

GUILHERME SMEE

**TANTA COISA ME INTERESSA
MAS NADA TANTO
ASSIM**



crônicas sobre quadrinhos na atualidade

GUILHERME SMEE

**TANTA COISA ME INTERESSA
MAS NADA TANTO
ASSIM**

Crônicas sobre quadrinhos na atualidade



Marca de Fantasia
Parahyba, 2023 - 2a edição

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S637t Smee, Guilherme

Tanta coisa me interessa, mas nada tanto assim: crônicas
sobre quadrinhos na atualidade / Guilherme Smee. – João Pessoa,
PB : Marca de Fantasia, 2023.

69 p. ; (Série Quiosque, 38)

ISBN: 978-65-86031-89-8

1. História em quadrinhos – teoria. I. Título.

CDD: 741.5

CDU: 741.5

André Queiroz – CRB-4/2242

TANTA COISA ME INTERESSA MAS NADA TANTO ASSIM

Crônicas sobre quadrinhos na atualidade

Guilherme Smees

Série Quiosque, 38. 2a edição, 2023. 69p



MARCA DE FANTASIA

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

Conselho editorial

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



Imagens usadas exclusivamente para estudo de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores ou detentores de direitos autorais.

Sumário

- 6 Apresentação
- 8 Por que os quadrinhos são mais importantes hoje do que jamais foram?
- 14 Narrativa: do tempo das HQs condensadas às HQs ansiosas
- 19 Dentro do quadrinho da televisão
- 23 Quadrinhos e Literatura
- 32 Quadrinhos e recepção
- 35 Séries de TV x Séries de Quadrinhos
- 39 Barbelith, Immateria, Leviatã: bem-vindos à Matrix
- 43 A era dos quadrinhos de forma
- 48 Painéis em pixels ≠ Painéis no papel: as diferenças entre o quadrinho digital e o analógico
- 52 Por que ler os (quadrinhos) clássicos?
- 59 Por que os balões de pensamento foram praticamente extintos?
- 63 Personagens normais não têm história
- 70 Referências



Apresentação

Nada neste mundo me interessa mais que quadrinhos. Bem, talvez nenhum outro objeto, excetuando-se as pessoas. Mas quadrinhos, para mim, são mais que objetos. Como se eu fosse um super-herói, quadrinhos são um superpoder. Com eles eu consigo usar os dois lados do meu cérebro ao mesmo tempo e raciocinar mais rápido do que as pessoas que não estão acostumadas com esse tipo de leitura. Com os quadrinhos, você interpreta texto e imagem ao mesmo tempo, como elementos independentes e também como uma coisa só. Quadrinhos são, hoje, mais importantes do que jamais foram, como você poderá conferir no texto que abre esse livro.

O conteúdo aqui apresentado foi publicado primeiramente no meu blog SplashPages (<http://splashpages.wordpress.com>) e foi selecionado com a ajuda do Henrique Magalhães depois que eu sugeri a ele uma publicação pela Marca de Fantasia utilizando o conteúdo do blog. Tendo isto em vista, selecionamos textos que abarquem o quadrinho como mídia e como sistema, como comprova o texto em que compara a tal nona arte com literatura. Mas vai além de comparar apenas com o sistema escrito, mas com o audiovisual, quando se compara os quadrinhos com as séries de televisão e as novelas.

Também falarei sobre a forma dos quadrinhos, num tempo em que, talvez, ela tenha sobrepujado o conteúdo. Mas esse último item não fica de fora, com uma breve análise da evolução narrativa dos quadrinhos

e a importância de termos personagens sempre diferentes nas nossas queridas HQs. Ainda tem espaço para quadrinhos digitais, recepção e uma breve comparação de universos ficcionais que contém universos ficcionais.

Espero que você curta essa breve leitura e depois parta para o blog para se entreter com demais conteúdos sobre quadrinhos. Bom mergulho! SPLASH!

Por que os quadrinhos são mais importantes hoje do que jamais foram?

