a adaptação oferta como obra autoral, uma delas se destaca como a possibilidade de despertar o interesse do leitor quanto às questões exploradas pela obra-fonte, apresentando a função de resgate, revisitação e homenagem ao texto fonte e seu autor. As obras da literatura clássica, por exemplo, outrora esquecidas e distanciadas, poderiam ser revisitadas e difundidas através da adaptação em

<sup>198</sup> Nota dos editores em posfácio. In: (GUAZZELLI; ROSA, 2014).

<sup>199</sup> Entrevista com Guazzelli e Rosa. Disponível em: <<http://www.livrosepessoas.com/tag/grande-sertao-veredas/>>.

quaisquer tipos de engajamento e meio. Seriam novas possibilidades criativas de construção do texto do qual se derivaram.

Por esse fato, o pensar equivocado em torno da adaptação, o medo de que tais produções levem a obra fonte ao esquecimento não procede, uma vez que a adaptação pode vir a ratificar a obra anterior, consistindo num processo de transformação das histórias no decorrer dos tempos, e nas diversas culturas.

No caso estudado, sabemos que o texto-fonte consiste num romance de Guimarães Rosa de grande relevância no contexto da produção literária brasileira do século XX. Nesse âmbito, a adaptação aqui analisada faz-se de suma importância no sentido, sobretudo, de fazer referência a um criador que se destacou pelas experimentações da linguagem e por redimensionar a questão do local, em comparação ao que vinha sendo produzido na literatura nacional até então - em muito responsável por plasmar um referencial de sertão que, até hoje, povoa o imaginário coletivo brasileiro. O Super-regionalismo<sup>200</sup> de Rosa diferia de tal vertente tradicional de regionalismo. Sua criação superava a caracterização pitoresca do regional, a tendência documental ou a questão do local como ensejo para denúncia social. Sobretudo, explorava valores universais da esfera humana e experimentações linguísticas, elaborações artísticas, a partir da vivência do local pela consciência dos personagens.

Temos ciência de que o rótulo regionalista se faz bastante problemático, uma vez que pode atribuir um caráter de valor menor às escritas enquadradas no termo. Além de verificarmos um amplo leque de tendências divergentes dentre esses romances, nos mostrando uma variedade de conotações regionais, como colocar *Escrava Isaura* (1875), de Bernardo Guimarães, *Menino de Engenho* (1932), de José Lins do Rego, *Vidas Secas* (1938), de Graciliano Ramos - dentre outras obras - nivelados em uma mesma análise regionalista<sup>201</sup>. Por isso, ao cunhar o termo Super-Regionalismo no texto *Literatura e Subdesenvolvimento*, Candido (1989) pede para atentarmos a todo um panorama de formação da literatura em países como o Brasil que carregam a estigma do

---

<sup>200</sup> O termo Super-regionalismo foi descrito por Antônio Cândido para corresponder “a uma consciência dilacerada do subdesenvolvimento e opera uma explosão do tipo de naturalismo, que se baseia na referência a uma visão empírica do mundo; naturalismo que foi a tendência estética peculiar a uma época onde triunfava a mentalidade burguesa e correspondia à consolidação das nossas literaturas” (CANDIDO, 1989, p. 162).

<sup>201</sup> O termo regionalismo, na historiografia da literatura nacional, refere-se comumente a uma diversidade que abarca mais de um século de fases e obras nacionais, e é atribuído desde os romances coloniais em meados do século XIX a quase todo século XX.

subdesenvolvimento. E, dessa forma, entende a visão estigmatizada e preconceituosa diante do patamar regionalista que a crítica formulou.

A superação destas modalidades e o ataque que vêm sofrendo por parte da crítica são demonstrações de amadurecimento. Por isso, muitos autores rejeitariam como pecha o qualificativo de regionalistas, que de fato não tem mais sentido. Mas isto não impede que a dimensão regional continue presente em muitas obras da maior importância, embora sem qualquer caráter de tendência impositiva, ou de requisito de uma equivocada consciência nacional (CANDIDO, 1989, p. 161).

Diante dessa perspectiva não impositiva, recorreremos ao termo Super-regionalismo para entender um pouco de algumas dentre as muitas peculiaridades pioneiras da escrita de Guimarães Rosa e, dessa forma, ressaltar a importância desse escritor na cena literária nacional. Nesse âmbito, o crítico Silviano Santiago (2017) discorre que as peculiaridades de Rosa tornaram o autor, de certa forma, solitário no cenário brasileiro, e afirma que o romance roseano

não deixa o estudioso avançar no conhecimento da história da literatura brasileira e de suas obras relevantes sem antes obrigá-lo a respirar o ar tormentoso dos cumes da prosa artística que se quer obra-prima solitária; não o deixa avançar sem antes obrigá-lo a repensar sua própria experiência de leitura que, desde os princípios do século 19, apreende os modos e as ferramentas que ajudam os escritores nacionais a traduzirem (no sentido derridiano do verbo) um gênero literário moderno tipicamente europeu – o romance, the novel – para as letras tupiniquins que saíam, então, em busca de sua independência dos valores metropolitanos, ou seja, de sua identidade imperiosamente programada pela trissecular condição colonial (SANTIAGO, 2017, p. 27).

Dessa forma, de acordo com Antônio Candido (1989), o regionalismo propriamente dito, ou aquele amplamente atribuído ao contexto literário, em muito consiste no foco onde o que se sobressai é o elemento exótico decorrente do choque campo *versus* cidade – o que não consiste numa regra. O teórico acredita que a obra de Rosa extrapola esse patamar, afinal, o elemento local parece coadjuvante, como a compor o cenário para apresentar as questões humanas como o cerne da obra.

Além disso, destacamos a presença constante de uma ambiguidade que permeia toda a obra, como podemos perceber com o seguinte trecho: “Sabe o senhor: sertão é onde o pensamento da gente se forma mais forte do que o poder do lugar. Viver é muito perigoso...” (ROSA, 1994, p.28). Essa passagem demonstra que a vontade do homem é mais forte que o poder do lugar, ao mesmo tempo em que o homem descobre (ao final da trama) ser apenas um joguete nas mãos de um destino obscuro e misterioso; destino este quem de fato controlou os acontecimentos, dando assim uma dimensão metafísica e ambígua à saga de Riobaldo<sup>202</sup>.

Nele, a autonomia literária assume uma relação ímpar, um paradoxo da extrema fidelidade (através do estudo minucioso da linguagem, dos elementos regionais, bem como de fauna e flora), e da extrema liberdade - devido à rica criação linguística rosiana<sup>203</sup>, entre neologismos e onomatopeicos.

Ainda conforme Cândido (1989), Guimarães Rosa operou o grande milagre que consiste na ambiguidade suprema, concentrada não somente no livro, mas também na pessoa – um diplomata intelectual amplo conhecedor de uma vivência rural. O romancista surge numa época em que a tendência regionalista já estava bastante gasta e considerada ultrapassada pela crítica – o pitoresco da linguagem, o arcaísmo, o tema caipira, jagunço, regional - dentre outros temas. Surge a partir de um universo hermeticamente fechado do sertão atrelado a uma exuberância verbal – o que costuma ser considerado ruim na tradição brasileira<sup>204</sup> – junto ao pitoresco e o romancista surpreende com um fazer literário novo diante daquele contexto. Uma ficção universal com a problemática humana assessorada por elementos regionais: um regionalismo que não é regional e um universal extremamente particular.

É interessante notarmos que, da mesma maneira que Rosa, por meio da sua obra, confere novo fôlego à perspectiva do regional, podemos pensar a HQ de Eloar Guazelli e Rodrigo Rosa como um resgate da essência do romancista mineiro, uma vez que, assim como outros autores canônicos, que poderiam estar encostados nas estantes e nos círculos acadêmicos, retomariam fôlego de circulação, leitura e releitura.

<sup>202</sup> Cf. Entrevista com Antônio Cândido. Disponível em: <<https://acasadevidro.com/2015/04/10/ebooksclassicos-grande-sertao-veredas-de-joao-guimaraes-rosa-1908-1967/>>. Acesso em: 17 jul. 2017.

<sup>203</sup> Rosa abole as fronteiras entre a narrativa e a lírica pela ampla inclusão de recursos da expressão poética: “células rítmicas, aliterações, onomatopeias, rimas internas, ousadas mórnicas, elipses, cortes e deslocamentos de sintaxe, vocabulário insólito, arcaico ou de todo neológico, associações raras, metáforas, anáforas, metonímias, fusão de estilos, coralidade” (BOSI, 2007, p. 459).

<sup>204</sup> Idem.

Outro aspecto notável consiste no fato de que, no ano da publicação da adaptação, esse tipo de produção já se encontrava saturado por grande parte de consumidores e autores de quadrinhos, ávidos por enredos autorais, no que concerne à referência declarada a outras obras. É provável que, apesar da tentativa de inovação por meio a uma edição de luxo, o valor oneroso não tenha permitido a popularidade e a alta vendagem da adaptação<sup>205</sup>. No entanto, tal resposta mercadológica não destoia da rentabilidade das produções em quadrinhos, de forma geral, no Brasil atualmente; conforme abordamos no capítulo anterior.

Portanto, diante do que foi exposto, recordamos que a adaptação para HQ possibilita um resgate e uma reconfiguração – esta, operada pela transposição de linguagem/suporte – cumprindo um papel, mesmo que nem sempre intencional, da manutenção da tradição modificada.

O teórico Robert Stam (apud Hutcheon, 2011), ao tratar das adaptações cinematográficas, argumenta que as transformações adaptativas podem ajudar o “romance-fonte” a sobreviver. Nessa perspectiva, Sá (2013) considera inegável o potencial – mesmo que indiretamente - das adaptações quanto à formação de novos leitores, por conseguinte, quanto a essa sobrevivência ou ressurreição possibilitada pela recriação.

A questão adaptacional nos remete inevitavelmente para a formação de leitores. É importante refletir que, apesar de questões de mercado editorial e vendagem, ao se adaptar um clássico, por exemplo, tenta-se ampliar o campo de circulação de uma obra que há tempos é quase desconhecida e lida por poucos leitores. No caso de obras bastante distanciadas das convenções e contextos estéticos e/ou linguísticos, podemos perceber um resgate e uma preservação de referências culturais que poderiam ter desaparecido no decorrer das gerações (SÁ, 2013, p.33).

Ainda que a obra fonte seja mais atual e mais popular, o consumo das adaptações pode ofertar, no mínimo, uma amplitude de interpretação crítica, ao mostrar enfoques e linguagens diferentes, o que pode, consideravelmente, corroborar para o aprofundamento da atividade leitora e, dessa forma, tornar a obra mais lida, mais conhecida.

De acordo com Sá (2013), muito é polemizado sobre o fato dessas produções serem uma adaptação de uma obra já existente, o proclamado original, não havendo, portanto, uma

---

<sup>205</sup> Cf. Em 2016, a editora Globo publicou uma nova edição (com mudança de capa e qualidade do papel) mais acessível, financeiramente, ao leitor, se comparada à primeira edição.

função de existir o elemento surpresa. Fato que nos remete ao imediatismo e à limitação que essa abordagem carrega.

Todavia, em questão de adaptações, encontramos o prazer do reconhecimento, da familiaridade adicionado à revisitação de um tema com variações, com a presença da reinvenção; com a ressalva de que o entendimento de reconhecer e familiarizar-se com algo não tem a mesma conotação de facilitar o conteúdo, ou entregar uma estrutura pronta para ser digerida.

No que concerne ao enfoque da fidelidade ao romance-fonte, dificilmente acreditaríamos que um compilado de recortes do texto fonte funcionaria para a linguagem dos quadrinhos sem um mínimo de intervenção adaptativa no texto escrito. Entretanto, ao lermos a obra adaptada, somos surpreendidos por um forte caráter autoral, que fica a cargo das imagens casadas com o texto verbal, e consiste numa redescoberta da obra de Guimarães Rosa. Isso, atrelado ao fato de que o processo de seleção e supressão que o roteirista faz já consiste em si numa intervenção, pois, mesmo que os excertos sejam apresentados sem mudanças na escrita, ainda assim são trechos intencionalmente operados, uns selecionados e outros suprimidos.

Quanto a isso, Rodrigo Rosa explana sobre a intenção de uma autoralidade e independência da obra, bem de acordo com a vertente de Hutcheon (2011) quanto a um texto adaptado como vinculado, porém independente ao texto fonte: “O mais difícil é conseguir um amálgama das duas linguagens, de forma a dar origem a uma obra original, nova. Que sirva de referência ao livro adaptado, mas que jamais seja só uma versão simplificada dele”<sup>206</sup>.

A partir da fala do ilustrador temos uma dimensão do atual entendimento das adaptações para HQ. É possível notarmos que os profissionais do ramo já encaram essas produções como autorais, e que, apesar da ligação com o texto fonte, é uma obra independente e deve funcionar de acordo com o formato a que se propõe, ou seja, deve ser bem-sucedida conforme a linguagem e os parâmetros dos quadrinhos.

Em consonância à teoria hutcheana trata também o crítico e tradutor de quadrinhos Erico Assis: “Há pelo menos dois eixos para tratar de uma adaptação de literatura para quadrinhos: em relação ao original, vai do respeito ao desapego; em relação à estética ou à linguagem, vai do literário ao quadrinesco. Tudo depende do objetivo da sua adaptação”<sup>207</sup>.

---

<sup>206</sup> Rodrigo Rosa em entrevista para Ramon Vitral (2015), conforme Referências desta Tese.

<sup>207</sup> Érico Assis em entrevista, *ibid*.

Atrelado a isso, também entendemos, acordado com Ramos (2015), que a proposta de produção de uma adaptação sem a obrigatoriedade de inclusão da obra em listas governamentais conferiu a necessária liberdade de criação aos autores. Essa prática tem sido progressivamente mais comum nas concepções de tais produções, a exemplo da *graphic novel* analisada.

Sabemos que as editoras se beneficiam com a reputação das adaptações como didáticas para a leitura, e dessa forma, bem vista para o público de pais, professores e literários. Todavia, essas produções já não são mais produzidas visando o vínculo governamental, pois, muitos quadrinistas, editores e leitores já entendem que tais obras não são facilitadoras e são carregadas de liberdade autoral, e que o entendimento de desconstrução e empobrecimento dos clássicos, como já foi há muito alegado, vem decrescendo massivamente.

Uma amostra do processo de construção autoral de uma adaptação pode ser visualizada na cena a seguir, a qual transpõe parte da passagem em que o bando de Riobaldo é surpreendido por dois homens não amigáveis – Fancho-bode e Fulorêncio – ao que Diadorim ataca em defesa do bando. Em meio a facas e revólveres, os homens reconhecem Riobaldo. A figura 70 se refere ao momento após o reconhecimento dos sujeitos, apesar de conhecidos, não eram de confiança. Até esse instante a cena era representada por desenhos no tempo em que se passava a história contada pelo personagem; todavia, assim que o narrador/personagem salta no tempo informando a morte dos sujeitos, os quadros representam essa passagem através do sumiço gradual da figura dos dois homens.



**Figura 70 – Fancho-bode e Fulorêncio**  
 Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

Em inevitável comparação ao texto fonte, a passagem correspondente é realizada pela seleção de trechos que permitem acompanhar a gradação do desaparecimento dos dois jagunços. Enquanto na obra literária, a passagem é transcorrida em aproximadamente duas páginas, na produção quadrinística, o momento é ilustrado casado aos trechos selecionados abaixo (partes em negrito):

Estava escabreado. Dava nojo, ele, com a cara suja de maus cabelos, que cresciam por todo lado. Guardei meu revólver, respeitosamente. Aqueles dois homens não eram medrosos; só que não tinham os interesses de morrer tão cedo assim. Homem é rosto a rosto; jagunço também: é no quem-com-quem. E eles dois não estavam ali muito estimados. Comprazendo conosco, outros companheiros deram ar de amizade. E mesmo, por gracejo cordial, o Fulorêncio me perguntou: – ‘Mano Velho, me compra o que eu sonhei hoje?’ Divertindo, também, para o ar dei resposta: – “Só se for com dinheiro da mãe do jacaré...” Todos riram. De mim não riram. O Fulorêncio riu também, mas riso de velho. Cá pensei, silencioso, silenciosinho: **“Um dia um de nós dois agora tem de comer o outro... Ou, se não, fica o assunto para os nossos netos, ou para os netos dos nossos filhos...”** Tudo em mais paz, me ofereceram: bebi da januária azulosa – um gole me foi; cachaça muitonomeada. Aquele noite, dormi consequentemente.

Sempre disse ao senhor, eu atiro bem.

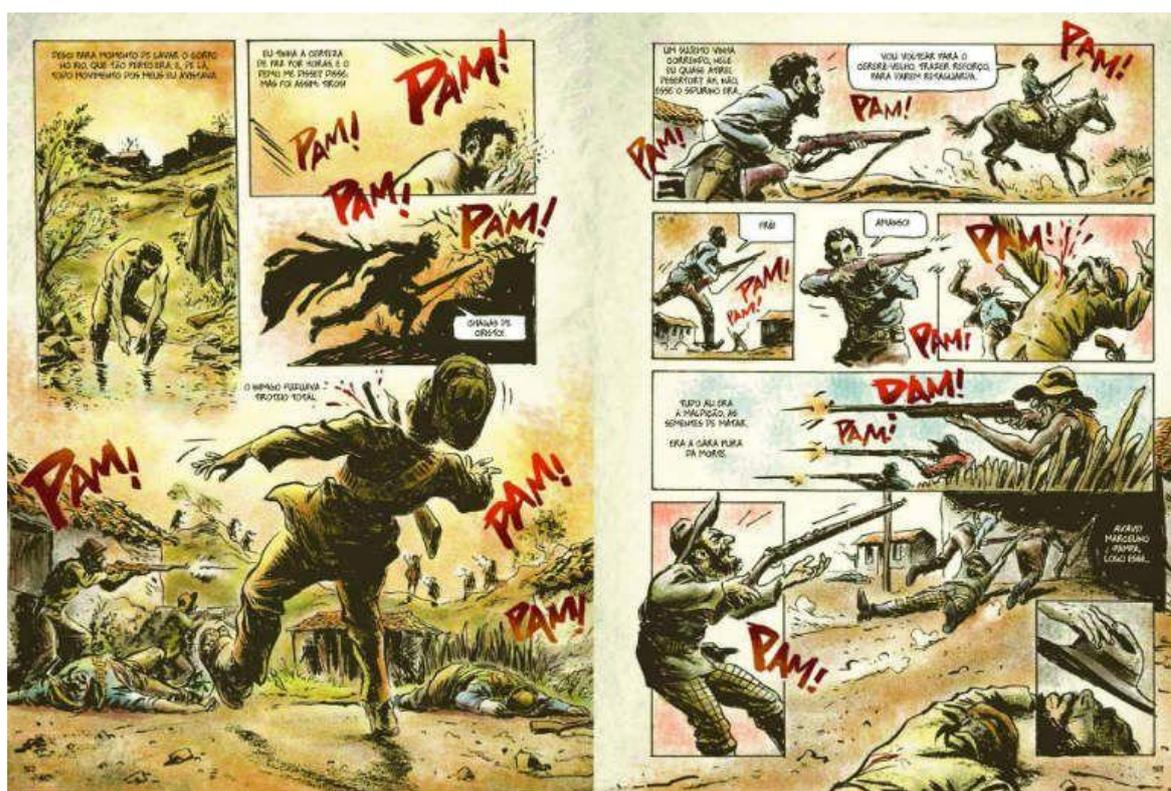
**E esses dois homens, Fanchinho e Fulorêncio, bateram a bota no primeiro fogo que se teve com uma patrulha de Zé Bebelo.** Por aquilo e isso, alguém falou que eu mesmo tinha atirado nos dois, no ferver do tiroteio. Assim, por exemplo, no circundar da confusão, o senhor sabe: quando bala raciocina.

Adiante falaram que eu aquilo providenciei, motivo de evitar que mais tarde eles quisessem vir com alguma tranqüibérnia ou embusteria, em fito de tirarem desforra. Nego isso, não é verdade. Nem quis, nem fiz, nem praga roguei. Morreram, porque era seu dia, deles, de boa questão. Até, o que morreu foi só um. O outro foi pego preso – eu acho - deve de ter acabado com dez anos em alguma boa cadeia. A cadeia de Montes Claros, atirado nos dois, no ferver do tiroteio. **Assim, por exemplo, no circundar da confusão, o senhor sabe: quando bala raciocina.** Adiante falaram que eu aquilo providenciei, motivo de evitar que mais tarde eles quisessem vir com alguma tranqüibérnia ou embusteria, em fito de tirarem desforra. Nego isso, não é verdade. Nem quis, nem fiz, nem praga roguei. Morreram, porque era seu dia, deles, de boa questão. Até, o que morreu foi só um. O outro foi pego preso – eu acho – deve de ter acabado com dez anos em alguma boa cadeia. A cadeia de Montes Claros, quem sabe. Não sou assassino. Inventaram em mim aquele falso, o senhor sabe como é esse povo. Agora, com uma coisa, eu concordo: se eles não tivessem morrido no começo, iam passar o resto do tempo todo me tocaiando, mais Diadorim, para com a gente aprontarem, em ocasião, alguma traição ou maldade. Nas estórias, nos livros, não é desse jeito? A ver, em surpresas constantes, e peripécias, para se contar, é capaz que ficasse muito e mais engraçado. Mas, qual, quando é a gente que está vivendo, no costumeiro real, esses floreios não servem: o melhor mesmo, completo, é o inimigo traçoeiro terminar logo, bem alvejado, antes que alguma tramóia perfaça! Também, sei o que digo: em toda a parte, por onde andei, e mesmo sendo de ordem e paz, conforme sou, sempre houve muitas pessoas que tinham medo de mim. Achavam que eu era esquisito.

Só o que mesmo devo de dizer, como atiro bem: que vivo ainda por encontrar quem comigo se iguale, em pontaria e gatilho. Por meu bom, de desde mocinho. Alemão Vupes pouco me ensinou. **Naquele tempo, já eu era. Dono de qualquer cano de fogo:** revólver, clavina, espingarda, fuzil reiúno, trabuco, clavinote ou rifle João Guimarães Rosa - Grande Sertão: Veredas — quem sabe (ROSA, 1994, p. 220-222, grifo nosso).

É a partir dessa intencional operacionalidade da seleção da palavra escrita de acordo com o funcionamento das minúcias ilustrativas que compõem uma narração quadrinesca com coerência com a linguagem de HQ, ao mesmo tempo em que podemos perceber a presença dos autores em cada traço, cor, ritmo e efeito dessa nova narrativa, quando comparada ao romance rosiano.

Podemos verificar ainda outra questão quanto à abordagem dos autores, quando na figura a seguir – que representa uma parte da batalha que antecede a morte de Diadorim-, bem como na figura 71, foi dada à obra um ritmo cinematográfico, e os desenhos de Rodrigo Rosa não se limitam a retratar o lado pitoresco das paisagens do sertão, mas explora os seus contrastes.



**Figura 71 – Batalha que antecede a morte**

Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

Desde o sol escaldante às noites mal iluminadas, a natureza também se transforma em elemento narrativo, recursos que terminam por conferir tamanha dramaticidade ao romance gráfico, tornando sua leitura mais fluida e sendo bem-sucedida diante do formato

HQ ao que se propõe. Devido à profunda natureza imagética da linguagem dos quadrinhos, o cenário, concretizado através do espaço ilustrado, torna-se um elemento fundamental na condução da narrativa.

Rodrigo Rosa revela<sup>208</sup> que buscou seguir o detalhamento descritivo de Rosa para representar as singularidades da região, a exemplo do tipo de capim que fosse descrito no romance, o ilustrador realizava uma pesquisa de imagens reais da planta descrita. Nesse processo, foi utilizado inicialmente para o desenho o nanquim e também o carvão para dar uma textura um pouco seca, e colorizado posteriormente em computador a partir de uma paleta de cores extraída a partir de observação de fotografias que retratassem a atmosfera do sertão mineiro.

As andanças do bando de Riobaldo e Diadorim são transpassadas para os quadrinhos com intenção a sintetizar as diversas batalhas travadas em locais especificados por Rosa para não deixar de fora a transcrição desses relatos.

---

<sup>208</sup> *Making off*. Disponível em: <<http://marcozero.rec.br/vi-por-ai-171-classico-de-guimaraes-rosa-em-versao-hq>>.



**Figura 72 – Sucessão de batalhas**

Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

Como no exemplo da figura 72, os acontecimentos nas localidades *Furadodo-Meio*, *Serra do Deus-Me-Livre* e *Chapada do Sumidouro* são representados por recortes de quadros em sequência. Podemos comparar essa passagem com os locais descritos na obra rosiana:

De campos e matas, vargens e grotas, em cada ponto para trás, dos lados e adiante a gente, ei eram só soldados, montão, se gerando. *Furadodo-Meio*. *Serra do Deus-Me-Livre*. *Passagem da Limeira*. *Chapada do Covão*. Solón Néelson morreu. Arduininho morreu. Morreram o Figueiró, Batata Roxa, Dávila Manhoso, o Campelo, o Clange, Deovídio Pescoço-Preto, Toquim, o Sucivre, Elisiano, Pedro Bernardo – acho que foram esses, todos. *Chapada do Sumidouro*. *Córrego do Poldro*. Mortos mais uns seis. (ROSA, 1994, p. 88).

Logo nas primeiras páginas, o autor tratou de posicionar uma cena que, no texto de Rosa, é contada quase na parte final do livro, quando, ainda jovens e distantes do cangaço, Riobaldo e Diadorim atravessam um rio em um barquinho singelo, e apesar de ambos não saberem nadar, Diadorim não tinha medo em contrapartida à insegurança de Riobaldo<sup>209</sup>. Quanto a esse eixo norteador da narrativa, Guazzelli nos conta, em entrevista: “**A vida é uma travessia** e, às vezes, a gente sente medo. Se eu tivesse cedido ao temor de adaptar a obra de Guimarães, esse livro não existiria. Assim como os personagens do livro não teriam feito muito do que fizeram se cedessem ao temor”<sup>210</sup>.

É importante destacarmos que o texto fonte é uma miscelânea de idas e vindas no tempo da memória operada no relato do ex-jagunço, além de pausas metafísicas sobre as temáticas que a obra aborda como o bem e o mal, o diabo, religião, morte e vida, dentre outros. Todavia, na adaptação, encontramos uma ordem cronológica linear, a começar pela escolha da cena da travessia, na qual os personagens se conhecem ainda jovem.

Com essas inversões, podemos perceber um tempo próprio da produção. Os autores construíram um tempo narrativo divergente da obra roseana: primeiramente com o início, trazendo Riobaldo já idoso a porta da casa a narrar a história, e passando para a cena do encontro dos dois na travessia, e após toda a trama, voltamos para o relato de Riobaldo e a lembrança da travessia (figura 73), como a encerrar a viagem desconhecida, governada pelas forças de um destino fanfarrão por entre os amores e a maldade humanas. Como afirmara o personagem: “Assaz o senhor sabe: a gente quer passar um rio a nado, e passa; mas vai dar na outra banda é num ponto muito mais embaixo, bem diverso do que em primeiro se pensou. Viver nem não é muito perigoso?” (ROSA, 1994, p. 42).

---

<sup>209</sup> “Diadorim, o Reinaldo, me lembrei dele como menino, com a roupinha nova e o chapéu novo de couro, guiando meu ânimo para se aventurar a travessia do Rio do Chico, na canoa afundadeira” (ROSA, 1994, p. 583)

<sup>210</sup> Entrevista com Guazzelli. Disponível em: < <http://revistagalileu.globo.com/blogs/Curto-circuito/noticia/2016/06/grande-sertao-veredas-e-travessia-que-e-vida.html>>. Acesso em: 07 abr. 2017.



**Figura 73 – Travessia**

Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

Segundo o roteirista a ideia de que partimos de um ponto e chegamos noutra foi a principal coluna que sustentou sua adaptação. E a história da produção começa e termina com a travessia de barco do Rio São Francisco. Os adaptadores trabalham como um dos principais nortes a questão da travessia. A mesma menção da travessia, Guazzelli discorre como desafiadora a transposição da obra: “É um inferno. A narrativa de um roteiro é baseada no gesto brutal do corte. Fui tentado pelo demo a não cortar, mas me orgulho de ter feito essa travessia”, a travessia para a linguagem dos quadrinhos. O romance de Rosa é pontuado pela ideia de travessia, que tem muito a ver com o fazer artístico: “O sertão é também a página em branco”.

Analogamente a essa ideia, os autores da HQ encerraram a obra com uma intervenção criativa – diferente do final de Rosa - como em um retorno à lembrança de Riobaldo, onde o barquinho em que os personagens se conheceram vai atravessando as páginas finais, vazias, conforme figura 73; e, após isso, conflui para o símbolo do infinito, já na última página, em referência ao término do romance.

Dessa forma, reconhecemos a relevância de um processo criativo duplo e interdependente na complexa composição desse romance gráfico. A esse respeito, a ideia de Fayga Ostrower (1977) quanto ao processo e ao potencial criador artístico se insere em sintonia:

Quando se configura algo e se o define, surgem novas alternativas. Essa visão nos permite entender que o processo de criar incorpora um princípio dialético. É um processo contínuo que se regenera por si mesmo e onde o ampliar e o delimitar representam aspectos concomitantes, aspectos que se encontram em oposição e tensa unificação. A cada etapa, o delimitar

participa do ampliar. Há um fechamento, uma absorção de circunstâncias anteriores, e, a partir do que anteriormente fora definido e delimitado, se dá uma nova abertura. Da definição que ocorreu, nascem as possibilidades de diversificação. Cada decisão que se toma representa assim um ponto de partida, num processo de transformação que está sempre recriando o impulso que o criou.

O potencial criador elabora-se nos múltiplos níveis do ser sensível-cultural-consciente do homem, e se faz presente nos múltiplos caminhos em que o homem procura captar e configurar as realidades da vida. [...] a criatividade como potência se refaz sempre. A produtividade do homem, em vez de se esgotar, liberando-se, se amplia (OSTROWER, 1977, p.27).

Acreditamos que as adaptações - no nosso caso, da literatura para as HQs – refletem tal potencial criador desde o estudo do texto fonte, passando pela seleção textual - seja direta ou indireta - do roteiro, até a criação das ilustrações.

Num contexto contemporâneo, em que reivindicamos uma arte pós-moderna e fluida entre as diversas áreas artísticas e de conhecimento, a obra de Guazzelli e Rosa nos traz uma demonstração concreta dessa ideologia. No texto de apresentação no site da editora, há uma promessa de “experiência marcante”, um convite aos que já são fãs do romance a redescobri-lo, além de apresenta-lo aos novos leitores “a grandeza de um dos maiores títulos da literatura brasileira”<sup>211</sup>.

A exemplo do momento em que nos deparamos com o suposto pacto com o demônio, é por assim dizer uma minuciosidade gráfica com que o ilustrador adapta a cena para as imagens, como podemos ver na figura a seguir.

