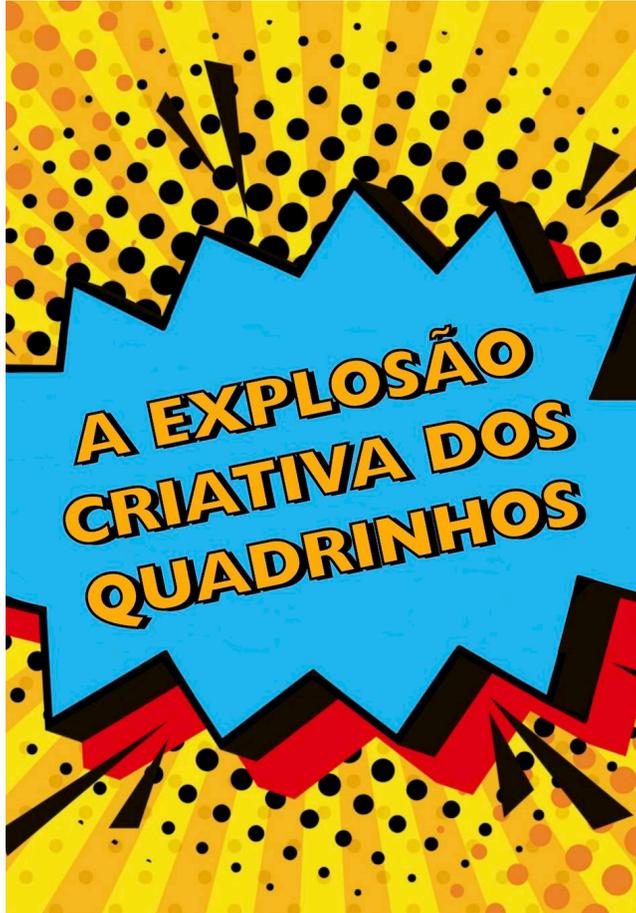


Moacy Cirne

# A EXPLOÇÃO CRIATIVA DOS QUADRINHOS



Moacy Cirne



Marca de Fantasia

Parahyba, 2024

# A EXPLOSÃO CRIATIVA DOS QUADRINHOS

Moacy Cirne

Biblioteca Cirneana, I  
1ª edição Marca de Fantasia, 2024, 85p.

ISBN 978-85-7999-114-1



## MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A  
Parahyba (João Pessoa), PB. Brasil. 58046-033  
marcadedefantasia@gmail.com  
<https://www.marcadedefantasia.com>

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia, CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Artes e Mídias Digitais, do Departamento de Mídias Digitais da UFPB

Editor/designer: Henrique Magalhães  
Coleção dirigida por Alex de Souza e H. Magalhães

Ilustração da capa baseada em imagem pública do site [pt.vecteezy.com](http://pt.vecteezy.com)

Este livro tem por base a 4ª edição da Editora Vozes, Petrópolis, RJ, 1974

### Conselho editorial

Adriano de León - UFPB	Marcelo Bolshaw - UFRN
Alberto Pessoa - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Edgar Franco - UFG	Marina Magalhães - UFAM
Edgard Guimarães - ITA/SP	Nílton Milanez - UESB
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Ramos - UNIFESP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP

Em conformidade com o artigo 46 da Lei Nº. 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, todas as obras artísticas presentes neste livro são reproduzidas exclusivamente para fins de estudo, com a devida menção da autoria e da origem das obras e sem qualquer intuito comercial, sendo sua propriedade garantida às autoras/es e/ou entidades detentoras de direitos autorais. Desse modo, é vedada a reprodução integral ou parcial dessas obras com fins comerciais.

Os quadrinhos!  
Não li quase outra coisa.  
Conservo ainda com minha  
mãe uma coleção de 1927 de  
Corrieri dei Piccoli...  
Se pudesse filmar  
Flash Gordon ou o Fantasma,  
seria o mais feliz dos homens!

Fellini

# Sumário

Apresentação	Por Waldomiro Vergueiro	6
Capítulo I	A importância dos quadrinhos	9
Capítulo II	Estética: o balão	24
Capítulo III	Estética: a voltagem onomatopaica	30
Capítulo IV	Estética: o ritmo visual	37
Capítulo V	A tradição literária: de Ferdinando aos quadrinhos brasileiros	42
Capítulo VI	A expressão barroca: Tarzan e Flash Gordon	50
Capítulo VII	O corte espaço-temporal: Mandrake	57
Capítulo VIII	Explosão criativa: as vanguardas	65
Capítulo IX	Metalinguagem/metaquadrinhos	71
Capítulo X	Poema/processo e quadrinhos	76
Bibliografia		80
Biblioteca Cirneana		82

## Apresentação

No desenvolvimento científico, existem pesquisadores e *pesquisadores*.

Os primeiros são aqueles que focam seu trabalho na reprodução e disseminação dos conhecimentos, trabalhando arduamente no fortalecimento do meio científico e garantindo a manutenção do status do conhecimento científico na sociedade. São elementos importantes na cadeia científica, pois reforçam o papel da pesquisa entre as novas gerações, disseminam o *habitus* científico e fortalecem o respeito que a sociedade dedica aos agentes do saber. Sem dúvida, uma nobre missão.

Os participantes do segundo grupo, por outro lado, são aqueles que vão além dessas atividades. Não se limitam apenas a reforçar a importância do saber científico, mas inserem-se ativamente num processo de constante desafio a esse saber, propondo novas alternativas, enveredando por veredas inexploradas, buscando métodos até então menosprezados, focando sua atenção em objetos pouco valorizados. São aqueles que estão constantemente abertos a novas propostas teóricas, muitas vezes nadando contra a corrente dos interesses do campo científico ao qual se filiam. Nesse sentido, são os que abrem novos campos do saber, ampliando o alcance da Ciência no mundo contemporâneo. Sem dúvida, uma missão igualmente nobre.

Não quero afirmar com os parágrafos acima que as duas categorias de agentes da pesquisa científica sejam estanques ou excluídas. Todo pesquisador, em diferentes momentos de sua vida, pertence mais intensamente a uma dessas categorias. Se, em geral

na juventude, participa com ardor do segundo grupo, mais adiante em sua carreira tendem a prevalecer, em suas atitudes e atuação no campo científico, as características do primeiro.

Meu saudoso amigo e colega pesquisador Moacy Cirne, professor da Universidade Federal Fluminense, foi talvez uma exceção a essa regra. Durante toda sua vida profissional, fez parte do segundo grupo. Isso provavelmente foi resultado de sua inquietude em relação ao *status quo* ou derivou de sua natureza questionadora. Mas isso pouco importa. O que se deve salientar é o resultado que tal postura irrequieta proporcionou ao avanço do conhecimento no campo científico ao qual se dedicou. Ao longo de várias décadas, ele construiu um arcabouço teórico sólido que ajudou a sistematizar o conhecimento sobre artes gráficas em geral, especialmente as histórias em quadrinhos, incluindo também contribuições para as áreas de cinema e literatura poética. Suas obras se tornaram leitura obrigatória para todos os que atuam nesses campos do conhecimento.

Passaram-se já dez anos do falecimento de Moacy Cirne. Seu pensamento, no entanto, continua tão atual como no momento em que foi colocado em letra impressa pela primeira vez. Desde *A explosão criativa dos quadrinhos*, publicado em 1970 pela editora Vozes, de Petrópolis – o primeiro livro teórico sobre histórias em quadrinhos publicado no Brasil –, até *A escrita dos quadrinhos*, de 2006, foram sete livros dedicados aos quadrinhos. A eles devem ser acrescentados, ainda, as diversas antologias e textos sobre semiologia, poesia e cinema, além de sua própria produção literária, composta por 10 livros de poesia e uma peça teatral.

Seria uma pena se uma obra tão pujante ficasse esquecida. Felizmente isso não vai acontecer. Cirne não compartilhará a sorte (ou azar) de tantos outros produtores culturais. Por iniciativa da Editora Marca de Fantasia, com devida aquiescência da família do autor, todos os livros de Moacy Cirne passam agora a ser disponibilizados em

formato digital, com circulação livre. Com isso, garante-se às futuras gerações o acesso ao pensamento de um dos mais ousados pesquisadores brasileiros, a quem os estudos de quadrinhos tanto devem. E, com isso, Moacyr Cirne, mestre de todos nós - com seu senso crítico, sua ironia, seu entusiasmo, sua paixão pelas histórias em quadrinhos -, continuará vivo e atuante.

Como sempre deve estar.

**Waldomiro Vergueiro**

Observatório de Histórias em Quadrinhos  
Escola de Comunicações e Artes da USP

## Capítulo I

# A importância dos quadrinhos<sup>1</sup>

**D**urante muito tempo as estórias<sup>2</sup> em quadrinhos<sup>3</sup> foram tidas e havidas como uma sub-literatura prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças. Sociólogos apontavam-nas como uma das principais causas da delinquência juvenil<sup>4</sup>. Aos poucos, porém, foi-se verificando a fragilidade dos argumentos daqueles que investiram contra os quadrinhos: uma nova base metodológica de pesquisas culturais conseguiu estruturar a sua evolução crítica, problematizando-os a partir do relacionamento entre a reprodutibilidade

---

1. A terminologia crítica utilizada por nós, no enfoque dos lances materiais dos quadrinhos, aproxima-se daquela utilizada pela crítica cinematográfica, devido ao parentesco dos dois - cinema e quadrinhos.

2. O autor usava “estórias”, em vez de “histórias” em quadrinhos, como se costuma grafar. Decidimos manter como o original (nota do editor).

3 Os quadrinhos, nos Estados Unidos, são conhecidos por comics - pois suas primeiras aventuras eram todas cômicas - e daily strip (tiras diárias: as tiras do jornal, que ocupam áreas variadas), entre outras denominações. Na França, são as *bandes dessinées*; na Itália, os *fumetti*; na Espanha, *historieta* e *tebeo*; em Portugal, *quadrinhos*.

4. Existem - no Brasil e exterior - códigos morais que regem as editoras especializadas. O código brasileiro destaca: - as histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos, e exaltação das virtudes sociais e individuais;

- é necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem perniciosamente a juventude ou deem motivo a exageros da imaginação da infância e juventude;

- não é permitido o ataque ou a falta de respeito a qualquer religião ou raça;

- Os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiados, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade.

técnica e o consumo em massa, que criariam novas posições estético-informacionais para a obra de arte.

E hoje, de William Ugeux – professor da Universidade Católica de Louvain e diretor-geral do Instituto Belga de Informação e Documentação – a Alain Resnais (*Marienbad*) e Jean-Luc Godard (*One Plus One*: a mais agressiva e radical colagem crítico-criativa de nossa época), são muitos os polos, quer educacionais ou jornalísticos, quer comunicacionais ou artísticos, que se voltam para as raízes metalinguísticas, políticas, sociais e econômicas dos quadrinhos, testando as vertentes criadoras que os formam e os projetam no espaço-tempo gráfico das revistas e jornais.

“Nascidos no olho das técnicas de reprodução, os quadrinhos beneficiam-se de uma penetração que nenhuma das artes de galerias jamais experimentou, pelo fato de que a pintura e a escultura são, originariamente, objetos não-reprodutíveis”, disse-o Ruy Castro. De fato, os quadrinhos surgiram como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos (Hearts vs. Pulitzer), dentro de um esquema preestabelecido para aumentar a vendagem de jornais, aproveitando os novos meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo.

Do importante ensaio de Walter Benjamin – A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica – assinalemos, através de cortes sincrônicos, seis pontos essenciais para o levantamento da problemática gerada pelos quadrinhos:

- Na época da reprodutibilidade técnica, o que é atingido na obra de arte é a sua *aura*.
- Quando surgiu a primeira técnica de reprodução verdadeiramente revolucionária – a fotografia, contemporânea por sua vez dos inícios

do socialismo – os artistas pressentiram a aproximação de uma crise, que ninguém pode, cem anos mais tarde, negar.

- ... desde que o critério de autenticidade não mais se aplica à produção artística, toda a função da arte é subvertida. Em lugar de repousar sobre o ritual, ela se funda agora sobre uma outra forma de práxis: a política.

- As técnicas de reprodução aplicadas à obra de arte modificam a atitude da massa diante da arte. Muito reacionária diante, por exemplo, de um Picasso, esta massa torna-se progressista diante, por exemplo, de um Chaplin.

- Uma das tarefas essenciais da arte, em todos os tempos, consistiu em suscitar uma exigência, numa época que não estava madura para satisfazê-la plenamente. A história de cada forma de arte comporta épocas críticas, onde ela tende a produzir efeitos que não poderão ser livremente obtidos senão após uma modificação do nível técnico, isto é, através de uma nova forma de arte.

- A massa é uma matriz de onde brota, atualmente, todo um conjunto de novas atitudes em face da obra de arte. A quantidade tornou-se qualidade.

A arte sempre exigira uma atitude contemplativa de seus poucos e privilegiados espectadores: com a explosão das técnicas reprodutoras (no século passado: a fotografia, a litografia, o cinema), caminhos implosivos puderam ser traçados em função de milhões de consumidores. Do que foi extraído – em Walter Benjamin – tentemos algumas propostas:

- A arte foi substituída por tecnologias orientadas pelas necessidades criativas e sociais.

- Novos materiais proporcionam novas possibilidades visuais, sonoras e ambientais.

- Todo objeto ou projeto gráfico que violenta estruturas arcaicas, mesmo as relativas apenas à forma artística, tem conotações políticas.
- O consumo, para gerar relações qualitativas, deve-se colocar a partir da consciência crítica de uma dada realidade concreta.
- A massa funciona como matriz justamente porque os novos acontecimentos artísticos, fundamentados na reprodutibilidade (quantidade + qualidade = consciência crítica), permitem reações criativas em cadeia: as versões (opções). Assim como o cinema ampliou as coordenadas operatórias da estética contemporânea, criando parâmetros visuais e políticos para a feitura e consumo da obra de arte, os quadrinhos – que não seriam enfocados por Walter Benjamin, talvez por desconhecer sua realidade espaço-temporal – ampliaram as perspectivas de invenção & consumo & radicalidade: o *Little Nemo* (1905), de Winsor McCay, já tem soluções formais e temáticas puramente surrealistas; os *Katzenjammer Kids* (Os Sobrinhos do Capitão), de Rudolph Dirks, são do mesmo ano de *Un Coup de Dés* (1897), a concretude mallarmaica; *Krazy Kat* (1911), de George Herriman, e *Bringing up Father* (Pafúncio e Marocas, 1912), de George McManus, apareceram antes do primeiro grande filme de Griffith; e em 1906 o nosso *O Tico Tico* já tinha uma tiragem de 30.000 exemplares! E se o cinema, ferramenta atuante da sociedade capitalista, tem como principal função revolucionária contestar antigas concepções estéticas (Walter Benjamin), o mesmo diremos dos quadrinhos: a cultura popular situada no próprio redemoinho da cultura elétrica do nosso tempo.

Por certo, de Griffith a Godard (passando por Eisenstein, Welles, Antonioni, Resnais e Kubrick) existe todo um questionamento histórico que problematiza as aberturas formais do cinema, capazes de se refletirem de maneira ideogramática, por exemplo, na obra de um Joyce. Igualmente, de Outcault e Dirks a Pellaert e Devil (passando por Hogarth, Raymond, Capp e Schulz) existe toda uma aventura de

influências comunicacionais, atingindo a propaganda, o cinema, as vanguardas (Pop-art, poema/processo) etc.