“Por mais de um século, os quadrinhos têm se mostrado uma forma de comunicação que casa a sequência linear da tipografia com a percepção global de uma matrix internetesca de partes simultâneas”, essa é uma das razões que tornam os quadrinhos uma mídia tão atual. Para além disso, listei algumas outras razões, inspirado no artigo de Bill Kartalopoulos, para o Huffington Post. Kartalopoulos é o editor da versão 2014 da incrível coletânea *Best American Comics*.

A mudança de paradigma das *graphic novels*

As *graphic novels* alçaram os quadrinhos a um outro patamar. Os “romances gráficos” levaram alguns jornalistas e teóricos a compararem e até incluírem quadrinhos como literatura, mas, conforme expliquei em outro texto, quadrinhos não são literatura, eles são mais que isso. São um meio puro, uma narrativa híbrida de palavras e imagens. Ainda assim podem abarcar artes tão grandiosas como a literatura e a pintura, mesmo estando enclausurados no meio de produção industrial e se caracterizando como um meio de comunicação de massa. Esse fenômeno das *graphic novels* tem ocorrido de 2000 para cá nos Estados Unidos. No Brasil, de 2004 em diante. Já na Europa, é um fato consumado, visto que o sistema produtivo lá se caracteriza – principal-

mente nos países francófonos – pela comercialização de quadrinhos na forma de álbuns.

Quadrinhos no cinema: os salvadores de Hollywood

A nova mina de ouro dos estúdios americanos. A nova solução da “crise criativa de Hollywood”. Sim, adaptações de quadrinhos para o cinema são o canal desde 1999, quando saiu o primeiro filme do *Blade – O caçador de vampiros* pela 20th Century Fox. Mas elas não se restringem apenas aos super-heróis como comprova *Scott Pilgrim contra o mundo*, uma outra narrativa híbrida só que dos quadrinhos com os videogames. Elas não se restringem ao cinema americano, como temos *Persépolis*, *Azul é a cor mais quente*, *O gato do rabino*, *O pequeno Nicolau*. Ainda há a série *Diário de um banana*, que mescla narrativa de diário com quadrinhos e se tornou filme recentemente. Hoje, as maiores bilheterias do cinema se baseiam em quadrinhos ou se relacionam diretamente com a cultura de fãs.

O desafio dos quadrinhos digitais

Durante o início do século XXI a indústria de quadrinhos sofreu um baque: a pirataria de comics. Os famosos “scans” distribuídos par-a-par, via torrents, via downloads, estavam dilapidando os lucros das empresas quadrinísticas. A solução foi encontrar aplicativos que casassem a narrativa única dos quadrinhos e os aperfeiçoassem para a leitura na internet. Assim surgiu o *comiXology*, um site que revolucionou a forma de ler quadrinhos na internet, oferecendo uma experiência única principalmente em se tratando de tablets e celulares. Logo as grandes

empresas como Marvel e DC Comics adaptavam seus quadrinhos a essa realidade trazendo à baila seus próprios aplicativos de leitura. Alguns deles, trazendo também o recurso dos *motion comics*. A Marvel, numa experiência pioneira, trouxe o Marvel AR, sigla de *Augmentent Reality*, em que ao fotografar o símbolo do aplicativo no celular ou tablet o usuário era levado a conhecer conteúdos extras sobre a revista física, como filmes, depoimentos dos autores, fichas de personagens e muito mais. Ele funciona mais ou menos no estilo dos QR Codes, para exemplificar.

Um meio único em um único meio

Como pudemos perceber acima, os quadrinhos não estão amarrados a um tipo de plataforma – o papel – mas também não só ao digital. Como menciona Kartalopoulos em seu artigo “Apesar de bastante alinhados com a cultura literária, os quadrinhos também são um tipo de arte visual. E como qualquer forma de arte, os quadrinhos possuem propriedades específicas do meio que nos permite expressar ideias que não poderiam ser transmitidas de outra forma. Mas diferente das nossas formas de arte mais tradicionais – pintura, desenho, escultura, têxteis – os quadrinhos não são necessariamente feitos de um único material. Mais parecidos com colagens, os quadrinhos representam uma estratégia conceitual que pode abraçar todo tipo de arte em seu método. Enquanto isso nós fazemos mais que ler quadrinhos, eles nos induzem a ler de formas diferentes do que apenas a prosa”. A arte de Matias Schmied comprova isso.