---

<sup>211</sup> Disponível em: <<http://globolivros.globo.com/livros/grande-sertao-veredas-graphic-novel>>:

“Longe de ser uma adaptação que simplifica um clássico, a *graphic novel* respeita a complexidade de *Grande Sertão: Veredas*. O objetivo era alcançar um equilíbrio entre texto e imagem que estimulasse a imaginação do leitor, com o objetivo de tornar a HQ fluida como o monólogo de Riobaldo, sem descaracterizar a profundidade da obra”.



pacto não é claro, tentei passar essa dúvida. Mostro Riobaldo na encruzilhada e o desenho vai ficando com um traço mais surrealista”<sup>212</sup>.

No decorrer da HQ, há uma construção de feição expressionista operada através das ilustrações, como podemos perceber na figura 75. Durante a maior parte da narrativa o estilo do desenho é mais clássico e mais realista com traços definidos a compor as características físicas dos personagens. Todavia, nos momentos de grande conflito e tristeza do protagonista, somos surpreendidos por uma espécie de explosão de formas dissonantes. Nessas formas borradas, os elementos linguísticos – os inúmeros sinônimos utilizados pelo personagem para se referir à figura do diabo no romance roseano - rasgam os limites dos balões e se misturam às imagens disformes e fortes que escancaram o universo interior de Riobaldo, assemelhando com a estética expressionista.

O movimento artístico conhecido como Expressionismo originou-se na Alemanha, no início do século XX. Deu-se a partir da formação de dois grupos artísticos - *Die Brücke* (A Ponte) e *Der Blaue Reiter* (O Cavaleiro Azul), influenciados, principalmente, pelas obras de Paul Cézanne (1839-1906), Van Gogh<sup>213</sup> (1853-1890) e Toulouse-Lautrec (1864-1901), Gauguin (1848-1903). De acordo com Argan (1992), foi um fenômeno artístico europeu fomentado no interior das correntes modernistas que questionava problema da razão de ser e da função da arte, em contrapartida à onda impressionista, numa busca da expressão da verdade, da realidade interior, através da distorção das formas externas. O heterogêneo movimento artístico gerou vários polos com uma grande diversidade estilística e, posteriormente, expandiu suas estéticas e temáticas para os diversos campos das humanidades – literatura, cinema, e música, dentre outros.

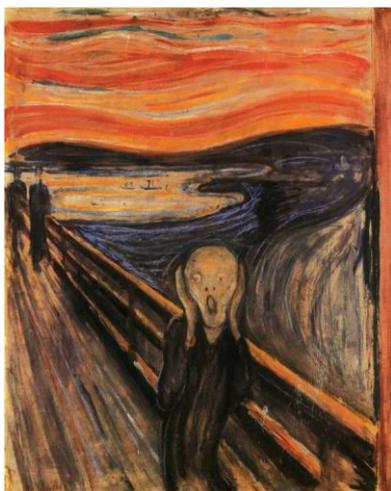
O pintor de origem norueguesa, Edvard Munch, representa um dos marcos do início do Expressionismo, na medida em que suas pinturas distorcem os referenciais do mundo concreto e expressam o mundo interior do ser humano num ápice de subjetividade. A memorável obra *O grito* (1893)<sup>214</sup>, na qual o cenário parece da angústia e do desespero desse

<sup>212</sup> Entrevista com Guazzelli e Rosa. Disponível em: <<http://www.livrosepessoas.com/tag/grande-sertao-veredas/>>. Acesso em: 04 abr. 2017.

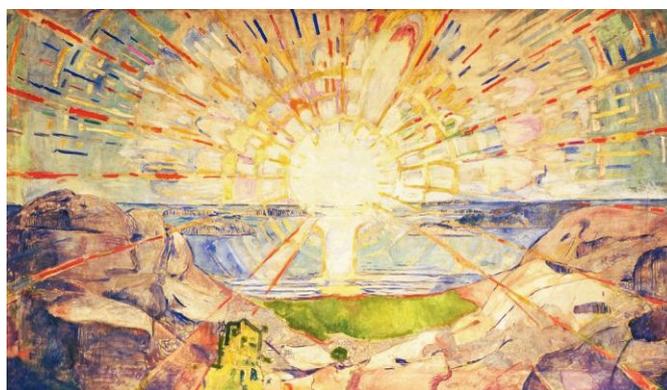
<sup>213</sup> O Expressionismo foi muito influenciado pelo simbolismo das cores de Van Gogh. O pintor holandês acreditava que o uso das cores ia além da experiência ótica, mas consistia em instrumento para transmitir as emoções, adquirindo, assim, uma conotação sensitiva.

<sup>214</sup> De acordo com Paulson (2015), a obra mais conhecida de Munch existe em quatro formas: a primeira foi uma pintura, feita em óleo, tempera e pastel sobre papelão (1893, National Gallery of Art, Oslo); tendo duas versões em pastel (1893, Munch Museum, Oslo e 1895, coleção privada), e outra em tempera (1910, National Gallery of Art, Oslo), além da versão litográfica criada em 1895.

grito, ou ainda *O sol* (1909)<sup>215</sup>, onde a força da luz solar parece estilhaçar a paisagem bucólica, entenderemos uma aproximação da intencionalidade quando segundo Gombrich (2008, p.406), os expressionistas traziam a sinceridade do olhar, numa leitura da alma humana, por sentirem “tão fortemente o respeito do sentimento humano, violência e paixão”. As duas obras de Munch podem ser visualizadas a seguir:



**Figura 76 - O grito (1893)**



**Figura 77 - O sol (1909)**

Em *O Grito*<sup>216</sup> podemos concordar com Gombrich (2008), ao pontuar que a obra expressa a forma como uma súbita excitação transforma todas as nossas expressões sensoriais: ao que as linhas e as cores parecem conduzir à “cabeça gritante” de aparência distorcida e fantasmagórica como o foco da gravura, e como se todo o cenário participasse

<sup>215</sup> “O Munch Museum detém muitos dos trabalhos preparatórios para *The Sun* na Aula da Universidade de Oslo em sua coleção. Os aspectos vitais e poderosos do sol são recriados na manipulação de pincel e pintura de Edvard Munch. O olho do observador é desenhado em direção ao sol como se fosse através de um raio de luz, enquanto o espectro de cores que emana do sol salpica para fora. O sol se torna o emblema do novo culto da natureza de Munch depois de se recuperar da sua ruptura em 1908” (Tradução nossa). Disponível em: <<http://munchmuseet.no/en/>>. Acesso em. 20 mai. 2017.

<sup>216</sup> “O quadro de Edvard Munch, *O Grito*, certamente é uma expressão canônica dos grandes temas modernistas da alienação, da anomia, da solidão, da fragmentação social e do isolamento – um emblema programático virtual do que se costuma chamar a era da ansiedade. Ele será lido aqui como uma materialização não apenas desse tipo de afeto, mas, principalmente, como uma desconstrução virtual da própria estética da expressão, a qual parece ter dominado muito do que chamamos de alto modernismo, mas que parece ter desaparecido – por razões teóricas e práticas – do mundo do pós-moderno. De fato, o próprio conceito de expressão pressupõe uma separação no interior do sujeito e, também, toda uma metafísica do dentro e do fora, da dor sem palavras no interior da mônada, e o momento em que, no mais das vezes de forma catártica, aquela ‘emoção’ é então projetada e externalizada, como um gesto ou grito, um ato desesperado de comunicação, a dramatização exterior de um sentimento interior” (JAMESON, 1997, p. 38-39).

de toda a angústia e excitação desse grito. Essa obra icônica do Expressionismo ratifica a ideia do movimento que propõe que somente a arte como trabalho criativo pode realizar o milagre da reconversão “em belo o que a sociedade perverteu em feio. Daí o tema ético fundamental da poética expressionista: a arte não é apenas dissensão da ordem social constituída, mas também vontade e empenho de transformá-la”. (ARGAN, 1992, p. 241).

E, dessa forma, ao longo da vida, Munch trabalhou em pinturas em tela, além de litogravuras e xilogravura, dentre outras técnicas, sendo notável uma variação de fases em sua antologia. De início, o artista flertou brevemente com as tendências impressionistas. Depois adentrou na expressão da realidade a partir do interior, a realidade é transformada pelo sentimento do pintor, com traços densos e borrados e cores fortes consoantes às atmosferas psíquicas que se queria expressar. Esse estilo foi o que o consagrou como o pioneiro do dito Expressionismo Alemão.

Nessa fase, a sua arte reflete as angústias e sofrimentos enfrentados durante a vida do pintor, como perda precoce de mãe e irmã, e doença mental e morte de pai e irmã mais nova. Ou ainda todas as privações percorridas durante a ocupação nazista que anteciparam a segunda Guerra Mundial no contexto europeu. Todos esses pontos de vista diante da vida que o autor carregava era expressado bruscamente em suas composições sinestésicas.

Já em idade avançada, o pintor transparece muitas composições mais próximas da natureza ou do fazer cotidiano do campo, com utilização de cores mais brandas, sem tantos contrastes. Todavia, mesmos essas obras não deixavam de transpirar a alma sensitiva do artista diante do que era visualizado, suas obras dificilmente eram uma representação do real com estudo de cores e luz naturalistas a exemplo da evocação impressionista do século XIX. Ao contrário disso, o produto de suas ações criativas refletia explicitamente a perspectiva psíquica do artista, desde sentimentos arrebatadores à ressonância do seu olhar diante do cenário concreto.

Analogamente, retornando ao romance gráfico, podemos visualizar a passagem dramática da morte de Diadorim na adaptação representada em cenas saturadas pela carga emocional de Riobaldo, como a enxergarmos todo o sofrimento daquele homem diante da perda do seu amor.

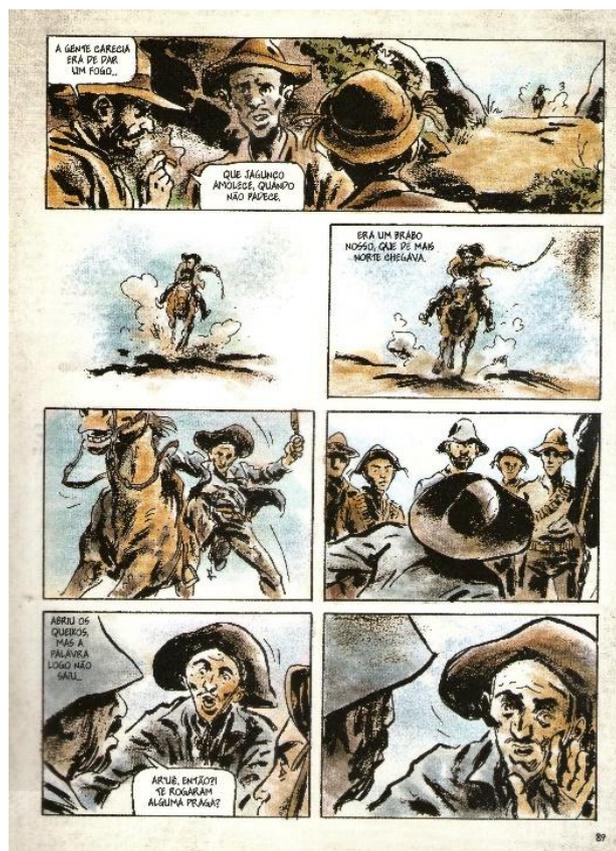


**Figura 78 – Morte de Diadorim (páginas 154-156)**  
 Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

A figura acima apresenta três páginas que nos contam parte da passagem da morte de Diadorim, e refletem sentimentos de impacto, tristeza e violência do protagonista. No momento em que Riobaldo percebe a morte de seu ser amado, o mundo para ele congela e só há movimento para seu sofrimento. Da mesma forma, o leitor pode experimentar uma pausa momentânea da trama para a perplexidade da perda do personagem na frase “O diabo na rua no meio do redemunho”. É possível enxergarmos o respingar do sangue da luta entre Hermógenes – o cruel jagunço – e Diadorim para o sentir expressionista do Urutu Branco<sup>217</sup>. Há fusão entre as emoções do personagem e o mundo exterior, sem contornos definidos entre as a figura do personagem e o cenário, um movimento análogo à parte da estética expressionista, quando o protagonista contamina a sua realidade com suas emoções.

Outra consideração importante remete às alterações estéticas do traço mais linear para as interrupções de traço e teor expressionista são acompanhadas, de forma recorrente, à mudança das cores. Quando a sucessão de fatos é de cunho mais cotidiano, as cores são mais frias, devido à presença de tons azuis adicionados à paleta cromática terrosa quase dominante na obra. Enquanto que nos momentos de densidade dramática, coincidindo muitas vezes às partes de clímax da trama roseana – são acompanhados aos contrastes mais quente através da alternância do vermelho com preto, como podemos visualizar nas figuras a seguir, que correspondem a uma sequência de três páginas (88-90):

<sup>217</sup> Conforme Riobaldo integra-se no bando de jagunços, passa a ser chamado por *Tatarana* e termina por ser nomeado de *Urutu-Branco*, quando assume a liderança do grupo.



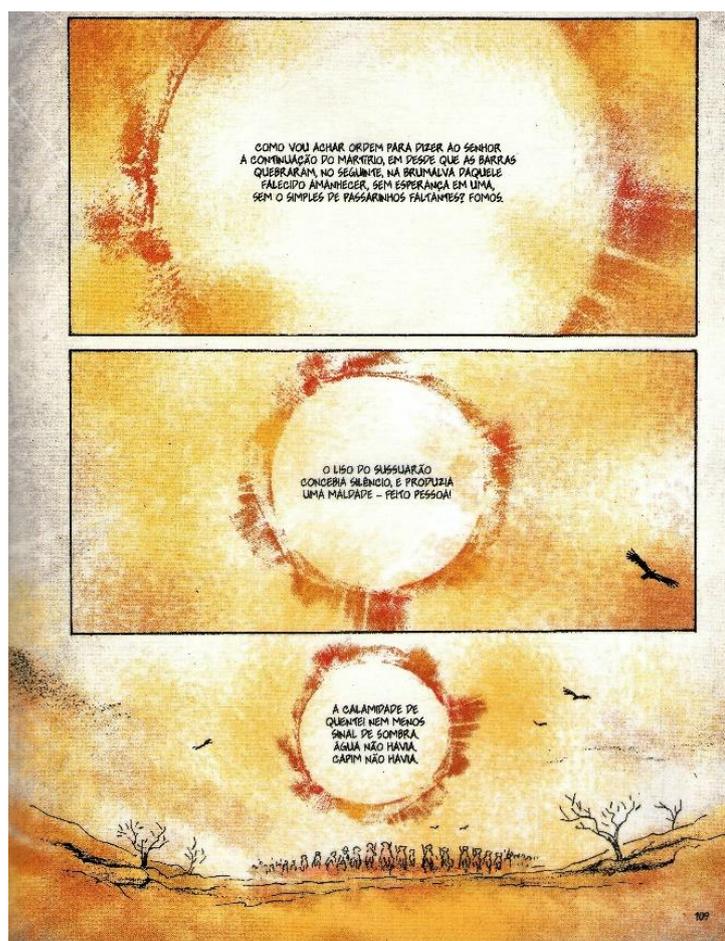
**Figura 79 – Anúncio da morte de Joca Ramiro (parte 1)**  
 Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.



**Figura 80 – Anúncio da morte de Joca Ramiro (parte 2)**  
 Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

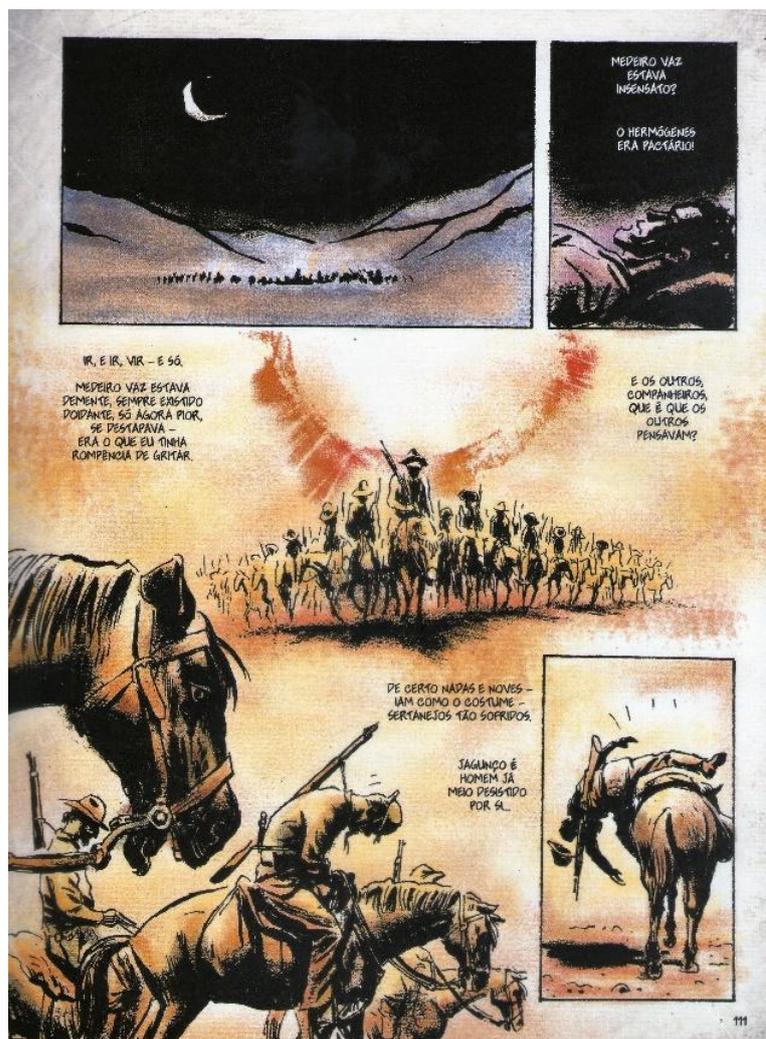
Na cena vista, temos o anúncio da morte do “justo e honrado” Joca Ramiro – o principal chefe dos jagunços e respeitado pela maioria dos fora-da-lei. “Dito que Joca Ramiro era um chefe cursado: muitos iguais não nascem assim – dono de glórias! Aquela turma de cabras, tivesse sorte, podia impor caráter ao Governo” (ROSA, 1994, p. 164). E podemos perceber a mudança de traço abrupta de traços coincidir com o instante em que o mensageiro consegue finalmente soltar a chocante revelação para o bando.

Outra passagem que merece destaque condiz com a travessia do Liso do Sussuarão quando o bando de Riobaldo enfrenta privações físicas extremas. No decorrer da cena nos deparamos com a fala do narrador-personagem a brotar do sol escaldante cuja luz domina o cenário e diminui a presença física dos seres vivos, numa paisagem insólita e desértica (conforme figura 81). Uma ilustração de sol que traz de certa forma uma semelhança ao procedimento estético de *O sol* de Munch<sup>218</sup>.



**Figura 81 – Travessia do Liso do Sussuarão (parte 1)**  
 Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

<sup>218</sup> Retornar à figura 77.



**Figura 82 – Travessia do Liso do Sussuarão (parte 2)**  
 Fonte: *Grande Sertão Veredas*, Biblioteca Azul, 2014.

Na figura 82, o mesmo deserto impera em quase engolir as figuras vivas, mesmo durante a noite, retornando ao sol escaldante cuja força parece derreter os homens do bando. Essa passagem evidencia a operacionalidade dos adaptadores, quando os recortes da narrativa de Rosa são integrados às ilustrações de acordo com os sentimentos e as conotações dos acontecimentos, confluindo numa sequencialidade quase sensitiva que trabalha em proporcionalidade entre clima físico – ambiente - e psíquico – interior ao ser humano.

Assim, vemos que a manipulação das cores pode criar ânimos diferentes, criar simbologias a partir de impulsos interiores. Quanto a isso, o pintor russo Wassily

Kandinsky<sup>219</sup> (1997) - atuante de um Expressionismo Abstrato – acordava que a pintura não precisava se deter na cópia da realidade, pois assim como a música a pintura também detinha elementos expressivos que mesmo se não estivessem ligados à representação de algo, funcionaria para a exterioridade de sentimentos. Para o pintor, na arte cada cor tende a uma temperatura, um movimento, assim como um som musical<sup>220</sup>.

Nessa perspectiva sinestésica, podemos dialogar com a análise das cores proposta pelo pintor, a exemplo da cor amarela utilizada na composição da figura anterior. De acordo com Kandinsky (1996), simbolicamente, o amarelo é a cor tipicamente terrestre e também a cor mais quente de todas – numa escala de temperatura -, possui um movimento irradiante, uma dispersão da força em torno de si mesma. Opera uma explosão de energia, um desperdiçar das forças. E toda essa força remete a um estado de espírito de insanidade, uma explosão emocional, um acesso de fúria, cólera e delírio. Para o artista, há uma tamanha intensidade que chega a atormentar o ser humano homem, como um “doente acusa os homens, derruba tudo, joga tudo no chão e dispersa suas forças por todos os lados [...] até o esgotamento total” (KANDINSKY, 1992, p. 92).

A própria linguagem descritiva e sinestésica de Rosa muito contribui para essa temática expressionista, O equivalente texto de Guimarães Rosa que descreve o temido e vasto Liso do Susuarão nos traz um prisma consonante às ilustrações, inclusive por citar a cor amarela adjetivada:

Daí, o sol não deixava olhar rumo nenhum. Vi a luz, castigo. Um gavião-andorim: foi o fim de pássaro que a gente divulgou. Achante, pois, se estava naquela coisa – taperão de tudo, fofo ocado, arreverso. Era uma terra diferente, louca, e lagoa de areia. Onde é que seria o sobejo dela, confinante? O sol vertia no chão, com sal, esfaiscava. De longe vez, capins mortos; e uns tufo de seca planta – feito cabeleira sem cabeça. As-exalastrava a distância, adiante, um **amarelo vapor**. E fogo começou a entrar, com o ar, nos pobres peitos da gente (ROSA, 1994, p. 60, grifo nosso).

<sup>219</sup> Kandinsky, juntamente com Franz Marc, fundou o grupo *O Cavaleiro Azul* em 1910.

<sup>220</sup> “A correspondência entre os tons da cor e da música só é relativa, naturalmente. Assim como um violino pode produzir sonoridades variadas, suscetíveis de corresponder a cores diferentes, da mesma forma o amarelo pode exprimir-se em nuances diferentes, por meio de instrumentos diferentes. (KANDINSKY, 1992, p. 92).

Todavia, também podemos perceber a perspectiva que os autores da adaptação desenvolveram a partir dos prismas pessoais e da linguagem quadrinesca, bem a exemplo da voz do Riobaldo-narrador configurada de dentro da figura solar expandindo-se para o ambiente carregado de um calor mortal, como vimos nas figuras 81 e 82. Calor icônico do sertão, um calor que evapora a água e assim pode destruir qualquer fagulha de vida orgânica.

Diante desses momentos de dramaticidade presente nessa HQ torna-se mais nítida a percepção da autoralidade na obra: os trechos escolhidos para serem transpassados foram recriados conforme vontade criativa dos quadrinistas, no sentido de quais elementos de destaque, quais intersemioses e influências foram consubstanciadas, por exemplo.

Vimos, então, que a obra de Rodrigo Rosa e Guazzelli recriaram um papel da epígrafe através de um magistral projeto gráfico da HQ minuciosamente pensado e ligado às intenções da produção. Além disso, fomos apresentados a um direcionamento imagético que adquire um viés expressionista operado a fim de conferir densidade aos conflitos complexos da trama, fatores que, dentre tantos outros, confirmam a questão autoral veiculada neste trabalho no que remete à adaptação e também às propostas atuais das produções quadrinescas nacionais.

Nessa produção, todos os elementos analisados para esboçar uma criação autoral, suportam quesitos como profundidade e extensão, uma vez que já se trata de um diálogo intrínseco com um texto fonte de tamanha complexidade, como já abordamos.

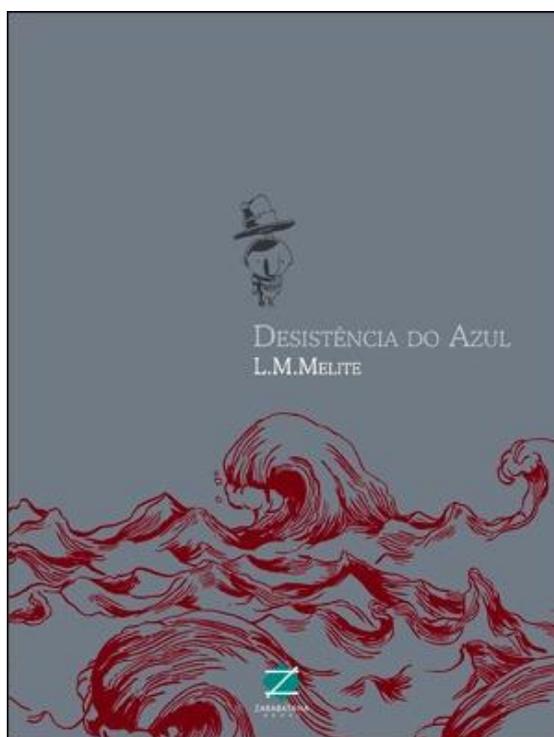
Vimos também, que, apesar de a HQ procurar homenagear e manter o cerne poético de Guimarães Rosa, o produto final decorre numa obra bastante diversa do romance, e adquire aura própria. E, dessa forma, ler essa adaptação dificilmente tornará a leitura do texto fonte menos complexa ou servirá de breve substituto visando a possível preparação para exames escolares e vestibulares, devido às diferentes interpretações e narrativas que a adaptação oferta.

Isto posto, percebemos nessa produção, um brilhante exemplo de concretização da linguagem dos quadrinhos – no sentido de obtenção de êxito como uma obra em quadrinhos, meio o qual foi proposto -, que vai além do texto escrito com o texto verbal para construir uma narrativa, uma história, um romance. E, apesar da intenção limítrofe em manter a área de Guimarães Rosa na adaptação, podemos observar, com a obra de Guazzelli e Rodrigo Rosa, o patamar de leitura e produção que as adaptações para os quadrinhos conquistaram – em termos de expressão artística mais autônoma - na atualidade.

### 3.5 DESISTÊNCIA DO AZUL, DE LEANDRO MELITE: LUCIUS TUNDRA E A BUSCA DA COR

A nossa última análise contempla a obra *Desistência do azul: Um pretensioso ensaio sobre a memória e a imaginação* (2012), de Leandro Moraes Melite, que selecionamos por acreditarmos que ela representa - através da narratividade e da estética, bem como da produção independente com apoio governamental, dentre outros elementos - a tendência da geração contemporânea de autores e obras que se veicula hoje como romance gráfico.

Já percebemos uma proposta experimental - transbordamento presente - desde o título que remete a uma personificação da cor azul; onde **tem-se** o azul como sujeito da ação que encabeça a obra, até o subtítulo que aparece quase em forma de enigma provocador proposto ao leitor para desvendar, além da história do Azul, a trama da memória e da imaginação, como a formar uma tríade de personagens. No tocante à relação entre os três pontos da trama, retomaremos o assunto mais adiante.



**Figura 83 - Capa**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

A publicação é dividida em três partes: “Ossos de um viajante”, “De Eufrátes a Mataléon”, e “A casa partida ao meio” e teve apoio do ProAC 2011 - Projeto realizado com o apoio do Governo do Estado de São Paulo, Secretaria da Cultura, Programa de Ação Cultural 2011. Dessa forma, *Desistência do Azul* reflete bem o tipo de produção independente do romance gráfico brasileiro atual, assim como remete aos parâmetros sobre autorialidade traçados em nosso trabalho, ao falarmos que as iniciativas de criação e publicação partem dos próprios artistas, os quais, em muitos casos, vão em busca de auxílio financeiro em programas governamentais, geralmente de incentivo à Cultura e à Educação.

No caso do ProAC, por exemplo, o quadrinista inscreve a sua HQ ou um esboço dela no edital. Caso a obra seja selecionada, recebe um financiamento para custear o projeto de criação e publicação, o qual contempla todas as etapas pertinentes à produção de uma HQ nunca antes publicada na forma impressa, que vão da criação e do desenvolvimento até a finalização e a edição<sup>221</sup>.

Nesse processo, não costuma haver uma editora de grande porte no controle quanto a questões como direcionamento criativo ou encomenda da obra, contrato, publicidade e distribuição. Usualmente, editoras independentes, de pequeno porte, com propostas mais experimentais, entram como parceria para os custos que ultrapassam os valores previstos em editais, e normalmente ajudam significativamente no tocante à divulgação da HQ.

Na descrição do autor paulista, nascido em 1980, no site da editora de selo independente Zabarata Books (pela qual a HQ foi publicada), temos: “É ilustrador e já publicou algumas histórias em antologias. *Desistência do Azul* é seu primeiro livro”<sup>222</sup>. Após a HQ sobre Tundra, Melite lançou, também pela Zabarata, *Dupin* (2015), romance gráfico baseado na obra de Edgar Allan Poe, e a história *Leviatã*, publicada pela Revista *Café Espacial* (número 13, 2016), além da obra *Tablóide*, publicada em 2017, pela editora Veneta.

Não podemos deixar de notar que a extensão de 250 páginas, em se tratando de um romance gráfico, não é algo comum ao formato desenvolvido no contexto brasileiro. Até mesmo por tornar a publicação mais onerosa financeiramente. No caso da obra em questão, a extensão do quadrinho torna-se proporcional à densidade narrativa, permitindo, portanto, o desenvolvimento dos personagens.

Podemos também perceber que essa HQ é descrita como livro, uma tendência editorial, principalmente quando se trata de romance gráfico. Inclusive, no caso dessa obra,

---

<sup>221</sup> Cf. < <http://www.cultura.sp.gov.br/StaticFiles/SEC/edital/HQ.pdf>>.

<sup>222</sup> Cf. < [http://zarabatana.com.br/loja/product\\_info.php?products\\_id=103](http://zarabatana.com.br/loja/product_info.php?products_id=103)>.

as opiniões da mídia especializada se dividiam quanto à sua definição, no momento de seu lançamento, se livro, romance gráfico, quadrinhos ou outros. Essa é uma polêmica antiga, cada vez menos propagada, por aqueles que contestam o uso dos quadrinhos no formato livro, ao invés do formato com grampo – formato clássico, sobre o qual já abordamos em momento anterior -, por acreditarem que a materialidade livresca vai transformar a obra em literatura.