Podemos, inclusive, parafrasear Walter Benjamin no final do referido ensaio: a resposta do terceiro mundo é politizar os quadrinhos. *Seraphina*, de Eric Nemés, foi uma recente tentativa africana neste sentido: a luta dos negros contra o Octógono, organização dirigida por russos e norte-americanos. Não tivemos – ou temos – nenhuma experiência similar na América Latina, embora exista um potencial imenso de possibilidades exploratórias: *Mafalda*, quadrinho argentino de Quino (Joaquín Lavado), situa-se dentro de uma perspectiva politizante<sup>5</sup>. O Saci-Pererê, de Ziraldo, idem.

Todavia, é na própria raiz do consumo que se localiza a maior importância dos quadrinhos, além de suas particularidades criativas (o balãozinho, a voltagem onomatopaica, o ritmo visual). Marx, entre outros, soube colocar muito bem o problema do consumo da arte, detectando na produção artística não apenas um objeto para o sujeito, mas também um sujeito para o objeto (*Manuscritos econômicos*). Não é por acaso que o poema/processo – atento às exigências sociais e estéticas da época – destaca:

Só o consumo é lógica.

Consumo imediato como antinobreza.

Só o reprodutível atende, no momento exato, às necessidades de comunicações e informação das massas.

Humanismo funcional para as massas.

Histórias em quadrinhos e humor, sem legendas.

(Proposição)<sup>6</sup>

---

5. Sobre o quadrinho portenho consultar II “gesto” argentino, de Marcello Ravoni, in Linus, número 47, febbraio 1969, Milano. “Nel 1967 ... si verificò il salto del fumetto dalla stampa periodica al libro di grande successo, con il personaggio best-seller di Quino, comicità sottilmente casalinga e aggressivamente contestataria” (Ravoni).

6. A proposição do poema/processo foi publicada inicialmente na revista Ponto 1 (GB, dez./67) e no jornal O Sol (GB, 9-12-67). (A Guanabara foi um estado do Brasil de 1960 a 1975, que existiu no território correspondente à atual localização do município do Rio de Janeiro. Nota do editor).

E os números dizem sobre o consumo dos quadrinhos:

- Peanuts (Minduim): 700 jornais e 90 milhões de leitores diários nos Estados Unidos;
- Tintin: 15 milhões de álbuns vendidos na Europa;
- *Astérix le légionnaire*: tiragem de 1.500.000 exemplares;
- Popeye: 600 jornais em 25 países;
- Li'l Abner (Ferdinando): 650 jornais e 50 milhões de leitores diários nos Estados Unidos;
- Blondie (Belinda): 1.600 jornais e 60 milhões de leitores diários nos Estados Unidos;
- Walt Disney (Pato Donald, Zé Carioca, Tio Patinhas, Mickey), no Brasil: 1.360.000 exemplares mensais.
- Alguns fatos ainda servem para comprovar a sua importância:
- A Apollo 8 e seu módulo lunar foram cognominados, respectivamente, de Charlie Brown e Snoopy, os dois célebres personagens de Charles Schulz (Peanuts);
- Em 1942 Goebbels declarou: “Superman é um judeu”. Na Itália, Flash Gordon foi proibido por Mussolini;
- No Texas (U.S.A.) foi erigida uma estátua em homenagem a Popeye;
- Durante a II Guerra Mundial, Tarzan, Mandrake, Fantasma, Flash Gordon, Capitão América, Super-Homem e até o Príncipe Valente – para satisfação das forças militares americanas – combateram (direta ou simbolicamente) os nazistas e japoneses;
- Artistas e teóricos consagrados internacionalmente se confessam estudiosos ou admiradores dos quadrinhos: Picasso, Alain Resnais, Jean-Luc Godard, Federico Fellini, Pierre Alechinsky, Edgar Morin, Marshall McLuhan, Umberto Eco, Francis Lacassin, Peter Foldes, Luís Gasca;
- Só os *comics* americanos, desde *Yellow Kid* (R.F. Outcault, 1896), já produziram cerca de 12 milhões de imagens;

- Revistas especializadas aparecem na Europa: *Giff-Wiff*, *Phénix*, *Linus* etc.;
- Exposições internacionais são realizadas em Bordighera (Itália), Paris (França), Lucca (Itália) e Buenos Aires (Argentina);
- Al Capp: sugerido para o Prêmio Nobel de literatura (por John Steinbeck).

A dinâmica do consumo, que em nosso século aproxima qualitativamente os quadrinhos do cinema, televisão e rádio, provoca uma pergunta específica à sua estruturação: quem consome as histórias em quadrinhos?

Antes situemo-las sociologicamente:

Fazendo uma abordagem estatística dos comics, compreendendo o período 1909-1959, em jornais de Boston (Estados Unidos), F. E. Barcus apresentou-nos um curioso resultado, estreitamente vinculado à sua própria ideologia: 67% dos personagens dos quadrinhos pertencem à classe média; 12%, às classes mais baixas; 15%, à classe burguesa; 16% não têm classe definida. Somente 36% exercem profissões normais; 23% não têm profissão definida; 17% procuram exercer profissões incomuns. 73,8% dos quadrinhos situados na América do Norte apresentam ambiência urbana; 64% são histórias cômicas (durante a última guerra: 19,2% de aventuras); a vida familiar, nas múltiplas variações, jamais apresentou um índice inferior a 60%, e a fantasia – compreendendo a *science-fiction* – jamais superou os 5%. Outro dado de grande importância, quando relacionamos os quadrinhos com a ideologia de seu tempo & espaço, segundo uma pesquisa de Spriegelmann: “as instituições são eficazes em 92% dos

casos (o que vale dizer: as instituições *burguesas* são eficazes); a inteligência, em 84%; a força, em 73%”<sup>7</sup>.

Acrescentemos outros informes, igualmente interessantes: 72% dos personagens que povoam os quadrinhos são masculinos; 65% dos *cartoonists* ianques são originários de pequenas cidades ou do campo.

Concluir-se-á, portanto, que os quadrinhos estão impregnados da ideologia pequeno-burguesa, individualista, visto que nascidos sob os signos do capitalismo e da segunda revolução industrial, marcados, como o cinema, pelos instrumentais tecnológicos. Que iriam, em contradição dialética, colocar em xeque toda a ossatura da arte ocidental. (Voltamos a Walter Benjamin: a massa é uma matriz de onde brotam novas atitudes diante do produto artístico etc.). Já assinalamos, em outra oportunidade, que Super-homem, Batman e Capitão Marvel não surgiram por acaso em 1938, 1939 e 1940, respectivamente. “Desorientada e decepcionada, a classe média precisava de super-heróis. Somente uma sociedade de consumo, como a norte-americana, cuja alienação ideológico-participacional era evidente, poderia oferecê-los em grande escala”. E Jô Soares, em curto porém agudo artigo, vê no Capitão América, de 1940, um reflexo chauvinista da política externa americana. O seu uniforme listrado e estrelado seria a própria bandeira dos Estados Unidos, enquanto o escudo teria uma conotação simbólica: só ataca para se defender, exatamente como querem demonstrar o Pentágono e a Casa Branca nos mais variados conflitos da Ásia, África e América Latina. Daí por que o Capitão América sofreu um certo ostracismo no período kennedyano, ressurgindo agora com redobrado ímpeto.

---

7. Dados extraídos – por nós – do livro *Bande dessinée et figuration narrative*, pp.155/59. Quanto à fantasia (que jamais teria superado os 5%), ela foi mais ou menos intensa na década dos 30 – anos de grande crise moral e social para a sociedade americana, esmagada pela crise econômica de 1929. Discordamos, pois, dos 5%.

Consubstanciado no mesmo enfoque sociológico, poderíamos indagar: seriam os quadrinhos um novo ópio literário, ao nível das fotonovelas? Sem dúvida, a maioria dos leitores dos *comics* se identifica com este ou aquele herói, padrão dos ideais burgueses ou pequeno-burgueses, envolvidos pelo dualismo simplista do Bem e do Mal, com a indefectível vitória do primeiro sobre o segundo. Ao nosso ver, porém, os quadrinhos não constituem um ópio literário: porque as suas vertentes criativas – ou probabilidades de – superam os desvios sociais passíveis de eclodir; porque – através dos tempos – a cultura popular tem-se formado a partir de manifestações tidas no início como subliterárias; porque problemas políticos jamais foram ou serão solucionados por qualquer espécie de arte, que, no máximo, só poderá apreendê-los ao nível da linguagem<sup>8</sup>.

É neste quadro geral que cabe a pergunta: quem consome os quadrinhos?

Para Abraham Moles, em gráfico publicado em obra recente, a leitura dos *comics* atinge o máximo entre as idades de 10/15 anos (quase 80% no cômputo da leitura diária, em primeiro lugar), estacionando entre 30/40 anos (55%, em 2º lugar), decrescendo a partir dos 50 anos, notadamente entre as mulheres (de 40 para 25%, em 5º lugar). Outra não é a colocação de Pierre Couperie & Schramm e White, em *Bande dessinée et figuration narrative*. Sabemos que só nos Estados Unidos os leitores dominicais dos quadrinhos elevam-se a mais de 100.000.000 entre adultos e crianças, ou seja, mais do que toda a população atual do Brasil! Uma pesquisa realizada pelo jornal *Vaillant* (cf. Pierre Cauvin, *A arte das estórias em quadrinhos*) mostra que, em relação a seus leitores, somente 2,3% de ope-

---

8. Sem a menor dúvida, os quadrinhos muitas vezes se constituem em matéria alienadora. Trata-se de um problema estrutural. Quando um determinado contexto político-social permite a invasão dos super-heróis americanos & aventuras bélicas – aqueles que justamente podem ser acusados de ópio literário, – então estamos diante de um fato capaz de provocar reações alienantes.

rários consomem as aventuras quadrinizadas, enquanto a percentagem de escolares e ginásianos é, respectivamente, de 49 e 40,9%.

Na Europa, de fato, temos uma outra visada para o problema. Ainda segundo Pierre Couperie, a revista *Linus* (altamente intelectualizada) é consumida em 70% do total por estudantes, na faixa de 16/28 anos. Jacques Marny adota a mesma perspectiva europeia, distinguindo cinco categorias no público dos quadrinhos:

- os consumidores rotineiros (80%)
- os consumidores esclarecidos
- os “hostis” (nos Estados Unidos, 10%)
- os colecionadores
- as crianças (80/100%).

No Brasil, inexistente qualquer abordagem desta espécie, estatística ou não. Sérgio Augusto – partindo do princípio revelado por David Manning White e Robert A. Abel, segundo o qual 51% dos leitores dos *comics* têm um herói predileto – aponta as nossas possíveis preferências:

- |                        |                |
|------------------------|----------------|
| 1. Bolinha e Luluzinha | 2. Pato Donald |
| 3. Super-homem         | 4. Fantasma    |
| 5. Família Marvel      | 6. Brucutu     |
| 7. Mandrake            | 8. Tarzan      |
| 9. Ferdinando          | 10. Mickey     |

Este levantamento quer-nos parecer um pouco arbitrário: muito certamente Batman, e talvez Thor, Hulk e Capitão América – re-dimensionados pela TV – constariam dos “dez mais”, ou mesmo – quem sabe? – algum dos personagens de Maurício de Sousa. Já Brucutu e Ferdinando ficariam para aqueles “consumidores escl-

recidos”. De qualquer modo, a relação que predominasse no Sul do país (onde Maurício de Sousa poderia ter vez) seria diferente da do Norte/Nordeste.

Estamos vendo – e veremos nos capítulos seguintes – que os quadrinhos apresentam múltiplas e variadas possibilidades de abordagem crítica:

- O Fantasma é racista?
- Em que nível filosófico-metafísico situam-se as preocupações existenciais do cão Snoopy?
- Al Capp é mais importante do que Faulkner?
- O Tarzan de Hogarth é barroco?
- Recruta Zero é antimilitarista?
- Os quadrinhos são a mensagem ou a mensagem?

Evidentemente, além da importância ideológica e social, os quadrinhos registram uma problematidade expressional de profundo significado estético, tornando-se a literatura por excelência do século XX. Ou um novo tipo de literatura (popular) – a literatura gráfico-visual, que substituiu a outra, já gasta e corrompida pelo uso, e que teve em Joyce e Oswald de Andrade (no caso brasileiro) os últimos expoentes. No século do cinema, da televisão, das explosões sonoras, dos experimentos tecnológicos, da poesia concreta e do poema/processo, de Mondrian e Max Bill, de Albers e Wladimir Dias-Pino, a prosa linear daria o lugar a um novo procedimento literário, sem a literatice psicologizante de certos autores do passado e do presente.

Diante de tal incomodidade, as estruturas acadêmico-intelectuais se abalam e, já ineficazes para apreender as vanguardas poéticas, não perdoam aos criadores, estudiosos e divulgadores dos *comics*. A própria crítica estruturalista, de um modo geral, não tem condições de julgar o novo, seja no cinema, seja no poema, seja na música, seja

nos quadrinhos<sup>9</sup>. Já o crítico cinematográfico, o artista plástico e o teórico da comunicação, cujo repertório linguístico termina por ser mais amplo, ensejando respostas criativas às exigências da moderna ação cultural, estão quase sempre aptos a compreenderem o novo e as estórias em quadrinhos. “Diante da prancheta”, escreveu Ruy Castro, “o desenhista é quase onipotente para criar, só depende de seu traço e de seu lápis para tornar concreto aquilo que concebeu”.

Contudo – e a observação de Umberto Eco é oportuna, – “não se pode justificar uma estória em quadrinhos ruim só porque é estória em quadrinhos”. Não concordamos, porém, com o teórico italiano ao afirmar que 95% das atuais produções quadrinizadas são de baixo nível, enquanto 4% seriam de honesto nível artesanal e apenas 1% de nível artístico. Trata-se de um julgamento muito rigoroso. Nós propomos:

80% – baixo nível

12% – regular nível artesanal

6% – bom nível artístico

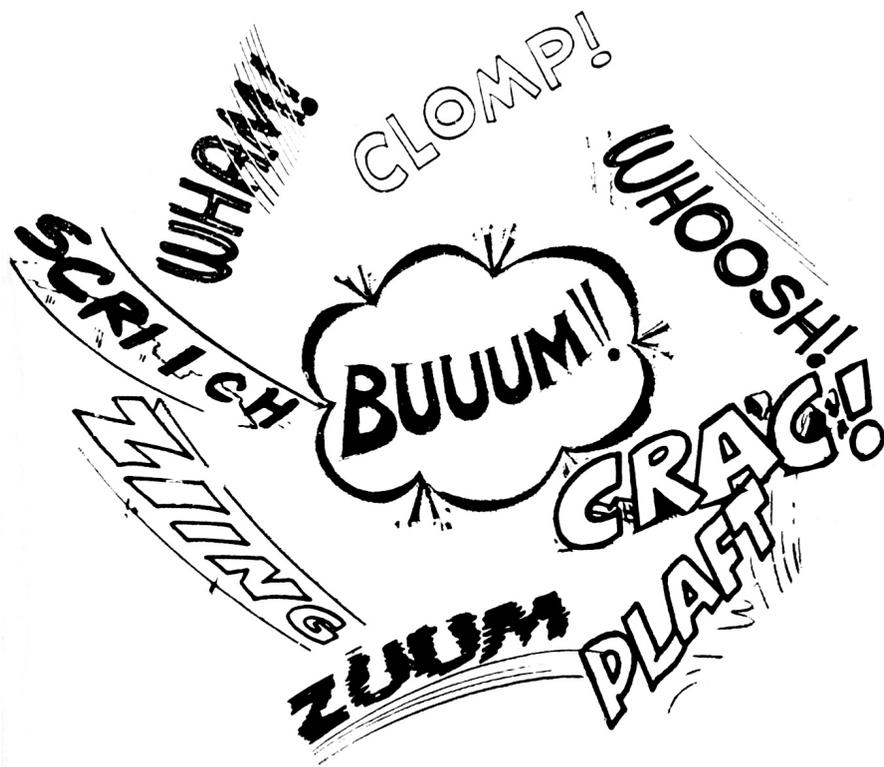
2% – ótimo nível artístico.