A realidade do Brasil

O mercado de quadrinhos no Brasil, vem, desde a metade da década passada, passando por uma fase de amadurecimento. Vejo que muitas editoras têm tentado penetrar no mercado de quadrinhos, principalmente através de adaptações literárias em arte sequencial, para venderem seus produtos para o PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola). Mas também vejo que o mercado de quadrinhos está amadurecendo seu melhor lado, que é o lado autoral. Temos muitos quadrinistas completos que desenham e escrevem suas HQs. Também estamos tendo uma proliferação – ainda que em menor escala – de roteiristas que só escrevem. Ao mesmo tempo, a Maurício de Sousa Produções tem prestado um enorme serviço ao mercado nacional, ampliando seus horizontes através de revistas seriadas como *Turma da Mônica Jovem*, ou pela bela iniciativa capitaneada pelo Sidney Gusman, da *Graphic MSP*, que valoriza os autores nacionais criando novas versões de seus personagens famosos. Tanto a *TMJ* como a *Graphic MSP* são fenômenos de vendas. A *TMJ* já ultrapassou os 400 mil exemplares de tiragem, coisa que nenhum livro alcança, e se trata, vale frisar, de uma revista seriada, que tem todo mês na banca. Já as *Graphic MSP* são uma janela e tanto para seus autores. Tanto é que Danilo Beyruth (*Astronauta: Magnetar*) e Vitor Cafaggi (*Turma da Mônica: Laços*) já emplacaram séries próprias pela multinacional Panini, e hoje são celebridades do quadrinho nacional. Então acho que o mercado de quadrinhos, apesar da crise econômica mundial, só tem a crescer.

O fenômeno da transmídia

Quando se pensa em transmídia, um dos elementos mais básicos a ser usado nessa estratégia são os quadrinhos. Eles são relativamente baratos de se produzir se comparados a uma série de TV, um game, um *websode*, um site viralizado. Temos de ter em mente que existem dois tipos de transmídia. A primeira delas é a mais comum de vermos por aí: as adaptações de filmes em quadrinhos, ou vice-versa. Ou de games em quadrinhos ou de quadrinhos em games. Esse fenômeno se chama *remediation*, ou remediação na última flor do Lácio, inculta e bela, tonar uma mídia em outra, resumindo. Esse tipo se chama Transmídia de Franquia. Mas a transmídia mais fascinante é aquela que é chamada de Portmanteau, segundo Robert Pratten. Portmanteau é uma palavra híbrida criada por Lewis Carrol no livro *Alice no país das maravilhas* e servia até então para expressões idiomáticas. Até que o mestre das montagens Sergei Eisenstein usou a expressão sem eu livro *O Sentido do Filme*, para explicitar a justaposição som/imagem do cinema, que pode ser aplicada para escrita/imagem nos quadrinhos. A transmídia portmanteau é uma fascinante ferramenta do século XXI, utilizada de uma forma parecida do Marvel AR. Ela é típica dos *ARGs* (*Augmented Reality Games*), que para chegar ao final do jogo é preciso recolher informações dentro do jogo, mas também fora dele: websodes, animações, lugares físicos, livros, fichas e, claro, quadrinhos. Uma forma de narrativa com mais de cem anos, mas que vem sendo aplicada mais e mais nas novas tecnologias narrativas características da realidade digital.

Essa realidade digital que estamos inseridos nos dias de hoje é um caminho sem volta. Graças à internet, seu contexto global e seu hiper-

texto que nos permite saber “quase tudo um pouco e quase tudo mal”, como diria a música do Kid Abelha. Os quadrinhos buscaram seu lugar na realidade hipermidiática do nosso século, e claro, encontraram, se mostrando mais importantes hoje do que nunca foram. É assim que eu encaro os quadrinhos. “Eu tenho pressa e tanta coisa me interessa, mas nada tanto assim”.