Todavia, encaramos aqui – acima das controvérsias intencionais mercadológicas ou opiniões ultrapassadas – que o formato livresco não contempla só a literatura; ele serve como suporte para diversos gêneros, que não abandonam suas particularidades só por conta do suporte em que é veiculado. Além disso, lembramos que essa discussão já se revela superada, após a trajetória percorrida neste trabalho ao analisar as questões de transbordamentos do caráter quadrinesco. Ainda podemos acrescentar que o debate sobre as formas livrescas já não é algo recente, sobre o que Plaza (1982) salienta que a acepção do livro, para além da leitura, já era algo questionado desde o poema *Um lance de dados* (1896), do poeta francês Stéphane Mallarmé (1842-1898). Ideia esta desenvolvida ao longo do século XX quanto à subversão de significados usualmente atribuídos ao livro, ao ato de leitura e escrita, ou à obra de arte, através das categorias de *livro-objeto* e *livro do artista*<sup>223</sup>. Sob essa ótica, Plaza (1982) ressalta que os livros, além de objetos de linguagem, também são matrizes de sensibilidade que dialoga com outros códigos; o “fazer- construir-processar - transformar e criar livros” implica em determinar relações com outros códigos e sobretudo para uma leitura sinestésica com o leitor. Assim sendo, os livros, além de lidos, podem ser cheirados, tocados, vistos, jogados e até mesmo destruídos.

Na realidade, sobre a materialidade das HQs o que muito verificamos, analogamente aos fiéis amantes dos livros de papéis *versus* livros digitais – é o fetiche de obter o objeto quadrinho, independente do formato físico em que ele se apresenta. Dessa forma, é notável a predileção dos leitores aficionados de HQs que terminam por ler muito quadrinho digital devido ao valor de compra. Mas, em maioria, após gostar da obra, anseiam por comprá-la,

---

<sup>223</sup> Segundo Paulo Silveira (2008) desde os anos 1960, o livro-objeto foram se configurando em peças fortemente artesanais ou escultóricas, tendentes para o excesso, muitas vezes se contrapondo como metáforas ao livro, ou ao conhecimento consagrado, ou ao poder da lei. Já o livro de artista, de acordo com Paiva (2010), pode ser considerado como uma ampliação dessas ideias os livros de artista são experimentais, inventivos, performáticos e sensoriais; aquele que se vê repensado. Explorado, estudado de novo na história. Como intenção de experimentação, sensação. Prazer intelectual, visual, tátil, contextual. Em análise mais atual sobre o livro-objeto e o livro de artista, no decorrer do século XX, Silveira (2008) considera a categoria artística do livro tornado em arte, o qual, pelos seus insumos materiais e pela sua variedade temática, constitui-se em uma categoria mestiça, instaurada a posteriori a partir da apropriação de objetos gráficos de leitura.

manuseá-la, levar para casa, o que estabelece uma relação corpórea de concretude e faz de muitos leitores de HQ colecionadores.

Nesse caso, em muito se assemelham à ideia de relação entre livro e colecionador apresentada por Walter Benjamin (1987b), ao falar da relação íntima de propriedade para com os objetos, que não põe em destaque o seu valor funcional ou utilitário, mas que os estuda e os ama como o palco, como o cenário de seu destino. O maior fascínio do colecionador é encerrar cada peça num círculo mágico onde ela se fixa quando passa pela excitação da aquisição, quase como uma relíquia sagrada.

Porém, essa relação entre livro e leitor não se encerra na posse, mas adquire também um caráter físico, sinestésico, quando vários sentidos são entrelaçados durante o contato com as HQs: desde o tatear o volume, passando pelo cheiro da tinta e do tipo de folha, até à exploração visual; sendo tal experiência sinestésica, mesclada ainda à leitura do conteúdo da obra – seja a leitura realizada depois ou antes da aquisição, a exemplo dos quadrinhos disponíveis simultaneamente em meio digital e em suporte físico.

Sobre a obra analisada neste tópico também se faz importante abordar a questão exposta já no subtítulo, qual seja, “Um pretensioso ensaio sobre a memória e a imaginação”, que introduz uma orientação subjetiva, uma espécie de guia, na tentativa de alertar ao leitor como juntar as peças do quebra-cabeça narrativo. Uma frase remete diretamente ao excerto borgiano do conto *O livro*:

Dos diversos instrumentos do homem, o mais assombroso, sem dúvida, é o livro. Os demais são extensões de seu corpo. O microscópio, o telescópio, são extensões de sua vista; o telefone é extensão da voz; depois temos o arado e a espada, extensões de seu braço. Mas o livro é outra coisa: o livro é uma extensão da memória e da imaginação (BORGES, 2011, p. 11).

Nesse conto, Borges (2011) ressalta o livro tanto sendo a memória da humanidade, quanto como a imaginação, uma vez que iguala o passado a uma série de sonhos; dessa forma, recordar os sonhos significa também recordar o passado. Analogamente, nos quadrinhos, também encontramos tais funções. Se resgatarmos o exemplo de um dos grandes nomes dos quadrinhos contemporâneos, Chris Ware<sup>224</sup>, aqui descrito anteriormente,

---

<sup>224</sup> Segue o excerto para recordarmos parte da perspectiva de Ware: “[...] às vezes, eu tento estruturar uma página como se ela estivesse fluindo toda a partir do centro, como um átomo ou um sistema planetário – como se tudo estivesse orbitando ao redor de algo. E não como se estivesse tudo espalhado – tipo, só ‘isso

que considera as histórias em quadrinhos uma arte da memória, uma vez que ao olharmos para uma página de HQ também estamos diante de uma memória.

Assim sendo, Melite resgata as funções borgianas já no subtítulo da obra. Numa dentre as possíveis leituras da HQ, podemos trazer o termo memória ligado às lembranças do personagem Lucius Tundra quadrinizadas de forma nada linear. São memórias que parecem solicitar ao leitor uma imaginação para preencher os espaços e compreender, decifrar a narrativa. E em matéria de imaginação não se impõe limites, ou definições de conceitos, por isso, talvez, se acredite numa dificuldade em classificar *Desistência do Azul* conforme os formatos editoriais preestabelecidos.

Dessa forma, a sentença parece estabelecer um enigma que abre um leque de possíveis interpretações conforme acuidade do leitor quanto aos detalhes dos elementos quadrinescos a exemplo de um senhor, cuja memória é confusamente misturada às lembranças de Tundra. Um senhor com aspecto desleixado com o qual nos deparamos em algumas cenas sobrevoando o cenário com o auxílio de balões; detalhes que parecem pistas sobre a identidade do pai do menino ou ainda quanto à confusão temporal da narrativa não linear atrelada a que versão da história, como voz do narrador ou a voz do velho dos balões em tempos distintos.

Na figura 84, detalhamos as inferências desse personagem que começa na p. 27, com a polícia tomando os balões de um vendedor ambulante por ele não ter licença para vender o produto. Nove páginas depois a narrativa é interrompida com o relato do senhor barbudo sobre sua infância e como foi para em um asilo para idosos (é a primeira aparição do personagem). Não há nenhuma explicação, nem de forma indireta sobre aquele relato abrupto e aparentemente solto na história. Eis que visualizamos os balões voando através da janela do Dr. Calvet que avalia Lucius já na página 59, e ainda na página 69, entre as lembranças confusas do médico em meio às imagens de Tundra procurando por sua mãe nas ruas da cidade.

As confissões do doutor, mescladas à voz do narrador, parecem tentar revelar que Lucius foi tirado da mãe biológica quando a mesma foi presa pelo regime ditatorial. E logo após a sequência dessas falas, encontramos com a cena da primeira página da figura 84, na qual o senhor barbudo do asilo parece surgir do nada, agarrar os balões e sai para o espaço

---

acontece e então isso e depois isso'. E algumas dessas páginas são assim porque as vezes esse é o jeito como nós lembramos das coisas". Disponível em: <<https://balburdia.net/2016/04/06/um-sorvete-com-voce-almocando-de-lingerie/>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

fora das vinhetas (p. 74). Todavia, os balões reaparecem, repentinamente, na página 111, nas mãos do jovem desordeiro Eufrates.



**Figura 84 – Velho dos balões (páginas 74, 174, 175 e 176)**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

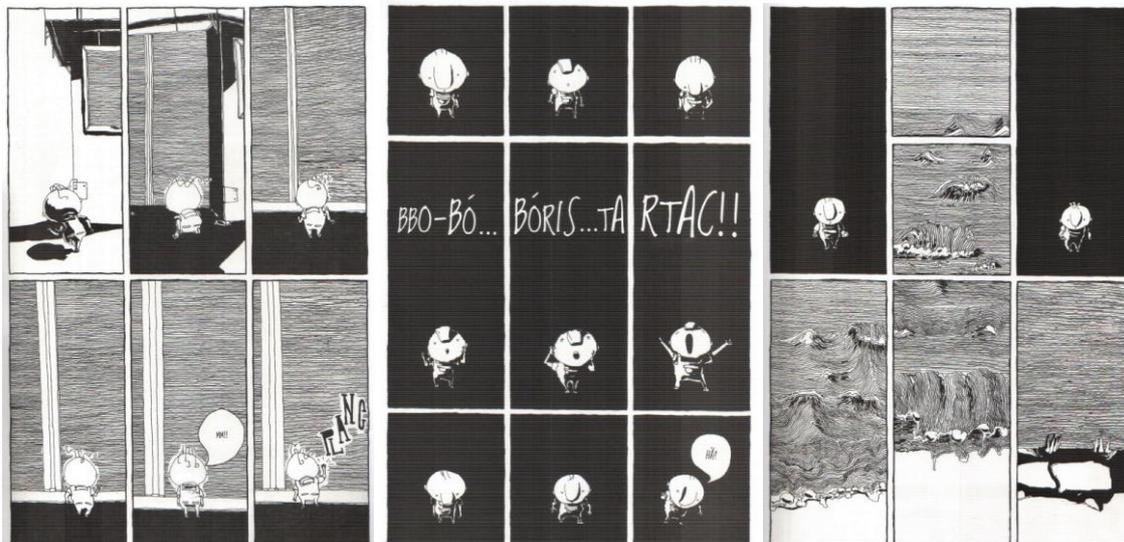
Apenas na p. 117 encontramos uma explicação sobre essa figura aparentemente perdida dada através da fala de outro senhor em um asilo de idosos: “acredita que lá no clube, lá no repouso, sabe, teve um camarada... que se enfezou, se agarrou num chumaço de balão... desses de festa...”. A explicação também é inserida de forma abrupta na história, quebrando a sequência narrativa e só iremos reencontrar o personagem no início da terceira parte da obra - *A casa partida ao meio* -, após a p.174, que equivale ao espaço fora dos quadros, onde nos deparamos com páginas não numeradas.

Enfim, esse é apenas um dentre outros jogos de enigmas que se abrem em múltiplas leituras e torna a leitura complexa, árdua para aqueles que esperam um universo fictício harmônico e uma narrativa conclusa.

Como podemos notar, na obra de Melite, a questão do transbordamento está presente desde o âmbito da narrativa - além da liberdade espacial da página e dos entrequadros, dentre outros aspectos que detalharemos adiante, construindo múltiplos significados que extrapolam a própria linguagem convencional dos quadrinhos. Até mesmo o processo de criação destoa do comumente praticado na criação de HQ - através de um preparo ou esboço prévio -, mas Melite escrevia conforme desenhava, e usou essa metodologia do começo ao fim, como algo mais instintivo sobre o qual não se tem controle.

Nessa *graphic novel*, a composição majoritária em preto e branco e o traço minimalista fazem saltar uma alusão do desenho ao traçado da linha da escrita, as imagens perseguem um grafismo que aproxima a ilustração da palavra, quase como a reivindicar a

filiação da imagem à escrita ou vice-versa, entremeada por insinuações significativas à cor azul. O minimalismo (figura 85) dos desenhos é carregado de detalhes que podem ser reveladores de uma intencionalidade metaficcional que se revela muito rica à investigação.



**Figura 85 – Traço minimalista**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabaratana, 2012.

Em muitos momentos, nos deparamos com um traçado de linhas que se confundem e parecem brincar com nossa percepção visual, a exemplo dessa sequência de páginas (139-141), referidas à cena em que Lucius procura por Bóris. No último quadro, podemos ver as mãos do personagem surgir das linhas em aparente movimento, em que Melite joga com os sentidos através das sugestões cinéticas do traço.

Encontramos ainda outro aspecto recorrente na obra, o uso de onomatopeias em palavras desenhadas, a tipografia das palavras como *clic*, *flap* e *vmm*, (das figuras 86, 87 e 88, respectivamente) se distanciam tanto dos parâmetros convencionais das letras escritas que quase tornam-se objetos em meio ao cenário. Uma espécie de onomatopeia ilustrada que compõe a paisagem. É preciso um olhar detalhado para enxergar e interpretar os vários componentes ilustrados.

Nesse sentido, a figura 88 nos revela a presença do personagem Bóris Tartac escondido na cena à espreita de Lucius. Um detalhe difícil de ser notado, uma vez que a vinheta referente a ela corresponde a menos de um quarto da página, então não é fácil notarmos o personagem nessa cena.



**Figura 86 – Consultório**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarata, 2012.



**Figura 87 – Metáfora visual em Melite**

**Figura 88 – Onomatopeia desenhada**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarata, 2012.

Um traço singular na obra são também as singulares metáforas visuais, por serem, em grande parte, representadas através de imagens diferentes das usuais nos quadrinhos. Nesse caso, comumente veríamos notas musicais para representar uma música tocando. Contudo, Melite ilustra a sonoridade musical através de referenciais mais diretos com o tipo de som representado de acordo com os instrumentos nos casos da figura 86 e 87.

Em outro aspecto, a *graphic novel* segue a linha do *Bildungsroman*<sup>225</sup> e conta a vida de Lucius Trunda, um garoto de idade não definida, seu chapéu velho e a sua odisseia numa caótica metrópole, num estado totalitário, com uma polícia violenta e personagens estranhos que Lucius encontra na sua jornada de sobrevivência, poeticamente simbolizada pela busca da cor azul – fenecida em seu chapéu de estimação, presente de um suposto pai desaparecido – num mundo cinzento e cruel.

O autor<sup>226</sup> declara uma relação intrínseca com a palavra, e costuma ter uma acuidade com o texto verbal em seus quadrinhos, pois atribui demasiada importância à parte linguística no formato como um ponto crucial para alcançar uma narrativa quadrinesca aprimorada. Melite, inclusive, acredita que a HQ brasileira contemporânea costuma relegar o texto verbal, os diálogos entre os personagens em contrapartida a minúcia das ilustrações, ao que ele acredita ser uma forma de compensação do texto verbal a partir de uma qualidade imagética. Apesar de adorar quadrinhos, ele afirma que as influências do formato não vão além da admiração – a exemplo de Lourenço Mutarelli –, mas suas influências costumam vir da Literatura, da qual alega extrair a maior parte de seu referencial criativo. Quanto a isso, Melite alega ter tido referências para esse romance gráfico, principalmente quanto ao menino Lucius, obras como *O tambor* (1959), de Günter Grass, e *Pedro Páramo* (1955), do romancista mexicano Juan Rulfo. Imediatamente, nos remetemos a aspectos do fantástico dessas obras, bastante presente em *Desistência do Azul*.

Contudo, essas abordagens são cunhadas de formas diferentes, a começar pela categorização de cada uma dessas obras. O romance alemão costuma ser classificado como

---

<sup>225</sup> (Morgenstern apud Mass, 2000, p.19): “poderá ser chamada de *Bildungsroman*, sobretudo devido a seu conteúdo, porque ela representa a formação do protagonista em seu início e trajetória em direção a um grau determinado de perfectibilidade [...]. Como obra de tendência mais geral e mais abrangente da bela formação do homem, sobressai-se [...] Os anos de aprendizado de Wilhelm Meister, de Goethe, obra duplamente significativa para nós, alemães, pois aqui o poeta nos oferece, no protagonista e nas cenas e paisagens, vida alemã, maneira de pensar alemã, assim como costumes de nossa época”.

De acordo com Massaud Moisés (2004), *Bildungsroman* consiste numa modalidade de romance de origem alemã que gira em torno das experiências que sofrem as personagens durante os anos de formação ou educação, rumo à maturidade.

<sup>226</sup> Conversa presente nos apêndices deste trabalho.

fantástico, enquanto que o romance mexicano pertence ao contexto do realismo mágico. Tanto a obra de Rulfo como a de Grass são atribuídas à categoria da literatura fantástica. Enquanto *O Tambor*, se adequa ao fantástico europeu, *Pedro Páramo*, por sua vez, está atrelado ao Realismo Mágico.

Acreditamos não ser profícuo categorizar e delimitar as possibilidades da Literatura Fantástica, e por isso, a consideramos uma tipologia literária não estanque, nem delimitado. Assim sendo, optamos por apresentar algumas abordagens, sobre a ocorrência do fantástico, relevantes para a análise da HQ de Melite relacionada aos romances citados.

Inicialmente, podemos considerar a sistematização da literatura fantástica de Tzevan Todorov (1981), que propõe uma gradação do fantástico em: “Estranho-puro; Fantástico-estranho; Fantástico-maravilhoso; Maravilhoso-puro.

O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. O conceito de fantástico se define pois com relação ao real e imaginário [...] (TODOROV, 1981, p.16).

Se considerarmos que o teórico aborda o estranho-puro como uma narrativa onde os acontecimentos extraordinários, chocantes, insólitos são explicados de forma racional, o fantástico-estranho consiste num direcionamento do enredo, de início aparentemente sobrenatural, mas que culmina numa explicação racional.

Passemos agora para o outro lado dessa linha divisória que chamamos o fantástico. Encontramo-nos no campo do fantástico-maravilhoso, ou, dito de outra maneira, dentro da classe de relatos que se apresentam como fantásticos e que terminam com a aceitação do sobrenatural. Estes relatos são os que mais se aproximam do fantástico puro, pois este, pelo fato mesmo de ficar inexplicado, não racionalizado, sugere-nos, em efeito, a existência do sobrenatural. O limite entre ambos será, pois, incerto, entretanto, a presença ou ausência de certos detalhes permitirá sempre tomar uma decisão (TODOROV, 1981, p.29).

Já o fantástico puro estaria localizado num entre-lugar entre o fantástico-estranho e o fantástico-maravilhoso, segundo o teórico, a natureza do fantástico reside fronteira entre esses dois territórios vizinhos. E, por fim, o maravilhoso-puro que não teria limites definidos (assim como o estranho), ao que Todorov (1981) alega obras muito diversas que trazem elementos do maravilhoso. E no que concerne à interação do leitor implícito, é dito que o maravilhoso não provoca reação nem nos personagens e nem no leitor, não havendo, portanto, uma escolha de lados. “A característica do maravilhoso não é uma atitude, para os acontecimentos relatados a não ser a natureza mesma desses acontecimentos” (TODOROV, 1981, p.30).

O teórico exclui da categoria de fantástico a alegoria e a poesia, afirma que o discurso poético não é ficcional, e que o fantástico só existe na ficção, havendo assim uma incongruência entre eles. No que concerne à alegoria, por ser explícita, não implica na vacilação do leitor, a qual é considerada primeira condição de fantástico para Todorov (1981). A sistematização de Todorov foi questionada pela crítica por superestimar a condição de fantástico atribuída à hesitação do narrador/personagem e ao convencimento do leitor implícito ao texto, assim como de ser exemplificada através de obras europeias de cunho fantástico mais clássico até uma parte do século XX.

Após estudos de teorias sobre o fantástico, percebemos que não é uma tipologia narrativa estanque, mas algo que acompanha o contexto social, sendo assim de temática e objeto relacionados também a cronologias, economias, ideologias, dentre outras realidades vivenciadas pela sociedade. Tal fato esclarece a adaptação do fantástico ao contexto latino-americano com o *boom* do realismo fantástico hispano-americano na década de 1960. Podemos chamar de adequação e transformação de um gênero ao contexto que no qual se inseriam seus autores.

Portanto, o Realismo Mágico ou Maravilhoso é conhecido, de forma geral, como uma corrente literária nascida na América-Latina do século XX em resposta à Literatura Fantástica europeia, assim como em oposição ao realismo tradicional. Abarca autores como Gabriel García Márquez, Jorge Luis Borges, Alejo Carpentier, Mario Vargas Llosa, Juan Rulfo, Scorza, Cortázar. No Brasil, temos representantes como Murilo Rubião e José J. Veiga, dentre outros.

O termo realismo mágico foi criado pelo crítico de arte Franz Roh, nos anos 1920<sup>227</sup>, referente à pintura como reação aos excessos do expressionismo. A partir da tradução da

---

<sup>227</sup> Cf. SPINDLER (apud PIERINI, 2005).

obra de Roh para o espanhol, o termo foi difundido na América Latina e expandido para o âmbito literário. O romancista cubano Alejo Carpentier utilizou o termo no prólogo do seu livro “O reino deste mundo” (1949), e vislumbrou o Realismo Maravilhoso incorporado à história sul americana. Segundo a autora Irlemar Chiampi (1980, p.32):

A união de elementos díspares, procedentes de culturas heterogêneas, configura uma nova realidade histórica, que subverte os padrões convencionais da racionalidade ocidental. Essa expressão [realismo maravilhoso], associada amiúde ao realismo mágico pela crítica hispano-americana, foi cunhada pelo escritor cubano para designar, não as fantasias ou invenções do narrador, mas o conjunto de objetos e eventos reais que singularizam a América no contexto ocidental.

No discurso crítico hispano-americano, podemos verificar duas tendências recorrentes: a representatividade, no âmbito temático – por traduzir as características identitárias da América hispânica e suas singularidades da colonização -, e a experimentação, através de técnicas que superem o ultrapassado realismo-naturalismo<sup>228</sup>.

Dessa forma, enquanto o Fantástico europeu se constitui pelo estranhamento, uma vez que “o discurso narrativo fantástico constrói e mantém as personagens num estado de incerteza permanente”<sup>229</sup>, no Realismo Maravilhoso, o elemento sobrenatural faz parte do cotidiano, ou seja, a narrativa do maravilhoso instala seu universo irreal sem que provoque nenhum questionamento ou espanto no leitor. O absurdo é encarado com normalidade.

De forma geral, enquanto o Fantástico trabalha com a dicotomia do real e do irreal, da vacilação entre esses dois universos, o Maravilhoso não enfatiza a verossimilhança.

Há também a classificação do Fantástico alegórico, possivelmente atrelada à ideia de conto alegórico brasileiro do teórico Antônio Hohlfeldt (1988), que define como alegóricas as narrativas de situações absurdas, que fogem à lógica cotidiana. O teórico afirma ainda, quando trata a respeito do conto alegórico, que esse apresenta a alegoria e a ironia. Outra descrição bem situada quanto ao texto alegórico é descrita pela autora Zenilda Grawunder (1996, p. 28):

---

<sup>228</sup> Cf. CHIAMPI, 1980.

<sup>229</sup> MARÇAL, 2009, p. 4.

O texto alegórico, por conceituação, institui-se no duplo textual de natureza analógica, pluralidade metafórica representativa de mais de uma realidade, histórica, ideal ou ficcional. Sendo assim, significativamente oferece mais de uma informação, oferece ao seu intérprete a possibilidade de exercício hermenêutico que ultrapassa os limites do emotivo, para envolvê-lo em sua unidade emotivo-intelectual, como ser histórico.

Assim, podemos dizer que a alegoria<sup>230</sup> se constrói a partir de mais de um sentido. Tem-se uma primeira interpretação válida ligada ao segundo ou terceiro significados que ultrapassam o mundo interior do autor, e remetem também a sua visão política e histórica de mundo.

Todavia, o fantástico alegórico não está apenas convencionalizado ao âmbito histórico, segundo Pierini (2005, p. 209):

O valor da alegoria no mundo moderno é inestimável. Em tempos de fácil reprodução das obras de arte, da produção em larga escala desses mesmos objetos artísticos, entre eles o livro, esse recurso literário torna-se a chave da perenidade: escrever uma obra alegórica é criar uma obra que permanecerá intrigando cada vez mais novos leitores ainda que a sua data de criação se distancie do momento em que é lida. Não apenas no tempo, mas também no espaço: sendo a linguagem alegórica de compreensão universal, diferentes povos de diferentes culturas podem (re)criar novas leituras para um mesmo texto, contribuindo para sua difusão e permanência.

Por conseguinte, podemos entender que o contexto brasileiro de escrita do fantástico seguiu a mesma linha desse realismo maravilhoso, uma vez que temos um sobrenatural muito mais ligado à alegoria. Dessa forma, a concepção e a adjetivação de alegórico contemplaria esse fazer literário.

No que concerne ao enredo do romance mexicano, *Pedro Páramo* consiste no regresso de Juan Preciado à terra natal de sua mãe, após a morte dela. A contragosto ele atende ao pedido da mãe e vai procurar o pai que ele não conhecera, Pedro Páramo, no vilarejo de Calama, situado no interior de Jalisco, no México. Lá, Juan descobre que o pai já

<sup>230</sup> Consideramos a alegoria, segundo a concepção de Flávio Kothe, como uma representação concreta de uma ideia abstrata, entendendo que a alegoria não apreende toda a ideia que nela se procura expressar e nem expressa toda a ideia que nela se manifesta, sendo assim a: “Exposição de um pensamento sob forma figurada em que se representa algo para indicar outra coisa. Subjacente ao seu nível manifesto, comporta um outro conteúdo. É uma metáfora continuada, como tropo de pensamento, consistindo na substituição do pensamento em causa por outro, ligado ao primeiro por uma relação de semelhança (KOTHE, 1986. p. 90).

morrera há muitos anos, e ingressa numa relação onírica com os habitantes da cidade. Os diálogos são entrecortados numa narrativa não-linear. E as vozes e memórias dos habitantes da cidade se confundem a um pesadelo. Teria Juan morrido também? Ou falava com os mortos naquele lugar que mais parecia uma espécie de purgatório? Além disso, o protagonismo de personagem é manejado numa configuração rotativa na obra de Rulfo, se inicia com Juan que passa a palavra para Pedro, cuja voz se confunde às dos moradores da cidade, que culmina para a voz de uma cidade agora deserta e morta.

No entanto, não são nas singularidades fantásticas que Melite toma como influência em *Pedro Páramo*, mas, sim, na relação paterna de Juan Preciado com Páramo, a relação que, segundo o autor da HQ, lhe parecia análoga ao relacionamento com seu pai, que apesar do convívio físico, lhe parecia distante, quando Melite alega ter conhecido mais sobre o pai num contexto póstumo, quando tomou conhecimento que ele havia desejado ser um quadrinista profissional. Além disso, o hábito paterno de ler HQ desde a infância, possivelmente influenciou o autor no gosto pelos quadrinhos.

Essa relação paternal também encontramos em Tundra, com o seu possível pai - o personagem Martin que o presenteia com o chapéu - e a única memória que permanece é o chapéu de cor azul, chapéu que Lucius busca como se procurasse pela própria vida, pelas próprias raízes, uma busca pela memória que o conecta com a lembrança paterna, ou o que restou desse pai.

Como vimos anteriormente, categorizar a literatura fantástica é um terreno movediço. Enquanto Todorov atribui ao fantástico, principalmente a condição de hesitação e a identificação do leitor, Irleamar Chiampi (1980), por sua vez, afirma que:

O fantástico contenta-se em fabricar hipóteses falsas (o seu “possível” é improvável), em desenhar a arbitrariedade da razão, em sacudir as convenções culturais, mas sem oferecer ao leitor, nada além da incerteza. A falácia das probabilidades externas e inadequadas, as explicações impossíveis – tanto no âmbito do mítico – se constroem sobre o artifício lúdico do verossímil textual, cujo projeto é evitar toda asserção, todo significado fixo. O fantástico “faz da falsidade o seu próprio objeto, o seu próprio móvel” (CHIAMPI, 1980, p. 56).

Dessa forma, em comparação com a obra de Juan Rulfo, Gunter Grass, por sua vez, pretende tornar sua narrativa o mais verossímil possível, a exemplo do local da obra ser real,

a cidade alemã de Danzig. Ou ainda por trazer fatos e personagens relacionados ao protagonista, de cunho autobiográfico, como, por exemplo, as características dos pais e da família de Oskar remetem aos parentes de Grass.

Já na obra de Melite, não há um local situado no mundo real, as características físicas dos personagens e muitos dos acontecimentos insistem numa atmosfera que beira ao gênero Fantástico. Um exemplo disso encontramos nas imagens a seguir; na primeira figura nos deparamos com o personagem Bóris Tartac, uma sinistra figura com rosto de burro e garras ao invés de mãos. Todavia, sua condição não era encarada como anormal durante a trama, sendo descrito por outros personagens como “um mendigo cretino” ou relacionado ao “cheiro de meia podre” que ele exalava.



**Figura 89 – Tartac**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabaratana, 2012.

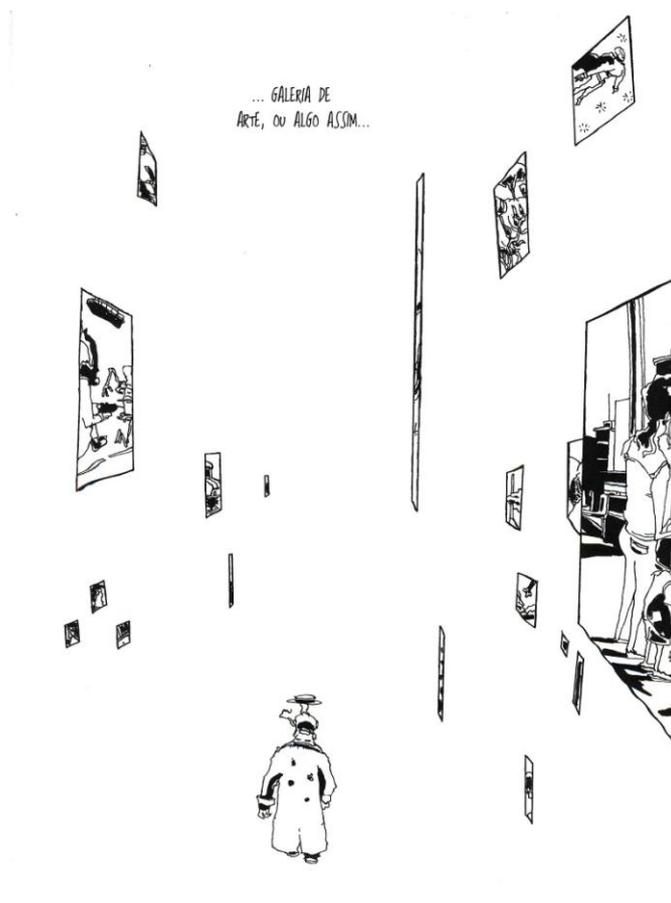


**Figura 90 - Topo**

A figura 90 mostra o aspecto monstruoso da dentição do personagem Topo, como mais dentre tantos exemplos da caracterização animalisca de personagens que encontramos no decorrer dessa história em quadrinhos.

Outro momento importante nesse romance gráfico ocorre quando Lucius e Bóris estavam dentro de sua morada – uma banca de revista fechada - e são cercados pelo exército

que alveja de balas o local. A partir de então, Bóris rompe a parede da vinheta, carregando o menino – que agora já constava de “13 anos e meio” de idade – e juntos eles escapam para os entrequadros, um lugar sem contornos onde os personagens, soltos no universo da folha de papel branco, traçam um passeio surreal entre as vinhetas em formato de espelhos móveis, conforme figura a seguir.