Pois se muitas são as historietas mediócras, não devemos esquecer que hoje, em revistas especializadas e/ou tiras diárias de jornais, continuam/estão firmes os seguintes autores & desenhistas: Schulz, Copi, Feiffer, Kelly, Hart, Post, Steadman, Crepax, Bianconi, Sapia, Gould, Quino, Pastecca, Pellaert, Falk, Hamlin, Walker, Williamson, Hergé, Morris, Goscinny, Caza, Crumb, Shelton, Corben, Poplaski, Griffin, Altmann, Adams, Miles, Quinterno, Stan Lee, Steranko, Barbe, Bunker, Chies, Maroto, Manning, Kubert, Dovillet, Breccia, Wo-

---

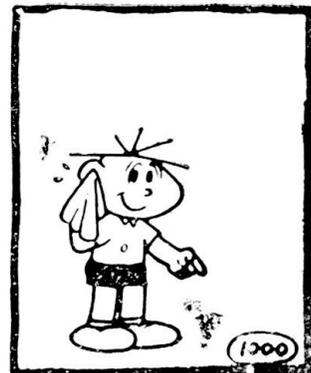
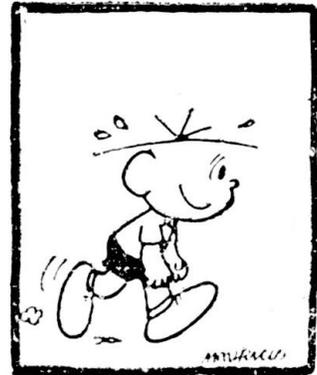
9. Em contrapartida, a crítica estruturalista é excelente... para analisar Drummond ou João Cabral, Bandeira ou Mário de Andrade.

linski, Smythe, Ryan, Mik, Dickens, Prentice, Pratt, Moliterni, Siò, Wohl, Ziraldo, Henfil, Lapi, José Ronaldo Lima, Luiz Gê, Gus, Sérgio Macedo, Maurício de Sousa. Além de Nicolas Devil e Jean Alessandrini, que também pesquisam outras formas de comunicação. Pouco importa saber se os quadrinhos são – ou não – uma arte, conforme salientou Ruy Castro, mesmo porque – hoje – o que realmente seria arte? O que importa é o seu poder de comunicação e a sua capacidade de revitalizar formas expressivas.





*Saci-Pererê*, de Ziraldo: o herói essencialmente brasileiro



Cebolinha: um dos principais personagens de Maurício de Sousa

## Capítulo II

### Estética: o balão

Uma das principais características criativas dos quadrinhos, o balão – de formato ligeiramente circular, retangular etc., cujo interior encerra diálogos, ideias, pensamentos ou ruídos – começou a aparecer por volta de 1900, embora seja antigo em outras manifestações de arte (*Le bois protat* data de 1370), sem se verificar em sua pré-história (as tapeçarias de Bayeux) ou proto-história (as *Imagens de Epinal*, as criações de Rudolphe Töpffer, Wilhelm Busch etc.).

Na verdade, o balão, o ruído onomatopaico e o ritmo visual<sup>10</sup> constituem os elementos fundamentais de uma possível estética dos *comics*<sup>11</sup>. Através do balão, inclusive, o artista atinge a metalinguagem (o *Gato Félix*, de Pat Sullivan) ou dimensões informacionais completamente novas: *Pogo*, de Walt Kelly, neste particular, é de uma riqueza fascinante.

Solidificador da palavra, do sonho e do fôlego, para Robert Benayoun, o balão é uma instigante visualização espacial do som, as-

---

10. Ritmo visual: estruturação dinâmica, corte de quadros (e diagramação da página, quando em revistas).

11. Estética dos quadrinhos? Depois de Walter Benjamin, Max Bense e Umberto Eco, sabe-se que o conceito de estética está superado (ou melhor, passando por uma etapa transformadora), visto que a própria arte está sofrendo uma mudança radical, justamente por causa dos meios de reprodução & consumo, onde se inserem os quadrinhos: o funcional e o útil desempenham novas diretrizes coordenadoras. Sendo assim, uma geladeira produzida em nossos dias – por exemplo – adquire maior importância estética e/ou social do que qualquer obra-prima de Gauguin. Ou Van Gogh. Atente-se para a produção serial e comprove-se a falência do objeto único. Estética ou técnica narrativa, os quadrinhos continuam no cerne do mundo contemporâneo, ao lado da televisão e do cinema.

sim como também o é a onomatopeia. Criador de um novo espaço gráfico, redimensiona o quadro<sup>12</sup> quando proposto com imaginação & inteligência pelo desenhista. Ou como diz Jacques Marny: “Matéria eminentemente plástica, o ‘balão’ se presta às menores nuances”. Em estreita relação com a feitura tipográfica do texto, expressa fúria, ódio, medo, alegria, surpresa etc., passando às vezes de uma realidade de linguística (abstrata) para uma realidade física (concreta):

– o pássaro que pousa sobre o «pensamento» do personagem, solidificando o balão (*B.C.*, de Johnny Hart);

– o besouro que penetra – ficando preso – no balão vazio do herói, em interminável blá- blá-blá (*Pogo*, de Walt Kelly);

– o balão, forma circular que contém o texto, se transformando em balão, forma astronáutica (após sopradas as palavras do interior), para salvar o *Gato Félix*;

– o balão como suporte suspenso no ar, livrando o *Gato Félix* das garras de um crocodilo;

– o balão que, contendo o “Z” do sono, cai no solo, provocando um *klunk* que acorda o cão Snoopy (*Peanuts*, de Charles Schulz);

– a serra (imagem metafórica do sono: a serra serrando o tronco de árvore) que se liberta do balão para serrar a cama pré-histórica do personagem de Johnny Hart;

– a fisicalidade do balão numa discussão editorial sobre a sua própria essência: o metabalão (*Ballons d’essai*, de Serge Gennaux).

---

12. Quadro: o quadrinho ou plano (*viñeta*, para os espanhóis), podendo ser contornado (pela linha) ou não. A linha do flashback é ligeiramente ondulada, muitas vezes.

Benayoun aponta 72 espécies de balão, entre as quais

o balão censurado	o balão personalizado
o balão mudo	o balão atômico
o balão glacial	o balão sonolento
o balão geográfico	o balão de reflexão
o balão estéril	o balão discursivo
o balão agressivo	o balão onomatopaico.

O balão censurado é aquele que contém, no interior, símbolos (caveiras, estrelas, exclamações, espirais, meandros) indicativos de palavrões (cf. *Recruta Zero*); o balão personalizado determina, através dos caracteres tipográficos, a personalidade ou a nacionalidade das pessoas (cf. *Pogo, Astérix*); o balão mudo é o que se apresenta vazio; o balão atômico tem a forma de cogumelo atômico, expressando o espanto do personagem diante de certas ideias ou fatos etc. Em quase todos eles – o atômico, o glacial, o geográfico – predomina a relação ideogramática entre a imagem e o conteúdo expresso.

O balão pode, igualmente, ultrapassar a sua realidade específica, tornando-se um elemento estrutural, abandonando as palavras dos personagens para ir contornar o próprio quadro: *Il conte di piombo*, de Hector Sapia. Do mesmo modo, extrapola-se em múltiplas direções, fundindo-se em novas formas que se distanciam do balão primitivo: *Saga de Xam*, de Nicolas Devil, é um grande exemplo.

Há também os autores que preferem não utilizá-lo: seja por dispensarem o texto<sup>13</sup>, seja simplesmente por procurarem uma linguagem mais direta: Hal Foster, Burne Hogarth, Alex Raymond.

---

13. Carl Anderson, criador de *Pinduca*; Robert Velter; *Daix*, do professor Nimbus; H. Bateman; muitas das historietas de O. Soglow, criador de *Reizinho*; alguns nomes da revista Mad. Etc.

Contudo, e sendo uma matéria tão instigantemente profunda para ser trabalhada, o exemplário em torno das pesquisas criativas sobre o balão *ainda* é pouco. Talvez pudéssemos exigir mais de um Walt Kelly, de um Charles Schulz, de um Johnny Hart. No Brasil conhecemos pouquíssimos exemplos significativos de aproveitamento formal do balão. Não se trata de querer extrair de determinadas situações temáticas soluções formais forçadas ou simplistas. Sempre é necessário criar um clima visual dramático, quer pelos cortes dos quadros, pelo arsenal onomatopaico, pelo desenho do plano, pela colocação exata do balão (com as alternativas metalinguísticas). Compreende-se por que o *Dick Tracy*, de Chester Gould, sempre utilizou o balão de maneira sóbria: a trama policial do mesmo não permite certos recursos estéticos – que só devem ser explorados em favor de uma maior clareza da informação, bem entendido.

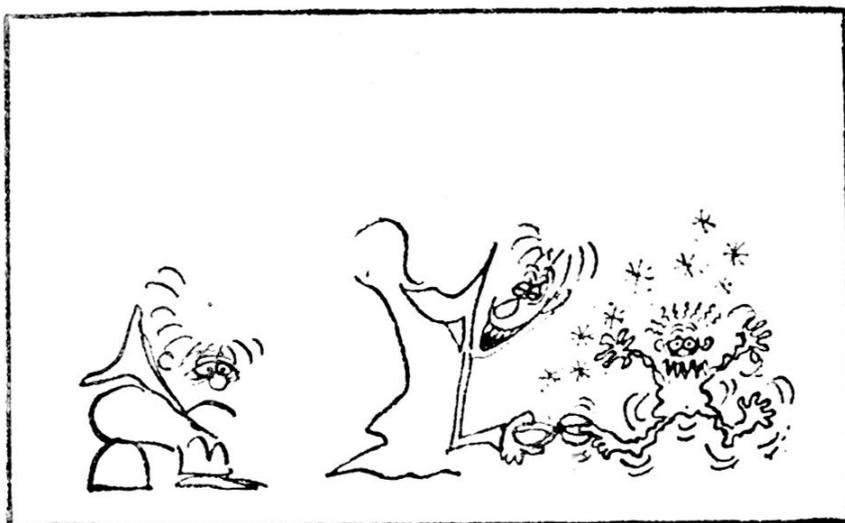
Mas é por ser uma literatura eminentemente visual (ainda não foi possível incorporar aos quadrinhos as últimas conquistas tecnológicas, o que modificaria substancialmente a sua ossatura informacional), plasmada por e com elementos gráficos, que temos – como crítico ou como leitor comum – o direito de desejar uma maior utilização criadora de todas as possibilidades formais que os *comics* oferecem: através de um bom *gag* visual, ou de um rigoroso dramatismo interno, conseguem-se ótimos efeitos comunicativos. Para isso, no entanto, o balão, a onomatopeia e a montagem (diagramação) precisam ser trabalhados com bastante eficácia & invenção. Se necessário for – e às vezes o é, – que se moldem e criem novas investidas estruturais!



D 1970 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES LTDA.



A pedra drummondiana no caminho de *Bidu*, uma das criações de Maurício de Sousa



Os dois fradinhos: o humor violento de Henfil

## Capítulo III

### Estética: a voltagem onomatopaica

O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual. Isto porque, diante do papel em branco, os desenhistas estão sempre à procura de novas expressões gráficas, e o efeito de um *buum* ou de um *crash* – quando relacionado de modo conflitante com a imagem – é, antes de mais nada, plástico. Esta é uma colocação que qualquer estudioso dos *comics* faz, pois, – como entenderam em tempo os seus autores – só a exploração planificada de todas as virtualidades gráficas dará aos quadrinhos uma verdadeira dimensão estético-informacional. E hoje são muitos os autores que procuram extrair dos ruídos onomatopaicos (signos previamente codificados pelo uso) uma alta temperatura compositiva & contextual, em maior ou menor grau: Pellaert, Hachel, Schulz, Franquin, Hergé, Pichard, Crepax etc.

Por outro lado, temos conhecidos criadores que praticamente não se vale(ra)m dos recursos onomatopaicos, ou, então, se vale(ra)m de maneira muito discreta: Alex Raymond, Burne Hogarth, Hal Foster, Chester Gould, Copi, Feiffer, os brasileiros (excetuando-se Ziraldo). Sem dúvida, as onomatopeias atingem uma linguagem universal, embora sejam regidas por modelos fonológicos que diferem segundo as línguas (Barthes).

Ao contrário dos balões, ainda não foi precisada a época em que a onomatopeia começou a ter importância no desencadeamento expressional dos quadrinhos. Em nossas consultas bibliográficas<sup>14</sup>, o exemplo mais antigo encontrado de ruídos nos *comics* é o de uma estória assinada por Winsor McCay, em 8 de dezembro de 1907: *Little Nemo in Slumberland*, onde vemos os sons ZZZZ, UH, UMPH e BOOM<sup>15</sup>.

A quantidade de ruídos, estranhos ou não, é um dos aspectos interessantes quando os enfocamos. A revista *Vozes*, em seu número especial de julho/69, registra – no artigo *Conteúdo das revistas-em-quadrinhos no Brasil* – 163 onomatopeias diferentes para 39 publicações analisadas. Procuramos fazer uma pesquisa mais ampla: consultamos 40 revistas<sup>16</sup>, contendo as aventuras de

Super-homem	Super-boy
Batman & Robin	Tarzan
Pernalonga	Popeye
Belinda & Alarico	Ferdinando
Mandrake	Fantasma
Flash Gordon	Gato Félix
Bolinha & Luluzinha	Zorro
Os Sobrinhos do Capitão	Namor
Brucutu	Recruta Zero
Thor	Pato Donald & Cia.

---

14. Que abrangeram, principalmente, estórias do Little Nemo. A cronologia elaborada para o livro *Les chefs-d'oeuvre de la bande dessinée* registra *Weary Willie and Tired Tim*, de Tom Brown, em 1896, como a primeira série a apresentar onomatopeias nos quadrinhos. O desenhista brasileiro Floriano Hermeto de Almeida Filho, em cronologia organizada para a EBAL, também aponta esta série como a primeira a apresentar ruídos.

15. *Little Nemo in Slumberland*, Ed. Pierre Horay.

16. 16 revistas da EBAL - Editora Brasil América Ltda. (GB), 9 da Rio Gráfica e Editora Ltda. (GB), 8 da Editora Abril Ltda. (SP), 3 de O Cruzeiro S/A. (GB), 3 da Editorial Lord Cochrane S/A. (Santiago - Chile) e uma da Editora e Gráfica Trieste Ltda. (SP).

As 40 revistas totalizavam, em espaço útil, 1.928 páginas e 1.365 ruídos (os diferentes somavam 311), dando uma média de 0,71% por página. Desse total verificamos as maiores incidências:

BAM (9,9%) – tiro de revólver / batida

CRASH/CRACK (4,2%) – objeto (vidro, madeira) sendo quebrado

BLAM (3,2%) – porta ou janela fechando / batida de automóvel

ZUUM (3,1%) – velocidade / voo

CLICK (3,0%) – (des) ligar interruptor etc.