Narrativa: do tempo das HQs condensadas às HQs ansiosas

Com o passar dos anos, as histórias em quadrinhos têm a tendência de comunicar com uma quantidade cada vez menor de palavras e voltarem-se para a contemplação. Para retratar isso, vamos dar uma passada rápida pela história das histórias em quadrinhos.

Começando pelas histórias ilustradas de Christophe e a *Família Fenouillard* e de Angelo Agostini, que já tinham a composição de vários quadros por página, mas ainda não eram representados balões. O texto, geralmente, vinha abaixo da imagem, ajudando a contar a história, como se os quadrinhos fossem um filme mudo. Com o seu *Menino Amarelo*, Richard F. Outcault popularizou o uso dos balões nos comics, e tudo mudou.

As histórias de super-heróis da Era de Ouro (como podem ser conferidos em *Batman e Superman Crônicas*), tinham longos recordatórios de textos e longos diálogos. No *Guia oficial da DC Comics para roteiros*, Dennis O'Neil diz que o ideal é que um balão de diálogo não ultrapasse 36 palavras, mas isso, claro, na época em que o livro foi escrito.

Já na Era Marvel era comum ver o texto dos recordatórios, balões de diálogo e pensamento repetir o que estava mostrado pelos desenhos. Isso acontecia por causa do Método Marvel de construir uma história. Consistia em o escritor (geralmente *Stan Lee*) criar um plot (argumento) para a história dando ao desenhista um apanhado geral do que deveria acontecer na história. Era o artista quem deveria esmiuçar a história contando ela quadro a quadro. O escritor viria fazer o arremate da

história, escrevendo, sobre os desenhos, os recordatórios e os diálogos. Era imprescindível que todo quadro tivesse texto (talvez para prender o fôlego do leitor). Isso você pode conferir nas várias Bibliotecas Históricas Marvel publicadas pela Panini Books. Ao longo dos tempos isso foi mudando, não sei dizer exatamente em que ponto da história dos quadrinhos, o Método Marvel foi flexibilizado. A Marvel até hoje, raros casos, permite a divulgação de seus roteiros.

O curioso de analisar a narrativa de uma história da Era de Ouro ou do início dos anos 60, era perceber como tudo acontecia muito rápido, e geralmente elas eram histórias curtas. Para se ter uma noção, as histórias publicadas em *Tales to Astonish* e *Tales of Suspense*, por exemplo, equivalem à metade das 22 páginas publicadas hoje. Bem, talvez tudo não acontecesse tão rápido assim, talvez os acontecimentos fossem mais condensados, porque se você pegar uma história daquela época e uma de hoje, você vai acabar de ler a história de hoje (com o mesmo número de páginas) muito antes.

A Marvel foi pioneira no “Continua na próxima edição...” e das histórias interligadas, mas isso se tornou um fenômeno, já na década de 80, por causa de Chris Claremont e Marv Wolfman, respectivamente em *X-Men* e *Novos Titãs*. Os roteiristas, apoiados pelos desenhistas John Byrne e George Pérez, estruturavam vários arcos de histórias, com acontecimentos que aconteciam na edição 8 e só iriam se desdobrar na edição 26, causando um enorme sucesso de fidelização de leitores, que acompanhavam sua revistinha como se fosse um seriado ou uma novela que não acabava nunca.

Ainda nos anos 80, Frank Miller e sua experimentação narrativa fez com que os diálogos em off se tornassem uma nova espécie de recordatório e também servissem como um substituto para o balão de pen-

samento, que tanto trazia redundância às histórias do Método Marvel. Já pelo final dos anos 80, a fim de valorizar ainda mais a arte e como muitos desenhistas haviam se tornado roteiristas, houve um uso exagerado das *splash pages*, a ponto de revistas inteiras se aproveitarem deste recurso, como no evento *A Morte do Superman*.