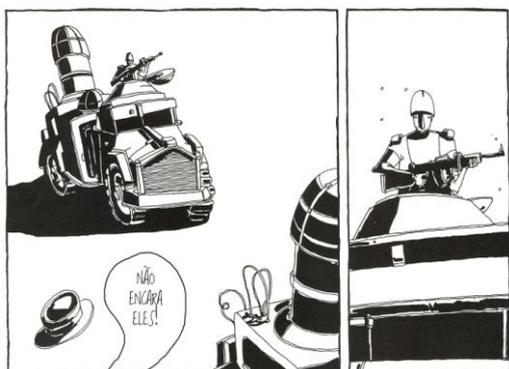
**Figura 91 – Entrequadros**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

Até mesmo a numeração das páginas é suprimida, conotando que, de fato, estão fora da estrutura dos quadrinhos, ao que se assemelha a um purgatório, como se estivessem mortos os dois personagens ou até mesmo adentrassem numa realidade paralela. Essa passagem corresponde ao início da terceira parte da *graphic novel*, a mesma introduzida pela figura do velho dos balões, como já mencionado anteriormente.

Apesar de tantos elementos do fantástico presentes na obra, encontramos também imagens de soldados em tanques de guerra (figura 92), de pilhas de ossos e esqueletos humanos (figura 93), de grupo de resistência ao governo, e até mesmo pelo fato do possível

pai ser entregue às autoridades e em seguida desaparecer, tudo isso remete à recente realidade brasileira da ditadura militar. Tal característica aproxima a obra de Melite do Realismo Maravilhoso produzido na América Latina, inclusive no Brasil, por apresentar relações alegóricas com acontecimentos reais, principalmente quanto à temática de estado ditatorial.



**Figura 92 – Tanque de guerra**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarata, 2012



**Figura 93 – Pilha de ossos humanos**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarata, 2012

Nesse caso, percebemos que os aspectos do maravilhoso não conseguem fugir à verossimilhança com os fatos reais que a história transparece; em vários momentos da trama reconhecemos referências com fatos históricos no Brasil.

Além das relações com o Fantástico e o Maravilhoso, encontramos o romance de formação presente em Lucius Tundra em paralelo a Oskar Matzerath, personagem de *O Tambor*. Todavia, o romance de formação referenciado por Grass é construído através de paródia, uma vez que o protagonista se recusa a crescer e estagna nos três anos de idade:

[...] em cada um de meus olhos azuis reflete-se uma ganância de poder que deveria dispensar qualquer acompanhamento. Cheguei a uma atitude que não motivo algum para abandonar; disse, resolvi e me decidi a não ser político em hipótese alguma e, muito menos ainda, comerciante de mercearia, a pôr um ponto final e ficar tal qual era: e assim fiquei, com a mesma estatura e nessa mesma apresentação, durante muitos anos (GRASS, 2007, p.69).

A questão do romance de formação adentra na obra como crítica ao próprio gênero em relação à sociedade alemã nos tempos de guerra, principalmente no “pós” das duas grandes guerras mundiais. Segundo Mazzari (1999), o contraste do crescimento físico com a condição permanente de menino é para o personagem algo sem sentido e vazio. Sendo assim, Oskar, ao fundamentar essa opção de vida, tenta desmascarar os conteúdos banais inculcados ao “programa de formação” da maneira como foi cultivado e absorvido pela pequena-burguesia alemã.

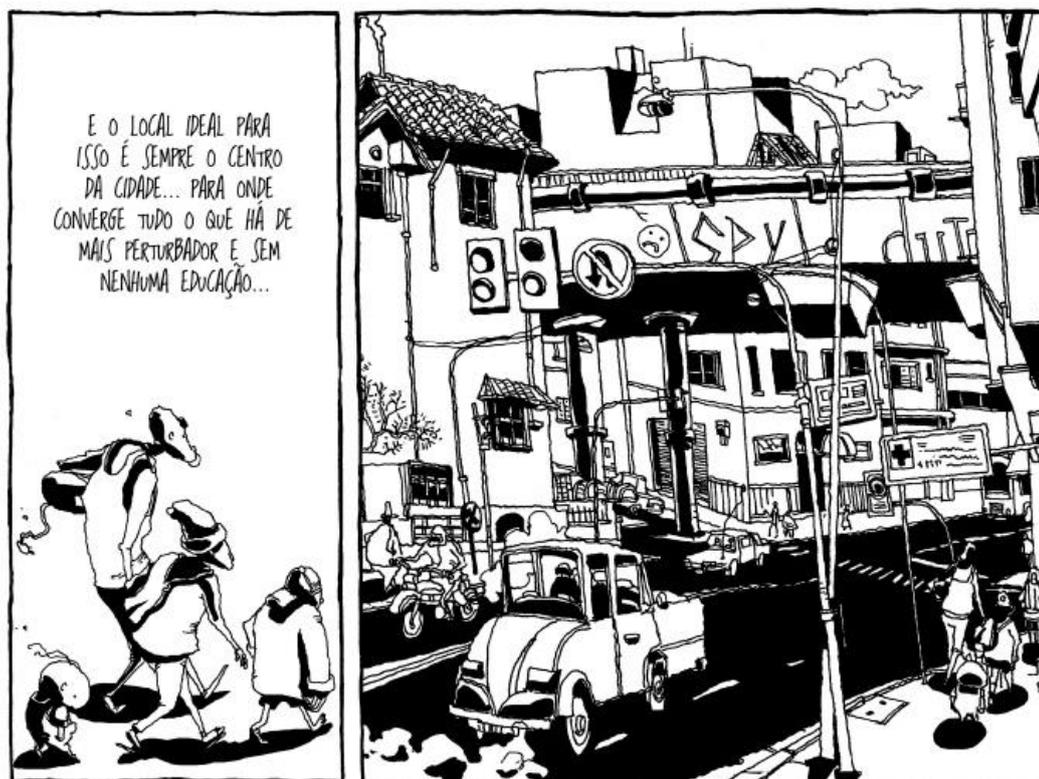
A negação de seguir o caminho convencional representa também a quebra com os padrões esperados do *Bildungsroman*. A recusa de frequentar a escola ratifica essa ruptura com a sociedade, o que também gera consequências para ele, uma vez que precisa preencher sozinho as lacunas de sua formação sem o suporte da escola, a exemplo de ler e escrever. “É obrigado então, de certo modo como os heróis clássicos do *Bildungsroman*, a trilhar o caminho da aprendizagem. Contudo, as várias etapas da trajetória então iniciada irão se constituir em primeiro lugar enquanto paródia” (MAZZARI, 1999, p.94).

Mazzari (1999) aponta ainda para o fato do personagem Oskar do romance de estreia de Gunter Grass, *O Tambor*, ser referenciado em quase todas as narrativas do autor alemão. E em análise sobre a presença do protagonista, encontramos em *Pilentz*, o narrador de *Gato e rato* (1961), falava várias vezes na obra sobre um menino de aproximadamente três anos que perambulava pelas ruas de Danzig a fazer barulho com seu tambor durante os anos de guerra.

Como podemos verificar, a trajetória de Oskar em muito se assemelha à saga de Lucius, inclusive, no tocante à presença do grupo de adolescentes<sup>231</sup> que, traziam como mascote o tocador de tambor e praticavam atentados contra instituições nacionalistas.

---

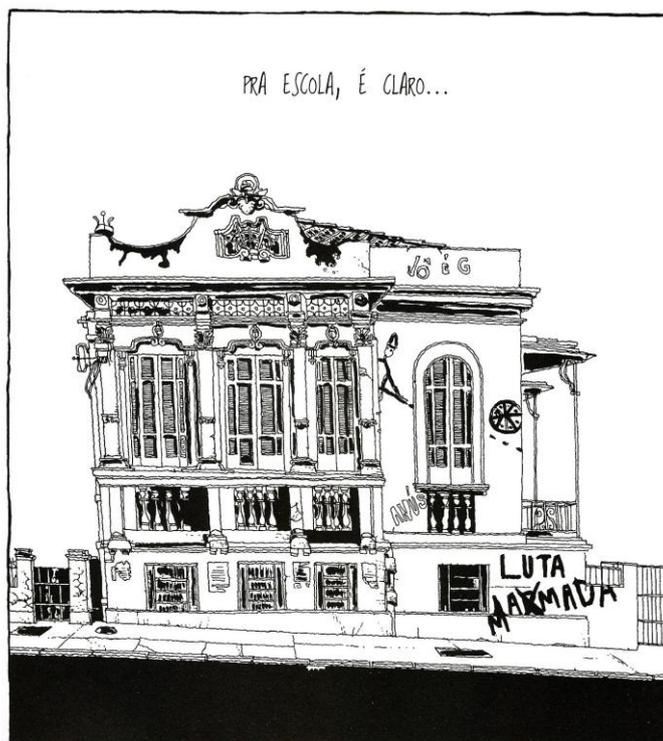
<sup>231</sup> GRASS, 1979, p. 87: “bando de espanadores” (*Stäuberbande*)



**Figura 94 – Gangue adolescente**  
 Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

Analogamente, no trabalho de Melite, Lucius também se torna mascote da “gangue” adolescente (figura 94), adaptada a um contexto de marginalidade mais próximo ao usual brasileiro: meninos de rua órfãos que crescem à própria mercê e apenas conhecem as leis da violência. Na HQ brasileira, eles vivem assaltando e furtando as pessoas.

Outro paralelo com *O Tambor* é estabelecido quanto ao local onde os adolescentes infratores de Melite moram, uma escola abandonada (figura 95) e em ruínas como a representar a decadência da Instituição escola, satirizada através da fala do personagem Eufrates, quando ao ser interpelado por Lucius sobre para onde estavam indo, Eufrates respondeu: “Pra onde mais a criançada vai, meu pimpolho?” e após um riso irônico eles chegam à “escola”.

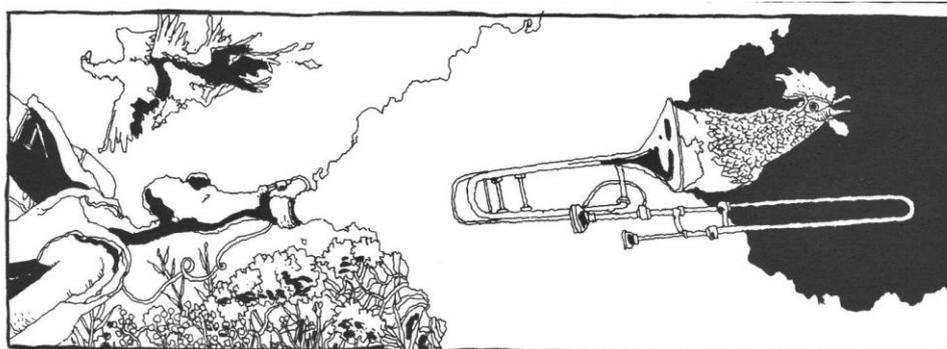


**Figura 95 – Escola de Melite**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

Além do líder, Eufrátes, o grupo que residia na “escola” era composto por Topo, Cálculo e o Gorda, este último o único adulto, um homem que se vestia de roupas femininas e filosofava sobre a vida. Exercia uma espécie de papel materno, mesmo que de forma inusitada, pois cuidava do local, lavava as roupas e preparava as refeições.

Outra particularidade dessa história em quadrinhos é a recorrente presença dos balões com metáforas visuais, os quais se configuram também como uma característica do personagem Cálculo, que só se expressa através desses balões, como podemos visualizar na figura a seguir:



**Figura 96 – Cálculo**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

A imagem anterior condiz com uma cena em que Cálculo tenta acordar o menino Tundra. A sua fala/som é representada através de uma corneta (no balão branco) e, na sequência, um galo (no balão de cor preta). Nesse caso, temos a metáfora visual em figuras que remetem ao despertar matinal como a corneta - no contexto militar - e o galo - como um despertador biológico da natureza, simbologia compartilhada pelo senso comum, sendo assim, facilmente identificada. Mas, somada a isso, há uma expansão criativa desse recurso, através da gradação de intensidade do som, uma vez que o galo dentro do balão preto sai de dentro da corneta e seu balão branco.

Na obra, o protagonista divide o papel principal com a cor *azul*<sup>232</sup> (a qual detém um papel preponderante na construção dessa narrativa), através de uma quase simbiose, quando a busca épica de Lucius se confunde com a ausência da cor. E a existência dessa cor depende da busca de Lucius. A presença e a ausência da cor azul, no decorrer da HQ, são carregadas de simbologia.

Como falamos no primeiro capítulo, a utilização da cor altera diretamente a percepção da história e possibilita diversos recursos criativos. Para McCloud (2005), quando se opta pelo preto e branco, as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta, fazendo com que o significado transcenda a forma. Enquanto que, na presença das cores, as formas assumem mais significância e o quadrinho se torna mais atrativo em questão de forma e espaço. Uma vez que as cores objetificam seus sujeitos, (elas enfatizam as formas dos objetos animados) e, por conseguinte, ficamos mais conscientes da forma dos objetos.

A partir disso, podemos visualizar o destaque operado pelas raras aparições da cor azul na HQ, em contrapartida à maioria da narrativa em preto e branco. Até mesmo pelo fato de a percepção da história estar dependente do encontro da cor azul. Dessa forma, a construção de significados vai sendo construída intimamente ligada, e concomitante à estrutura do quadrinho. Podemos considerar esse fato como um exemplo da linguagem quadrinística, quando todos elementos trabalham em conjunto na construção da narrativa: como vinhetas, texto verbal, texto pictórico, disposição de vinhetas, quadro narratório, utilização das cores, estilo do desenho, dentre tantos infindáveis elementos.

No tocante ao cerne da cor nessa obra, podemos observar uma mescla entre o que Dondis (1991) classifica como significados associativos e simbólicos. De forma geral, nós, seres humanos, compartilhamos, no meio ambiente, os significados associativos das cores

---

<sup>232</sup> Além da relação entre o Azul, a Memória e a Imaginação, uma tríade que vai além de uma simbologia, mas se mescla ao próprio Lucius Tundra.

das árvores, do céu, da terra e de um número infinito de coisas nas quais vemos as cores como estímulos comuns a todos. E a tudo associamos um significado.

Analogamente, também conhecemos a cor em termos de uma vasta categoria de significados simbólicos. O azul aqui descrito, por exemplo, significa algo, mesmo quando não tem nenhuma ligação com o ambiente. O azul que costuma ser associado ao céu pode também representar a imaterialidade, ou ainda tristeza, dentre tantas possibilidades simbólicas.

No caso dessa HQ, os dois tipos de significados se interpenetram sem limites definidos, como podemos verificar próximo ao final da trama, quando Lucius encontra a cor azul (figura 97) através da presença do mar - ou pelo menos o que se parece com ele - como quem se depara com o mar pela primeira vez, cena na qual o mar e o azul se confundem com o infinito. Movimento bastante consoante à definição metafísica do azul apresentada por Chevalier e Gheerbrant:

O azul é a mais profunda das cores: nele, o olhar mergulha sem encontrar obstáculos, perdendo-se até o infinito, como diante de uma perpétua fuga da cor. O azul é a mais imaterial das cores: a natureza o apresenta geralmente feito apenas de transparência, i.e.; de vazio acumulado, vazio de ar, vazio de água, vazio do cristal ou do diamante. O vazio é exato, puro e frio (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p.107).

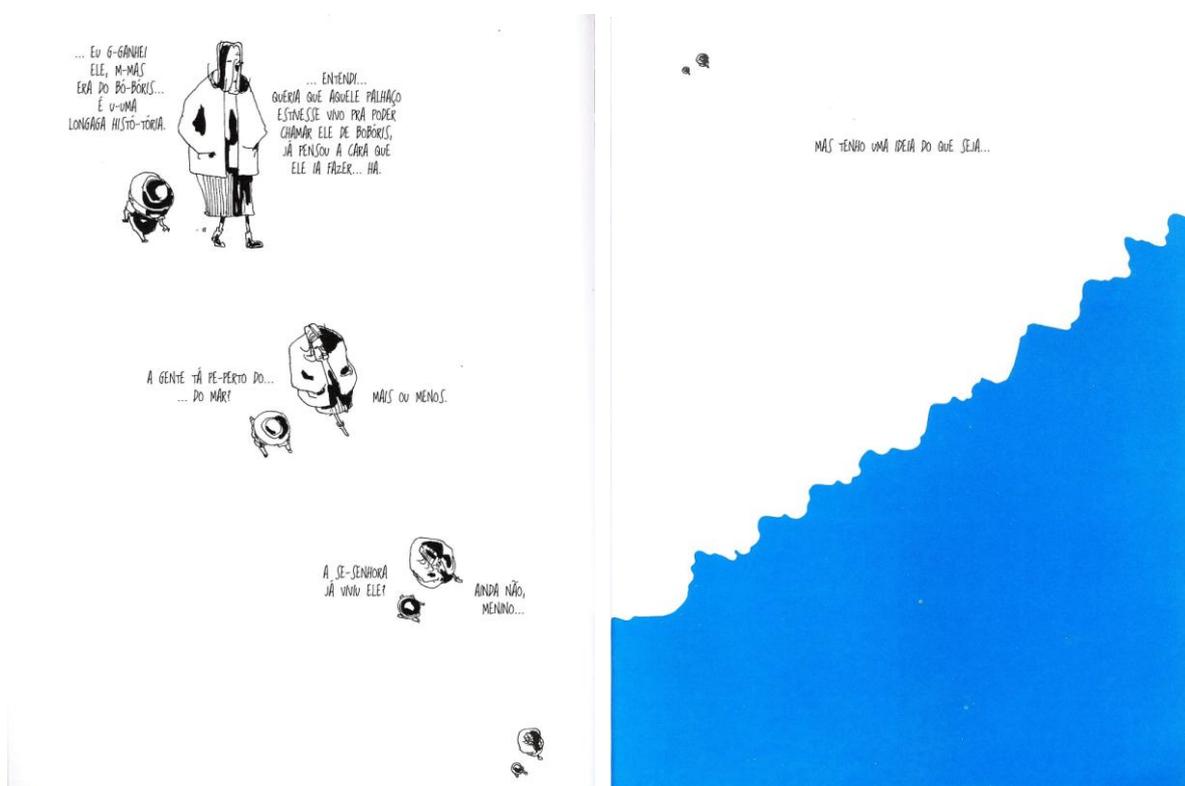
Nesse aspecto, o encontro do protagonista com a cor também adquire outra significação da morte a parte dessa desmaterialização. Durante as cenas com a cor, Ilda e Lucius travam uma briga corpórea na disputa pelo chapéu, culminando na sugestão de que a personagem Ilda Llomax<sup>233</sup> tenha matado Lucius com a mesma habilidade de estrangulamento. A magnitude do azul remete ao transcendental, evocando a ideia da morte. De acordo com Israel Pedrosa (2010), esse vínculo deveras antigo, pois os egípcios<sup>234</sup> já consideravam o azul como a cor da verdade, quando as ideias do absoluto, da morte, e dos deuses eram comumente simbolizadas pelo azul.

<sup>233</sup> Em conversa com a autora (conforme consta nos apêndices), Melite afirma que Ilda é mãe biológica de Lucius, que nasceu na prisão, sendo deixado aos cuidados de Estela, filha de um dos militares que prendeu Ilda.

<sup>234</sup> Pedrosa (2010) narra que nas necrópoles egípcias, as cenas de julgamento das almas eram pintadas de ocre avermelhado sobre fundo azul claro.

Podemos também contemplar a abordagem sensitiva da cor azul desenvolvida pelo pintor russo Kandinsky, no livro *Do espiritual na arte* (1996) que remete às emoções que a cor pode expressar em relação ao artista que colore e ao público que lê a obra, abordagem, inclusive, já referenciada em análise anterior. Nesse sentido, o azul seria uma cor que explana profundidade. Em consonância com a simbologia de Chevalier e Gheerbrant (2007), o artista russo também considera uma cor imaterial, capaz de despertar no ser humano um profundo desejo de pureza e de contato com o elemento divino. Além disso, o azul possui um movimento concêntrico, de distanciamento do homem físico - talvez por ser considerada a cor mais fria dentre todas - sendo capaz de gerar um estado de espírito desde paz e calma até um estado de tristeza, melancolia, conforme escureça em direção à cor preta.

Essa imaterialidade e distanciamento do corpo físico estão em consonância com o encontro de Tundra com o azul, uma vez que, quando menino sai do plano dos quadrinhos para o espaço entrequadros, as cenas sugerem a passagem da vida para a morte, como podemos ter uma noção através da figura a seguir.



**Figura 97– O encontro da cor azul**  
 Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

De acordo com Anatol Rosenfeld, “em todas as artes literárias e nas que exprimem, narram ou representam um estado ou estória, a personagem realmente ‘constitui’ a ficção” (ROSENFELD, 1970. p.31). No entanto, os meios de imagem, assim como os de palavras, têm a possibilidade de descrever e animar ambientes, paisagens e objetos. Nesse caso, mesmo sem os personagens habitualmente humanos, esses meios podem representar fatores de grande relevância, inclusive, podem fazer “viver” uma cor.

Tanto nos romances como no cinema (e acrescentamos: nas HQs), as palavras e/ou as imagens do narrador ou da câmara (no caso da sétima arte) narradora ou, também, das ilustrações quadrinísticas se encarregam de comunicar-nos os pensamentos, ou os afazeres da personagem sem que ela precise falar diretamente.

Dessa forma, Rosenfeld (1970) aponta para uma natureza basilar comum entre o cinema e a narrativa romanesca, devido à forma de narrar produzida tanto pela palavra quanto pela imagem; natureza essa também compartilhada pelos quadrinhos, uma vez que constituem uma simbiose entre texto verbal e imagético.

Em realidade, o termo simbiose implica em associação, o que mantém a separação de duas partes e suas identidades, apenas beneficiando suas funções numa relação. Quando se trata de quadrinhos, a relação entre palavra e imagem não é mais dissociativa, visto que após essa relação, tais elementos passam a fazer parte do sistema de HQ e adquirem novas características e funções identitárias. Por exemplo, uma ilustração nos quadrinhos não tem a mesma característica que uma imagem contida num quadro.

Os estudiosos da linguagem dos quadrinhos dissociam imagem e texto apenas em termos instrutivos iniciais e geralmente deixam explícita que essa distinção didática não implica na separação de fato desses elementos. Nos quadrinhos, além de não haver “apenas” texto e imagem, pois são diversos os elementos que constituem, o signo linguístico e o visual fazem parte dos HQs e apresentam peculiaridades em relação a isso.

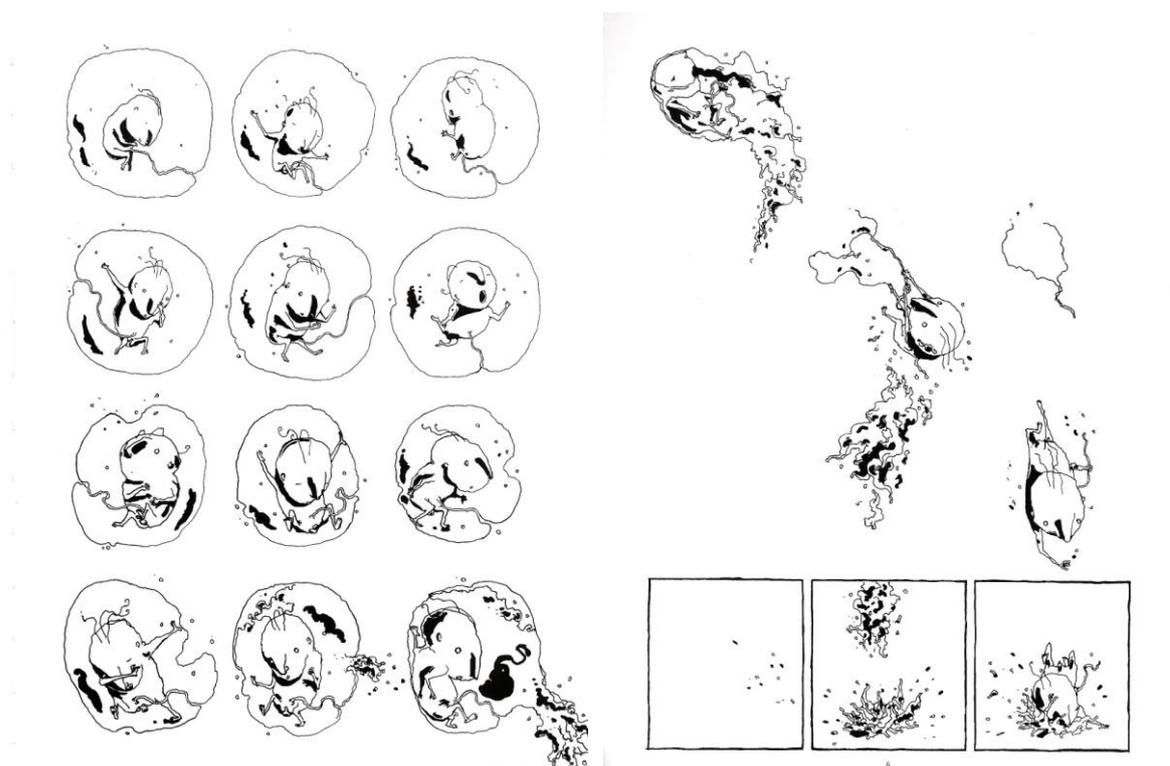
Talvez fosse mais viável, adotarmos o termo intersemiose entre texto e imagem, uma vez que, como afirma Cagnin (2014, p.103), “nos quadrinhos, a imagem e o texto fazem um intercâmbio frequente de funções: há uma função linguística da imagem, como há uma função icônica da escrita”.

Essa intersemiose é magistralmente conduzida nessa HQ através de uma miscigenação entre palavras e imagens. Nem mesmo o formato clássico bem definido dos quadrinhos tem agora vez. As linhas das letras se misturam às linhas das ilustrações, muitas vezes resultando numa leitura árdua perante os parâmetros convencionais de HQ. Apesar de

que, vale ressaltarmos, a prática estética verificada em Melite também costuma ser adotada alguns quadrinistas da atualidade.

Quando se trata do desenho nos quadrinhos, consideramos que a elaboração manual – inclusive em computador – revela, segundo Cagnin (2014), a intencionalidade do desenhista na emissão de um ato sêmico e transforma o desenho em mensagem icônica repleta de significados e intenções, e assim sendo, não existe imagem “inocente”, como podemos perceber através da criação de Melite.

Quanto ao protagonista da trama, o menino Lucius é apresentado através de um prólogo ilustrado, dentro da placenta gestacional, culminando no rompimento da placenta, quando Lucius vai parar literalmente no interior dos quadrinhos – como podemos ver na imagem a seguir:



**Figura 98 – Prefácio 1 e 2**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

A apresentação da personagem continua para justificar “um pretensioso ensaio sobre a memória e a imaginação” quando o narrador nos diz que: “essa é a memória de Lucius Tundra [...] que nunca havia saído de casa”.

A *Arte Sequencial* dos quadrinhos, denominação criada pelo quadrinista e teórico Will Eisner, implica em montar seqüências de pequenas unidades narrativas dos momentos da ação<sup>235</sup> que formam as histórias contadas nas HQs.

Sendo assim, podemos seguir o raciocínio de Cagnin (2014, p.61) que, ao encarar a narrativa como “representação de um fato nas diversas manifestações literárias, teatrais, cinematográficas de dos quadrinhos”, propõe que uma única figura estática, “por ser representada sempre num dado momento da ação”, pode constituir uma narrativa, mesmo que mínima. “A imagem gráfica estática de seres traz implicitamente informações idênticas aos elementos suprasegmentais linguísticos, como a entoação, que são também significativos”.

Se falarmos em leitura de imagens, podemos entender que cada tipo de imagem requer uma leitura diferente. A grande diferença entre uma fotografia e um desenho, por exemplo, está na seletividade e no direcionamento.

O desenho exige elaboração por parte do emissor e a preocupação de orientar a percepção do significado, ou por outra, de produzir um significado desejável. Portanto é seletiva. A seletividade é orientação por dois polos: a intenção do desenhista e as limitações do receptor. No momento em que o desenho está sendo feito, ele ultrapassa o significado puramente denotativo e quase se liberta dele para se enriquecer de conotações diversas (CAGNIN, 2014, p. 68).

No caso do desenho, o direcionamento é mais intenso, uma vez que a capacidade de representação não provém exclusivamente da similaridade (como na fotografia), mas de conhecimentos prévios que o autor aplica ao desenhar, assim como, do leitor quando interpreta os traços. Dessa forma, o desenho é um código, um sistema de signos, segundo o teórico, pois além da denotação e da conotação, traz consigo o estilo de cada ilustrador. “Como sua feitura já é conotativa, a denotação é menos pura e exige maior aprendizagem”.

Se comparado ao código linguístico, podemos considerar que a decodificação da frase, como unidade linguística, vai da parte para o todo, enquanto que a decodificação da unidade icônica vai do todo para as partes. Dessa forma, as unidades linguísticas formam um conjunto fechado de inventário limitado, embora grande, e cada uma tem “uma forma básica

---

<sup>235</sup> Cf. CAGNIN, 2014.

invariável; as formas do desenho para um mesmo conceito assumem um número infinito de variantes, o que implica diferentes formas de leitura” (CAGNIN, 2014, p. 68).

Cagnin (2014) afirma que a leitura das HQs é feita mesma forma que nas pinturas, quando inicialmente temos uma visão geral da imagem, havendo um ponto dominante que atrai nossa visão, ponto dado como núcleo que centraliza os semas<sup>236</sup> principais do significado do quadro. Posteriormente, nosso olhar passeia por todo o espaço limitado pela moldura, em vários sentidos, em busca dos outros detalhes que completem com o ponto ou a figura dominante o significado de todo o quadro. Na perspectiva de Cagnin, compartilhada por parte dos teóricos de HQ, o quadrinho é considerado como a unidade mínima articulável da história. Ideia que remete ao formato clássico, cujas sequências, unidades superiores são formadas de quadrinhos dispostos usualmente em linhas ou tiras horizontais que perpassam de uma margem à outra da página.

Todavia, podemos perceber, conforme figura 98, que a obra de Melite diverge do caráter tradicional das HQs e a contextualiza nas tendências experimentais do romance gráfico contemporâneo principalmente no tocante ao transbordar os limites dos quadros e espaços da página em branco. Possivelmente seja mais adequado à *Desistência do Azul* uma perspectiva das HQs como uma rede entrelaçada cuja leitura vai além de relações lineares, segundo Groensteen (2015). Assim as redes que os quadros formam são orientadas pela instância da história, contudo, também existem de forma descronologizada que considera a possibilidade de relações translineares e de percursos plurivetoriais.

Nesse sentido, a produção de Melite nos aponta para essa consideração mais atual da leitura quadrinística e, portanto, bem característica da tendência veiculada nos romances gráficos atuais. Esta leitura está longe de ser unívoca ou normativa, mas com diferentes níveis de recepção, cujo sentido, está para cada leitor, como algo a ser construído ou completado<sup>237</sup>.