BUUM (3,0%) – explosão

Z (2,4%) – gente ou animal dormindo / ronco

POU/KPOW (2,1%) – soco / queda

RAT-TATATAT (2,0%) – disparo de metralhadora.

Por certo, trata-se de um balanço relativo, longe de pretender ser completo, mesmo porque a percentagem varia de autor para autor, de situação para situação. A *Jodelle*, de Pellaert, por exemplo, onde a voltagem onomatopaica é de indiscutível (e eficiente) intensidade, chega a ter oito ruídos por página.

Justamente por isto voltamos a nossa pesquisa para o encantatório universo de Charles Schulz, e verificamos que – nos bons criadores – o emprego da onomatopeia não é de modo algum gratuito. Para o mundo infantil e animal de Schulz, o sono, os jogos, as pequenas quedas, o tambor desempenham um papel que vai do psicológico ao social.

Analizamos oito volumes originais<sup>17</sup>, contendo 960 historietas, que deram o seguinte resultado:

---

17. *This is your life, Charlie Brown!*; *Here comes Snoopy*; *We're on your side, Charlie Brown*; *What next, Charlie Brown?*; *Good grief, Charlie Brown!*; *You are too much, Charlie Brown*; *Who do you think you are, Charlie Brown?*; *The wonderful world of Peanuts*.

Total de ruídos: 480

Ruídos diferentes: 91

Ruídos predominantes:

Z (7,2%) – sono / ronco

CHOMP (5,9%) – pessoa mastigando

THUMP (5,0%) – chute em bola / objeto caindo no chão

CLOMP (4,4%) – mordida / abocanhamento

CLICK (3,4%) – ligar interruptor etc.

BUMPETTY (3,3%) – bater com bola no assoalho

PLINK (2,9%) – bola de gude rebatendo no chão

WHAM (2,8%) – queda brusca / batida.

Já no popular *Astérix*, de Uderzo & Goscinny (quatro álbuns consultados: 190 páginas, 374 ruídos, sendo 76 diferentes)<sup>18</sup>, o GLU-GLU – som produzido no ato de ingerir qualquer líquido; no presente caso, a poção mágica – ocupa 6º lugar, com 4,9% do total. Portanto, uma boa onomatopeia (temática, gráfica e/ou plasticamente) está para os quadrinhos assim como um ruído (bem utilizado) está para o cinema: Godard, Tati, Antonioni, Kubrick. O ruído pode tomar todo o quadro, invadindo – se preciso – os quadros vizinhos: sua área semântica subordina-se ao espaço gráfico da página, criando zonas icônicas & indexicais de consumo rápido e fácil. Se ainda não se atingiu a radicalidade joyceana (cf. *Finnegans Wake*), na concreção de novos sons onomatopaicos, conseguiu-se plasmar, em cores e formas, uma intensa comunicação sonora:

splat	whroosh
zip	tzim
whapp	vuum

18. *Astérix, o gaulês; Astérix entre os bretões; Astérix nos jogos olímpicos; Astérix gladiateur.*

ksploosh

chlap

clank

splosh

smack

blauh

zung

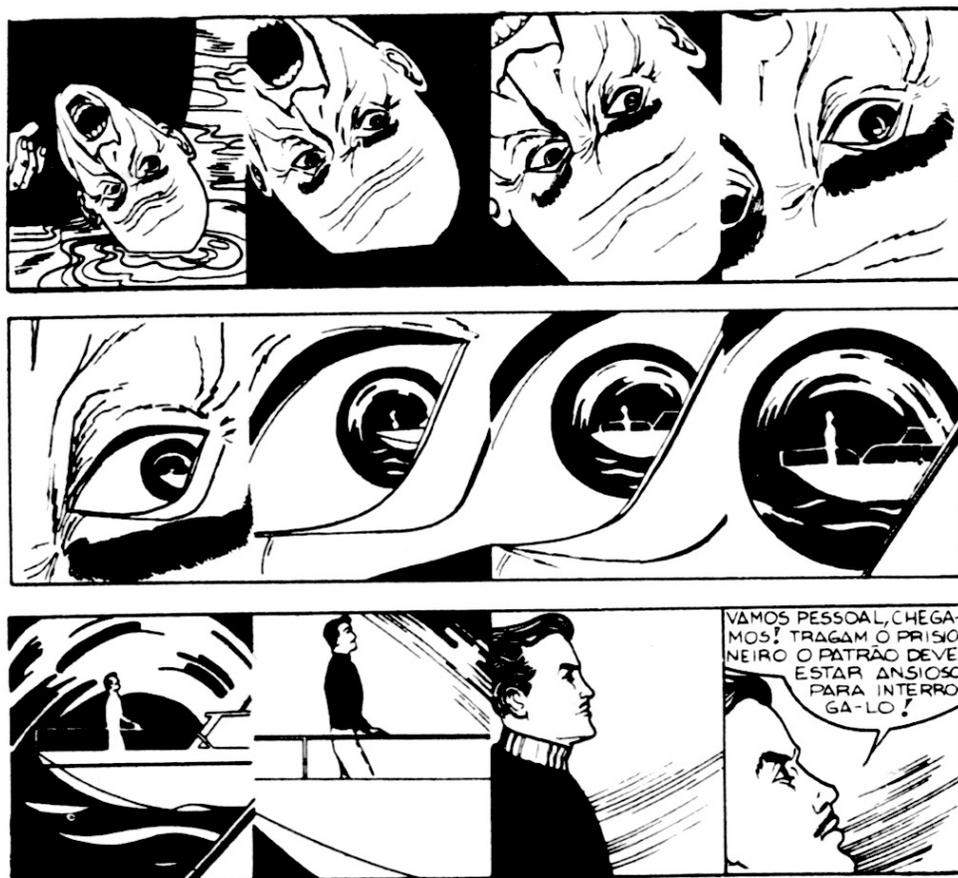
plaft

tchof

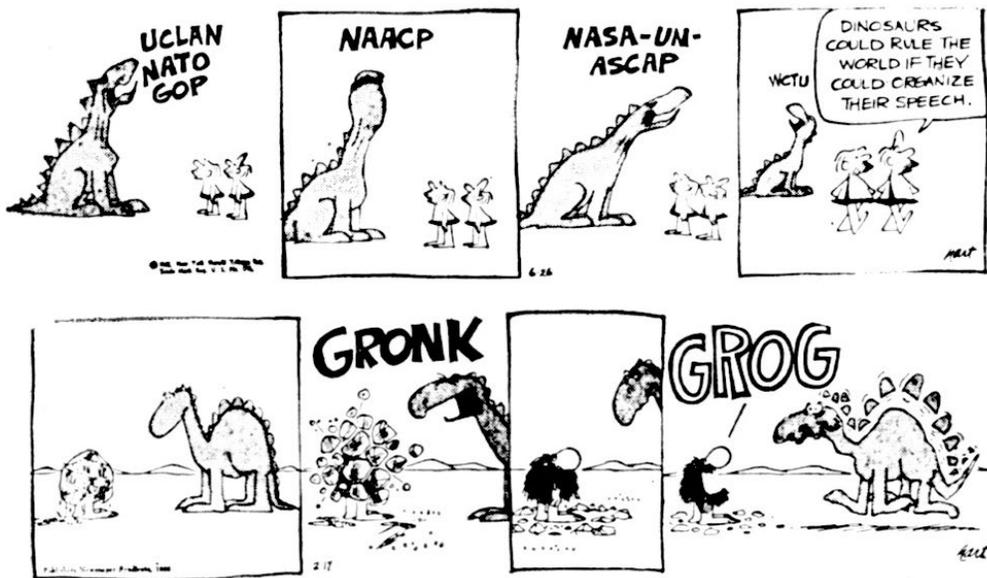
bzzzzzzz

gulp

buummm!



Planos de uma aventura do *Judoka*, segundo Floriano Hermeto



*B.C. (Before Christ)*, de Johnny Hart: um dos grandes momentos do quadrinhos americano na década dos 50

## Capítulo IV

### Estética: o ritmo visual

A estesia dos *comics* não se limita ao quadro bem desenhado, cujo plano seja capaz de revelar um perfeito enquadramento. É necessário que haja uma dinâmica estrutural entre todos os quadros, criando movimento e ação formais. Daí por que as críticas restritivas que se fazem a Hal Foster (o primeiro *Tarzan*, o *Príncipe Valente*): o seu desenho é de um preciosismo clássico por excelência, porém lhe falta a dinamicidade ordenadora do ritmo, quer visual, quer temático. Não é a magia formal de um plano isolado, fora de seu contexto, que faz a força de uma estória: é a relação crítica (o desencadeamento de estruturas) entre todos eles.

Não significa isso que dispensemos o plano bem desenhado & enquadrado, mas sim que é indispensável esta relação crítica. Veja-se o exemplo do *Tarzan* de Burne Hogarth: firmeza e equilíbrio formais, sem perder o sentido de ritmo, de movimento.

Evidentemente, não estamos diante de um movimento físico (o cinema, a arte cinética), mas de um movimento aparente, que será tanto maior quanto for a capacidade inventiva do desenhista. Compreender-se-á, então, que duas espécies de movimento são trabalhadas, dependendo do veículo (jornal, revista) que a encerre:

No *jornal*, temos a tira, com dois, três ou quatro planos: o artista trabalha sobre este espaço, procurando criar – no último quadro – o suspense necessário para que o leitor, no dia seguinte, volte à estória. Nestes limites, não há muitas perspectivas e o dinamismo

é obtido através dos cortes: as elipses surgem, então, com bastante frequência<sup>1, 2</sup>.

Na *revista*, os quadros podem-se libertar da rigidez operatória provocada pela *tira*: a diagramação, a partir de uma decupagem prévia, torna-se fundamental, e os planos ocupam áreas as mais variadas, desde as panorâmicas (verticais ou horizontais, grandes ou pequenas) até os simples quadrados.

Obtém-se na revista uma visão global da página, ao primeiro olhar, verificando-se a funcionalidade (ou não) dos cortes e as direções de leitura: é possível perceber o projeto de *Saga de Xam* sem penetrar no texto<sup>3</sup>. Do mesmo modo, uma abordagem da *Jodelle* principia pela textura gráfica & onomatopaica: os amarelos e vermelhos que a dominam, remetendo-nos para o campo dos signos não-verbais.

Quando se trata de uma estória política – e aqui estamos lembrando do *Ferdinando*, de Al Capp – também não é só o texto que a completa: a caricatura, o *gag* visual, o aproveitamento adequado do plano, o ritmo são elementos importantes para atingir os fins propostos pelo autor.

Entre os criadores que, através da funcionalidade rítmica como termômetro do comportamento expressional, têm obtido (ou obtiveram) ótimos resultados informacionais, apontamos:

---

19. Note-se que há as tiras diárias e as páginas dominicais, geralmente coloridas; todavia, por se destinarem mais às crianças, não permitem certas inovações.

20. “A odisseia dos Quadrinhos é uma sucessiva conquista de posições para a consolidação de um processo. A tira diária nos jornais, por exemplo, foi um marco importante: a necessidade de condensar todos os dados de uma estória completa em três ou quatro quadrinhos, de tal forma que o leitor não perdesse o fio da trama, e a exigência de lançar a tensão no último quadrinho (para que o leitor se sentisse obrigado a ler a sequência no dia seguinte), ensinaram as duas condições essenciais para uma boa história: tensão & concreção” (Ruy Castro, *A saga dos quadrinhos*).

21. Um esclarecimento talvez seja necessário: o corte nos quadrinhos não tem o mesmo significado informacional daquele do cinema; aqui, o corte separa os quadros e não apenas os *takes*, cenas e sequências.

BURNE HOGARTH, com *Tarzan*  
HERGÉ, com *Tintim*  
ALEX RAYMOND, com *Flash Gordon*  
ZIRALDO, com *Pererê*  
WILL EISNER, com *The Spirit*  
AL CAPP, com *Ferdinando*  
GUIDO CREPAX, com *Valentina*  
MAURÍCIO DE SOUSA, com *Mônica*  
STAN LEE & JACK KIRBY, com o *Quarteto Fantástico*  
GUS, com os *Huffes*  
QUINO, com *Mafalda*  
WINSOR MCCAY, com *Little Nemo*



Mafalda, de Quino (Joaquín Lavado): o quadrinho argentino



O maravilhoso mundo de Peanuts (*Mínduim*), de Charles M. Schulz

### A tradição literária: de Ferdinando aos quadrinhos brasileiros

**M**cLuhan está certo quando afirma que a era pictórica do consumo morreu, sendo substituída pela era icônica. Mas está errado ao enquadrar todo o quadrinho, como síntese ou resumo, em imagens imprecisas – que o remetem à televisão. Os exemplos citados por McLuhan (Outcault, McManus, Capp, Gould, Young, a revista *Mad*), além de outros ignorados, são realmente calcados em imagens imprecisas. Contudo, a alta informação visual está presente em muitos criadores importantes: Hogarth, Raymond, Foster, Moebius, Gillon, Crepax, Devil. Existe igualmente um grupo onde a baixa informação visual produz resultados informacionais de alto significado intelectual: Schulz, Hart, Kelly, Copi, Feiffer. No mesmo caso, Al Capp.

Os quadrinhos nasceram *dentro* do jornal – que abalava (e abala) a mentalidade linear dos literatos, – frutos da revolução industrial... e da literatura. Seu relacionamento com a televisão seria posterior – o esquema literário que os alimentavam culturalmente seria modificado, mas não destruído. Em contradição dialética, os quadrinhos (e o cinema) apressariam o fim do romance, criando uma nova arte – ou um novo tipo de literatura (cf. capítulo 1), – tendo o consumo como fator determinante de sua permanência temporal.

Somente com Foster (adotando plongés, contra-plongés etc.) os quadrinhos procurariam conquistar para si uma técnica cinematográfica de narrar a estória, se bem que a combinação imagem-texto

fosse comum a ambos desde o início<sup>22</sup>. Contraditoriamente, Foster terminaria por ser um dos autores menos cinematográficos: os seus planos são antes composições isoladas do que criação-em-movimento de novos quadros, inter-relacionados de modo dinâmico. E alta informação literária encontramos naqueles autores voltados para uma problemática do existencial, do trágico: psicologia. Baixa informação, nos autores voltados para a fantasia e o poemático: grafia. Mais precisamente, quando presentificados através da verdadeira dimensão estético-informacional: alta informação literária nos autores lineares, discursivos; baixa informação literária nos autores que exploram a metalinguagem e todos os elementos criativos dos quadrinhos. A inter-relação nos dois polos apontados é grande, não permitindo que compartimentos estanques sejam formados – e um inter-relacionamento se verifica no interior das duas fórmulas. Assim, *Ferdinando* vai do existencial ao político, do político ao satírico, e do satírico à metalinguagem. A tradição literária nos quadrinhos é, em primeiro lugar, um problema cultural; em segundo lugar, um problema linguístico.