Toda essa evolução ajudou para a redução do texto nas histórias em quadrinhos. Hoje as histórias são mais rápidas em termos de leitura, porém mais contemplativas, dando espaço para o quadro sem nenhum diálogo e nenhum recordatório.

Uma boa comparação é observarmos a origem do *Homem-Aranha* escrita por Stan Lee e Steve Ditko em *Amazing Fantasy #15* e depois lermos o arco de história de origem do *Homem-Aranha Ultimate*, por Brian M. Bendis e Mark Bagley em *Marvel Millennium Homem-Aranha – Poder & Responsabilidade*. As duas contam a mesma história, mas o que está condensado em textos e quadros condensados da história dos anos 60, está distribuído em diálogos e “momentos mudos” na versão século XXI.

Hoje temos arcos inteiros onde os personagens trocam poucos diálogos, como em *Vikings (Northlanders)*, de Brian Wood e Ryan Kelly, o que não indica que a qualidade da história é ruim ou que não entretenha o leitor. Faz parte da evolução da narrativa. Hoje também vemos muito mais histórias autocontidas do que se via há um certo tempo. Histórias como *Demo*, de Wood e Becky Cloonan e *O Bravo e o Audaz*, de J. M. Straczynski, para citar as mais populares. Brian Wood fez um trabalho exemplar mostrando aspectos da guerra de ZDM através da óptica de alguns dos moradores da zona desmilitarizada. Essas são histórias independentes. Como eu já disse, saber contar uma boa história autocontida é um ótimo sinal para saber escrever histórias mais

longas. Lembra de *O Som de Suas Asas* e de *Ramadã*, de *Sandman*? Então você sabe o que eu digo.

O futuro guarda para nós histórias sem diálogos, apenas com imagens? Muitas histórias conseguem realizar esse trabalho perfeitamente dessa forma. Um exemplo bem fácil? As HQs que compunham o mês *Nuff Said*, o *Mês Silencioso* da Marvel, lá pelo início dos anos 2000. Mas os diálogos também são importantes porque eles revelam os personagens, o importante é saber dosar e encontrar a medida certa que agrade a você.

O negócio é que com toda essa evolução na narrativa, os leitores acabam se tornando mais impacientes para histórias “lentas”, tanto no sentido da quantidade de texto, quanto no desenvolvimento da trama. Não é tão difícil encontrar um arco de histórias que serviu só “para encher linguiça”, que foi do nada para lugar nenhum, ou que seria melhor aproveitado como uma história de menor duração. Esse é um dos problemas da narrativa moderna das HQs, se alongar em diálogos curtos e contemplação. Não por acaso são comuns hoje em dia as graphic novels tijolão, em que o autor se permite estender-se em poucos quadros por páginas e textos distribuídos por página. Mas isso só é ruim quando o argumentista é obrigado a manter um determinado número de edições para completar um encadernado, prática cada vez mais comum nas editoras americanas. Por outro lado, esse sistema de composição de enredos mais espalhados tanto em texto como em arte, tem gerado trabalhos sensacionais como *Retalhos*, *Umbigo Sem Fundo* e *Lucille*, que sabem utilizar do ritmo da maneira correta.

Autores como Bendis, Mark Millar e Geoff Johns contam suas histórias de maneira que as lemos mais rápido. Digamos, por exemplo, que você leve 20 minutos para ler uma história standard de 22 páginas.

Com esses autores você leva 15 minutos. Claro, isso depende de cada um. Na vez que eu me dei o trabalho de marcar quanto tempo eu levava para ler uma história, contei 20 minutos, o que dá um pouco mais de um minuto por página em média. Roteiristas como Christos Gage, que tem diálogos mais densos, costumam alongar esse tempo de leitura. Pra encerrar essa questão de tempo, Jeph Loeb disse que enquanto as histórias dos outros autores levavam o tempo de você dar uma cagada, as dele, duravam o tempo de dar uma mijada.