Na história, posteriormente, encontramos Tundra mais crescido, porém sem idade definida, filho de mãe solteira, Estela – “amarga e cheia de minhocas na cabeça”<sup>238</sup> -, que praticamente o ignora. Essa rotina é quebrada com a visita de seu possível pai - Martin - que lhe dá de presente um chapéu azul.

---

<sup>236</sup> Sema, na linguística, é a unidade mínima de significação de uma palavra ou de um morfema (CAGNIN, 2014, p. 68).

<sup>237</sup> Cf. GROENSTEEN, 2015.

<sup>238</sup> MELITE, 2012, p. 38.

O suposto núcleo familiar é rompido quando Estela entrega o “pai” da criança para as autoridades acusando-o de traidor e participante de uma espécie de resistência do governo. O tempo passa, mas o narrador interage com o leitor dando a ideia imprecisa do tempo: “Quanto tempo se passou até o dia em que Lucius notou que a cor do chapéu havia desaparecido? Eu mesmo, o autor, não sei dizer...” (MELITE, 2012, p.49). E na cena seguinte, após uma consulta médica, Estela desaparece.

Um fato importante a observarmos, é dado ainda durante a apresentação da rotina de mãe e filho, quando após uma notícia violenta na televisão, Lucius se incomoda com o barulho de um pássaro na janela, e sua reação é jorrar pela boca, o que parece ser um gás ou um líquido preto.

De primeira vista, não entendemos claramente o episódio, mas posteriormente esse fato se repete após o desaparecimento de Estela, quando o menino, ao se sentir encurralado pela secretária do médico, mata Estela através de fenômeno semelhante. A cena posterior é um diálogo com a alma da secretária numa reflexão sobre a morte, como podemos ver na figura 99:



**Figura 99 – Reflexão sobre a morte**  
 Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

Como podemos constatar, estamos diante de uma “habilidade” sobrenatural de Tundra de retirar a vida de seres vivos, inicialmente inconsciente. Habilidade a qual requer elemento verossímil. Nesse sentido, em analogia com a literatura, Antonio Cândido (1970) afirma que o romance se baseia na relação estabelecida entre o ser vivo (real) e o ser ficcional – o qual é manifestado através da personagem. Esta, por sua vez, consiste na concretização do ser fictício. E afirma ainda que as afinidades e as diferenças essenciais entre os seres vivos e os entes da ficção são importantes para criar o sentimento de verdade – a verossimilhança.

No nosso caso, a “habilidade” de Tundra só se faz possível devido a essa verossimilhança, a qual foi construída através da lógica do personagem.

Na vida, estabelecemos uma interpretação de cada pessoa, a fim de podermos conferir certa unidade à sua diversificação essencial, à sucessão dos seus modos-de-ser. No romance, o escritor estabelece algo mais coeso, menos variável, que é a lógica da personagem. [...] Graças aos recursos de caracterização (isto é, os elementos que o romancista utiliza para descrever e definir a personagem, de maneira a que ela possa dar a impressão de vida, configurando-se ante o leitor), graças a tais recursos, o romancista é capaz de dar a impressão de um ser ilimitado, contraditório, infinito na sua riqueza; mas nós apreendemos, sobrevoamos essa riqueza, temos a personagem como um todo coeso ante a nossa imaginação (CANDIDO, 1970, p.59).

Se considerarmos a linha teórica classificatória de personagem de Foster<sup>239</sup>, que retoma a distinção setecentista de Johnson de forma mais ampla, entre *personagens planas - flat characters* - e *personagens esféricas - round characters*<sup>240</sup>, o protagonista será uma personagem devidamente esférica, complexa, de natureza indefinida. Não só Lucius, mas os demais participantes da trama se “encaixam” nesse perfil, uma vez que trazem o inesperado em seus comportamentos e em suas caracterizações.

Dando continuidade ao enredo, tão logo Estela desaparece, Lucius se encontra sozinho numa cidade em guerra civil, momento em que perde o chapéu azul, já desbotado com o tempo não definido. Essa perda consistirá no desenvolvimento da trama, na linha principal na obra: a busca do menino inocente pelo chapéu de cor azul, um objeto que simboliza a memória afetiva, a sua possível origem e identidade.

Mais adiante entendemos que o estranho dom de Tundra consiste em quebrar o pescoço da pessoa (tirando então a vida), e o que parecia ser um líquido que expelia pela boca, é uma espécie de mão fluida que sai de sua boca até alcançar o pescoço alheio e quebrá-lo (figura 100). Assim sendo, o elemento ficcional que beira ao absurdo permeia toda a obra.

<sup>239</sup> Johnson divide as personagens se dividem em “personagens de costumes” e “personagens de natureza”. Distinção revisitada e ampliada por Foster: “personagens planas” e “personagens esféricas”, respectivamente (CANDIDO, 1970, p.62).

<sup>240</sup> Personagens Planas: eram chamadas de *temperamentos* no século XVII e são construídas, quando na forma mais pura, em torno de uma única ideia. Esféricas: não são claramente definidas por Foster; são organizadas com maior complexidade e, assim, capazes de surpreender. Ibid.



**Figura 100 – Desenvolvendo a habilidade**  
 Fonte: *Desistência do Azul*, Zabaratan, 2012.

Durante o convívio com a gangue adolescente, Lucius irá aprender, compulsoriamente, atividades ilegais, como roubo e até mesmo assassinato, sendo também obrigado a desenvolver e aplicar sua habilidade de matar pessoas para assaltá-las.

Podemos perceber que Melite utiliza, da mesma forma que num romance<sup>241</sup>, a abordagem fragmentada das personagens, retomando assim, no plano da “técnica de caracterização, a maneira fragmentária, insatisfatória e incompleta com que elaboramos o conhecimento dos nossos semelhantes na vida real.

Todavia, há uma diferença básica entre uma posição e outra: na vida, a visão fragmentária é imanente à nossa própria experiência; é uma condição que não estabelecemos, mas a que nos submetemos. No romance, ela é criada, é estabelecida e racionalmente dirigida pelo escritor, que delimita e encerra, numa estrutura elaborada, a aventura sem fim que é, na vida, o conhecimento do outro. Daí a necessária simplificação, que pode consistir numa escolha de gestos, de frases, de objetos significativos, marcando a personagem para a identificação do leitor, sem com isso diminuir a impressão complexidade e riqueza (CANDIDO, 1970, p. 58).

<sup>241</sup> Cf. CANDIDO, 1970, p. 58.

No caso desse romance gráfico, a escolha de gestos e objetos significativos também se dá através da imagem, quando inicialmente não era revelada por completo a habilidade de Lucius, e no decorrer da obra, à medida que sua habilidade é desenvolvida, é mostrado também ilustrações que revelam os detalhes do procedimento de quebrar pescoços, como vimos nas figuras 2 e 3 anteriores.

Verificamos também que o autor recorre à metalinguagem, através da interação com os leitores nos momentos cruciais da trama, como, por exemplo, na percepção da mudança da personagem, conforme figura 101 a seguir.

SIM, MARAVILHOSO E APETITOSO LEITOR,  
 NOSSO MIMOSO LUCIUS TUNDRA, VULGO "LULU", QUEM IRIA APOSTAR,  
 SE TORNOU UM ASSASSINO... SIM, UM QUEBRADOR DE PESCOÇOS...  
 NÃO POR ESCOLHA, CLARO, MAS POR MAIORIA DE VOTOS...  
 A ESTA ALTURA O DESLUMBRANTE LEITOR JÁ DEVE TER IMAGINADO, SE AINDA É CAPAZ,  
 O QUÃO TERRÍVEL TAMBÉM NÃO FOI A CENA EM QUE NOSSO PEQUENO, MISTÉRIOSO  
 E CABEÇUDO HERÓI DEU CABO DAQUELA VELHOTA ALELIADA  
 SEM UM PINGO DE SORTE NA CARA...



POIS É, ASSIM QUE SÃO AS COISAS NESTA HISTÓRIA EM QUADRINHOS...  
 ISSO É UMA PROVA DE QUE NÃO ESTAMOS PARA BRINCADEIRA...  
 E TEM MUITO MAIS POR VIR... NO ENTANTO, QUEM ESTAVA MESMO COM SORTE,  
 SE É QUE PODEMOS USAR TAL VOCÁBULO, ERA O PRÓPRIO LUCIUS, QUE, LOGO APÓS  
 SUA DEMONSTRAÇÃO IRRETOCÁVEL DE COMO SE QUEBRA UM PESCOÇO,  
 CALU NAS GRAÇAS DO AMBICIOSO E FALASTRÃO EUFRATÉS...

116

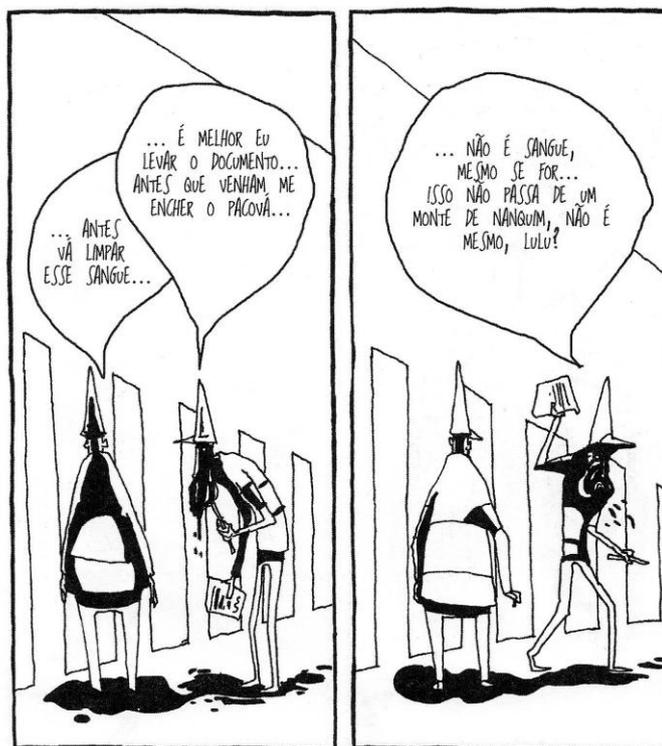
**Figura 101 – Mudança na personagem**  
 Fonte: *Desistência do Azul*, Zabaratan, 2012.

Há uma constatação explícita do narrador quando da transformação do menino, que após praticar sua habilidade de matar pessoas, “o coração de Lucius se endureceu”. O ser

humano se adapta então ao meio por uma questão de sobrevivência, o espaço narrativo fomenta o desenvolvimento da personagem.

Percebemos também que, apesar de a história centrar no protagonista como criança e de características físicas que o aproximam de um bebê, não nos deparamos com uma temática infantil. Muito pelo contrário, a inocência de Lucius e a caracterização fantástica da obra são perpassadas pela temática de uma realidade cruel de uma metrópole em conflito que engole seus moradores. Muitos são os temas de caráter sério ou adulto: falta de escrúpulos da suposta mãe e do grupo de militares que frequentam sua casa, a violência com a qual vivem o grupo de adolescentes e os personagens sobrevivem à opressão de um sistema ditatorial e cruel, o qual, ao longo da obra, parece não ter uma razão política para existir, a não ser pela opressão; a violência, pilha de corpos e ossos, sangue (nanquim), armas e muitas mortes é o que podemos encontrar nesse romance gráfico. E mesmo que as imagens poetizem as habilidades assassinas de Lucius, não anulam a presença da morte.

Como podemos notar no decorrer dessa análise, a metalinguagem é um recurso recorrente na narrativa da obra. Há inúmeras passagens que refletem diretamente sobre a autor-referência e o fazer quadrinhos, seja através do narrador ou dos diálogos dos demais personagens, ou quanto à relação do nanquim com o papel branco, a exemplo da figura 102, na qual um dos personagens está ferido e sangrando, e esclarece que, na realidade, não há sangue, mas nanquim.



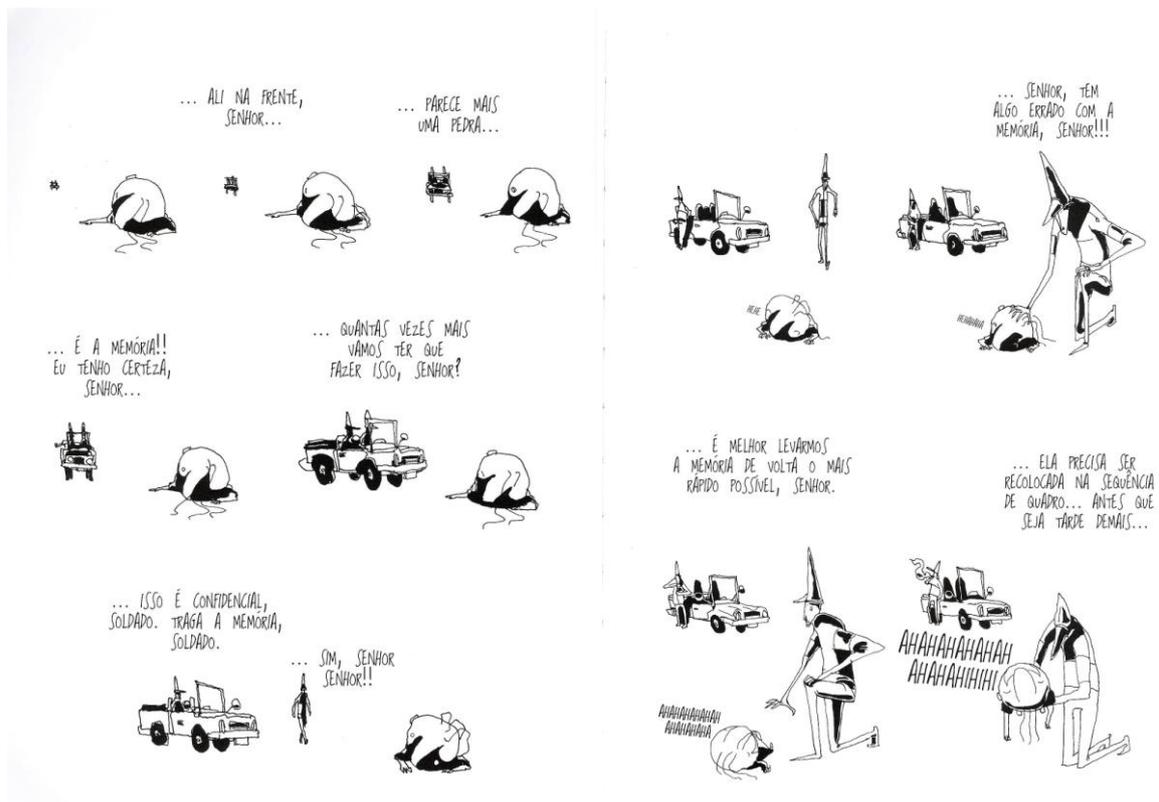
**Figura 102 – Sangue e Nanquim**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabaratan, 2012.

A seguir, temos mais uma vez o discurso metalinguístico no epílogo da obra, quando há um diálogo em torno da necessidade de sempre procurar pela memória e trazê-la de volta para que ela seja recolocada na sequência de quadros, memória aqui personificada pela figura do próprio Tundra criança e sua busca pela cor azul do chapéu, elementos que, para o personagem, simbolizam um vínculo com seu passado, suas origens e à sensação de proteção representada pela figura paterna. Segundo nos conta Melite, há uma ligação de pai e filho entre Lucius e Martin - o homem que deu o chapéu e que os soldados levaram - uma vez que era importante que o menino fosse seu filho, assim como para o menino, era essencial que Martin fosse seu pai. Por esse motivo, o chapéu tinha tamanha relevância para o protagonista, pois representava uma conexão entre eles.

Além disso, o chapéu carrega uma conotação de proteção, que caracterizava, justamente, a sensação que o menino buscava reviver. Adicionalmente, se refletirmos sobre a cor que insiste em desbotar, podemos perceber que se assemelha a uma lembrança que vai ficando cada vez mais distante com o passar do tempo e perdendo a nitidez, por isso, mesmo quando encontra o chapéu, Tundra continua na procura da cor. Ao que parece estar implícito

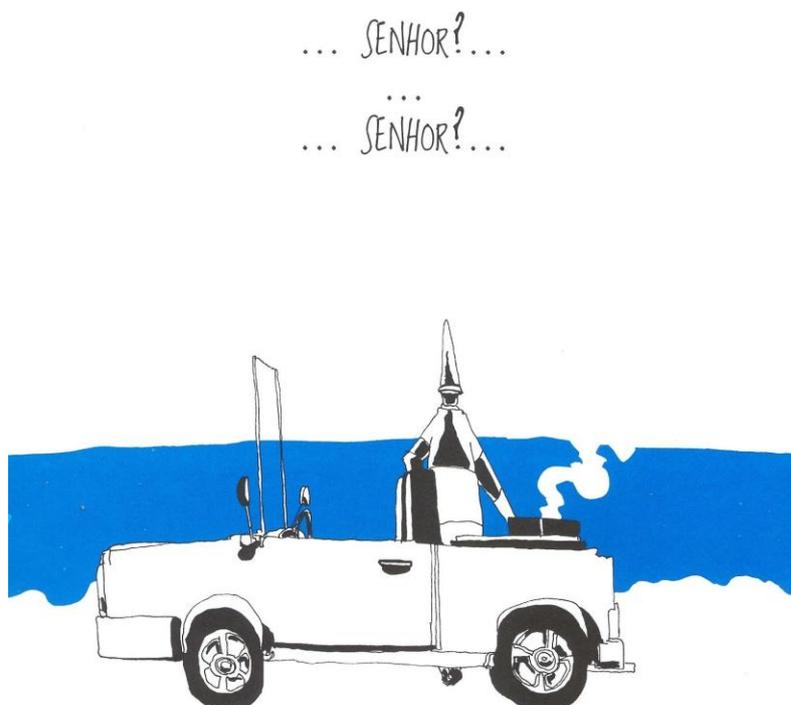
nesse quebra-cabeça é que Lucius, agora adulto e comandante de uma provável guarnição militar ordena uma busca cíclica pela memória.



**Figura 103 – Epílogo**

Fonte: Desistência do Azul, Zabaratan, 2012.

Da mesma forma que *Desistência do Azul* inicia com as ilustrações fora do traço demarcatório dos quadrinhos, também o encerra, uma vez que o protagonista, após um livro inteiro em preto e branco, vai encontrar a cor azul - ou o que parece com a cor azul - fora dos limites dos quadrinhos (figura 104).



**Figura 104 – Final**

Fonte: *Desistência do Azul*, Zabarotana, 2012.

E, dessa forma, o autor nos conduz a um sinuoso caminho metalinguístico no fazer quadrinhos, explorando e questionando as próprias convenções do formato. Através de uma narrativa nada linear, ele nos revela progressivamente a natureza e as características de cada personagem, não somente por meio da narrativa escrita, mas também através de cada detalhe das linhas ilustrativas.

Mediante a tais considerações da análise realizada em torno da obra de Melite, podemos compreender quanto à natureza dos romances gráficos contemporâneos, as condições de produção e circulações dessas publicações no Brasil, bem como entender as singularidades que essa tipologia complexa foi se transformando e se legitimando no contexto editorial, literário e artístico do nosso país.

E, para tanto, é importante termos em mente uma perspectiva multiforme e interacional de um formato cujas tentativas de classificações herméticas - a partir de parâmetros estáveis e delimitações reducionistas - são infrutíferas diante de uma natureza por si só multifacetada desse hipergênero. As linhas demarcatórias de definições dos quadrinhos são muito fluidas e talvez impalpáveis, condição que atinge um ápice – até o presente momento - nos romances gráficos.

### 3.6 ANÁLISE COMPARATIVA: CONFLUÊNCIAS

No decorrer do presente capítulo, expomos as apreciações dos romances gráficos nacionais selecionados, análise esta guiada pela escolha de aspectos: a temática adulta, a extensão e a densidade, a autoralidade, bem como a noção de transbordamento. Tais aspectos tornam-se, muitas vezes, incoerentes se apoiados numa perspectiva normativa, mas que nos possibilitaram elaborar uma reflexão norteadora quanto ao panorama de desenvolvimento das *graphic novels* brasileiras.

Acreditamos que, após as três análises isoladas, revela-se oportuno relacionarmos os pontos convergentes entre as obras propostas, além de identificarmos singularidades de cada uma a partir dos parâmetros pontuados. A relevância de traçar tais confluências consiste, principalmente, em sintonizarmos as características dos quadrinhos analisados que se relacionam e os fazem consonantes às reflexões abordadas em nosso trabalho no tocante ao romance gráfico autoral.

Nesse sentido, dentre os parâmetros norteadores, vimos que o fato de uma HQ explorar temas sérios não se caracteriza como fator condicionante à configuração como *graphic novel*. Todavia, nas três produções nos deparamos com temas densos como morte, vida, violência, traição, divergindo, contudo, quanto às formas de abordagens.

Em *Diomedes*, encontramos um humor negro escancarado, que expõe um lado mais grotesco do ser humano e nos insere no contexto decadente de um detetive de índole duvidosa que não consegue resolver os próprios casos, mas termina envolvido numa investigação mirabolante. Sua condição de sobrevivência é mantida pelo sarcasmo da própria condição. O caráter grotesco, insólito, além de ser conduzido na narrativa é também revelado através do estilo plástico impactante do quadrinista.

Já em *Grande Sertão*, temos um narrar mais poético, um texto que recria o romance de Guimarães Rosa para a linguagem HQ. Dentre os temas revisitados, temos um enfoque na

caracterização da travessia e do Sertão como ambiente inóspito, composto pela violência do ser jagunço, além de enfatizar o dilema de sentimento entre Riobaldo e Diadorim. Todo o enfoque temático é aprofundado através das imagens quadrinísticas que dialogam com nuances comuns às artes plásticas.

Em Melite, temos a ênfase na metalinguagem do fazer quadrinhos, nessa discussão no decorrer da obra, que dialoga com o caráter Fantástico, principalmente, com o Realismo Maravilhoso. Muito disso deve-se às influências e referências da obra com *Pedro Páramo* (1955) de Juan Rulfo e *O Tambor* (1959) de Gunter Grass, e por apresentar temáticas que beiram à abstração: a relação com o pai desconhecido, atrelado à busca da cor e da memória, e a autorreferência da criação.

Outra similaridade facilmente identificada consiste no fato de que todas as obras do *corpus* são narrativas longas, e, apesar de sabermos que a extensão não é um fator determinante para a caracterização de um romance gráfico, constatamos que as HQs analisadas aludem às expectativas do senso comum em torno desse quesito. Sendo assim, nos três casos, a extensão está ligada à densidade das obras e, por conseguinte, possibilita um desenvolvimento maior da narrativa.

Podemos perceber nas obras de Mutarelli e Melite, (ambas em preto e branco<sup>242</sup>), um elevado rebuscamento do traço e a representação de detalhes nos desenhos. Abordamos, em vários momentos do nosso estudo, a característica de uma complexidade de interpretação dessas obras, o que na verdade consiste no fato de tais quadrinhos exigirem uma intensa participação e envolvimento do leitor durante a leitura da obra.

Durante a análise da adaptação de *Grande Sertão: Veredas*, vimos que, através do uso das cores – principalmente pelo mecanismo expressionista da seleção cromática -, podemos alterar o nível de complexidade interpretativa de uma obra. De forma análoga, o traçado e o estilo do artista irão influenciar significativamente na recepção de uma obra, ou melhor, podem contribuir intensamente como orientador quanto ao nível de engajamento de que o leitor deve dispor para a interpretação da HQ. Assim sendo, verificamos um diálogo entre autor e leitor implícito, operado através desses aspectos, um diálogo implícito como formas de instruções, mesmo que indiretas, para a leitura da obra.

De acordo com o que se convencionou a se designar de autoral, HQs como as de Mutarelli e Melite podem ser prontamente atreladas à noção de obras nesse formato ligadas ao entendimento de autoralidade; inclusive por serem produções independentes e que trazem

---

<sup>242</sup> No caso de *Desistência do Azul*, é, em grande parte, uma HQ em preto e branco.

toda uma irreverência artística, cada qual em sua época de concepção. Em *Diomedes*, sabemos quanto à resistência e irreverência do fazer artístico à margem dos parâmetros usuais e populares até então legitimados; além da veiculação por uma editora independente.

Enquanto que a história de Lucius Tundra representa grande parte das produções de *graphic novels* atuais no Brasil, pelo contexto de criação independente, numa trajetória de autorialidade fomentada pela reivindicação, talvez de forma inconsciente, dos autores por um fazer sem restrição de padrões estéticos cristalizados, que terminaram por fortalecer a tendência das *graphic novels* no Brasil.

Há outra similiaridade entre os quadrinhos de Melite e Mutarelli no tocante à autorreferencialidade, na relação dos autores com seus pais, questão indicada em vários momentos das respectivas produções aqui analisadas. Em ambos os casos, as histórias em quadrinhos parecem estabelecer um elo afetivo entre pai e filho, um ponto em comum que atravessa os possíveis conflitos de relação, mantendo um diálogo através dessa memória afetiva. Podemos perceber que, nessas obras, o teor confessional, autobiográfico, atinge uma autorialidade visceral, uma vez que as criações desses quadrinistas refletem os sentimentos e as histórias pessoais.

Contudo, na obra de R. Rosa e Guazzelli, uma adaptação, divergimos do ponto de vista comumente adotado de aspecto secundário das obras adaptadas, como não autorais. Nesse quesito, descrevemos algumas ferramentas teóricas - principalmente, quanto às propostas de Huctheon (2011) - que possibilitassem entendermos esse tipo de produção como nova criação. Assim sendo, o autoral dessa HQ se dá de forma distinta quando em comparação com *Diomedes* e *Desistência do azul*, uma vez que é um produto diretamente referenciado de outra obra já existente e ainda fruto de um processo não espontâneo, onde um editor contratou os quadrinistas para a criação do quadrinho.

No entanto, mesmo que a questão autoral tenha se dado de forma diversa, o processo de autorialidade aqui estudado tende a focalizar no gradual posicionamento e autonomia artísticos alcançado pelos quadrinistas brasileiros, inclusive diante de uma produção encomendada editorialmente.

Já que partimos do entendimento de transbordamento como um ultrapassar de convenções, sejam elas de natureza narrativa, material, estética, dentre outras. Nesse sentido, Mutarelli opera o aspecto mais através da narrativa, enquanto que na adaptação esse questionamento é preponderantemente estético, plástico. Na realidade, se pararmos para pensar, a noção de transbordamento nesses romances gráficos está muito ligada aos outros

parâmetros. Em *Diomedes*, por exemplo, as temáticas atemporais estão ligadas ao estilo do autor, estando tal relação correlacionada à densidade da HQ, a qual por sua vez, foi possibilitada também pela extensão material; a criação da obra deu-se num contexto diferencial para a época, com a imposição e a resistência de uma narrativa não popular na década de 1990, principalmente no tocante aos temas e estilo que exploram o lado grotesco dos personagens.

Assim sendo, a noção do transbordar padrões, da irreverência estética, é decorrente de todos os outros aspectos em *Diomedes*, que estabelece um marco basilar na trajetória do romance gráfico nacional, representando a fomentação dessa tipologia dos quadrinhos no país.

Na HQ de Rodrigo Rosa e Guazzelli, encontramos, principalmente, uma irreverência quanto aos padrões plásticos, materiais dos quadrinhos, ao dialogar sobre o próprio formato e jogar, de forma sinestésica, com a narrativa através do projeto gráfico e com a expressividade das ilustrações como um dos pontos de mais potencial recreacional da adaptação, nesse caso.

Por sua vez, em *Desistência do Azul*, podemos contemplar diversas formas do transbordar, a começar no tocante às contravenções da diagramação convencional dos quadros e da página, além de construir uma narrativa de reflexão metalinguística do fazer quadrinhos. Nesse romance gráfico, o ultrapassar também está correlacionado com os demais parâmetros. Dessa forma, podemos perceber que cada obra, em seu recorte contextual, nos oferta possibilidades múltiplas de entender os romances gráficos.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do nosso trabalho, descrevemos, de forma ampla, o percurso histórico das produções quadrinescas no Brasil, desde seus primórdios até o formato divulgado como romance gráfico, dialogando com considerações sobre a importância de uma instrumentalização quanto à linguagem dos quadrinhos e seus elementos composicionais, no intuito de permitir uma maior compreensão nas leituras das HQs. Além disso, apresentamos o formato das HQs, aportados nas ideias de Ramos (2010) e Maingueneau (2006), como um hipergênero, composto por diversos gêneros reunidos em torno de uma linguagem em comum.

A fim de contemplarmos os nossos objetivos, realizamos uma análise diacrônica para refletir sobre as características e tendências dessa tipologia, através de questões que foram desde nomenclaturas às produções atuais no país.

Para tanto, abordamos sobre a importância de entender as HQs como uma linguagem autônoma, uma área artística multifacetada que vai além da simples divisão entre texto e imagem, e possui um funcionamento singular. Por isso, apresentamos, inicialmente, considerações sobre alguns dos recorrentes elementos composicionais das HQs, a fim de viabilizarmos uma instrumentalização introdutória quanto aos recursos e às particularidades dessa linguagem - os quais foram elencados com fins de intenção didática.

Adentramos também nas concepções teóricas e nomenclaturas do gênero romance gráfico. Nessa perspectiva, apresentamos diálogos entre o formato e a literatura - dentre outras áreas - não no sentido de traçar comparações de valores artísticos, mas, sim, em termos de estudos intersemióticos entre áreas artísticas de natureza múltipla; entendendo o romance gráfico como um gênero próprio das HQs que, por conseguinte, também se relacionam com outros campos.

Na sequência, realizamos um relato diacrônico quanto às produções brasileiras dotadas de características em torno da tipologia *graphic novel*, abordando desde o que consideramos como obras e autores fomentadores do gênero no âmbito nacional. Na sequência, procuramos descrever as singularidades do momento histórico do *boom* das adaptações para as HQs no país como fator preponderante para a retomada quadrinesca, através dos PCN, do PNBE e demais incentivos governamentais. Isso somado aos autores que, no decorrer do tempo, foram superando as amarras mercadológicas de adaptação com intenção única de fidelidade ao texto fonte e passaram a operar recriações artísticas com

maior liberdade autoral e minuciosidade estética. A partir dessas perspectivas de uma reivindicação artística autoral, procuramos mostrar um panorama das atuais produções nacionais desse formato.

Em seguida, foram selecionadas três obras que representassem os três períodos descritos, com o intuito de analisá-las à luz das reflexões e posicionamentos teóricos trazidos ao longo deste trabalho, ressaltando as características que fazem com que essas produções possam ser consideradas romances gráficos.

Para tanto, elencamos alguns aspectos sinalizadores da tipologia numa abordagem reflexiva, e não como tentativa de categorização, ou seja, diante dos aspectos discorridos como autoralidade, temática adulta, extensão material e densidade; todos relacionados à noção de transbordamento como um fazer renovado e alinhado às tendências contemporâneas que demandam um ultrapassar de padrões.