“A imprensa serve de pista para os quadrinhos e estes servem de pista para a compreensão da imagem da TV”: McLuhan sabe a medida das relações & colocações exatas. Seu erro fundamental consiste em ver nos meios de comunicação extensões físicas (ou psíquicas) do homem, desligadas da economia e da realidade social. Ou, pior ainda, forjando-as historicamente. Nesta complexidade dialeticamente estruturada, os quadrinhos explodem a tipografia e, com o avanço

---

22. As relações entre cinema e quadrinhos - artes que nasceram simultaneamente sob idênticos impactos sociais e tecnológicos - sempre foram estreitas, em especial entre desenho animado e quadrinhos. Alain Resnais: “O que sei sobre o cinema, eu o aprendi tanto no cinema como nos quadrinhos. As regras de decupagem e montagem são as mesmas, tanto nos quadrinhos como na tela. E, bem antes do cinema, eles utilizaram o *scope* e sempre puderam mudar de formato. Da mesma forma a cor: eles sabem utilizá-la para fins dramáticos” (in *Os quadrados contra os quadrinhos*, de Ruy Castro).

tecnológico da imprensa, tendem ao menos literário e ao mais participacional – não apenas no sentido de baixa informação visual, – enquanto prestam homenagens arqueológicas aos velhos clássicos (os álbuns luxuosos, em *offset*, de Tarzan, Flash Gordon etc.).

Para completar, a influência literária nos *cartoonists* é, muitas vezes, sentida de maneira direta: Al Capp – exemplo mais conhecido – tem sido comparado a Mark Twain, Dickens, Swift, Voltaire, entre outros (Robert Benayoun). O quadro abaixo tem uma mera pretensão didática, não sendo de modo algum rigoroso nas colocações:

### Quadrinhos: extensão literária

**Existencial:** *Peanuts*, *Pogo*, *Ferdinando*, *B. C.*, *Capitão América*, *Homem-Aranha*, as histórias de Copi, Feiffer, Moebius,

**Trágica:** *Versus*, as histórias de Moebius, Feiffer, Oskar Andersson,

**Fantástica:** *Little Nemo*, *Mandrake*, *Brucutu*, *Popeye*, *Lone Sloane*, *Barbarella*, *Super-Homem*, *Namor*, *Quarteto Fantástico*, *Surmenage* (W. Wood), as histórias de terror de Sérgio Macedo,

**Surrealista:** *Krazy Kat*, *Little Nemo*, *Sonhos e delírios* (Silas [McCay]), as histórias de Oskar Andersson,

**Poética:** *Os naufragos do tempo* (Valherbe & Gillon), *Pogo*, *Gato Félix*, *Krazy Kat*, *Little Nemo*, *Peanuts*, *Jodelle*, *Saga de Xam*, *Reizinho*, *Mafalda*, *Horácio*, *Pererê*, as histórias de Antonio Rubino, Barbe, Lapi, José Ronaldo Lima,

**Satírica:** *Ferdinando*, *Recruta Zero*, *Pafúncio e Marocas*, *Astérix*, *Lucky Luke*, *Mafalda*, *B. C.*, *Colt*, *Os Zeróis*, os *comix*, a revista *Mad*,

**Política:** *Ferdinando, Pogo, Seraphina, Aninha, Mafalda, Tintim, Valentina, Pererê, Zeferino*, as histórias de Feiffer, os comix,

**Épica:** *Flash Gordon, Tarzan, Príncipe Valente, Fantasma, Brick Bradford, Buck Rogers*,

**Barroca:** *Flash Gordon, Tarzan (Hogarth), The Spirit, Cinco por Infinitus*, as histórias de Dovillet,

**Policial:** *Dick Tracy, Agente Secreto X-9, Nick Holmes, Charlie Chan, Modesty Blaise*,

**Doméstica:** *Belinda e Alarico, Pafúncio e Marocas, Doti e Dito, Pimentinha*,

**Sentimental:** Julieta Jones.

Os quadrinhos brasileiros, na totalidade, se prendem à tradição literária, quer pela nossa formação bacharelística, quer pela rotineira literatice de nossa vivência intelectual. Com raras exceções, os autores nacionais estão vinculados ao humor festivo da imprensa diária ou semanal: Ziraldo (*The super-mãe*), Henfil (*Os dois fradinhos*), Jaguar (*Chopnics*).

A experiência do *Saci-Pererê* (Ziraldo), lançada em 1960, editada durante quatro anos, foi um marco instaurador. Antes tivéramos revistas não especializadas: *O Tico-Tico*, *Sesinho* etc., assim como publicações que formaram a cultura dos quadrinhos entre nós: o *Suplemento Juvenil*, de Adolfo Aizen, *O Globo Juvenil*, o *Gibi*, *O Guri*, o *Mirim*, o *Lobinho*. Houve, inclusive, na época do *Saci-Pererê*, uma tentativa de cooperativa que compreendesse os autores & desenhistas nacionais. Pois aqui reside o núcleo centralizador de um problema profissional que a todos envolve:

– No começo foi duro. Tínhamos de escrever a estória de madrugada, desenhar de manhã e vender de tarde. Além disso, quebrar o tabu da estória em quadrinhos brasileira. Os jornais, os diretores de jornais, não acreditavam que o público aceitasse as estórias brasileiras. Não acreditavam também que os desenhistas brasileiros aguentassem manter a estória no jornal. Em alguns lugares onde eu não me identificava, o pessoal dizia que só aceitava estória americana.

– A estória estrangeira, não só a americana, mas também a inglesa e algumas francesas, chega aqui a preço de banana. A tira de jornal está custando apenas um dólar. Ora, enquanto isso qualquer desenhista profissionalmente bom vai sentar à prancheta e desenhar uma tira que custa um homem-hora duas ou três vezes mais. Fatalmente ele vai vender para um só jornal porque não temos distribuidoras nem sindicatos nos moldes dos sindicatos americanos<sup>23</sup>.

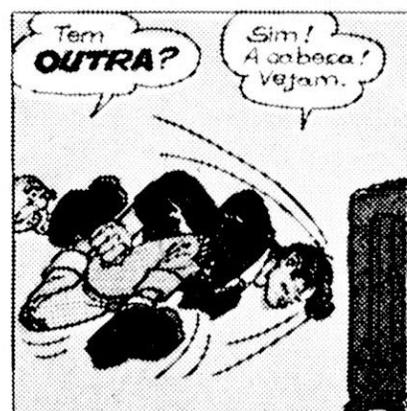
Estas declarações são de Maurício de Sousa (Revista *Vozes* / julho de 1969): antes das vertentes criativas, as econômicas. O problema se torna político, à luz da Teoria científica da História. E Maurício – criador de *Mônica*, *Cebolinha*, *Bidu*, *Horácio*, *Penadinho*, *Chico Bento*, *Magali*, *Zé Munheca*, *Floquinho* – parece ser um artista consciente de seu papel: hoje é o autor mais divulgado do Brasil, com penetrações na propaganda, na televisão etc. Desenho simples, sem ser simplista (cf. Walt Disney), atingindo às vezes o humor puramente visual (*Zé Munheca*), o lirismo (*Horácio*, *Mônica*) e a metalinguagem (*Penadinho*, *Cebolinha*) – eis Maurício de Sousa<sup>24</sup>.

---

23. O “Hearst’s International Feature Service” – atual “King Features Syndicate”, – o primeiro grande sindicato americano, foi fundado em 1912 por William Randolph Hearst.

24. Cumpre salientar que Henfil, com *Os fradinhos*, e depois do fenômeno d’*O Pasquim*, está cada vez mais popular. Aliás, já no *Jornal dos Sports*, Henfil conseguiu criar uma boa estória baseada em motivações futebolísticas.

Existem outros autores – do paranaense Fernando Ikoma ao nor-  
te-rio-grandense Falves Silva (ainda inédito), passando pela paulis-  
ta Ciça e o carioca Vagn – que completam o quadro geral dos quadri-  
nhos brasileiros: as perspectivas que possam encerrar, em maior ou  
menor escala, estão ligadas à própria transformação da nossa socie-  
dade. “Quando houver mais equipes e mais condições provavelmente  
vai haver mais desenhistas de histórias em quadrinhos no Brasil  
e alguns excelentes estão no forno para sair” (Maurício de Sousa).



Ferdinando, de Al Capp: crítica feroz e humor inteligente



BUT DESPITE THE MYSTERY OF LOVE, THE GIVE AND TAKE OF HOME-MAKING -



I STILL DIDN'T FEEL QUITE ALIVE.



SO IN ORDER TO FEEL LIFE AS I SHOULD, I MADE US HAVE A BABY.



BUT REGARDLESS OF ITS LOVING NATURE, ITS CONSTANT NEEDS -



BUT NOT-WITHSTANDING MY NEW PRESTIGE, MY POWER FOR GOOD -



I NEVER MANAGED TO FEEL QUITE ALIVE.



SO I GAVE UP MY STRUGGLE FOR LIFE AND STARTED GOING TO MOVIES ALL DAY.



GOD, I FEEL ALIVE!



BUT STILL-I HAD MY FOOD DELIVERED. I HAD MY NEWSPAPERS DELIVERED. ALL MY DATES WERE AT MY HOUSE. AND AS LONG AS I DIDN'T GO OUT ON THE STREET I SEEMED TO BE FINE.



UNTIL-ONE DAY I WAS SITTING COMFORTABLY IN MY LIVING ROOM WHEN SUDDENLY IT CAME TO ME THAT I DID NOT DARE GO INTO THE KITCHEN-THAT IF I WENT INTO THE KITCHEN I'D GET BEAT UP.



SO I HAT THROUGH ALL FOUR LATE SHOWS THINKING MY PROBLEM OUT. AND AT FIVE IN THE MORNING I FINALLY CONCLUDED THAT IT WASN'T ANY BODY ON THE OUTSIDE I WAS AFRAID OF. IT WAS ME I WAS AFRAID OF!



AND I PUT ON MY COAT WITHOUT FEAR AND WENT INTO THE STREET. AND NOBODY BEAT ME UP.



FOR THE FIRST TIME IN YEARS I FELT ALIVE! I KNEW I WOULD NEVER BE AFRAID AGAIN!



I FELT SO GOOD THAT THE FIRST COUPLE OF PEOPLE I SAW I BEAT UP.



O anti-herói de Jules Feiffer: o existencial nos quadrinhos

### A expressão barroca: Tarzan e Flash Gordon

O emprego de grandiosos primeiros planos, da diminuição em perspectiva dos temas secundários, de figuras *en repoussoir* constituem a profundidade espacial do barroco, de feitura dinâmica, em suas tendências mais diversas, desde os ambientes palaciais e católicos até os burgueses e protestantes, segundo a visão sociológica de Arnold Hauser, que, todavia, previne: “... o barroco compreende... esforços artísticos tão diversificados, os quais surgem em formas tão variadas nos diferentes países e esferas culturais, que parece duvidosa a possibilidade de reduzi-los a um denominador comum”. A arte de um Rubens, de um Rembrandt, de um Bernini, de um Caravaggio, de um Poussin marcam os diversos caminhos do barroco, socialmente válidos, e que continuam ou ultrapassam as conquistas estéticas do renascimento e do maneirismo. Neste sentido, existe uma oportuna colocação crítica de Hauser, desde que não levada às consequências dogmáticas: “Uma mudança estilística só pode ser condicionada de fora; não há nenhuma necessidade interna”<sup>25</sup>.

---

25. O enfoque crítico de Herbert Read completa Hauser: estranho, caprichoso e extraordinário são palavras que, *per se*, já definem a essencialidade ontológica do barroco. Read acentua os “volumes psicológicos” (Roger Fry) da arte barroca, que se aproximaria da arte nórdica. Sobre o barroco, Read acrescenta no mesmo livro (O significado da arte): “Tornou-se a arte de contra-reforma, e onde quer que esse movimento tenha chegado... tornou-se o estilo dominante e permitiu ao espírito humano, agora liberto das cadeias do classicismo, a luxúria de fantasias fascinantes”.

E já que encontramos no mundo encantado das aventuras quadri-  
nizadas marcantes acontecimentos existenciais, fantásticos, surrea-  
listas, sentimentais, poéticos, e já que muitos de seus criadores tive-  
ram um aprendizado clássico, literário e artisticamente, nada mais  
natural do que encontrar – aqui e ali – traços barrocos em desenhos  
& temas. Não se trata de uma mudança estilística caracterizada: o  
que ocorre é uma mudança de gêneros, com a fantasia predominan-  
do na década dos 30, consequência da crise vivida pelo capitalismo.

Estes traços barrocos vamos encontrá-los principalmente no *Tar-  
zan* de Burne Hogarth e no *Flash Gordon* de Alex Raymond. É sabido  
que Hogarth iniciou o seu *Tarzan* inspirado no de Foster, que foi o pri-  
meiro *Tarzan* dos quadrinhos, lançado em 1929. Mas, nas melhores  
séries<sup>26</sup>, a plenitude hogarthiana seria alcançada em admirável síntese  
& intensidade estética, quer nos planos centrados em exatas espirais,  
quer no geometrismo dos enquadramentos (que têm a mesma força  
expressional dos enquadramentos de Eisenstein e Antonioni, mestres  
do cinema), quer no rigor e vigor da composição plástica e do plane-  
jamento visual da página. Deixemos que o próprio Hogarth nos revele  
a técnica narrativa trabalhada – ou a preocupação diante do espaço:

– Se minhas cidades estão situadas em lugares excepcionais (grutas,  
crateras de vulcões, desertos), é pela vontade de criar a confusão no  
espaço.

– É preciso procurar o equilíbrio de imagem em imagem, através de  
cada página dominical. É preciso suprimir o espaço entre cada dese-  
nho para que a página constitua um só quadro.

– A cor inventada não pode ser concebida senão em função da repro-  
dução sobre a prancha. Mas o olho do leitor é a cor definitiva.

---

26. *Tarzan e os povos do mar e do fogo*, 1940/41; *Tarzan e os bárbaros*, 1942; *Tarzan con-  
tra os nazistas*, 1944/45; *Tarzan e os Ononoês*, 1949; *Tarzan e os aventureiros*, 1949/50.

– Apesar das divisões entre as imagens, eu buscava uma animação total da página, como o tinha feito Miguel Ângelo no teto da Sixtina, dividido em painéis distintos, porém unidos por um grandioso esquema único<sup>27</sup>.

A citação de Miguel Ângelo não é gratuita: o espaço dramático criado por Hogarth remete-nos tanto ao famoso artista quanto ao barroco. Não exageramos em afirmar que Hogarth é um dos maiores artistas barrocos do nosso século – aproximando-se bastante do idealismo – e uma das maiores expressões estilísticas dos quadinhos. Suas imagens – lembrando às vezes a leveza de antigas gravuras nipônicas – permanecem clássicas, e assim permanecerão através dos tempos.

Em *Flash Gordon* encontramos outra dimensão estética, igualmente voltada para as vertentes criativas do barroco. Mas não só do barroco. Pierre Couperie detecta três épocas no estilo raymondiano: a barroca (1934-1937), a idealista (1938-1940) e a maneirista (1940-1944). É na fase barroca – onde se situam os antológicos episódios dos torneios da morte e de Coralía, a cidade submarina – que o universo formal e temático de Alex Raymond adquire maior amplitude. Entre a *science-fiction* e a *science-fantasy*, como querem os seus críticos mais modernos, move-se este universo povoado – no planeta Mongo – de seres estranhos e temíveis, de surpresas as mais ilógicas.

Francis Lacassin aponta quatro fontes de inspiração para a *science-fiction*, encontradas no *Flash Gordon* & congêneres:

a) o herói, cujo comportamento moral e psicológico termina por orientar todo o enredo,

---

27. Os três primeiros tópicos são extraídos da entrevista de Burne Hogarth a Eric Leguebe (*Phénix* n. 7, 3º trimestre 1968). O último, de uma carta inédita, publicada em *Bande dessinée et figuration narrative*, p. 213.