O importante, mas o importante mesmo é aproveitar seu tempo de leitura e retirar algo saudável dele, algo novo, algo que te transporte para um outro mundo, algo que você possa usar na sua vida ou no seu trabalho. Seja respeitando o tempo que os grandes mestres das HQs levaram para que você apreciasse seu trabalho, seja no novo ritmo de um mundo cada vez mais ansioso e acelerado. Afinal, o tempo que essas HQs levaram para serem feitas, no passado ou nas próximas semanas, são muito maiores que os 20 minutos em que você vai apreciá-las, então saiba valorizá-las.

Dentro do quadrinho da televisão

Quem disse que quadrinhos de super-heróis e telenovela não têm coisas em comum? Não é à toa que a Rede Record produziu inúmeras novelas com os personagens *Os Mutantes*, em muito baseados nos *X-Men*. Não é de se estranhar que muitos dos grandes autores dos *X-Men*, como Chris Claremont e Brian Michael Bendis tenham raízes no teatro, origem também da telenovela, que vem do folhetim, das radionovelas e das *soap operas*, programas de televisão que eram patrocinados pela Colgate e Palmolive nos EUA. Ambos, comics e telenovelas, são produtos de comunicação de massa e estão atrelados à distribuição e ao bel-prazer da audiência que geram, podendo aumentar ou encerrar sua vida como produção cultural mais cedo ou mais tarde do que o planejado. Vamos lá a outras semelhanças entre esses dois tipos de entretenimento?

I. O gancho

Tanto os capítulos das novelas quanto dos quadrinhos se encerram com os famosos “ganchos”, ou “cliffhangers” como são chamados nos comics. Essa característica é chamada de *narrativa seriada* e vai entregando um pouco da trama para os leitores a cada capítulo/edição. Cristina Costa (2000) define a narrativa das telenovelas como *narrativa árabe folhetinesca*, aludindo à clássica obra *As 1001 Noites*, em que Sherazade contava um capítulo de sua história por noite para evitar

que fosse decapitada pelo sultão. Ela diz: “O gancho é o recuso primordial do adiamento de prazer e captação de audiência (...) e tem vital importância principalmente quanto mais previsíveis forem os enredos e desfechos previstos”.

2. Os personagens

Tanto nas novelas quanto nos comics há os Heróis/Mocinhos, como a *Nina* ou o *Batman*, também chamados de protagonistas, há os Vilões/Bandidos, como a *Nazaré* ou a *Mística*, e há ainda os personagens secundários como o *Jimmy Olsen* ou a *Dona Armênia*, que são chamados de coadjuvantes. Claro que essas barreiras podem ser afrouxadas, e um herói se tornar um vilão e vice-versa, ou então, um personagem secundário tome parte de uma trama própria ou de outras produções no mesmo universo.

3. Trama e subtrama

Tanto nas novelas como nos quadrinhos, existem diversos núcleos. Nas novelas há o núcleo aristocrático e o núcleo suburbano, o núcleo do hospital e o núcleo da escola de samba. Nos quadrinhos, temos diversas revistas em que se distribuem as mais diferentes conotações de heróis e todos se juntam para um grande evento, que olhando através de cada edição de cada título foi construído para chegar até aquele desfecho. Assim se utilizam das tramas e subtramas. A mocinha se encontra com a personagem secundária do núcleo suburbano e elas brigam, a mocinha perde o seu amor para a personagem secundária. O herói se encontra com o policial que vai se tornar vilão por um lapso do nosso benfeitor.

4. Diálogo e estrutura

Tanto nos comics quanto na telenovela, o que será trabalhado essencialmente é o diálogo. Esse é o principal recurso que o autor tem para expor as ideias e motivações dos personagens. Tanto novelas quanto quadrinhos são criadores dos bordões tão queridos pelo público. “Para o Alto e Avante!” e “Não é brinquedo, não!”. As telenovelas e os comics usam de recursos de flashbacks e recordatórios para situar o público de primeira viagem que pega o “bonde andando”. A facilidade para absorver a narrativa vem crescendo historicamente em número de tramas entrecruzadas e velocidade de cortes de edição e ações encenadas.