Na sequência, adentramos na análise propriamente dita do *corpus*: *Diomedes*, de Mutarelli, *Grande Sertão: Veredas* de Rodrigo Rosa e Eloar Guazzelli e, por fim, *Desistência do Azul*, de Leandro Melite. Por fim, contemplamos uma análise comparativa em torno das três produções com o intuito de perceber, principalmente, as confluências entre elas, e a noção do transbordamento estando ligada aos demais parâmetros de autoralidade, extensão e densidade. Além disso, pudemos verificar como as obras, quando postas em diálogo, apontam para várias possibilidades de entender a diversidade dos romances gráficos.

A título de reflexão, trouxemos a afirmação do quadrinista Jean-Christophe Menu<sup>243</sup> (2006) de que os quadrinhos seriam uma forma artística atrasada, uma vez que a sua história pode ser considerada uma história de atraso se comparada à pintura, à literatura, dentre outras. Talvez somente agora estejam em um estado equivalente ao que tais formas artísticas estiveram nas décadas de 1910-1920, aproximadamente. Todavia, faz-se importante recordarmos que cada área artística e de conhecimento possui suas peculiaridades de formação e percurso histórico, não apresentando a obrigatoriedade de uma comparação historiográfica restrita, a qual termina por enfatizar a hierarquização das artes.

Por isso, podemos tomar a opinião do quadrinista francês como reflexão quanto à antiguidade do fazer quadrinhos em contrapartida à incipiente legitimação desse hipergênero como forma artística autônoma, sendo, muitas vezes, recorrente um discurso quanto à

---

<sup>243</sup> Um dos quadrinistas fundadores da *L'Association*, em entrevista concedida a M. WIVEL, conforme Referências dessa Tese.

necessidade de reafirmação artística dos quadrinhos diante da mídia, da academia, do mercado editorial e do senso comum.

Lembramos que, apesar da prática antiga, os estudos e aprofundamentos teóricos no tocante às HQs como meio artístico próprio são ainda recentes. Isso sem falar na desvalorização monetária que os profissionais do ramo costumam enfrentar, caracterizando a atividade pouco lucrativa se comparada a outras mídias.

Sendo assim, é uma forma artística que constitui um vasto terreno a ser explorado, e, consoante a Garcia (2012), acreditamos que as conquistas dos quadrinhos irão depender – como sempre o foram – do talento e do compromisso – até mesmo ideológico – de alguns autores individuais que continuarão fazendo HQs apesar de tudo e independente das nomenclaturas tipológicas. Pois, apesar de haver uma comunidade quadrinística - a mesma que permite que o formato continue existindo -, faz-se necessário que os quadrinistas continuem fazendo quadrinhos mesmo com os altos e baixos do mercado editorial ou das tendências demandadas. A exemplo de um Lourenço Muttarelli, Flávio Colin, e Marcatti, dentre tantos outros, que, em território brasileiro, mantiveram a arte viva, resistiram. E, se hoje, aqui no Brasil estamos estudando, debatendo, trazendo para os circuitos mais variados como festivais de cultura *geek* ou eventos acadêmicos, muito se deve a esses heróis da resistência.

De acordo com o quadrinista Luciano Salles<sup>244</sup>, um mercado forte de histórias em quadrinhos se faz com a diversidade de temas, formatos, gêneros, ousadias, quebras de paradigmas e com todos os tipos de autores, leitores e editores. Essa diversidade do mercado de quadrinhos brasileiro poderá ser um sinal do amadurecimento do hipergênero no país, comportando espaço para todos os tipos e formatos.

Um fato importante a ser considerado, no contexto nacional, deu-se com a inclusão, em 2017, da categoria “Histórias em Quadrinhos” no Prêmio Jabuti – considerado pela mídia como a premiação literária de maior relevância do país. Em 03 de maio de 2017, o atual curador do prêmio, Luiz Armando Bagolin, anunciou os quadrinhos como nova categoria da premiação, durante uma coletiva de imprensa na Câmara Brasileira do Livro (CBL), em São Paulo.

Apesar de não haver uma referência oficializada, o crítico de quadrinhos Ramon Vitral (2017) acredita que a inclusão da categoria é resultado direto da comoção em torno da campanha iniciada por ele, em parceria com o jornalista e tradutor de quadrinhos, Érico

---

<sup>244</sup> Entrevista com Salles. Disponível em: <<http://www.dimensaolimbo.com/2016/09/quadrinhos-fofinhos-x-quadrinhos-cabeca.html>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

Assis, e o quadrinista Wagner Willian<sup>245</sup>, em dezembro de 2016, através da *Carta aberta de quadrinistas brasileiros propondo a inclusão da categoria 'Quadrinhos' no Prêmio Jabuti 2017*, seguida de um abaixo-assinado eletrônico.

A movimentação teve apoio de diversas editoras e diversos profissionais do ramo. A carta reivindica a relevância artística e mercadológica das HQs para o Brasil:

Embora tenham nascido nos jornais e tenham permanecido grande parte de sua história nas bancas de jornais e revistas, os quadrinhos são publicados no formato livro, no Brasil, desde o início do século 20. De coletâneas de tiras de jornal até reproduções de álbuns estrangeiros, os quadrinhos estiveram presentes nas livrarias brasileiras, mesmo que em grau reduzido, ao longo do século passado. [...] Neste século 21, não se pode mais falar “em grau reduzido”. Basta entrar em qualquer livraria física de médio a grande porte, ou nas livrarias digitais, e identificar que todas possuem seções dedicadas aos quadrinhos<sup>246</sup>.

É ainda afirmado que o hipergênero se insere na descrição de livro, conforme o regulamento geral da premiação: “considera-se livro obra intelectual impressa e publicada, com ISBN e ficha catalográfica, impressos no livro”. No entanto, a carta traz a ressalva de considerar quadrinhos como uma forma de expressão artística com linguagem e histórico próprios, semelhante ao que defendemos neste trabalho.

Dessa forma, o contexto atual de produção e leitura de HQ continua em constante crescimento e não cessa em descobrir novos talentos. Além disso, o público leitor do formato busca, compra, estuda e também cria, constituindo um mercado autônomo – embora não igualmente lucrativo no aspecto financeiro, mas sustentável artisticamente e ideologicamente -, não mais sujeito exclusivamente às grandes editoras e de suas estratégias comerciais.

Algumas editoras que merecem destaque no contexto brasileiro por viabilizar obras autorais são Barba Negra (2010-2012), HQM, PANINI, UGRA Press, Zabarata, Desiderata, Balão Editorial, Veneta, Nemo (papel importante por ampliar os espaços de publicação de mulheres quadrinistas), Editora Criativo (responsável pela publicação e relançamento de muitos dos livros teóricos sobre quadrinhos no Brasil), Marca de Fantasia (com inúmeras publicações no âmbito teórico e acadêmico), Mino (começou em 2014 e se

<sup>245</sup> Autor de *Bulldogma* (2016) e *Lobisomem Sem Barba* (2014) - e segundo colocado na categoria Ilustração do Jabuti em 2015.

<sup>246</sup> Trecho da *Carta aberta de quadrinistas brasileiros propondo a inclusão da categoria 'Quadrinhos' no Prêmio Jabuti 2017*, contida nos apêndices deste trabalho.

mantém como uma das principais editoras a publicar quadrinhos nacionais e internacionais numa proposta experimental de qualidade estética desvinculada de tendências mercadológicas), dentre tantas outras editoras e espaços destinados à valorização e à circulação de quadrinhos no país.

Diante do exposto, esperamos que o presente trabalho possa contribuir como forma de catalogação de uma tradição cultural criativa já reconhecida e reflexão para um entendimento mais complexo quanto ao desenvolvimento do romance gráfico brasileiro, bem como suscitar uma diversidade de estudos futuros capazes de intensificar o conhecimento sobre a temática no país.

Além disso, esperamos que as discussões abordadas possam se configurar numa contribuição teórica relevante não só ao estudo dos HQs como também para a área de Intersemiose, em suas relações de fronteiriças entre verbal e não-verbal na arte.

(SHERRY: Exaltar a qualidade do trabalho indicado à publicação pois que se configura numa contribuição teórica relevante não só ao estudo dos HQs como também para a intersemiose, relações de fronteira entre verbal e não-verbal na arte)

## REFERÊNCIAS

- ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Trad. S. N. Ferreira. São Paulo: Global, 1990.
- ABBOTT, Edwin A. **Planolândia: Um Romance de Muitas Dimensões**. Trad. L. de S. Mendes. São Paulo: Conrad, 2002.
- ALBUQUERQUE, Paulo M. **O mundo emocionante do romance policial**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1979.
- ALMEIDA, João Antonio Buhner. **Xalberto e seus Contos de Lugar Nenhum**. 2010. Disponível em: <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=arquivosincríveis&id=1291074935>>. Acesso em: 17 out 2014.
- \_\_\_\_\_. **O Karma de Gaargot, de Sérgio Macedo em o Grilo**. 2010. Disponível em: <<http://www.bigorna.net/index.php?secao=arquivosincríveis&id=1285733063>>. Acesso em: 17 out 2016.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. Trad. D. Bottmann e F. Carotti. São Paulo: Cia. das Letras, 1992.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora**. Trad. I. T. de Faria. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- BAGNARIOL, Piero; BARROSO, Fabiano; VIANA, Maria Luiza *et al.* **Guia ilustrado de graffiti e quadrinhos**. Belo Horizonte: Graffiti 76, 2004.
- \_\_\_\_\_. **Graffiti e quadrinhos na história da arte**. In: BAGNARIOL, Piero *et al.* Guia Ilustrado de graffiti e quadrinhos. Belo Horizonte: Graffiti 76, 2004, p. 9-74.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Problemas da poética de Dostoiévski**. 4.ed. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance**. São Paulo: Hucitec, 2010a.
- \_\_\_\_\_. **A cultura popular na Idade Média e no renascimento**. São Paulo: Hucitec, 2010b.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BARRERO, Manuel. **La novela gráfica: Perversión genérica de una etiqueta editorial**, 2008. Disponível em:

<<http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/articulo8diciembre.html>>. Acesso em: 05 mai 2016.

BARRETO, Lima. **Triste fim de Policarpo Quaresma**. Roteiro e desenhos de Cesar Lobo; Adaptação e roteiro de Luiz Antonio Aguiar. São Paulo: Ática, 2010. (Clássicos brasileiros em HQ).

\_\_\_\_\_. **Triste fim de Policarpo Quaresma**. Ilustrações de Edgar Vasques; Roteiro de Flávio Braga,. Rio de Janeiro: Desiderata, 2010. (Grandes clássicos em graphic novel).

\_\_\_\_\_. **Triste fim de Policarpo Quaresma**. Adaptação e desenhos de Lailson de Holanda Cavalcanti. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2008. (Quadrinhos nacionais).

BARROSO, Fabiano Azevedo. **Quadrinizar a literatura ou literaturizar o quadrinho?** In: GUERINI, A; BARBOSA, T. V. R. (Orgs.). Pescando imagens com rede textual: HQ como tradução. São Paulo: Peirópolis, 2013.

\_\_\_\_\_. **História recente dos quadrinhos**. In: BAGNARIOL, Piero *et al.* Guia ilustrado de graffiti e quadrinhos. Belo Horizonte: Graffiti 76, 2004, p.75-154.

BARTH, John. **The Friday Book: essays and other non-fiction**. London: The John Hopkins University Press, 1984.

BARTHES, Roland. **S/Z: uma análise da novela Sarrasine de Honoré de Balzac**. Trad. L. Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

\_\_\_\_\_. **O grau zero da escrita**. São Paulo: Martins Fontes, 2004a.

\_\_\_\_\_. **O prazer do texto**. Trad. M. Barahona. São Paulo: Cultrix, 1974.

\_\_\_\_\_. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004b.

BARTHES, Roland. et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1976.

BEATY, Bart. **Comics Versus Art**. Toronto: University of Toronto Press, 2012.

BENJAMIN, Walter. **Magia, técnica, arte e política**. v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1987a.

\_\_\_\_\_. **Desempacotando minha biblioteca: um discurso sobre o colecionador**. In: \_\_\_\_\_. Rua de mão única (Obras escolhidas II). Trad. R. T. Filho e J. Barbosa. São Paulo: Brasiliense, 1987b, p. 227-35.

BERGER, John. **Modos de ver: arte e comunicação**. São Paulo: Martins Fontes, 1972.

BERONA, David A. **Wordless books: the original graphic novel**. Nova York: Abrams, 2008.

BONINI, Adair. Mídia / suporte e hipergênero: os gêneros textuais e suas relações. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 11, n. 3, p. 679-704, 2011. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbla/v11n3/05.pdf>>. Acesso em: 17 out 2016.

BONINO, Rachel. Onomatopéia, imagem e ação. **Revista Educação**. Ano 12, n. 144, Ed. Seguimento, Abr. 2009. p. 24-59.

BORDIEU, Pierre. **As regras da arte**. São Paulo; Companhia das Letras, 2002.

BORDWELL, David. **The way Hollywood tells it: story and style in modern movies**. Los Angeles: California University, 2006.

BORGES, Jorge Luis. **Pierre Menard, autor do Quixote**. In: \_\_\_\_\_. Ficcões. São Paulo: Globo, 1999.

\_\_\_\_\_. **O Livro**. In: \_\_\_\_\_. Borges oral & sete noites. Trad. H. Jahn. São Paulo: Companhia Das Letras, 2011. p. 11-21.

BORGES, Renata Farhat. **Clássicos em quadrinhos e seus editores no Brasil: o ímpeto nas produções de adaptações literárias no século XXI**. Tese (Doutorado em Comunicação). – Escola de comunicação e Artes, USP, São Paulo. 2016. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-17032017-160918/pt-br.php>>. Acesso em: 10 dez. 2017.

BOSI, Alfredo. **História concisa da literatura brasileira**. São Paulo: Cultrix, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. FNDE. Secretaria de Educação Básica. Edital de Convocação para inscrição de obras de Literatura a serem distribuídas às escolas públicas do Ensino Fundamental, no processo de avaliação e seleção para o Programa Nacional Biblioteca da Escola – PNBE 2006. Brasília. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/programas/programas-do-livro/consultas/editais-programas-livro/item/3017-editais-anteriores>>. Acesso em: 22 jul. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. FNDE. Secretaria de Educação Básica. Edital de convocação para inscrição e seleção de obras de Literatura para o Programa Nacional Biblioteca da Escola – PNBE 2012. Brasília. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/programas/biblioteca-da-escola/biblioteca-da-escola-consultas/item/3982-edital-pnbe-2012>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acesso em: 22 jul. 2017.

BROMBERT, Victor. **Em louvor de anti-heróis**. São Paulo: Ateliê, 2001.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. Trad. V. M. X. dos Santos. Bauru: SP/EDUSC, 2004.

CADÔR, Amir Brito. **Imagens escritas**. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto das Artes, UNICAMP, Campinas. 2007. 180 f. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/>>. Acesso em: 20 mai. 2017.

CAFAGGI, Lu; CAFAGGI, Vitor. **Turma da Mônica: laços**. São Paulo: Panini, 2013.

CAGNIN, Antônio. **Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014.

CAMPBELL, Eddie. **El manifiesto de la Novela Gráfica**. 2004. Disponível em: <<http://www.68revoluciones.com/?p=450>>. Acesso em: 20 mai. 2017.

CAMPOS, Augusto de; CAMPOS, Haroldo de; PIGNATARI, Décio. **Teoria da poesia concreta: textos críticos e manifestos, 1950-1960**. São Paulo: Editora Duas Cidades, 1975.

CANDIDO, Antonio. **A Educação pela Noite e Outros Ensaios**. São Paulo: Ática, 1989.

\_\_\_\_\_. Literatura, espelho da América? **Remate de males**, Campinas, p.105-113, 1999. Número especial. Disponível em: <<http://revistas.iel.unicamp.br/index.php/remate/article/view/3563>>. Acesso em: 15 mai. 2017.

\_\_\_\_\_. **Literatura e sociedade**. São Paulo: T.A. Queiroz; Publifolha, 2000.

CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol. et al. **A Personagem da Ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

CARDOSO, Athos Eichler (Org.). **Aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883**. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013. (Edições do Senado Federal, v. 44). Disponível em: <<http://www2.senado.gov.br/bdsf/handle/id/521244>>. Acesso em: 15 mar. 2017.

CHAN, Iana. Entrevista com João Kulcsár. **Revista Educar para crescer**. São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/aprendizagem/alfabetizacao-visual-787135.shtml>>. Acesso em: 01 jan. 2017.

CHAUI, Marilena. **Janela da Alma, Espelho do Mundo**. In: NOVAES, Adauto (org.). **O Olhar**. São Paulo: Cia das Letras, 1988. p. 31-63.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. Trad. V. da C. e Silva. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.

CHIAMPI, Irlomar. **O Realismo Maravilhoso**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

CHUTE, Hilary. Comics as literature? Reading graphic narrative. **Publications of the Modern Language Association of America**, v. 123, n. 2 p. 452-465, mar. 2008. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/25501865>>. Acesso em: 15 mai. 2017.

CIRNE, Moacy. **Bum! A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

\_\_\_\_\_. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa, 1990.

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

CLOWES, Daniel. **The complete Eightball**. Seattle, Washington: Fantagraphics Books, 2015.

COMPAGNON, Antoine. **O Demônio da teoria: literatura e senso comum**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

COELHO, Rogério. **Louco: fuga**. São Paulo: Panini, 2015.

COLIN, Flávio. **Caraíba**. São Paulo: Desiderata, 2006.

COLIN, Flávio; SRBEK, Wellington. **Estórias Gerais**. São Paulo: Nemo, 2001.

COSTA, Magno. **A vida de Jonas**. Campinas: Zarabatana Books, 2014.

COVALESKI, Rogério Luiz. Artes e comunicação: a construção de imagens e imaginários híbridos. **Galáxia** - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, São Paulo, n. 24, p. 89-101, dez. 2012. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/8218>>. Acesso em: 25 dez. 2016.

DÄLLENBACH, Lucien. **The Mirror in the Text**. Chicago: The University of Chicago Press, 1989.

DELEUZE, Gilles. **Lógica da Sensação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.

DELL'ISOLA, Regina Lúcia Péret. **Perspectivas teóricas subjacentes às noções de gêneros: textuais ou discursivos?** In: \_\_\_\_\_ (Org.). **Gêneros textuais: o que há por trás do espelho?** Belo Horizonte: UFMG, 2012. p. 8-19.

DERDYK, Edith. **Formas de Pensar o Desenho: o desenvolvimento do grafismo infantil**. São Paulo: Scipione, 1994.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem verbal**. Trad. J. L. Camargo. São Paulo: Martins fontes, 1991.

DUNCAN, Randy; SMITH, Mathew J. **The power of comics: history, form and culture**. New York: The Continuum International Publishing Group, 2009.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, Umberto. **Leitura do texto literário: lector in fabula**. Lisboa: Presença, 1979.

\_\_\_\_\_. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

\_\_\_\_\_. **Apocalípticos e integrados**. Trad. Pérola Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1993.

\_\_\_\_\_. **Quase a mesma coisa: experiências da tradução**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- \_\_\_\_\_. **Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço**. São Paulo: Devir, 2009.
- \_\_\_\_\_. **Narrativas gráficas**. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2010.
- FARINACCIO, Pascoal. Espaços claustrofóbicos na obra de Lourenço Mutarelli. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea da UnB**, Brasília, n.42, jul./dez. 2013. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2316-40182013000200015](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2316-40182013000200015)>. Acesso em: 25 dez. 2016.
- FEHÉR, Ferenc. **O romance está morrendo?** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- FERREIRA, Aurélio. Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 5. ed. Curitiba: Positivo, 2010.
- FERREIRA, Ermelinda. **A Literatura do Esgotamento e a Literatura da Plenitude: o pós-modernismo na visão de John Barth**. Disponível em: <[http://www.plataforma.paraapoesia.nom.br/ermelinda\\_ensaios2.htm](http://www.plataforma.paraapoesia.nom.br/ermelinda_ensaios2.htm)>. Acesso em: 21 out. 2016.
- \_\_\_\_\_. A novela gráfica como releitura do Bildungsroman. **Intersemiose - Revista Digital**, ano 2, n. 03, jan./jun. 2013. Disponível em: <<http://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2013/07/05.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2016.
- \_\_\_\_\_. **Dos quadrinhos à novela gráfica: a emancipação do gibi**. Recife, 2013. Trabalho inédito.
- FIGUEIRA, Diego Aparecido Alves G. **Dialogismo e tradição nas histórias em quadrinhos contemporâneas**. Dissertação (Mestrado em Lingüística) - Centro de Educação e Ciências Humanas, UFSCar, São Carlos. 2009. Disponível em: <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5675>>. Acesso em: 15 mai. 2016.
- FONSECA, Rubem. **O romance morreu: crônicas**. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2014.
- FORMAGGIO, Dino. **L'arte come idea e come esperienza**. Milan: Mondadori, 1981.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Lisboa: Passagens, 1992.
- \_\_\_\_\_. **A Arqueologia do Saber**. Trad. L. F. B. Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- FRIEDMAN, Norman. O Ponto de Vista na Ficção. **Revista USP**, São Paulo, n 53, p. 166-182, mar./mai. 2002. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/33195>>. Acesso em: 5. Abr. 2015.
- FRYE, Northrop. **Anatomia da crítica**. São Paulo, Cultrix, 1973.

GARCÍA, Santiago. **A Novela Gráfica**. Trad. M. Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GENETTE, Gérard. **Figuras**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

\_\_\_\_\_. **Paratextos editoriais**. Trad. A. Faleiros. São Paulo: Ateliê editorial, 2009.

\_\_\_\_\_. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Trad. C. Braga; E. V. C. Vieira et al. Belo Horizonte: Editora Viva-voz, 2010.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e Ilusão**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

\_\_\_\_\_. **A história da arte**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GOODMAN, Nelson. **Linguagens da Arte**. Lisboa: Gradiva, 2006.

GRASS, Günter. **Gato e rato**. Trad. Rachel Teixeira Valença. Rio de Janeiro: Editorial Labor do Brasil, 1976.

\_\_\_\_\_. **O tambor**. Tradução de Lúcio Alves, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

GRAWUNDER, Maria Zenilda. **A palavra mascarada: sobre a alegoria**. Santa Maria: UFSM, 1996.

GRAVETT, Paul. **Graphic novels: Stories to change your life**. Londres: Aurum Press, 2005.

\_\_\_\_\_. **The Graphic Novel In Europe**, 2009. Disponível em:  
<[http://www.paulgravett.com/index.php/articles/article/graphic\\_novels1/](http://www.paulgravett.com/index.php/articles/article/graphic_novels1/)>. Acesso em: 23 out. 2016.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Trad. Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GUAZZELLI, Eloar; ROSA, Rodrigo. **Grande Sertão Veredas**. São Paulo: Biblioteca Azul, 2014.

HARKHAM, Sammy. **Pobre marinheiro**. São José do Rio Preto: Balão Editorial, 2013.

HOHLFELDT, Antonio Carlos. **Conto brasileiro contemporâneo**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.

HUTCHEON, Linda. **Poética do Pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

\_\_\_\_\_. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: UFSC, 2011.

IBÁÑEZ, Andrés. **El cómic hecho literatura**, 2007. Disponível em:  
<[http://www.revistadelibros.com/articulo\\_imprimible\\_pdf.php?art=3444&t=articulos](http://www.revistadelibros.com/articulo_imprimible_pdf.php?art=3444&t=articulos)>. Acesso em: 03 out. 2016.

IGAYARA, Waldyr. **Prefácio**. In: ANDERSON, Brent Eric; CLAREMONT, Christopher. X-Men: O conflito de uma raça. Série Graphic Novel. n. 1. jan. São Paulo: abr. 1988. p. 4.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. Trad. J. Kreschmer v. 1. São Paulo: 34, 1996.

JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. In: \_\_\_\_\_. **Linguística e comunicação**. 22.ed. São Paulo: Cultrix, 2001.

JAMESON, Frederic. **Pós-Modernidade**: a lógica cultural do capitalismo tardio. Trad. M. E. Cevasco. São Paulo: Ática, 1997.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. São Paulo: Ática, 1994.

JOACHIM, Sébastien (Org.). **Representações inter/intraculturais**: literatura/arte, outros domínios. Recife: Eduap, 2008.

\_\_\_\_\_. **Novos Aspectos da leitura**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2012.

JOLLES, André. **Formas Simples**. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix, 1976.

JÚNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura dos quadrinhos, 1933-64. São Paulo: Companhia das letras, 2004.

\_\_\_\_\_. **A guerra dos gibis 2**: Maria Erótica e o clamor do sexo: a imprensa, pornografia, comunismo e censura na ditadura militar, 1964-1985. São Paulo: Editoractiva, 2010.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte**. Trad. A. Cabral e A. de P. Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

\_\_\_\_\_. **Ponto linha plano**: contribuição para a análise dos elementos picturais. Trad. E. Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

KOTHE, Flávio. **Literatura e sistemas intersemióticos**. São Paulo: Cortez, 1981.

\_\_\_\_\_. **A alegoria**. São Paulo: Ática, 1986.

LORENZ, Günter W. **Diálogo com Guimarães Rosa**. In: COUTINHO, Eduardo F. (Org.). Guimarães Rosa. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991. p. 62-97.

LUYTEN, Sonia M. B. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2000.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**. São Paulo: Duas cidades; 34, 2009.

MAAS, Wilma Patricia Marzari Dinardo. **O Cânone mínimo**: o Bildungsroman na história da literatura. São Paulo: UNESP, 2000.

MACEDO, Sérgio. **O Karma de Gaargot**, São Paulo: Massao Ohno, 1973.

\_\_\_\_\_. **Xingu!** São Paulo: Devir, 2007.

MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2003.

\_\_\_\_\_. Indigestos e sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais. **CULTURAS MUDIÁTICAS**, UFPB, v. 2, n. 1, jan./jun. 2009. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/cm/article/view/11688>>.

MAINGUENEAU, Dominique. **O contexto da obra literária**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

\_\_\_\_\_. **Análise de textos de comunicação**. Trad. C. P. de Souza-e-Silva; D. Rocha. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

\_\_\_\_\_. Genre, hypergenre, dialogue. **Calidoscópico**, UNISINOS, São Leopoldo, v. 3. n. 2, p. 131-137. mai./ago. 2005.

\_\_\_\_\_. **Discurso literário**. Trad. Adail Sobral. São Paulo: Contexto, 2006.

\_\_\_\_\_. **Doze conceitos em Análise do Discurso**. São Paulo: Parábola, 2010.

\_\_\_\_\_. Autoralidade e pseudonímia. **Revista da ABRALIN**, Curitiba, v. 15, n. 2, p. 101-117, jul./dez. 2016. Disponível em: <<http://revistas.ufpr.br/abralin/article/view/47886>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

MARÇAL, Marcia Romero. A tensão entre o fantástico e o maravilhoso. **Revista FronteiraZ da PUCSP**, São Paulo, n. 3. 2009. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12541>>. Acesso em 12 set. 2016.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; Bezerra, M. A. **Gêneros textuais e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

\_\_\_\_\_. A questão do suporte dos gêneros textuais. **Revista DLCV - Língua, linguística e literatura**, UFPB, João Pessoa, v. 1, n.1, p. 9-40, 2003. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/dclv/article/view/7434/4503>>. Acesso em: 2 mai. 2017.

MARINGONI, Gilberto. **Angelo Agostini: a Imprensa ilustrada da Corte à Capital Federal, 1884-1910**. São Paulo: Devir, 2011.

MAZZARI, Marcus Vinícius. **Romance de formação em perspectiva histórica: O Tambor de lata de Günther Grass**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1999.

MAZZUCHELLI, David. **Asterios Polyp**. New York: Pantheon Books, 2009.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 1995.

\_\_\_\_\_. **Reiventando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006.

MELITE, Leandro M. **Desistência do azul**: um pretensioso ensaio sobre a memória e a imaginação. Campinas: Zarabatana, 2012.

MELO, Havane. Maria Bezerra de. **Romance gráfico brasileiro**: a construção de um gênero quadro a quadro. 237f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação, UnB, Brasília. 2015. Disponível em:  
<<http://repositorio.unb.br/handle/10482/21560>>. Acesso em: 2 mai. 2017.

MENEZES, Rafael. **Desistência do Azul**. O Espanador, 2012. Disponível em:  
<<http://espanadores.blogspot.com.br/2012/11/desistencia-do-azul-lm-melite.html>>. Acesso em 12 set. 2014.

MITCHEL, William John Thomas. **Iconology**: image, text, ideology. Chicago: The University of Chicago Press, 1986.

\_\_\_\_\_. **Picture Theory**: essays on verbal and visual representation. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

\_\_\_\_\_. **Beyond Comparison**. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Eds.). *A comics studies reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.

MERINO, Ana. **El cómic hispánico**. Madri: Cátedra, 2003.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. São Paulo: Panini, 2009.

MORAES, Leandro. **Preview da HQ Desistência do Azul**. 2012. Disponível em:  
<<http://nerdvision.com.br/veja-um-preview-da-hq-a-desistencia-do-azul-de-leandro-moraes-e-making-off/>>. Acesso em 12 set. 2016.

MOYA, Álvaro de. **Vapt-vupt**. São Paulo: Clemente e Gramani, 2003.

MOYA; Álvaro de; D'ASSUNÇÃO, Otacílio. **Edições Maravilhosas**: as adaptações literárias em quadrinhos. In: MOYA, Álvaro de; CIRNE, Moacy (Orgs.). *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da biblioteca nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002. p. 38-79.

MUNIZ JR, José de Souza. **Girafas e bonsais**: editoras “independentes na Argentina e no Brasil (1991-2015). Tese (Doutorado em Sociologia). – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, USP, São Paulo. 2016. Disponível em:  
<<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8132/tde-28112016-103559/pt-br.php>>. Acesso em: 17 mai. 2017.

MUTARELLI, Lucimar. Lourenço Mutarelli e a representação do herói. **Revista Agaque**. São Paulo: ECA, v. 3, n. 1, 2001. Disponível em:  
<[http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano3/numero1/agaquev3n1\\_2.htm](http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano3/numero1/agaquev3n1_2.htm)>. Acesso em: 3 abr. 2016.

\_\_\_\_\_. **Os quadrinhos autorais como meio de cultura e informação:** um enfoque em sua utilização educacional e como fonte de leitura. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, USP, São Paulo. 2004. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/infotec/teses-03-04/resumo\\_2984.html](http://www.ufrgs.br/infotec/teses-03-04/resumo_2984.html)>. Acesso em: 3 abr. 2016.

MUTTARELLI; VERGUEIRO. **Lourenço Mutarelli e a produção de graphic novels no Brasil.** In: \_\_\_\_\_. A história dos Quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado. São Paulo: Laços, 2011. p. 200-217.

MUTARELLI, Lourenço. **Diomedes.** São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

NICHOLS, Sallie. **Jung e o tarô:** uma jornada arquetípica. Trad. Octávio Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix, 2007.

OLIVEIRA, Jô. **A guerra do Reino divino.** São Paulo: Hedra, 2001.