- b) a máquina, pelo movimento e formas capazes de redimensionar esteticamente o desenho,
- c) a viagem, que dinamiza o tema,
- d) o delírio poético, presente no *décor* e nas situações as mais imprevisíveis<sup>28</sup>.

*Science-fantasy* ou *science-fiction*, a criação de Alex Raymond<sup>29</sup> investe nos mais puros domínios da epopeia e da mitologia, conforme observaram Pierre Couperie e Edouard François. Não é difícil descobrir aí o mundo da cavalaria medieval, um certo orientalismo, a influência dos grandes amores clássicos (Tristão e Isolda). Além do mais – e este é um dado significativo para a sociologia dos quadri-nhos, – “Flash Gordon é o que se pode chamar facilmente um herói de coração puro, belo tipo humano de altas virtudes morais, lutando sozinho contra a tirania; ele é também um americano típico, democrata, querendo a todo preço levar aos demais, e até mesmo impor, o modo de vida política que lhe pareça o melhor, sobretudo em face de opressões; poder-se-ia dizer que é às vezes Príncipe Valente e Wilson, cavalheiresco e democrata” (Couperie & François).

Estudando a(s) sociedade (s) de Mongo, Edouard François verifica – com acerto – que ao lado de um excelente armazenamento de construções e dados tecnológicos, resultando algumas ocasiões numa forma acabada de totalitarismo político (a ditadura de Ming), acham-se uma estrutura social próxima dos tempos romanos e – pelos títulos nobiliárquicos e pela vestimenta – instituições que lembram a Idade Média. Sem dúvida, a complexidade do universo raymondiano está implicitamente ligada à ideologia norte-americana

---

28. O delírio poético, no *Flash Gordon* de Raymond, pode ser sentido especialmente no episódio de Coralia: o expressionismo do *décor*, sob as águas do oceano.

29. Raymond seria ainda o autor de *Jim la jungle*, *Agente Secreto X-9* e *Rip Kirby* (Nick Holmes).

dos anos 30 e 40. Dos 30, pela necessidade da fantasia alienante; dos 40, pela necessidade de salvar a democracia ocidental e cristã das ameaças orientais e pagãs. No dia 29 de junho de 1941 Flash Gordon, Dale e Zarkov retornam à terra, após serem captadas em Mongo radioemissões terrestres, ou melhor, norte-americanas, sobre a II Guerra Mundial e o “perigo vermelho”.

Estruturalmente mais dinâmico – pelo que representavam as imagens e a diagramação da página, – o *Tarzan* de Hogarth nos parece mais inventivo, grandioso, clássico, humano. Saliente-se: os dois autores mais barrocos dos quadrinhos são também os mais cristalinos, sob o ponto de vista clássico.



O primeiro *Mandrake*, de Lee Falk e Phil Davis: um dos heróis mais queridos do nosso século



A imagem barroca de Burne Hogarth: *Tarzan*

## Capítulo VII

### O corte espaço-temporal: Mandrake

Já vimos, em capítulo anterior, como o corte é importante para o ritmo. As constantes elipses provêm dos cortes, precisos ou não. E mais: os quadrinhos – por intermédio dos melhores *cartoonists* – conseguem vencer todas as barreiras de tempo e espaço, seja utilizando surpreendentes cortes, seja estabelecendo novas realidades psicológicas e sociais. Não foi por mera casualidade que Alain Resnais se inspirou na estrutura dos *comics* (*Mandrake*, *Dick Tracy*) para realizar *Marienbad*, um dos momentos capitais do cinema, cujo “pisca-pisca mental” (Ruy Castro) lembra os cortes espaço-temporais de Lee Falk, enquanto seu labirinto plástico nos remete a Chester Gould.

E se os cortes temporais – ensejando algumas notáveis elipses – são comuns em Falk & demais, os espaço-temporais são raros. Por isso, “O Rapto de Nardraka” (*Mandrake* n. 154, Rio Gráfica, s/d [1969]), de Falk & Fredericks, em cores, nos parece uma obra de singular importância. Daí por que o estudo exaustivo cujo resultado vem em seguida. Contudo, antes façamos duas ou três observações:

*Mandrake* foi criado em 1934 por Lee Falk (argumento) e Phil Davis (desenho). Os seus poderes eram, então, muito maiores. Só depois de algum tempo foram restringidos, limitando-se à hipnose. Se verificarmos que os Estados Unidos viviam emocionalmente sob o impacto da crise de 29, compreenderemos por que os *comi-*

cs descobriam caminhos tão mirabolantes, mundos tão distantes e fantasiosos, heróis tão invencíveis: *Flash Gordon* (1933), *Mandrake* (1934), *Brick Bradford* (1934), *Fantasma* (1936). Note-se que *Ferdinando* data dessa época (1934). Um pouco depois – sob o nazismo – apareceriam *Super-homem*, *Batman*, *Capitão Marvel*, *Capitão América*.

Passemos, agora, à estrutura de *O rapto de Nardraka*:

Total de páginas: 48

quadros: 229 (57 panorâmicos)

planos circulares (diafragmas) dentro do quadro: 13

planos justapostos: 12

ruídos: 3

balões c/ texto: 426

balões c/ interrogações e/ou exclamações: 33

cortes: 101 (temporais: 4 / espaço-temporais: 8 / espaciais: 89).

### Informação principal:

Nardraka, filha de Magnon, do planeta Magna, e afilhada de Mandrake e Narda, é raptada pelos babus, seres antropófagos de outra galáxia, em troca de mil planetas habitados. Levada para a Terra, termina salvando-se por seus próprios meios, enquanto a frota invasora dos babus é destruída pelo esquadrão de Magnon.

### Informações secundárias:

- Mandrake é um mero espectador do drama, não utilizando sequer seus poderes hipnóticos.
- Nardraka provém de uma cultura 50 mil anos à frente da nossa.
- Enquanto não houver paz na Terra, não haverá possibilidades para ela ingressar na Federação Galáctica, o que representaria um avanço de séculos para as nossas ciências.

### Informações repetidas:

quadros 5 e 10 – Magnon, na presença de Mandrake e Narda: “Ela se chamará Nardraka em homenagem a vocês”;

quadros 9 e 33 – É dada a notícia do rapto (campo e contracampo).

### Informações redundantes (pela repetição do texto):

Magnon, imperador da Galáxia Central – 6 vezes;

A cultura de Magna está 50 mil anos à frente da nossa – três vezes.

### Época: atual.

*Tipologia:* os terrestres focalizados pertencem à classe média e dirigente (policial); os habitantes de Magna, à realeza, quando não são soldados ou escravos; os babus são indefinidos, socialmente. A destacar as reações psíquicas de Nardraka (6 anos, aproximadamente).

### *Esquema estrutural*

Dividimos *O rapto de Nardraka* em cinco partes, de acordo com o desenvolvimento das cenas e sequências:

*1ª parte:* Enquanto em Xanadu (Terra, Estados Unidos) Mandrake e Narda conversam sobre o distante planeta Magna, aonde foram os padrinhos de Nardraka, uma ação paralela se desenvolve no referido planeta: Nardraka é raptada, após um ataque frustrado dos babus. (Passado e presente se fundem num só tempo).

33 quadros / 23 cortes / 7 páginas.

Um corte para 1,4 quadro / 3,1 cortes por página.

*2ª parte:* A notícia do rapto é transmitida a um milhão de planetas. A busca. A Terra como esconderijo, para onde se dirigem dois babus e a garota. As condições: mil planetas habitados pela vida de Nardraka. Da nave inimiga, quando sozinha, Nardraka comunica-se

tridimensionalmente com o pai. (Presente e futuro).

86 quadros / 33 cortes / 18 páginas.

Um corte para 2,5 quadros / 1,8 corte por página.

*3ª parte:* Mandrake é avisado por Magnon. Nardraka foge da nave. Os babus, explorando a Terra, são perseguidos. Nardraka encontra Mandrake. Cerco aos babus.

80 quadros / 35 cortes / 17 páginas.

Um corte para 2,2 quadros / 2 cortes por página

*4ª parte:* O clímax da narrativa: nas proximidades de Júpiter trava-se a batalha decisiva entre a esquadra de Magnon e a dos babus (a), na Terra os dois inimigos são capturados (b), enquanto – em pleno espaço sideral – são definitivamente derrotados (c).

a) 6 quadros / 6 cortes / 1 página.

Um corte por quadro / 6 cortes por página.

b) 8 quadros / 1 corte / 1,5 página.

Um corte para 8 quadros / 0,6 corte por página.

c) 2 quadros / 2 cortes / 0,3 página.

Um corte por quadro / 6 cortes por página.

*5ª parte:* Magnon e seu alto comando projetam-se materialmente até Xanadu. Magnon rejeita o apelo de Mandrake para a Terra participar da Federação Galáxica. Nardraka parte com o pai. 14 quadros / corte final / 3 páginas.

Um corte para 14 quadros / 0,3 corte por página.

### *Considerações*

Algumas evidências despontam, então:

a) o caráter linear da narrativa: um princípio nervoso (a imprevisibilidade diante dos cortes espaço-temporais); um meio cadenciado (suspense e expectativa, que conduzem psicologicamente o leitor para o desfecho); um clímax (os planos rápidos de guerra no espaço, intercalados por uma longa sequência na Terra); o final;

b) os poucos ruídos empregados, ao contrário da dialogação, excessiva, além de algumas informações redundantes, resultam numa obra literária, embora de alta temperatura informacional;

c) o emprego funcional dos cortes e uma montagem simultânea: cenas intercaladas entre a Terra (Xanadu ou a cidade), Magna e o espaço; igualmente se intercalam o passado, o presente e – num caso – o futuro;

d) a problemática pacifista, colocada no final;

e) Mandrake como personagem secundário, inclusive pela presença em cena: Nardraka (82 vezes), Magnon (68), Mandrake (59), Narda (45), Carola (26), Lotar (19);

f) o caráter reacionário do suporte temático: embora Magna seja um planeta altamente desenvolvido tecnologicamente, apresenta uma caracterização política (realeza) de superado nível cultural, sem que esta discrepância social mereça um enfoque crítico.

Em suma, *O rapto de Nardraka* é uma das mais significativas estórias da dupla Falk & Fredericks, sem, contudo, atingir a estatura das melhores produções de Falk & Davis (*O mundo dos espelhos*, *Mandrake e Lotar visitam o planeta Vênus*, *O tesouro de Cleópatra*, *Mandrake às voltas com os gógios*, *Aconteceu na TV*, *O homem*

*do outro mundo* etc.). Registremos ainda que a nossa análise fundamenta-se na decupagem feita no Brasil para a revista, aproveitando as tiras diárias dos jornais – conforme nos lembrou o Prof. Francisco Henrique de Araújo.



Flash Gordon: o clássico barroco de Alex Raymond



*Príncipe Valente: a epopeia medieval de Hal Foster*

### Explosão criativa: as vanguardas

“Toda a arte do nosso tempo é arte de vanguarda”, assegura Décio Pignatari. Entendemos tal afirmativa como uma jogada táctica: enquanto os quadrinhos, o jornal, o cinema, a televisão, o rádio e a música são vanguardas das classes populares, as artes plásticas e o poema são vanguardas que funcionam como matrizes para serem consumidas através de versões móveis e manipuláveis, recriações ao nível do *kitsch* ou da crítica. (Já a arquitetura faz parte de um contexto especial: a exploração do ambiente como metacomunicação). O que dizer, porém, do teatro e da literatura (prosa/poesia), artes essencialmente caducas para a realidade mosaica do nosso tempo? E o que dizer de certos artistas que ainda permanecem pintores e literatos?

Os quadrinhos em si, como organismo vivo e atuante, já são vanguarda se encarados dentro da perspectiva feroz do consumo. Todavia, ao fazermos um corte criativo em sua própria linguagem, detectaremos a existência de acadêmicos e impulsionadores de novas formas expressionais. Winsor McCay, com o *Little Nemo* (1905), foi vanguarda; Alex Raymond, com o *Flash Gordon* (1933), também o foi. Hoje, novos nomes despontam: Devil, Pellaert, Crepax, Bianconi, Barbe, Siò.

É preciso caracterizar o problema da vanguarda nos (e dos) quadrinhos:

- a) por vanguarda entendemos a criação de novas linguagens a partir de uma totalidade cultural, – sob o programa do experimentalismo crítico (consciente), forjando novas realidades informacionais na luta pela lógica do consumo; donde:
- b) torna-se fundamental evitar a redundância – daí o contra-estilo: estratégia de soluções;
- c) a importância dos projetos e versões (opções criativas).

Ora, sabe-se que os quadrinhos sempre foram marcados por uma estrutura repetitiva: “Com efeito, a maior parte das histórias em quadrinhos apresenta exatamente uma natureza *repetitiva*: isto é, são baseadas sobre uma série contínua de repetições e variações do tema fundamental. Esta estrutura repetitiva é absoluta, isto é, constante em todas as histórias em quadrinhos de fundo cômico. Acontece o contrário disso nas histórias em quadrinhos chamadas pelos anglo-saxões *serious comics* – ou seja, nas histórias em quadrinhos chamadas de aventura: – a estrutura repetitiva é frequentemente disfarçada por uma aparência de história que se “expande irreversivelmente no tempo” (Umberto Eco). Cria-se, assim, um dado bastante embaraçoso para uma possível vanguarda nos quadrinhos: desde que o consumo impõe soluções estilísticas redundantes, a própria ideia de vanguarda como imprevisibilidade entra em contradição com a sua ossatura quantitativa. Em muitos casos, tal redundância implica no aprofundamento de situações e personagens: Umberto Eco exemplifica com os *Peanuts*, de Schulz. Falamos no estilo satírico de Capp, no estilo realista de Foster, no estilo poético de Schulz, assim como falamos num estilo fordiano, bressoniano, kafkiano, camusiano, etc. Não é possível encontrar nestes autores & estilos a marca de um processo em progresso – a informação nova: ou o contra-estilo das vanguardas.

O principal papel do vanguardista, hoje, é desmistificar a obra de arte. Neste sentido, os quadrinhos são a desmistificação da literatura (prosa/poesia). Será que Devil, Crepax e Pellaert realmente nos trazem informações novas? O que virá depois de *Saga de Xam*, este “escândalo visual” (J. Marny)? Pellaert repetiu-se com *Pravda*, após as cores e onomatopeias esfuziantes de *Jodelle*, inspirada na pop-art; Crepax – *Nêutron*, *Belinda*, *Valentina* – repete-se em *La Calata di Mac Similiano*, menos “cinematográfico”. E já que vivemos a época das explosões atômicas, sonoras, demográficas, elétricas, apontemos aquelas que alimentam os autores & obras, na tentativa (pelo menos) de renovarem os pilares estruturais dos *comics*, antes centralizando a problemática do consumo como “um salto sobre o enigma” (Wladimir Dias-Pino): controlar as esfinges da comunicação – ou seja, controlar o aleatório, como no poema/processo. Assim sendo:

explosão gráfica: *Saga de Xam* (Devil)

explosão onomatopaica: *Jodelle* (Pellaert & Bartier)

explosão dos cortes: *Valentina* (Crepax)

implosão dos balões: *Il conte di piombo* (Hector Sapia)

explosão do encadeamento visual: *Tribuna Politica* (Bianconi).