5. A influência do “mundo real”

Peguemos a estrutura das novelas de Glória Pérez: um tema polêmico de uma cultura estrangeira em voga separa um casal; na novela também existe um problema social em voga; também há alguma grande revolução científica que, claro, está em voga. Nos quadrinhos a mesma coisa. A *Batgirl* agora é uma garota alternativa *hipster* antenada na moda. Os casais gays se proliferam tanto nos quadrinhos quanto nas novelas revelando que esse gueto também tem muitas nuances, tanto quanto um mocinho ou um vilão. Culturas estrangeiras nos quadrinhos são pontos positivos, pois eles são exportados para todo o globo, assim como são muito benquistas as telenovelas brasileiras no exterior. Dramas de casais? *Vampira* e *Gambit*: não podem se tocar (oh!). Edmundo Falcão e a Cigana Dara não podem ser felizes, mesmo tendo se conhecido à distância no chat do UOL para maiores na era da internet discada, porque ele

não é cigano. Clones! Também tem nos quadrinhos! Muitos! Indianos, Muçulmanos, Ciganos, Turcos, todos representados nos quadrinhos e na novela, porque quanto mais essas obras de ficção trouxerem pequenos retratos do nosso mundo mais estarão nos *trending topics* do nosso boca-a-boca. Quanto mais polêmica for a mudança na revista ou na telinha, mais pessoas vão comentar e mais gente vai ficar sabendo daquele gibi ou vai ligar a TV depois do Jornal Nacional.

É nisso tudo que os quadrinhos americanos de super-heróis e a telenovela global brasileira têm em comum. Mas se cavoucarmos, encontraremos milhares e milhares de coisas em comum.

Quadrinhos e Literatura

A escolha de *Fun Home – Uma tragicomédia em família*, de Alison Bechdel, como livro do ano pela revista *Time* em 2006, e o fato de *American Born Chinese*, de Gene Luen Yang, ter concorrido ao *National Book Award* gerou a polêmica: quadrinhos são literatura?

O histórico de prêmios diria que sim. Afinal, *Maus*, de Art Spiegelman ganhou o Pulitzer em 1992. E a história *Sonho de Uma Noite de Verão*, de Neil Gaiman em *Sandman* ganhou o *World Fantasy Award* como melhor história curta em 1991. E Chris Ware, com seu *Jimmy Corrigan* ganhou em 2001 o *Guardian First Book Award*. E *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons foi escolhido como um dos 100 melhores romances do século XX pela *Time* e pela *Entertainment Weekly*.

A partir do início desta década, podemos perceber uma mudança da situação dos quadrinhos na cultura de consumo. Livrarias e *megastores* passaram a ter seções específicas para esse tipo de obra, que parecem crescer em número e variedade a cada dia. Os quadrinhos deixaram de ser consumidos apenas em bancas. As tiragens de 200 mil exemplares dos quadrinhos de banca da década de 80 foram hoje reduzidas para apenas 20 mil. Houve um deslocamento do público, que hoje prefere comprar *graphic novels* em livrarias.

Graphic novel, ou romance gráfico, numa tradução literal, foi um termo cunhado por Will Eisner, um dos pioneiros da produção e do estudo de quadrinhos, para definir quadrinhos em formato livro que contivessem elementos literários. Hoje, grandes editoras nacionais, como

Rocco, Companhia das Letras e Jorge Zahar, têm muitos quadrinhos desse tipo no seu catálogo.

Essa mudança no perfil do consumidor de quadrinhos indica duas coisas. A primeira, pelo preço dos álbuns, é o amadurecimento de seu público. Quem consome este tipo de publicação está, em média, na faixa de 20 a 30 anos de idade. A segunda é que este público se mantém essencialmente o mesmo que comprava os gibis da Disney nos anos 80, com pouca renovação. O público novo atraído para os quadrinhos é formado por pessoas interessadas em comprar o trabalho original de histórias que foram lançadas no cinema.