OLIVEIRA, Lucas Antunes. **O labirinto sem Minotauro:** Roberto Bolaño e a Narrativa Policial na Contemporaneidade. Tese (Doutorado em Teoria da Literatura). – Centro de Artes e Comunicação, UFPE, Recife. 2016. Disponível em: <<http://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/17298>>. Acesso em: 17 mai. 2017.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de Oliveira. **Histórias em quadrinhos e suas múltiplas linguagens.** In: \_\_\_\_\_. GPLCCJ – USP. Disponível em: <<http://grupoplccj.webnode.com.br/quadrinhos/>>. Acesso em: 17 set. 2016.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação.** Rio de Janeiro: Vozes, 1977.

\_\_\_\_\_. **Universos da arte.** São Paulo: Campus, 1983.

PAES, José Paulo. **A aventura literária:** ensaios sobre ficção e ficções. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. **A aventura do livro experimental.** Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

PAULSON, Noelle. **Munch, The Scream.** Art history. Khan Academy. 2015. Disponível em: <<https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/late-europe-and-americas/modernity-ap/a/munch-the-scream>>. Acesso em: 02. abr. 2017.

PAZ, Octavio. **Convergências:** ensaios sobre arte e literatura. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente.** Rio de Janeiro: SENAC EDITORAS, 2010.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia.** São Paulo: Cultrix, 1972.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Falência da crítica.** São Paulo: Perspectiva: 1973.

PIERINI, Fábio Lucas. **O fantástico e a alegoria em A mão perdida na caixa de correio.** v. 19, n. 38-39, UFRG, 2005. Disponível em:

<<http://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/30069/18654>>. Acesso em 15 nov. 2016.

PLAZA, Júlio. **O livro como forma de arte (I)**. Arte em São Paulo, São Paulo, n.6, abr. 1982. 15 p. Disponível em: <<http://futurismismos.blogspot.com.br/2011/03/o-livro-como-forma-de-arte-i-julio.html>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

\_\_\_\_\_. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva. 1987.

PROPP, Vladimir. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. São Paulo: Martins Fontes, 1977.

QUEIROZ, João. Entrevista com Augusto de Campos. **Cadernos de tradução**. v.2, n.22, UFSC, 2008. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/viewFile/9291/9423>>. Acesso em: 02. abr. 2017.

RAMOS, Paulo. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor**. 2007. Tese (Doutorado em Letras) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, USP, São Paulo. 424 f. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-04092007-141941/pt-br.php>>. Acesso em: 17 set. 2016.

\_\_\_\_\_. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Revista do GEL**, São Paulo, n.3, set./dez. 2009. Disponível em: <[http://www.gel.org.br/estudoslinguisticos/volumes/38/EL\\_V38N3\\_28.pdf](http://www.gel.org.br/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28.pdf)>. Acesso em: 25 out. 2015.

\_\_\_\_\_. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

\_\_\_\_\_. **Revolução do gíbi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Devir, 2012a.

\_\_\_\_\_. **Tiras, gênero e hipergênero: como os três conceitos se processam nas histórias em quadrinhos?** In: VI SIGET. **Anais eletrônicos...** Natal: UFRN, 2012b. Disponível em: <[http://www.cchla.ufrn.br/visiget/pgs/pt/anais/Artigos/Paulo%20Ramos%20\(UNIFESP\).pdf](http://www.cchla.ufrn.br/visiget/pgs/pt/anais/Artigos/Paulo%20Ramos%20(UNIFESP).pdf)>. Acesso em: 13 mai. 2015.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. *Graphic novel*, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo. In: JORNADA DE ESTUDO SOBRE ROMANCES GRÁFICOS. **Anais eletrônicos...** Brasília: UnB, 2011. Disponível em: <[http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2011/paulo\\_ramos\\_diego\\_figueira.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/paulo_ramos_diego_figueira.pdf)>. Acesso em: 15 mai. 2015.

ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 1994.

ROSENFELD, Anatol. **Estruturas e problemas da obra literária**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

\_\_\_\_\_. **A visão grotesca**. In: WALDMAN, B; AMÂNCIO, M. Noah/Noaj. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2007.

RULFO, Juan. **Pedro Páramo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

SÁ, Joane Leôncio de. **Sobre a adaptação dos clássicos literários para os quadrinhos: uma análise do “caso” Policarpo Quaresma**. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Centro de Artes e Comunicação, UFPE, Recife. 2013. Disponível em: <<http://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/11475>>. Acesso em: 22 dez. 2015.

SALLES, Luciano. **L’amour: 12 oz**. São Paulo: Mino: 2014.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. A poesia e as outras artes. **Cadernos de Semiótica Aplicada**. v. 9.n. 2, dez. 2011. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/4725> >. Acesso em: 15 jan. 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTIAGO, Silviano. **Genealogia da ferocidade: ensaio sobre Grande Sertão: Veredas**, de Guimarães Rosa. Recife: CEPE, 2017.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. Revistas alternativas de quadrinhos no Brasil na década de 1970: uma análise de *O Bicho*. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**. ALAIC. Ano 7, n. 12, jan./jun. 2010. Disponível em: <<http://www.alaic.org/revistaalaic/index.php/alaic/article/view/178>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

SARAVÁ, Marcelo; OLIVEIRA, Marco. **Aos cuidados de Rafaela**. Campinas: Zarabatana Books, 2014.

SCHMIDT, Eric; COHEN, Jared. **A nova era digital**. Trad. A. B. Rodrigues e R. Durst. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

SECRETARIA DA CULTURA DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Edital nº 35/2017 do Programa de Ação Cultural**. Disponível em: <<http://www.cultura.sp.gov.br/StaticFiles/SEC/edital/HQ.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

SHIKO. **Piteco: ingá**. São Paulo: Panini, 2013.

SILVA, Diamantino. **Quadrinhos para quadrados**. Porto Alegre: Bells, 1976.

SILVEIRA, Paulo. **A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista**. 2. ed. Porto Alegre: UFRGS, 2008.

SIMON, Joe; SIMON, Jim. **The comic book makers**. Nova York: Crestwood, 1990.

SOARES, Angélica. **Gêneros literários**. São Paulo: Ática, 2007.

SOUSANIS, Nick. **Unflattening**. Cambridge: Harvard University Press, 2015.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

\_\_\_\_\_. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

VARGAS, Alexandre Link. **A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta**. 230 f. Tese (Doutorado em Literatura) – Centro de Comunicação e Expressão, UFSC, Florianópolis, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/135497>>. Acesso em: 2 mai. 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). **Muito além dos quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte**. São Paulo: Devir, 2009a.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009b.

VERGUEIRO, Waldomiro.; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). **A história dos Quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado**. São Paulo: Laços, 2011.

\_\_\_\_\_. **A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2015.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2007.

VERSACI, Rocco. **This book contains graphic language: Comics as literature**. Nova York: Continuum, 2008.

VITRAL, Ramon. **Literatura gráfica**. 2015. Disponível em: <http://www.vitralizado.com/hq/literatura-em-quadrinhos/>>. Acesso em 23 abr. 2017.

VOLLI, Ugo. **As linguagens das artes**. In: Manual de Semiótica. Trad. S. D. C. Reis. São Paulo: Loyola, 2007.

XALBERTO. **Contos de Lugar Nenhum**. São Paulo: Contos de Lugar Nenhum, Massao Ohno, 1978.

WARE, Chris. **Building Stores**. New York: Pantheon Books, 2012.

WESTENBERG, Clea. **Comics grow up into graphic novels**. 2012. Disponível em: <http://au.artshub.com/au/news-article/opinions/arts/comics-grow-up-into-graphic-novels-190214>>. Acesso: 20 mai. 2014.

WIVEL, Matthias. Entrevista com Jean-Christophe Menu. **The Comics Journal**, n. 277, p. 144-174, 2006.

**APÊNDICE A - Conversa com leandro melite, autor de desistência do azul (2012)**

Transcrição parcial da conversa entre Leandro Melite, autor de *Desistência do Azul*, e a autora. (São Paulo/SP, 09 de dezembro de 2014).

**Joane: Como se deu o processo de criação?**

**Melite:** Eu não tinha ideia de como seria os personagens, era só uma ideia de história infantil. Na época eu trabalhava numa livraria e ganhei um moleskine e comprei umas canetas e comecei a fazer. Já tinha um nome, e mais ou menos a história seria sobre um garotinho em busca de algo que faltava nele. Ele tinha notado a fuga da cor do universo dele e ele buscava essa cor. A ideia era de um livro infantil sobre isso. E eu comecei achando que seria um livro, mas comecei a fazer quadrinhos e fui fazendo, sem roteiro mesmo. Eu sabia o que ia acontecer, mas não tinha roteiro escrito, fui fazendo direto nos quadrinhos, direto no desenho. Eu tinha uma ideia pelo que o personagem ia passar. Eu sabia que seriam 3 partes. Eu tinha referências literárias especificamente literárias. Duas coisas que tinham me marcado foi o *Pedro Páramo*, do Juan Rufo, o escritor mexicano Juan Rufo o Pedro Páramo que é meio que a gênese da do realismo fantástico latino-americano ele é meio que o início do realismo fantástico latino-americano a partir desde que nasce os outros assim. E de *O Tambor* do Günter Grass, do alemão. Eu tinha essas duas referências. O personagem do Günter Grass que é o Oscar tinha me marcado muito. Ele é um menino que mora com a mãe não sabe muito bem quem é o pai. Então eu meio que tomei isso como um ponto de partida e eu sabia que esse menino ia ter que se desvencilhar da casa e ia chegar num ponto onde ele iria se deparar com uma figura paterna, é um negócio meio psicanalítico. Depois eu fui meio que estudando... e pegando essas coisas psicanalíticas.

**Joane: E quanto à questão de Lucius extrair a vida das pessoas com aquilo que parece uma mão fluida? Como surgiu isso?**

**Melite:** Eu queria mostrar na verdade... o personagem a princípio ele não sabe muito bem o que está acontecendo ali, e quais são as regras da vida. Há esferas que ele fosse meu que se expandindo essa esfera um personagem sai da casa dele no começo não sabia como era a casa dele por fora imaginava uma imagem de uma casa enorme, o que não é totalmente mentira faz parte de uma outra diferença de uma hora sonho com aquele pensamento dele não é totalmente mentira, pois aquela casa existe em algum ponto distante da memória dele.

Quando ele sai daquele modelo da casa com a mulher que ele acredita ser sua mãe, quando ele sai dali, ele sai de uma esfera, e quando encontra os adolescentes ele entra em outra esfera, e aqueles meninos ensinam parte de alguma forma proteger amigos, que ele faz parte daquela espécie de família. O livro é muito sobre família. Há muitas figuras familiares que se repetem durante a história, como o Martin que deu o chapéu para o Tundra, ou O Gorda, como uma figura materna, Sempre vai ter a figura da mãe e do pai. Personagens que vão tomar forma dessas figuras familiares. Em passagens que cada uma delas são esferas pela qual Lucius vai passando e subvertendo as esferas, chegando até o limite delas, expandindo siando do quadro.

**Joane: Ele deixa de ser inocente a partir do momento que ele passa a praticar aqueles atos?**

**Melite:** Ele não tem consciência do que está fazendo. Ele está apenas se adaptando àquela realidade, ele vai se acostumando com aquele círculo. Parece com o que o livro fala dessas coisas da apresentação e da assimilação. Quando o pai lhe dá um chapéu e que o pai apresentou o chapéu para o menino. Então aquilo que ele é apresentado ao chapéu, numa primeira instância, que ele faz uma conexão, o Winnicott, por exemplo na apresentação, a criança não sabe o que é um trovão, e em um primeiro momento ele se assusta porque é algo que nunca viu, mas quando a mãe apresenta o trovão, ele associa a imagem da mãe ao trovão, cria-se então uma esfera, quando o pai dá o chapéu cria-se uma esfera, e ele vai experimentar aquela sensação, e esta sensação vai ser buscada sempre, ele precisa daquela sensação de novo, mas ela nunca vai ser a mesma. É como o usuário de droga que experimentou uma droga pela primeira vez, e ele precisa recuperar aquela sensação, e vai buscando, mas nunca vai recuperar aquela sensação de como foi pela primeira vez, então aquele choque inicial vai se deteriorando, então é mais ou menos o que ele busca no decorrer do livro. A medida em que o tempo passa, vai esbranquiçando as cores, vai deixando cada vez mais tênue dentro da nossa memória mesmo. E quando ele se depara com a cor novamente no final ele não consegue ver mais aquilo porque não existe mais, o espaço tempo já foi, não vai ser recuperado, mesmo que seja a cor do objeto, aquilo não vai ser recuperado.

**Joane: Quem foi sua inspiração de traço, de estilo nos quadrinhos? Você é um leitor de quadrinhos há muito tempo? Eu não consegui identificar uma proximidade de traço com o seu, que parece bastante singular.**

**Melite:** Na verdade, eu tinha uma ideia de uma ilustração infantil. Acabou que não consegui ficar algo infantil, mas uma mistura. Não houve uma referência direta. Mas eu gosto muito do Jules Feiffer durante muito tempo eu tentei imitá-lo, por admirar. Ele foi o assistente de Will Eisner, e como ele não desenhava muito bem, colocam ele só pra fazer algumas histórias e esboços. Depois ele se tornou escritor, dramaturgo. Eu gosto muito dele e também do Mutarelli porque é aquela coisa solta. O meu início como leitor é Super herói. No Brasil eu gostava muito do Ziraldo. Eu gostava muito do *Fantasma*, do Lee Falk. Eu tenho a edição do casamento do Fantasma que meu pai deu para minha mãe, e eu guardo até hoje. Eu descobri na verdade que meu pai queria ser desenhista de quadrinhos, que meu avô chegou a queimar todas as suas revistas de quadrinhos para ele não ler e pensar em trabalhar porque ele estava lendo muita arte. Tinha essa história. E eu só descobri esse fato do meu pai bem depois da sua morte, e depois mesmo de ter publicado essa obra. Na verdade, as coisas que eu li me ajudaram a formar minha visão de mundo e a me defender na vida mesmo. Eu acho que há coisas boas de literatura e de HQ. Mas pela linguagem de literatura, por ela se assemelhar mais ao pensamento, e eu viver muito da minha vida só pelo pensamento, pelo interior, como que eu vivi isso se adequa mais à literatura, eu tenho um carinho maior pela literatura. Mas não acho que eu consigo escrever hoje literatura somente, sem quadrinhos, como autores que fluem de um universo para o outro. Eu acho que não conseguiria viver sem o desenho também.

Para uma coisa se tornar romance gráfico não é só o número de páginas, nem o tanto de texto, é algo específico de primor, de desprendimento do enredo. Porque o roteiro das HQs é muito exato, eu acho. Ele busca uma coisa muito exata, é algo que se assemelha talvez mais à dramaturgia do que ao cinema. Acho que se precisa ter um domínio muito bom de dramaturgia para fazer uma boa história em quadrinhos sem as elipses. No meu próprio livro eu tenho elipses, que entra o narrador, foge do (?) ... isso são elipses que fogem do roteiro convencional de uma história convencional. Então essas elipses te ajudam a meio que subverter uma ordem da narrativa aristotélica clássica, onde tudo tem um papel específico na história, se você tirar alguma coisa, a história perde, ou se colocar algo, a história muda... acho que a literatura não precisa ter isso, principalmente a literatura contemporânea. (...) Se você quer lidar com a teoria do romance e tal, Walter Benjamin traz coisas

interessantíssimas. Por exemplo, quando ele fala que o romance não acrescenta nada à experiência humana, ele não fala sobre a experiência humana, ele é meio como uma coisa fechada. Até então existia a literatura rural, oral existia aquela literatura que tratava especificamente da experiência, ela falava alguma coisa, ela te dava algum conselho. Ele não o desrespeita o romance, mas fala que ele diz respeito a uma coisa fechada. Ele compara com a literatura ainda ligada à tradição oral a exemplos de histórias que tenham conselhos, que te digam alguma mensagem, e ele fala que o romance não necessariamente precisa disso, e em sua forma mais madura, ele não te diz isso, ele te conta uma coisa sobre alguém, sobre uma experiência que você jamais vai acessar de uma forma completa, então não acrescenta algo a experiência humana da mesma forma que a tradição oral fazia.

Sobre o termo, para falar que isso aqui é um romance gráfico é muito complicado. Acho que são coisas vendidas como romances gráficos que não o são. Por exemplo, eu considero *O lobo Solitário*<sup>247</sup>, aquele mangá, os seus 28 volumes eu considero algo tão forte quanto Tolstói para mim. Eu tive uma experiência de romance com ele. Tem coisas ali que você consegue acessar... tem uma linha temporal, você vai num ritmo de leitura de quadros e, em algum momento o autor traz uma coisa que alarga o tempo, faz essa bolsa que faz você, meio que, inflar. Sua imaginação infla, você percebe mais do que está ali e depois você volta. Isso eu acho que o romance faz, e nem todos os quadrinhos fazem. Muitos quadrinhos que são vendidos como romances gráficos, que tem uma história longa, tem muitas páginas, é feito por escritor, sai no caderno da Ilustrada, aquela coisa toda... é muito burburinho, mas não a potência do romance.

**Joane: Então para você, para os quadrinhos ser romance gráfico, ele tem que ter uma relação com a literatura?**

**Melite:** Eu acho que é meio pedante, mas eu vou assumir isso. Por exemplo, quando você chama um quadrinho de filme você também está fazendo essa associação (...). Eu respeito também a opinião da pessoa que acha que quadrinho não deva ser nada além de quadrinho, que é a mesma opinião da pessoa com a literatura, né (...) Uma vez me perguntaram se meu quadrinho tinha muitas páginas e eu falei era para ter muito mais, pois eu cortei bastante coisa, mas que eu achava que às vezes a quantidade é a qualidade. Mas com isso eu não quero dizer que quem quer fazer algo mais literário precisa de muitas páginas, mas que às vezes você precisa de um tempo de páginas, um tempo que só as páginas e o volume vai te

---

<sup>247</sup> Série de mangá criada pelo autor Kazuo Koike e pelo ilustrador Goseki Kojima.

dar, para alargar esse processo de inflar de que eu falei. Quando há poucas páginas, talvez a literatura funcione porque você tem só letras, só palavras, a pessoa pode ficar ali meio que maturando... no quadrinho também, mas o volume vai te ajudar muito nos quadrinhos. Dificilmente, se você for muito pretensioso com o que você quer, se quiser se aprofundar... você vai precisar de muitas páginas. Porque o quadrinho já trabalha com a redução, essa arte nasceu assim, em abreviar. E quando você abrevia, tira um monte de coisas mesmo, é difícil ter o mesmo efeito que a literatura tem. Se você quer produzir uma coisa, o desenho vai te limitar, a página vai te limitar, e você trabalha com a página, disso você não pode fugir de trabalhar com o espaço. É a única forma de arte em que o espaço e o tempo são a mesma coisa. Isso é mágico. E isso se assemelha muito com a vida. Na literatura, o espaço e o tempo não são a mesma coisa, você tem a página. No cinema você tem o espaço meio que em função do tempo. Mas só no quadrinho os dois se equivalem. Talvez por isso se justifique mais ter muitas páginas, dessa coisa concreta para poder se aprofundar num tema e poder transcorrer em cima dele. Se você fizer com poucas páginas, não é que vai ser pior, nem que vai ter um efeito melhor que teria se tivesse muitas páginas, mas de qualquer jeito vai ser uma redução, uma abreviação.

**Joane: Você considera a HQ *The Arrival*, de Shaun Tan, uma novela gráfica?**

**Melite:** Sim, porque ela tem um efeito muito interessante, um efeito em que você sai do está acontecendo, que te leva para uma coisa que está fora dali, da própria história. Quando o quadrinho permite isso, que é quando ele foge do roteiro clássico, te dá nuances de uma outra coisa, de uma outra história, ele sai da própria história que você está contando. Ele te dá uma ideia de existe uma outra história que você perdeu ali. Acho muito interessante isso... quando uma história não está totalmente amarrada. Existe uma coisa ali que te dá uma estranheza, a estranheza é muito importante. Não digo que tudo precisa ser assim, mas é algo que eu prefiro. E Shaun Tan trabalha com a imagem muito bem contada, muito bem decupada a história.

**Joane: O que você poderia falar quanto à presença da metalinguagem na obra, a questão da tinta preta no papel branco, e a presença do azul?**

**Melite:** Eu queria que na verdade que o livro fosse uma experiência do personagem, que falasse da vida desse personagem. Ele está preso no livro, eu queria fazer algo que tivesse a ver com a ideia do retorno de Nietzsche. Quando eu comecei com a ideia da metalinguagem,

que o personagem ia sair do quadrinho e no final ia ser revelado que ele ia voltar para o quadrinho, no começo ele tá no útero e cai no quadrinho, e esse fluxo ia se renovar eternamente dentro do livro, se a gente supor que o livro vive por ele mesmo, numa dimensão onírica, mas não tanto assim. Vamos pensar que o livro sobrevive por ele mesmo, que conta aquela história pra sempre, e os personagens estão dentro daquilo e não conseguem sair. Então eu tinha aquela ideia do eterno retorno como algo que se renovasse eternamente e que o personagem não está só preso no livro, mas em cada quadro também. E quando ele sai do quadro, ele tem a sensação de que saiu de algo, mas na verdade não saiu, pois no final a gente sabe que ele está revivendo aqueles momentos. Apesar de ter saído dos quadros, mesmo na dimensão fora dos quadros, aquilo já se repetiu (...). Quando ele acha que escapou de uma coisa, por exemplo quando Lucius fala com o Porkakov, que está dentro da casa partida ao meio, ele fala sobre uma história na qual um cara que ele precisa voltar na memória dele; ele vive num mundo com umas reservas energéticas e inventa uma máquina que consegue fazer ele viajar na própria memória. E assim ele consegue retirar energia através do contato com os objetos da memória. Tem um objeto do passado dele que é uma roupa de super-herói, e através dessa roupa ele tem duas opções: vestir a roupa e salvar o mundo, ou pegar essa roupa e salvar o mundo fora, que é quando ele descobre que pode extrair essa energia dos objetos do passado, na sua memória. A exemplo do momento com a figura paterna que apresenta essa pulsão de energia no começo do livro. E é sobre isso que o livro fala, sobre um cara que está revivendo, ou tentando reviver, aquele momento em que ganhou o chapéu do suposto pai, e ele está preso nisso, nessas voltas para tentar reviver esse momento tantas e tantas vezes, que no final, vemos os soldados perguntar: “Senhor, quantas vezes mais a gente vai ter que fazer isso?”, e ele responde que é confidencial. Esse soldado que faz a pergunta dá uma luz para o leitor. E o menino, quando ele ri, ali é o momento em que percebe o que está acontecendo. E é o único momento em que ele ri na história toda, quando ele percebe que aquilo ali vai se repetir de novo e de novo.

**Joane: A personagem Ida Llomax, a qual o encontra no final da história, é a mãe de Lucius?**

**Melite:** Para mim, ela é a mãe dele. Na verdade, eu tinha, no moleskine, a história dela, na qual ela foi presa pelo exército e tem o Lucius na cadeia. O bebê é retirado dela e entregue aos cuidados de Estela, a mulher que aparece no começo como sua mãe, e os soldados estão sempre ali... e na verdade Stella é filha de um dos soldados que prendeu Ida. E o pai

biológico do menino é um daqueles soldados que olha pra ele e fala: “Você me lembra alguém?”. Mas na história, de Lucius, a biologia era o que menos importava para ele. E para o Martin, o homem que deu o chapéu e que os soldados levaram, era importante que Lucius fosse o filho e, para o menino, era muito importante que Martin fosse o pai. Por isso a importância do chapéu, é a conexão entre eles. O chapéu que tem a simbologia também de proteção, que passa a ser meio que o pai dele, que cobre a cabeça e protege, depois que ele perde Martin.

**Joane: Tanto é que quando ele perde o chapéu, ele nem pensa na mãe dele que foi embora, Estela, mas apenas no chapéu.**

**Melite:** (...) Pro personagem era muito importante ter essa figura e o objeto ligava ele a essa figura paterna.

**Joane: Em relação à questão do fluido que mata o pássaro no começo, a princípio a gente não entende o que seria aquele fluido saindo da boca de Lucius toda vez que ele se sente amedrontado, acuado, e com o desenrolar da trama, conforme vai desenvolvendo a habilidade dele, podemos notar aquele fluido passa a tomar um formato de mão que agarra no pescoço das pessoas. Isso foi intencional?**

**Melite:** Sim. Aquilo, na verdade, substitui, muitas vezes, a fala do personagem. Quando eu mexo muito com a linguagem no livro, eu meio que substituo o balão. Para mim, a coisa que sai do balão, que sai das pessoas, quando ele não consegue falar, como na página do jorro que ele não consegue deter, aquilo é meio que a gênese da mãozinha ali, da coisa que ele conseguiu controlar. Então aquilo ali é a voz dele, é como ele se comunica, é a linguagem dele. Como nos quadrinhos a gente tem o balão e aquela forma que sai da boca e também é tinta, dentro do universo ali é a tinta, como ele não conseguia articular aquilo, era antes uma tinta solta, algo disforme, que aos poucos ele foi usando para o que precisava, que seria matar as pessoas, lutar com a Ida no final para proteger o chapéu. Então aquela língua, linguagem, é a extensão dele. Além disso ele gago, uma gagueira que é quase o idioma dele, ele, meio que, interpreta tudo a partir daquela gagueira, daquela impossibilidade de articular a fala, e aquilo meio que vai se desenvolvendo talvez pela violência. Para mim é a voz dele mesmo, quando ele fala que a pessoa ali vai morrer... e o narrador, para mim também é muito importante o narrador, que é também um personagem, o qual some na terceira parte do livro. Como era muito importante para mim que eu trabalhasse a linguagem, o narrador

ele é algo consciente ali, com aquelas caixinhas e textos, ele tem um papel que está dentro dos quadros. E, que por isso, quando acabam os quadros, ele não aparece mais, não tem mais narrador, ficam apenas as vozes dos personagens. Então, a questão de ter muito texto em uns momentos e, em outros, o fato de Lucius não poder falar... uma coisa é meio que o complemento da outra. Mas algumas coisas não foram programadas, eu fui percebendo com o tempo. Não tinha planejado tudo daquela forma (...). A HQ é como uma coleção de acidentes que foram ocasionando em um livro final.

**Joane: Você considera romance gráfico literatura ou quadrinho?**

**Melite:** Tem algumas coisas que chegam muito perto da literatura.

**Joane: Você considera que os romances gráficos são quadrinhos que conversam com a literatura ou são como uma evolução dos quadrinhos? Alguns acreditam que o romance gráfico é uma evolução dos quadrinhos, outras que é um tipo de quadrinhos que conversa com a literatura.**

**Melite:** Assim, a gente tem sempre que avaliar a questão de dinheiro, onde o mercado está... meio que as coisas acabam funcionando em função também, como quem vai comprar ou a que público serve. Então isso tem que ser analisado um pouco porque, na verdade, muito é mídia também, a publicidade é quase tudo. (...) e o quadrinho também é muito publicidade. Hoje para você vender alguma coisa às vezes muito difícil de ser lida, você precisa de muita publicidade. Porque muita gente compra só porque teve uma publicidade muito forte, às vezes a pessoa não vai nem ler, mas para editora vale já ter comprado (...) Então, acaba funcionando em direção ao leitor e ao dinheiro, o qual manda em muita coisa. Se você for falar na verdade sobre a evolução do quadrinho você pode falar em função da evolução de uma venda, e é algo muito fluido, que serve ao mercado, à venda, e você pode falar o que quiser para vender, “É o melhor quadrinho do ano” ou “melhor do mundo”, ou “melhor quadrinho do Brasil”, “o melhor quadrinista do Brasil”, melhor isso, melhor aquilo... Muita gente paga para ver.

**Joane: E os quadrinhos estão mudando muito rapidamente...**

**Melite:** Eu acho que isso vai tender a se apagar um pouco. Acho que o mercado está se formando e eu torço para que se forme um mercado sólido, porque dentro de um mercado sólido ele te abre... Alguns autores vão pagar por outros, isso é normal. Um autor que vende

muito vai pagar por um que vende pouco e eu acho bom que isso aconteça. Autores que façam o estritamente comercial são muito necessários, e o editor tem que aproveitar bem isso (...). E o cara que se pretenda alguma coisa, que é meio pretensioso mesmo, que quer abrir novos caminhos, ele abre caminhos na selva, ele ver um lugar e fala “eu tô indo por aqui, talvez não dê certo, mas eu vou”. Mas isso não é uma escolha, uma escolha é quando você trabalha para o mercado, estritamente com o mercado. Mas quando você trabalha com uma coisa inerente a você e quando vai falar de você... isso não é uma escolha. E o bom editor tem que saber olhar isso e também aceitar esse outro caminho. Também não estou dizendo que o editor vai aceitar uma coisa horrível só porque tem que publicar algo diferente. Não é isso (...). Acho que o mercado precisa mais de editor, o editor está sumindo, é muita publicação independente, o autor faz por si mesmo, o editor virou um comprador de obras de foram não sabe falar pro autor o que ele tem que fazer, não sabe tirar o melhor do autor, ou nem conversa (...). Talvez alguns autores de hoje acabem se tornando editores, é importante isso também. Acabam se tornando bons editores de quadrinhos que saibam trabalhar, ver de repente que o cara do comercial ser estimulado a fazer mais coisas (...) Nem tudo vende muito e não é por isso que não tenha que ser publicado também.

**Joane: E você pretende lançar outra obra?**

**Melite:** Meu problema é que eu só vou conseguir lançar coisas muito grandes e isso demora um tempo. E o mercado de quadrinhos não é assim, ele está preparado para pequenas histórias, pequenos volumes, muita feira... e eu não sou um autor disso, eu também tenho que saber o que é que eu sou, tenho que me entender como autor. Eu sofri um pouco depois do lançamento do livro porque eu tinha uma pressão comigo mesmo, de que eu tinha que publicar outra coisa logo, mas já estou começando a me entender mais, como um autor que vai demorar para lançar outra coisa, que vai ter mais de 200 páginas, vai conversar um pouco com literatura, só que mais tênue e tal. A gente vive também na era da imagem, da notoriedade, então a pessoa tem que estar sempre à mostra senão ela não existe.