Por ser de todas a mais polêmica, detenhamo-nos em:

*Saga de Xam* (de Nicolas Devil, baseado em cenário de Jean Rolin / 1967) é, com toda a certeza, uma das obras mais fascinantes da atualidade. Xam é um planeta habitado exclusivamente por mulheres, e que, apesar de sua espantosa evolução tecnológica, sob um culto divino tridimensional dominando uma sociedade epicuriana, se vê impotente para deter as ameaças de forças invasoras extragalácticas. Para salvar a raça xamiana, a Grande Senhora designa Saga

em missão à distante Terra, cujos segredos poderiam conter a chave da vitória.

Em sua espaçonave de luz (“informação pura”), Saga atinge a Terra em plena época das cruzadas. A partir daí começam as aventuras de Saga através de um verdadeiro redemoinho espaço-temporal-visual. Entre o surrealismo, a *art-nouveau* e o naturalismo desenvolve-se o desenho de Devil, explodindo nos poemas visuais do fim. Antes de mais nada, uma obra sofisticada, impregnada muitas vezes de um texto abundante e sublimerário. Mas não é pelo texto, nem pelo desenho (cujo valor para a vanguarda é relativo), que se impõe *Saga de Xam*. A obra de Devil se impõe por:

a) a renovação dos planos, estruturando novos enquadramentos. Os planos podem ser pequenos (3,2 X 3,2), panorâmicos (22X 9,8 / 22 X 14) ou verticalizados (2,8 X 9/13,4 X 30), ou ainda triangulares, circulares etc. Um dos quadros ocupa toda uma página: 22 X 30. Nas duas primeiras páginas e nas 30 últimas (excetuando-se uma) os quadros se dissolvem: os limites formais são substituídos pela imaginação do autor;

b) o mencionado redemoinho espaço-temporal-visual: de Xam para a Idade Média terrestre, da Idade Média para a pré-história, da pré-história para o Egito dos faraós, do Egito para Shangai/1880, de Shangai para Xam, de Xam para o delírio final na Terra;

c) a criação de um novo alfabeto, codificado, no fim. (Neste particular, contudo, o alfabeto de Devil não tem a objetividade racionalizante dos *alfabismos* do poeta/processo Álvaro de Sá);

d) a apologia – embora confusa – da paz, da liberdade e do amor;

e) o emprego de retículas e o clima gráfico-visual de vários momentos, principalmente os iniciais e os finais;

f) a destacar, como personagens ou figuras periféricas: Jodelle, Barbarella, Johnson, Verushka, John Lennon.

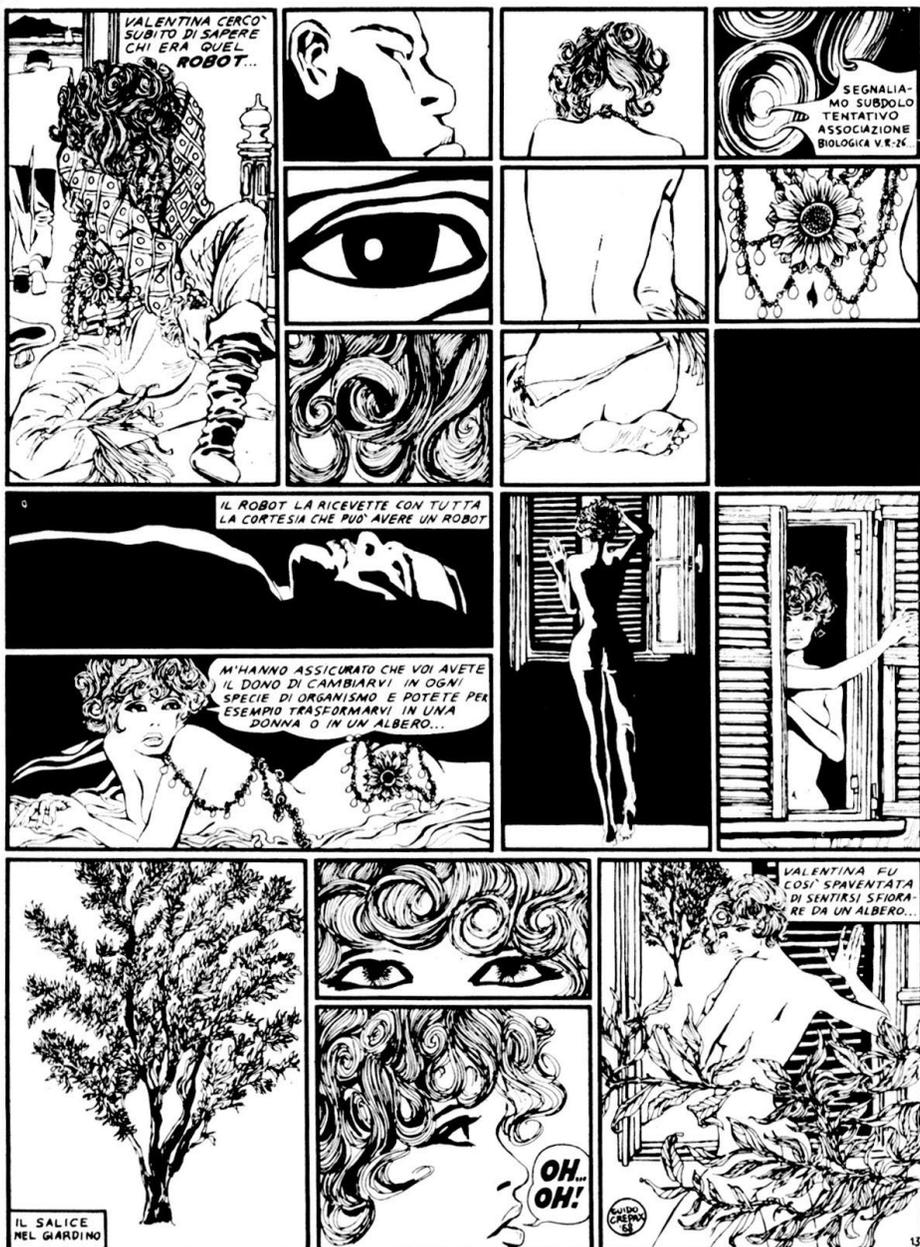
*Saga de Xam* merece ainda duas considerações:

1) por ser um álbum luxuoso – como, aliás, *Jodelle* e outros – contraria a própria essência dos *comics*: o consumo. Talvez seja necessário situá-lo na área das artes plásticas e do poema;

2) a sua maior importância, porém, reside nas possibilidades de renovação estrutural para os quadrinhos.

Além de Devil, Pellaert, Crepax, Sapia e Bianconi (cujas TVs apresentaram curioso elemento novo: minúsculos quadros – 2,2 x 2,2, – 77 por página, que procuram desenvolver uma dada situação através de um humor crítico, sem legendas, onde a televisão é a principal satirizada), outros criadores se destacam: Alessandrini, igualmente artista plástico e programador visual, Forlani, Rosy, Caza, Siò, Lapi, José Ronaldo Lima.

É provável que não se possa falar em vanguarda *nos* quadrinhos, ao nível do poema, das artes plásticas, do cinema, da música eletroacústica – devido justamente à globalidade estrutural que encerra, – mas é possível falar em vanguarda *dos* quadrinhos, de McCay a Devil. Ou, então, em vanguarda do consumo, que, por sua vez, iria influenciar novas formas de manifestações artísticas.



Valentina, de Guido Crepax: a expressão da vanguarda

## Capítulo IX

### Metalinguagem/metaquadrinhos

Vocês aí! Parem de ler esta história: larguem a revista e ouçam-me! (Velho Moisés, profeta oficial de Brejo Seco / *Recordar é viver* / Al Capp, 1948).

Alice Pesadelo, sobre uma reportagem de jornal (“As histórias em quadrinhos são boas ou más?”): – Ora! Não são nem boas nem más! São histórias em quadrinhos! (*Que vida!* / Al Capp).

Metalinguagem é a crítica exercida sobre o produto artístico ou científico (linguagem-objeto), mas pode também ter outros níveis semióticos. Como diz Roland Barthes, “a linguagem-objeto é a própria matéria submetida à investigação lógica; a metalinguagem é a linguagem, forçosamente artificial, na qual se procede esta investigação”. De modo mais abrangente, na importante obra “*Eléments de sémiologie*”, Barthes coloca o problema da metalinguagem: “... é um sistema onde o plano do conteúdo, ele próprio, é constituído por um sistema de significação; ou ainda, uma semiótica que trata de uma semiótica”.

Este livro é metalinguagem, ao nível do enfoque dado por Barthes e demais estruturalistas. Há outros níveis de grande importância. Ao todo, evidenciamos quatro:

- 1) metalinguagem da linguagem-objeto: a crítica,
- 2) linguagem-objeto como metalinguagem: a autocrítica-reflexão do produto (objeto) sobre a sua essencialidade ontológica,
- 3) a linguagem-objeto como exploração planificada dos próprios signos que a constituem,
- 4) a linguagem-objeto que se completa com a participação direta ou indireta do consumidor ou autor.

Nos exemplos alcappianos citados temos, no primeiro, a exigência de uma participação do consumidor, no segundo, reflexão sobre a sua essencialidade. Al Capp atinge o cerne do problema metalinguístico com o *Fearless Fosdick* (Joe Cometa), o herói dos quadrinhos preferido pelos brejo-sequenses, especialmente por *Ferdinando*, e que é uma paródia às aventuras policiais de *Dick Tracy*. Aliás, Lester Gooch é, justo, o nome do criador de *Fearless Fosdick* adquirindo, em muitas histórias de Al Capp, autonomia ficcional. Assim, o leitor de *Ferdinando* transforma-se no próprio *Ferdinando*, saboreando as divertidas aventuras de *Joe Cometa*. Linguagem-objeto dentro da linguagem-objeto, o *Fearless Fosdick* é metalinguagem sobre a metalinguagem, ou seja: a crítica como criação da crítica.

A participação do consumidor – hoje, pedra de toque das principais vanguardas poéticas, – além do mencionado exemplo, tem mais uma vez em Al Capp notável configuração: em *Lower Slobbovia*, escrito após a II Guerra Mundial, existe um personagem tão feio, mas tão feio (Lena, a Hiena), que ele se sente incapaz de desenhá-lo. O público, então, é convocado para tal fim: mais de um milhão de desenhos são endereçados a Capp.

O exemplário metalinguístico nos quadrinhos é extenso, em qualquer um dos quatro níveis:

– o metabalão de Gennaux, em *Ballons d’essai*;

– o autor (Hergé) participa do entrecho, apagando o sinal de estacionamento proibido, a pedido do herói, evitando a multa, em *Les grands moyens*;

– as notas musicais, signos visuais, servem de escada (e arma) para o *Gato Félix*;

– as interrogações são usadas como ganchos para a escalada de muros, em *O Gato Félix*;

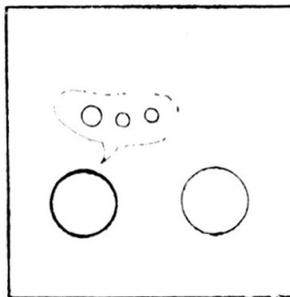
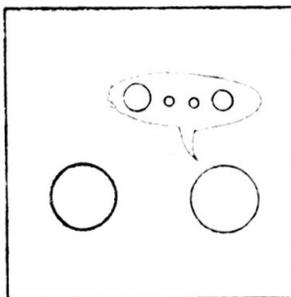
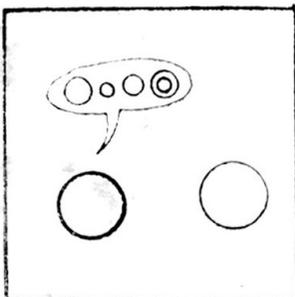
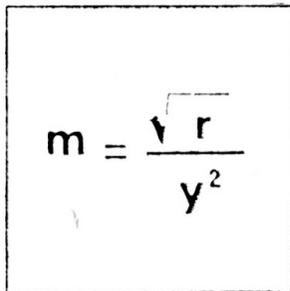
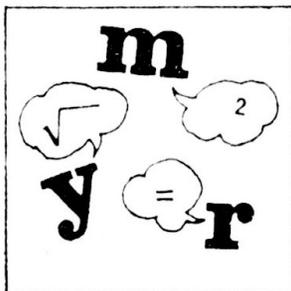
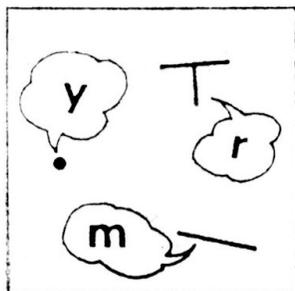
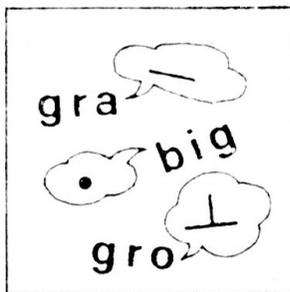
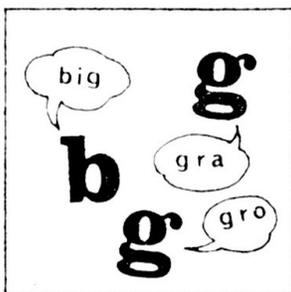
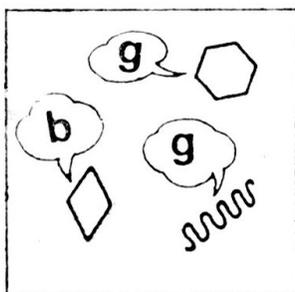
– com os “oo” de zoom, onomatopeia da velocidade, o Gato Félix tenta prender a estátua de João Triste;

– em seu piano infantil o beethoveniano Schroeder consegue ordenar sons melodiosos, visualizados através das notas musicais, enquanto o cão Snoopy só registra as marcas de suas patas (*Peanuts*);

– o General Trovoada, uma das maiores fortunas do mundo, rapta Lester Gooch e adquire os direitos da série *Fearless Fosdick*, reservando para si o privilégio da estória, e colocando em pânico os seus milhões de leitores (em Al Capp);

– *Theo*, de Ralph Steadman, tenta salvar-se dos efeitos danosos de uma erva, agarrando-se na linha superior do próprio quadro;

- em *Surmenage*, de Wallace Wood, o personagem, autor de histórias em quadrinhos, é “engolido” pelo fantástico mundo que ele mesmo criara. O último quadro desenhado é o de sua própria morte;
- a velha dama, de Copi, considera-se a maior heroína dos quadrinhos: “Je suis la Sarah Bernhardt de la bande dessinée!”;
- *Cebolinha* desabafando, após bater num poste e numa caixa coletora do DCT: “Não aguento mais essa ‘pelseguição’ que o desenhista tem comigo” (em Maurício de Sousa);
- *Penadinho, um herói do outro mundo* (de Maurício de Sousa), acorda Zé Finado para anunciar-lhe a boa novidade: uma página toda colorida para eles, e “se não fôsse a cor, como iriam saber que o Nico morreu de frio, que o Gonçalo morreu de medo, que o Edgar morreu de raiva, ou como saberiam das tendências políticas do Valtão?”.



12 x 9, de Alvaro de Sá: o poema/processo e os quadrinhos

## Capítulo X

### Poema/processo e quadrinhos

O poema/processo não está para os quadrinhos assim como a Pop-art esteve. Pois enquanto tem uma estrutura própria – e só algumas vezes penetrou nos domínios dos quadrinhos, e mesmo assim de maneira recriadora, – a Pop-art, nas manifestações mais evidentes, jamais passou de um “gibi tamanho família” (Sérgio Augusto) cujos resultados são bastante discutíveis.

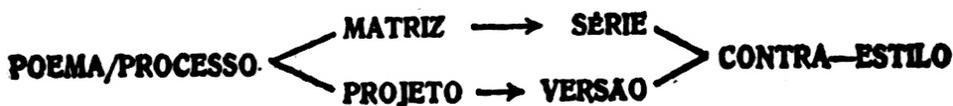
Outras são as propostas do poema/processo:

- inaugurar processos informacionais novos
- fundar probabilidades criativas
- lançar projetos que possibilitem versões do consumidor
- criar consciência crítica para o contra-estilo
- lutar por uma lógica de consumo<sup>30</sup>.

Para uma compreensão crítica mais clara do movimento, lançado ao mesmo tempo em 1967 – na Guanabara e no Rio Grande do Norte, vejamos o quadro seguinte:

---

30. No poema/processo só o consumo é *lógica*; nos quadrinhos, só o consumo é *lógico*: a diferença é importante para a compreensão de ambos.



A matriz (“armazenamento de soluções”) acarreta as séries (“estados gráficos sucessivos”), enquanto o projeto (a possibilidade concreta de se colocar diante do consumidor os dados práticos e/ou teóricos para a construção do poema) provoca as versões (opções criativas). O contra-estilo seria o coeficiente cultural da soma de matrizes e projetos elaborados.

O poema/processo, conseqüentemente, se insere na raiz da problematicidade estético-informacional contemporânea: o vale-tudo contra as velhas estruturas X a desmistificação do objeto artístico<sup>31</sup>. E alguns de seus poetas procuraram estabelecer, tomando por base crítica os quadrinhos, uma elevada voltagem criativa para as pesquisas do poema. Foram eles:

Álvaro de Sá

Nei Leandro de Castro

José Luís Serafini

Márcio Sampaio<sup>32</sup>

Dailor Varela

José Nêumanne Pinto

Falves Silva

Alderico Leandro

Marcus Vinícius de Andrade

Sebastião Nunes

Ronaldo Periassu

Eliete Ferrer

31. De um documento recente: “O poema/processo é todo um complexo, onde existem contradições, mas principalmente existe o compromisso básico de pesquisar novos processos informacionais, procurando fundá-los a partir de uma realidade sociocultural determinada”.

32. Márcio Sampaio e Sebastião Nunes, poetas mineiros, não se relacionam diretamente com o poema/processo. Mas outros poetas do movimento se interessam pelos quadrinhos: Hugo Mund Jr., Pedro Bertolino, Oscar Kellner Neto, Joaquim Branco, Sebastião Carvalho, Ronaldo Werneck, Aquilles Branco, J. P. Ribeiro, José Arimathéa, José Cláudio, Marco Polo, Aderaldo Tavares, Anselmo Santos, Neide Sá, Walter Carvalho, Frederico Marcos, João Bosco Lopes, Celso Dias, Sônia Figueiredo, Wladimir Dias-Pino, Carlos Medeiros, Luis Carlos Guimarães (estes dois, justamente com R. Periassu e E. Ferrer, da Equipe Mercado), Vicente Serejo, Rejane Cardoso, Lara Lemos, Arabela Amarante, C. S. Bittencourt, Moacy Cirne.

Regina Coeli do Nascimento	Marcos Silva
Anchieta Fernandes	George Smith
Ivan Maurício	Humberto Avellar.

Destes, Álvaro de Sá foi o que mais se aprofundou na problemática formal dos quadrinhos. O seu livro “12X9” (1967), no dizer de Wladimir Dias-Pino, “é uma verdadeira radiografia da estrutura das estórias em quadrinhos”. Trata-se, em nosso entender, da experiência poética mais criativa já extraída dos elementos contextuais dos *comics*. Não estamos diante da mera cópia ampliada (Pop-art): Álvaro de Sá penetra em sua metalinguagem, para terminar na comunicação direta de quadro para quadro, de retícula para retícula. Num dos poemas, o quadro puxa quadro que puxa novo quadro: cada plano contém no interior os quadros anteriores, até o *trac* final, provocado pela interferência de triângulos e círculos.

Um outro exemplo de grande importância: Falves Silva, com *América, América* (1968), que aproveita a linguagem dos quadrinhos para criticar os Estados Unidos, o país onde exatamente foi criada e se desenvolveu esta mesma linguagem. O poema de Falves é constituído de três fases: a primeira (*in Processo: linguagem e comunicação*, de Wladimir Dias-Pino, Ed. Vozes) se organiza formalmente a partir da estrutura dos quadrinhos; a segunda projeta os dados ideológicos que explodirão, sempre dentro do mesmo rigor estrutural, na terceira fase (*in Revista de Cultura Vozes*, 2/1971, p. 20), quando se processa uma metalinguagem baseada nos principais elementos formais e ideológicos dos *comics* (o quadro, o balãozinho, a onomatopeia, os heróis) e da sátira política.

Os demais poetas fizeram – ou fazem – uma exploração menor das excepcionais possibilidades oferecidas pelos *comics* (alguns estão criando estórias: Alderico Leandro, Ivan Maurício, Humberto Avellar), valendo-se mais de certas onomatopeias - o *buum*, en-

tre elas: – Marcus Vinicius de Andrade (*Idolatrina*), Dailor Varela (*Scrash, Não ao não*) etc.<sup>33</sup>. Realidades vivas, atuantes, o poema/processo e os quadrinhos – apesar das diferenças radiais, na faixa do consumo e da estruturação formal – polarizam as atenções dos estudiosos, críticos e poetas jovens que se voltam conscientemente para a vanguarda: questionamento dialético.

---

33. Os poetas concretos em 56/57 já apontavam a importância dos quadrinhos em artigos teóricos. Na *Invenção* n. 5 (1907), tivemos um poema (codificado) em quadrinhos de Ronaldo Azeredo.

## Bibliografia

AUGUSTO, Sérgio. Algumas notas sobre os quadrinhos. Petrópolis, RJ, *Revista Vozes*, julho de 1969.

BARTHES, Roland. Littérature et méta-langage (*in Essais critiques*). Paris, Éditions du Seuil, 1964.

BARTHES, Roland. *Eléments de sémiologie* (Le degré zéro de l'écriture, suivi de). Paris, Editions Gonthier, 1965.

BENAYOUN, Robert. La tragédie américaine de (gulp!) Al Capp. Paris, *Giff-Wiff* n. 23, mars 1967.

BENAYOUN, Robert. *Le ballon dans la bande dessinée*. Paris, Editions André Balland, 1968.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reproduzibilidade técnica. Tradução de Carlos Néelson Coutinho. Rio de Janeiro, *Revista Civilização Brasileira* n. 19/20, maio-agosto de 1968.

CASTRO, Ruy. Os quadrados contra os quadrinhos. Petrópolis, RJ, *Revista Vozes*, julho de 1969.

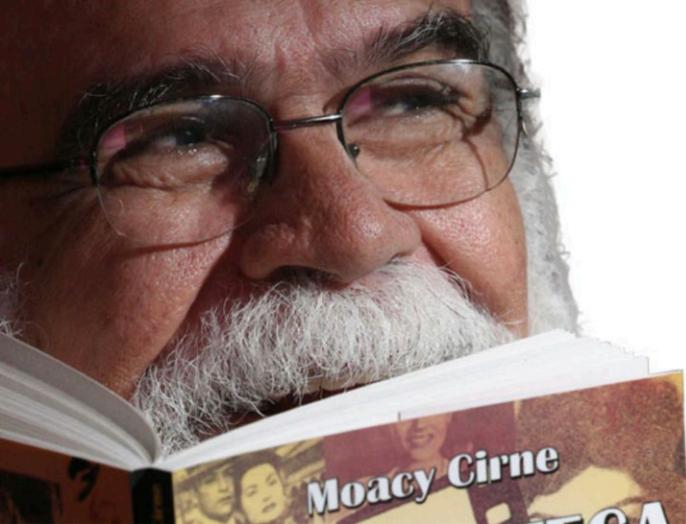
CASTRO, Ruy. A saga dos quadrinhos. Rio de Janeiro, *Correio da Manhã*, 9/12/69.

CIRNE, Moacy. *Duas ou três coisas sobre o poema/processo*. Rio de Janeiro, Ponto 2, 1968.

CIRNE, Moacy. Quadrinhos: o mundo da classe média. Petrópolis, RJ, *Revista Vozes*, julho de 1969.

COUPERIE, Pierre (e outros). *Bande dessinée et figuration narrative*. Paris, Musée des Arts Décoratifs/ Palais du Louvre, 1967.

- COUPERIE, Pierre. Le style d'Alex Raymond. Paris, *Phénix* n. 3, 2<sup>o</sup> trimestre 1967.
- COUPERIE, Pierre & François, Edouard. Flash Gordon, le mythe, l'épopée. Paris, *Phénix* n. 3, 2<sup>o</sup> trimestre 1967.
- DIAS-PINO, Wladimir. Consumo: salto sobre o enigma. Brasília, *Correio Braziliense*.
- Eco, Umberto. A estrutura repetitiva nas estórias em quadrinhos. São Paulo, *Artes* n. 7, julho-agosto de 1966.
- FRANÇOIS, Edouard. La planète Mongo. Paris, *Phénix* n. 3, 2<sup>o</sup> trimestre 1967.
- HAUSER, Arnold. *Historia social de la literatura y el arte*. Madrid, Ediciones Guadarrama, 1968.
- LACASSIN, Francis. Bandes dessinées et science-fiction. Paris, *Magazine Littéraire* n. 31, août 1969.
- MARNY, Jacques. *Le monde étonnant des bandes dessinées*. Paris, Editions du Centurion, 1968.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo, Editora Cultrix, 1969.
- MOLES, Abraham A. *Sociodynamique de la culture*. Paris, Mouton & Cie., 1967.
- PIGNATARI, Décio. *Informação. Linguagem. Comunicação*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1968.
- READ, Herbert. *O significado da arte*. Tradução de A. Neves-Pedro. Lisboa, Editora Ulisseia, s/d.
- SOARES, Jô. Capitão América no Vietnam. Rio de Janeiro, *O Pasquim* n. 23, 27/11/69.
- STERNBERG, Jacques (e outros). *Les chefs-d'oeuvre de la bande dessinée*. Editions Planète, 1967.



Divulgação

## Biblioteca Cirneana

**M**oacyr da Costa Cirne (1943-2014) é um nome central nos estudos brasileiros sobre histórias em quadrinhos, pioneiro na publicação de livros teóricos na área de comunicação sobre a chamada nona arte. Ao longo de sua trajetória intelectual, como professor de Comunicação da Universidade Federal Fluminense, poeta, editor e estudioso da poesia e da cultura brasileira, Cirne sempre manteve aceso seu interesse pelas HQs como linguagem e como expressão artística, escrevendo vários livros sobre o tema. Essas obras, no entanto, encontram-se fora de circulação há décadas e merecem voltar a circular, conquistando a atenção das novas gerações de estudiosos e amantes das histórias em quadrinhos.

Por isso, é com grande honra que a editora Marca de Fantasia anuncia o lançamento da Biblioteca Cirneana, uma coleção que reúne a obra de Moacyr Cirne voltada para os estudos teóricos sobre quadrinhos, em formato digital e em livre acesso, de forma gratuita.

A iniciativa homenageia o autor nos 10 anos de sua morte, com o intuito de manter vivo seu legado intelectual e a lembrança de sua contribuição para o pensamento crítico brasileiro.

Este resgate histórico começa com a reedição do clássico “A explosão criativa dos quadrinhos”, lançado em 1970 e considerado um marco na comunicação brasileira por ser o primeiro autor a dedicar um livro à investigação crítica das HQs. Como brinde, o livro ganha uma apresentação assinada pelo professor Waldomiro Vergueiro, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, que por anos desfrutou da amizade de Moacyr Cirne e que com ele compartilhou a paixão pelas histórias em quadrinhos. Não à toa, a editora escolheu anunciar o lançamento da coleção durante as 8<sup>as</sup> Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. O encontro, promovido pela ECA/USP e que conta com Vergueiro em sua comissão organizadora, é hoje o maior da área na América do Sul e um importante espaço de celebração da memória acadêmica brasileira.

Cada volume da Biblioteca Cirneana trará uma apresentação assinada por um pesquisador convidado, situando a obra de Moacyr Cirne no panorama dos estudos brasileiros sobre as histórias em quadrinhos. Compõem a coleção os seguintes livros, que serão disponibilizados no site da Marca de Fantasia a partir de 2024:

- A explosão criativa dos quadrinhos (1970)
- A linguagem dos quadrinhos (1971)
- Par ler os quadrinhos (1972)
- Uma introdução política aos quadrinhos (1982)
- História e crítica dos quadrinhos brasileiros (1990)
- Quadrinhos, sedução e paixão (2000)
- A escrita dos quadrinhos (2005)

A Biblioteca Cirneana é a concretização de um sonho antigo da editora Marca de Fantasia, criada em 1995 por Henrique Magalhães, pesquisador e professor aposentado da Universidade Federal da Paraíba, e que há quatro décadas se dedica às histórias em quadrinhos, artes visuais, comunicação, linguística, cultura pop e outras expressões da indústria cultural, como séries televisivas, ficção científica, rádio, música popular.

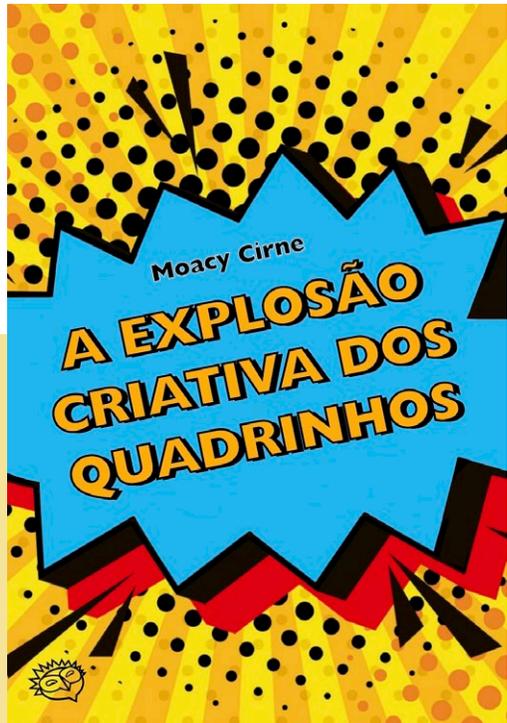
Esta coleção só é possível graças à parceria e à generosidade da família de Moacy, que gentilmente cedeu os direitos autorais para a editora e autorizou a reedição de seus livros. Ficam os nossos sinceros agradecimentos à viúva, Maria de Fátima Arruda de Miranda, e às filhas, Ana Morena e Isadora Cirne.

Que o nome e as ideias de Moacy Cirne continuem a reverberar na arte brasileira!

Henrique Magalhães

Alex de Souza

Editores da Biblioteca Cirneana



“**A** explosão criativa dos quadrinhos” é o primeiro livro brasileiro sobre essa conhecida manifestação da cultura de massa. É uma introdução aos principais problemas estéticos e sociais das histórias em quadrinhos, desde o *Yellow Kid* (1895) até a segunda metade do século XX. Trata-se de uma visão crítica dos elementos semânticos e estruturais dessa linguagem, detendo-se na textura dos balões, na voltagem onomatopaica, no ritmo visual das histórias e tiras, no mundo barroco de *Tarzan* e *Flash Gordon* etc. Aborda também a estrutura narrativa em *Mandrake*, a metalinguagem em *Ferdinando* e outras criações, bem como a relação entre poema/processo e quadrinhos.