**Joane: Você frequenta esses encontros e feiras de quadrinhos?**

**Melite:** Não costumo ir não, para te falar a verdade eu não gosto muito.

**Joane: E como se inteira sobre os últimos lançamentos de quadrinhos? Costuma ler essas obras?**

**Melite:** Atualmente eu não tenho lido nada que é lançado. Eu considero os outros autores muito melhores do que eu e tenho muito medo desse conflito, acho que isso vai me atrapalhar um pouco a criar, já senti várias vezes... ver autores muito melhores e pensar assim “Para quê que eu vou fazer mais uma coisa dessas se já tem outra coisa tão boa?” Então eu procuro não ver também por conta disso. Tenho muita coisa para ler de literatura, também muita coisa de não-ficção que eu gosto de ler, como algo de psicanálise ou de teoria literária, não só porque gosto, mas também porque me conforta muito. São coisas que me acalmam um pouco e que por isso eu acabo não lendo muita ficção. Também gosto de ler os clássicos, de visitar coisas que ninguém mais quer saber, meio que para me sentir um pouco especial com alguma coisa e para entender o meu mundo. E não vou também em convenções e porque eu não vejo muito sentido, a não ser pelo contato com o leitor (...). O leitor é mais importante do que ele acha que é, às vezes ele pensa que é menor que o autor, na relação com o autor você ver nitidamente isso (...). Mas eu não vejo porque eu tenho que ir para um evento para falar com outros autores... isso serve para venda. As entrevistas eu também não curto muito. Acho muito legal as pessoas que estudam alguma coisa, é muito valioso, é bom para o reconhecimento. Às vezes, eu vejo mais a entrevista mais a ver como forma de publicidade do que por querer saber sobre algo de fato... é muito lobby, as pessoas têm muito amigo, amigo isso, amigo aquilo, muita publicidade. Não sei se precisa de tudo isso, sabe?!

**Joane: E você acredita em um mercado de quadrinhos?**

**Melite:** Hoje não existe mercado, o mercado é uma sombra, o que existe é Mauricio de Sousa. Hoje o *facebook* potencializa coisas, a internet potencializa as coisas, parece que existe muito mercado, muita gente publicando, muita gente lendo... muita gente que lê, faz. O que que me interessa que todo mundo que me lê, também faz quadrinhos? Não me interessa isso, como um prêmio que quem vota é artista, porque é tudo tendencioso. Eu quero um leitor que não faz quadrinhos, aí sim vai começar um mercado, e não se todo mundo que compra é teu amigo. Isso não é um mercado pra mim (...). Eu não sou otimista quanto a isso, a não ser que você esteja com a vida ganha, tenha publicação pro resto da sua vida, mas como não é o meu caso eu tenho que ser pessimista. Lógico que há uma mistura de pessimismo com otimismo, você espera por algo melhor, por isso que você faz, por isso que você acorda, são aqueles níveis de otimismo. (...) Eu tô fazendo um livro que é o meu livro grandão que, se tudo der certo, talvez, saia no próximo ano.

**Joane: É um romance ou um quadrinho?**

**Melite:** É um quadrinho, um romance gráfico, mas pra mim é romance. Dentro de mim, eu falo que é romance, porque eu quero me sentir um escritor, eu preciso dessa coisa interna (...) e na verdade não dá pra eu ficar fazendo historinhas pequenas, eu trabalho, tenho família. Mas vou lançar uma história curta de 25 páginas naquela coletânea *Café Espacial*, porque eu queria lançar alguma coisa esse ano. Que esse ano fiquei meio paranoico de não lançar nada e tal, então eu me cobrei e fiz uma história de 25 páginas (...). Mas o livrão demanda muito tempo, é uma coisa muito lenta, de muitas páginas, (...) então é inevitável você não sofrer, porque você fica sem publicar mesmo, fica sem visibilidade e são pequenas coisas que te dão a visibilidade.

**Joane: E não tem vontade de ter um blog ou algo assim?**

**Melite:** Eu tentei, mas não tenho disciplina pra isso, sou mais da disciplina de um livrão no final do ano. (...) Eu publicava uma coisa que era um campeonato de poesia transcendental, mas só colocava no meu *facebook*. Era uma página com 6 quadrinhos, sempre um personagem narrando um conto (...) é o máximo que eu consigo chegar de uma tirinha. Eu já tentei fazer tirinha, mas não tenho esse poder de redução, o dom da concisão. Admiro muito quem tem, mas eu acho que não tenho. (...) Mas o livro é o que eu considero mais próximo do que quero fazer, as outras coisas são experimentações.

## APÊNDICE B - Lista de adaptações nacionais

Listagem de adaptações de clássicos literários nacionais para as HQs publicados, em formato impresso, no período de 2004 a 2017. A organização dos títulos foi elaborada a partir do texto fonte com o intuito de facilitar a identificação. Ressaltamos que as datas das adaptações são referentes às primeiras edições. Durante a pesquisa, notamos uma discrepância de algumas dessas datas entre os sites das editoras – muitas delas não informam o ano de publicação de suas obras - e informações veiculadas pelas livrarias e mídia especializada.

### ***A cartomante* - Machado de Assis (1884):**

- Jô Fevereiro. Escala Educacional. 2006.
- Flavio Pessoa; Maurício Dias. Jorge Zahar. 2008.

### ***A causa secreta* - Machado de Assis (1885):**

- Francisco Vilachã. Escala Educacional. 2004.

### ***A escrava Isaura* - Bernardo Guimarães (1875):**

- Eloar guazzelli e Ivan Jaf. Ática. 2009.

### ***A Luneta Mágica* - Joaquim Manuel de Macedo (1869):**

- Carlos Patati; Márcio de Castro. Panda Books. 2009.

### ***A Mão e a Luva* - Machado de Assis (1874):**

- Alex Genaro; Alex Mir. Peirópolis. 2013.

### ***A Moreninha* - Joaquim Manuel de Macedo (1844):**

- Maria Sonia Barbosa; Sebastião. Escala educacional. 2014.

### ***A Nova Califórnia* - Lima Barreto (1911):**

- Francisco Vilachã. Escala Educacional. 2006.

### ***A Polêmica e outras histórias* - Artur de Azevedo (1894):**

- Francisco S. Vilachã; Ronaldo Antonelli. Escala educacional. 2011.

### ***A terceira margem do rio* – Guimarães Rosa (1962):**

- Thaís dos Anjos; Maria Helena Rouanet. Nova Fronteira. 2014.

### ***Amar, verbo intransitivo* - Mário de Andrade (1927):**

- Eloar Guazzelli; Ivan Jaf. Ática. 2017.

### ***Beijo no Asfalto* - Nelson Rodrigues:**

- Arnaldo Branco; Gabriel Góes. Nova fronteira. 2007.

***Brás, Bexiga e Barra Funda - Antonio de Alcântara Machado (1927):***

- Jô Fevereiro. Escala Educacional. 2006.

***Clara dos Anjos - Lima Barreto (1948 - Obra Póstuma):***

- Lelis; Wander Antunes. Cia. Das Letras. 2011.

***Conto de Escola - Machado de Assis (1896):***

- Silvino. Peirópolis. 2012.

***Demônios - Aluísio de Azevedo (1895):***

- Eloar Guazzeli. Peirópolis. 2010.

***Dois Irmãos - Milton Hatoum (2000):***

- Fábio Moon; Gabriel Bá. Cia. das Letras. 2015.

***Dom Casmurro - Machado de Assis (1899):***

- José Aguiar; Wellington Srbek. Nemo. 2011.

- Ivan Jaf; Rodrigo Rosa. Ática. 2012.

- Cesar Lobo; Luiz Antonio Aguiar. Ática. 2013.

- Felipe Greco; Mario Cau. Devir. 2013.

***Helena - Machado de Assis (1876):***

- Simone. New Pop. 2014. (Mangá)

***Grande Sertão: Veredas - Guimarães Rosa (1956):***

- Eloar Guazzelli; Rodrigo Rosa. Biblioteca Azul. 2014.

***Inocência - Visconde de Taunay (1872):***

- Francisco Vilachã; Ronaldo Antonelli. Escala Educacional. 2011.

***I - Juca Pirama - Gonçalves Dias (1851):***

- Silvino. Peirópolis. 2012.

***Jubiabá - Jorge Amado (1935):***

- Spacca. Companhia das Letras. 2010.

***Lucíola - José de Alencar (1862):***

- Maria Helena Rouanet; Ricardo Rocha. Desiderata. 2013.

***Macunaíma - Mário de Andrade (1928):***

- Angelo Abu; Dan X. Peirópolis. 2015.

- Rodrigo Rosa. Ática, 2017.

***Memórias de um Sargento de Milícias - Manuel Antônio de Almeida (1853):***

- Rodrigo Rosa; Ivan Jaf. Ática. 2009.

- Lailson de Holanda Cavalcanti. Companhia Editora Nacional. 2011.

- Bira Dantas; Indigo. Escala Educacional. 2006.

***Memórias Póstumas de Brás Cubas - Machado de Assis (1881):***

- Maria Sonia Barbosa; Sebastião Seabra. Escala educacional. 2008.
- João Batista Melado; Wellington Srbek. Desiderata. 2010.
- Césa Lobo e Luiz Antonio Aguiar. Ática. 2013.

**Morte e Vida Severina - João Cabral de Melo Neto (1967):**

- Miguel Falcão. Editora. Fundaj; Massangana. 2009.

**Miss Edith e seu tio - Lima Barreto (1911):**

- Jô Fevereiro. Escala Educacional. 2005.

**Noite na taverna - Álvares de Azevedo (1855):**

- Seabra; Rubens Cordeiro; Rodolfo Zalla; Reinaldo Seriacopi; Álvares de Azevedo; Franco de Rosa; Arthur Garcia; Walmir Amaral. Ática. 2011.
- Carlos Patati. DCL. 2014

**O Alienista - Machado de Assis (1882):**

- Francisco S. Vilachã. Escala Educacional. 2006.
- Fábio Moon; Gabriel Bá. Agir. 2007.
- Francisco S. Vilachã. Escala Educacional. 2007.
- Césa Lobo e Luiz Antonio Aguiar. Ática. 2007.
- Lailson de Holanda Cavalcanti. Companhia Editora Nacional. 2013.

**O Ateneu - Raul Pompeia (1888):**

- Marcelo Quintanilha. Ática. 2012.
- Bira Dantas; Reinaldo Antonelli. Escala Educacional. 2011.

**O cortiço - Aluísio de Azevedo (1890):**

- Ivan Jaf; Rodrigo Rosa. Ática. 2009.
- Francisco S. Vilachã; Ronaldo Antonelli. Escala educacional. 2011.

**O enfermeiro - Machado de Assis (1896):**

- Francisco S. Vilachã. Escala Educacional. 2004.

**O Guarani - José Alencar (1857):**

- Walter Vetillo. Cortez. 2009.
- Juliano Oliveira; Rosana Rios. Scipione. 2012.
- Ivan Jaf; Luiz Gê. Ática. 2007.

**O Homem que Sabia Javanês - Lima Barreto (1911):**

- Jô Fevereiro; Sebastião Seabra. Escala Educacional. 2004.

**O Pagador de Promessas - Dias Gomes (1960):**

- Eloar Guazzelli. Agir. 2010.

**O Quinze - Raquel de Queiroz (1930):**

- Shiko. Ática. 2012.

**Os Sertões - Euclides da Cunha (1902):**

- Carlos Ferreira; Rodrigo Rosa. Desiderata. 2011.

***O Triste Fim de Policarpo Quaresma - Lima Barreto (1911):***

- Lailson de Holanda Cavalcanti. Companhia Editora Nacional. 2008.
- Edgar Vasques; Flávio Braga. Desiderata. 2010.
- Cesar Lobo; Luiz Antônio Aguiar. Ática. 2010.
- Francisco S. Vilachã; Ronaldo Antonelli. Escala Educacional. 2004.

***Pedro mico - Antonio Callado (1985):***

- Ana Arruda Callado; Ney Megale. Nova fronteira. 2011.

***Um músico extraordinário - Lima Barreto (1911):***

- Francisco Vilachã. Escala Educacional. 2005.

***Uns braços - Machado de Assis (1896):***

- Francisco Vilachã. Escala Educacional. 2004.

***Vidas Secas - Graciliano Ramos (1938):***

- Arnaldo Branco; Eloar Guazzelli. Galera Record. 2015.

**Compilado de obras diversas**

**Domínio Público** - Literatura em Quadrinhos - Vol. 1. DCL. 2010.

*Apólogo brasileiro sem véu de alegoria* (Alcântara Machado / Guazzelli)

*A ilha de Cipango* (Augusto dos Anjos / Samuel Casal)

*O homem que sabia javanês* (Lima Barreto / Júlio Cavani e Jarbas)

*A cartomante* (Machado de Assis / André Dib e Kléber Sales)

*O soldado Jacob* (Medeiros e Albuquerque / Lydia Barros e Mascaro)

*Sete Vidas* (Olavo Bilac / Mário Hélio e João Lin).

**Cq 1** - Contos em Quadros. Machado de Assis/Antônio de Alcântara Machado. Editora UFJF; Editora MUSA. Célia Lima. José Rodrigues. Djalma Cavalcante. 2002.

## APÊNDICE C - Referência das histórias quadrinhos nos parâmetros curriculares nacionais

Nesta seção, reunimos os trechos nos quais as HQs são referenciadas nos PCN. É importante lembrar que as classificações de níveis escolares utilizadas são as antigas, uma vez que tais informações ainda não foram atualizadas até o presente momento nos textos dos parâmetros. Na classificação atual, os níveis escolares são chamados de anos, sendo compreendidos no total de nove anos escolares para o Ensino Fundamental e três anos para o Ensino Médio. Ressaltamos ainda que os parâmetros são divididos em três tipos, cada qual com seus volumes e especificações:

- 1) Ensino Fundamental - 1 a 4ª séries, que compreendem o primeiro ciclo (1 e 2ª séries) e segundo ciclo (3 e 4ª séries);
- 2) Ensino Fundamental - 5 a 8ª séries, que compreendem o terceiro ciclo (5 e 6ª séries) e quarto ciclo (7 e 8ª séries);
- 3) Ensino Médio.

Isto posto, podemos conferir os seguintes momentos em que os quadrinhos são citados nos textos dos PCN:

### **1 Nos PCN do Ensino Fundamental (1 a 4ª séries)**

#### **1.1 PCN DE LÍNGUA PORTUGUESA**

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa /Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2017.

1.1.1\_ Ao tratar da “Língua portuguesa e os temas transversais” (Ética, Pluralidade Cultural, Meio Ambiente, Saúde e Orientação Sexual):

“Os conteúdos dos temas transversais, assim como as práticas pedagógicas organizadas em função da sua aprendizagem, podem contextualizar significativamente a aprendizagem da língua, fazendo com que o trabalho dos alunos reverta em produções de interesse do convívio escolar e da comunidade. Há inúmeras situações possíveis: produção e distribuição de livros, jornais ou **quadrinhos**, veiculando informações sobre os temas estudados; murais, seminários, palestras e panfletos de orientação como parte de campanhas para o uso racional dos recursos naturais e para a prevenção de doenças que afetam a comunidade; folhetos instrucionais sobre primeiros socorros; cartazes com os direitos humanos, da criança, do consumidor, etc” (p. 37).

1.1.2\_ Em “Os recursos didáticos e sua utilização”, ao propor a composição do acervo da biblioteca escolar:

“ Na biblioteca escolar é necessário que sejam colocados à disposição dos alunos textos dos mais variados gêneros, respeitados os seus portadores: livros de contos, romances, poesia, enciclopédias, dicionários, jornais, revistas (infantis, em **quadrinhos**, de palavras cruzadas e outros jogos), livros de consulta das diversas áreas do conhecimento, almanaques, revistas de literatura de cordel, textos gravados em áudio e em vídeo, entre outros” (p . 74).

1.1.3\_ Reaparece no tópico “Gêneros discursivos”, em coerência com o princípio didático que prevê a organização das situações de aprendizagem a partir da diversidade textual, estão especificados gêneros adequados para o trabalho com a linguagem oral e com a linguagem escrita. Assim, os quadrinhos são referenciados na parte que contempla os “Conteúdos gerais” na descrição dos tipos de gênero escrito dos Gêneros discursivos.

#### **Primeiro ciclo:**

“Gêneros adequados para o trabalho com a linguagem escrita:

- receitas, instruções de uso, listas;
- textos impressos em embalagens, rótulos, calendários;
- cartas, bilhetes, postais, cartões (de aniversário, de Natal, etc.), convites, diários (pessoais, da classe, de viagem, etc.);
- **quadrinhos**, textos de jornais, revistas e suplementos infantis: títulos, lides, notícias, classificados, etc.;
- anúncios, slogans, cartazes, folhetos;
- parlendas, canções, poemas, quadrinhas, adivinhas, trava-línguas, piadas;
- contos (de fadas, de assombração, etc.), mitos e lendas populares, folhetos de cordel, fábulas;
- textos teatrais [...]” (p. 72).

#### **Segundo ciclo:**

“Gêneros adequados para o trabalho com a linguagem escrita:

- cartas (formais e informais), bilhetes, postais, cartões (de aniversário, de Natal, etc.), convites, diários (pessoais, da classe, de viagem, etc.);
- **quadrinhos**, textos de jornais, revistas e suplementos infantis: títulos, lides, notícias, resenhas, classificados, etc [...]” (p. 82).

## **1.2 PCN DE ARTES**

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2017.

Nesse volume, as HQs são indicadas em dois dos blocos conteúdos de Artes Visuais para o primeiro e o segundo ciclos:

1.2.1\_ Em “Expressão e comunicação na prática dos alunos em Artes Visuais”:

“As artes visuais no fazer dos alunos: desenho, pintura, colagem, escultura, gravura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, **histórias em quadrinhos**, produções informatizadas. [...]” (p. 45).

1.2.2\_ Em “As Artes Visuais como objeto de apreciação significativa”:

“[...] Contato sensível, reconhecimento, observação e experimentação de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, **histórias em quadrinhos**, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado [...]” (p.46).

## 2 Nos PCN do Ensino Fundamental de 5ª a 8ª séries (terceiro e quarto ciclos)

### **2.1 PCN DE ARTES**

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC / SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/artes.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2017.

\_Aqui as HQs são citadas como um dos itens de “Apreciação significativa em artes visuais”:

“Conhecimento e competência de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, **histórias em quadrinhos**, telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado etc” (p. 67).

### **2.2 PCN DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC / SEF, 1998. terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn\\_estrangeira.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf)>. Acesso em: 13 set. 2017.

\_Nesse volume, as HQs aparecem como referência a tipos de textos com os quais os alunos estão familiarizados na língua materna “tipos com os quais os alunos nessa faixa etária estão mais familiarizados como usuários de sua língua materna” (p. 74):

“• pequenas histórias, quadrinhas, **histórias em quadrinhos**, instruções de jogos, anedotas, trava-línguas, anúncios, pequenos diálogos, rótulos de embalagens, cartazes, canções, pequenas notícias”

## 3 ENSINO MÉDIO

### 3.1 Nos PCN do Ensino Médio, os quadrinhos são citados nas “Orientações Complementares”

#### **3.1.2 NA ÁREA DE LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS**

BRASIL. Ensino Médio. .PCN+ : Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 2000. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/linguagens02.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2017.

### 3.1.2.1 Em “Investigação e Compreensão Conceitos”, quando na explicação sobre “Metalinguagem”:

#### “8. Metalinguagem

É a propriedade que a língua tem de voltar-se para si mesma, não designando ‘coisas’, mas a si própria. Dicionários e gramáticas são textos metalingüísticos por excelência. Atualmente o conceito abrange todas as linguagens: uma música que trate do fazer musical será metalingüística; assim como um filme que trate de cinema ou uma obra de pintura cujo tema seja o ofício de pintar. Também nos **quadrinhos** e na publicidade ocorre metalinguagem. Aplica-se com muita frequência o conceito em todas as disciplinas: a metalinguagem constitui-se instrumento de descrição e análise dos diversos códigos utilizados na cultura. Na contemporaneidade, o uso bastante expressivo da metalinguagem é um índice de que a arte, por exemplo, volta-se para ela mesma, analisando, interpretando e questionando processos e história” (p. 49).

### 3.1.2.2 Em Língua Estrangeira Moderna

#### a) Na explicação sobre o uso dos Textos:

“A análise de textos de diferentes gêneros (slogans, **quadrinhos**, poemas, notícias de jornal, anúncios publicitários, textos de manuais de instrução, entre outros), vazados em língua estrangeira, permite a consolidação do conceito e o reconhecimento de que um texto só se configura como tal a partir da articulação de determinados elementos, de uma intencionalidade, explícita ou não, e de um contexto moldado por variáveis socioculturais. A análise textual é uma competência que se adquire com o domínio desse conceito e, ao mesmo tempo, é instrumento para a formação do próprio conceito” (p. 96).

#### b) Em “Competências abrangentes a serem trabalhadas em Língua Estrangeira”:

“Utilizar-se de materiais de estímulo à leitura, à produção escrita, ao trabalho áudio-oral e de incentivo à pesquisa e à busca do que se precisa aprender. Além dos recursos tecnológicos ligados à informática, dispomos de livros paradidáticos, jornais, revistas, manuais, catálogos publicitários, outdoors, embalagens de produtos, **quadrinhos**, textos variados e outros materiais escritos. É importante também fazer uso de outros meios e recursos: a televisão, o cinema, vídeos, as séries disponibilizadas pela TV Escola (“Como Fazer”, “Ensino Legal”), programas gravados (como os da *National Geographic* e dos canais Futura e Discovery), bem como letras de música, fitas de áudio, noticiários, entre tantos outros” (p.111).

#### c) Também ao tratar sobre os textos em “Conteúdos estruturadores em Língua Estrangeira”:

“Na primeira série do ensino médio, é preferível que os textos tenham índices de suporte gráfico e semântico – desenhos, tabelas, mapas, gráficos, título, diálogos, subtítulos, itens – para auxiliar os alunos na sua compreensão. Também textos narrativos são uma boa escolha nessa fase, além de notícias curtas de jornais e revistas, charges e **quadrinhos**, instruções simples de manuais” (p.113).

### **3.2 Em 2006<sup>248</sup>, nas Orientações Curriculares Nacionais para o Ensino Médio - PCNEM**

#### **3.2.1 LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS**

BRASIL. Linguagens, códigos e suas tecnologias / Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2006. 239 p. (Orientações curriculares para o ensino médio; volume 1).

Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_01\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf)>.

Acesso em: 13 set. 2017.

3.2.1.1 \_Na seção que trata sobre “Conhecimentos de Literatuta”, no tópico “A formação do leitor: do Ensino Fundamental ao Ensino Médio”:

“Concluído o ensino fundamental, supõe-se que os alunos que ingressam no ensino médio já estejam preparados para a leitura de textos mais complexos da cultura literária, que poderão ser trabalhados lado a lado com outras modalidades com as quais estão mais familiarizados, como o hip-hop, as letras de músicas, os **quadrinhos**, o cordel, entre outras relacionadas ao contexto cultural menos ou mais urbano em que tais gêneros se produzem na sociedade. As práticas escolares de leitura desses textos levam a crer que as modalidades mencionadas anteriormente não constituem de fato um problema na esfera da recepção, visto que há uma grande expectativa entre os alunos quanto à sua leitura, corroborada pela ampla difusão na mídia e no contexto social circundante. O problema quanto à apropriação literária de tais produções culturais se localiza, na maioria das vezes, na aceitação irrestrita de tudo, sem que se discuta seu valor estético” (p. 63).

3.2.1.2 \_Na seção dedicada às “Artes visuais”, ao falar sobre o contexto “Do aluno, do professor, da escola, da comunidade”:

“Os jovens articulam uma cultura própria. Embora dirigida a eles, a escola costuma negligenciar esse repertório cultural presente nas diversas linguagens (verbal, visual, musical, corporal e suas mixagens). No campo da linguagem visual, isso é perceptível nos modos de vestir, nas estampas das camisetas, das capas dos cadernos, dos CDs, nas imagens dos vídeoclipes, nas **histórias em quadrinhos**, nos grafites urbanos, entre outros exemplos” (p. 186).

#### **3.2.2 CIÊNCIAS HUMANAS E SUAS TECNOLOGIAS**

BRASIL. Ciências humanas e suas tecnologias / Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2006. 133 p. (Orientações curriculares para o ensino médio; volume 3).

Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_03\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_03_internet.pdf)>.

Acesso em: 13 set. 2017.

---

<sup>248</sup> Em 2006, houve uma atualização de propostas para o Ensino Médio (<http://portal.mec.gov.br/busca-geral/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/13558-politicas-de-ensino-medio>): “As Orientações Curriculares para o Ensino Médio foram elaboradas a partir de ampla discussão com as equipes técnicas dos Sistemas Estaduais de Educação, professores e alunos da rede pública e representantes da comunidade acadêmica”.

Na seção que contempla os “Conhecimentos de História”, ao tratar do “Conteúdos”:

“Faz parte da construção do conhecimento histórico, no âmbito dos procedimentos que lhe são próprios, a ampliação do conceito de fontes históricas que podem ser trabalhadas pelos alunos: documentos oficiais; textos de época e atuais; mapas; gravuras; imagens de **histórias em quadrinhos**; poemas; letras de música; literatura; manifestos; relatos de viajantes; panfletos; caricaturas; pinturas; fotos; reportagens e matérias veiculadas por rádio e televisão; depoimentos provenientes da pesquisa levada a efeito pela chamada História oral, etc. O importante é que se alerte para a necessidade de as fontes receberem um tratamento adequado, de acordo com sua natureza” (p. 72-73).

## ANEXO - Carta aberta de quadrinistas brasileiros

### CARTA ABERTA DE QUADRINISTAS BRASILEIROS PROPONDO A INCLUSÃO DA CATEGORIA ‘QUADRINHOS’ NO PRÊMIO JABUTI 2017<sup>i</sup>

“Criado em 1958, o Jabuti é o mais tradicional prêmio do livro no Brasil”.

A frase acima é encontrada no website do próprio Prêmio Jabuti. Como profissionais atuantes no mercado editorial, reconhecemos e subscrevemos: o Jabuti é, indubitavelmente, o mais tradicional prêmio do livro no Brasil.

Em seus 59 anos de história, vimos o Prêmio Jabuti criar categorias para contemplar segmentos diversos do mundo editorial. Na configuração atual, o Prêmio inclui categorias como “Arquitetura, Urbanismo, Artes e Fotografia”, “Didático e Paradidático”, “Direito”, “Gastronomia” e “Reportagem e Documentário” – focadas e devidamente regulamentadas para inscrição e premiação de livros exclusivos destes segmentos. As categorias, a nosso ver, respeitam a expansão constante do mercado editorial brasileiro.

Neste sentido, o propósito desta carta é realizar uma solicitação: A criação da categoria Quadrinhos no Prêmio Jabuti em 2017.

Embora tenham nascido nos jornais e tenham permanecido grande parte de sua história nas bancas de jornais e revistas, os quadrinhos são publicados no formato livro, no Brasil, desde o início do século 20. De coletâneas de tiras de jornal até reproduções de álbuns estrangeiros, os quadrinhos estiveram presentes nas livrarias brasileiras, mesmo que em grau reduzido, ao longo do século passado.

Neste século 21, não se pode mais falar “em grau reduzido”. Basta entrar em qualquer livraria física de médio a grande porte, ou nas livrarias digitais, e identificar que todas possuem seções dedicadas aos quadrinhos.

Dos dez maiores grupos editoriais no Brasil (1), nove publicaram quadrinhos na década corrente – e quatro possuem selos exclusivamente dedicados ao segmento (2). Há editoras de pequeno a grande porte exclusivamente dedicadas a quadrinhos (3). Quadrinhos aparecem com regularidade em Listas de Mais Vendidos (categoria Geral) como a do website *PublishNews*, assim como em resenhas em jornais e revistas nos seus cadernos de literatura. Livrarias já empreendem categorização interna e necessária ao segmento, classificando os quadrinhos em “autobiográficos”, “super-heróis”, “humor”, “infantis”, “adaptações literárias” e outras rotulações.

Como o Prêmio Jabuti enfoca a produção editorial nacional, cabe lembrar que – a exemplo do restante do mercado editorial brasileiro – boa parte das publicações de quadrinhos no Brasil é de material estrangeiro. Contudo, a proporção de material nacional, produzido por quadrinistas brasileiros, é pujante e crescente. A melhor comprovação que temos desta pujança está nas premiações que começam a aparecer para livros em quadrinhos brasileiros no exterior (4).

Independente de todos estes fatores, os livros em quadrinhos já satisfazem a regra do Prêmio Jabuti do que define um livro, conforme o regulamento geral da premiação: “considera-se livro obra intelectual impressa e publicada, com ISBN e ficha catalográfica, impressos no livro.”

O Prêmio Jabuti inclusive já elencou e premiou quadrinhos em categorias como “Didático e Paradidático”, “Adaptação” e “Ilustração”. Em 2015, o Prêmio homenageou o mais famoso quadrinista nacional, Maurício de Sousa.

No entanto, quadrinhos são uma forma de expressão artística com linguagem e histórico próprios. Com base nisto e em todos os argumentos de relevância artística e mercadológica apresentados acima é que reiteramos nossa solicitação:

Pela criação da categoria Quadrinhos no Prêmio Jabuti em 2017.

Atenciosamente, os abaixo assinados:

Laerte Coutinho	Martin
Eloar Guazzelli	Pedro Cobiaco
Sidney Gusman	Claudio Roberto Martini
Marcello Quintanilha	Paula Puiupo
Rafael Coutinho	Daniel Esteves
Fábio Moon	Felipe Folgosi
Gabriel Bá	Guilherme Kroll
Janaina de Luna	João Pinheiro
Rogério de Campos	José Aguiar
Bianca Pinheiro	Miguel Contijo
Érico Assis	Lucio Luiz
Ramon Vitral	Rodrigo Solsona
Marcelo D'Saete	Zé Rodolfo
Paulo Ramos	Alcimar Frazão
Afonso Andrade	Tiago Martins
Cassius Medauar	DW Ribatski
Rogério Coelho	Felipe Castilho
Rodrigo Rosa	Tainan Rocha
Roger Krux	Mariana Waechter
Eduardo Damasceno	Tiago Souza Lacerda
Germana Viana	Mário César Oliveira
Laudo Ferreira Jr.	Claudio Alves
Lobo Wolf	Bárbara Malagoli
Daniel Lopes	Will Sideralman
Marcelo Costa	Lielson Zeni
Mika Takahashi	Juscelino Neco
Diego Sanchez Más Saint	Wagner Willian

Notas:

1. Foram consideradas (em ordem alfabética): Grupo Autêntica, Grupo Companhia das Letras, Ediouro, Globo, Intrínseca, LeYa, Grupo Record, Rocco, Saraiva, Sextante.

2. Nemo (Autêntica), Quadrinhos na Cia. (Companhia das Letras), Pixel (Ediouro), Globo Graphics (Globo). Cabe mencionar também a inclusão de quadrinhos em selos como Galera Record (Record) e Fábrica 231 (Rocco).
3. Avec, JBC, Mino, NewPop, Panini, Balão Editorial, Veneta, Zarabatana, Marsupial, entre outras.
4. *Dois Irmãos*, de Fábio Moon e Gabriel Bá, foi contemplado em categorias dos Harvey e Eisner Award (EUA) em 2016. No mesmo ano, *Tungstênio*, de Marcello Quintanilha, foi contemplado em categoria do Prix d'Angoulême (França).

Este abaixo-assinado foi entregue para: Câmara Brasileira do Livro.

---

<sup>i</sup> O texto na íntegra pode ser visualizado em: <<https://www.change.org/p/c%C3%A2mara-brasileira-do-livro-categoria-hist%C3%B3rias-em-quadrinhos-no-pr%C3%A2mio-jabuti>>.