O Brasil acompanha uma mudança mundial. Na Europa, quadrinhos são vistos como objetos de consumo de luxo. Álbuns demoram anos para ficar prontos e seus criadores são tratados como celebridades pela imprensa e pelo público consumidor da alta cultura. Nos Estados Unidos o fenômeno das *graphic novels* é mais recente, acompanhando o sucesso das adaptações de histórias para a tela grande. Os números mostram um crescimento de 20% no consumo deste tipo de publicação entre os anos de 2006 e 2007, segundo a distribuidora Diamond Comics. Somente *Watchmen* teve uma solicitação de 43 mil cópias no mês de agosto de 2008 devido à divulgação do trailer do filme baseado na HQ.

Alvaro Alemán analisa esse fenômeno seguinte forma: “As *graphic novels* são uma incursão maciça à ‘cultura do livro’ uma vez que abandonam, em grande medida qualquer lembrete desconcertante de seu revestimento fetichista ao nível do discurso promocional (elas já foram valorizadas, por exemplo, devido à força de sua narrativa, diferentemente da orientação sensual, não domesticada e baseada no apelo dos fãs, das imagens) e se deslocam com confiança para o terreno bem estabelecido das obras modernistas (i.e. acadêmicas). O discurso promo-

cional das *graphic novels* resolveu simbolicamente a separação entre alta/baixa cultura em favor da primeira ao tratar da contradição em uma narrativa de evolução pela qual, alegava-se, ‘os quadrinhos se desenvolveram de coisas infantis baratas em caros romances com formato de álbum para adultos guardarem nas prateleiras’”.

A partir de 1986, com o lançamento de obras de texto mais elaborado e sequências de histórias minuciosamente planejadas, os leitores de quadrinhos deixaram de comprar suas revistas por causa dos personagens, e passaram a procurá-las de acordo com os artistas que dela participam. Não importa se era o *Homem-Aranha* ou um homem comum do final do século XIX. O nome de pessoas como Frank Miller, Grant Morrison ou Mark Millar na revista é sinônimo de sucesso de vendas. O “culto ao autor” se estabelece na indústria dos quadrinhos da mesma forma que com os livros e seus *best-sellers*. Ainda que a crítica de quadrinhos esteja engatinhando, se comparada à crítica literária, já existem críticos especializados. Existem também quadrinhos aclamados pelos críticos e de venda não tão astronômica e aqueles para os quais os entendidos torcem o nariz, mas vendem feito água.

Outro fator que comprova a elevação do *status* das histórias em quadrinhos foi a presença de Neil Gaiman na Festa Literária de Parati em 2008. O autor de inúmeras HQs, entre elas, *Sandman*, e de livros que figuram entre os mais vendidos na lista do *New York Times*, bateu o recorde de autógrafos e público da feira, com mais de 600 pessoas atendidas. Público este composto em sua maioria por fãs da nona arte. Quando *American Born Chinese* foi indicado ao *National Book Award*, atraiu a crítica de Tony Long, um dos editores da revista *on-line Wired*, que dizia não estarem as HQs no mesmo nível de um romance. Gaiman rebateu da seguinte maneira: “Sem uma máquina do tempo, me parece uma opinião boba e

antiquada, como ouvir alguém reclamar do voto feminino ou que o *jazz* está nas paradas de sucesso”. Quando o autor ganhou o *Word Fantasy Award* em 1991, os organizadores do prêmio mudaram suas regras para que histórias em quadrinhos não pudessem mais concorrer à gratificação.

E a literatura em si? O que há de literário nos quadrinhos? Para começar, todo quadrinho tem ficcionalidade, dos super-heróis a animais falantes, e possibilita aos autores certas liberdades que outros meios não permitem, por mais que se baseiem em histórias reais. *Maus*, de Art Spiegelman é bom exemplo do uso dessas ferramentas. O autor conta a história do pai judeu durante o holocausto nazista. Os personagens, entretanto, são caracterizados como animais. Os judeus são ratos e os nazistas, gatos, permitindo uma analogia só possível nos quadrinhos.

Os quadrinhos possuem também forte função estética e subjetividade. Não estou falando apenas da representação do mundo através dos desenhos do artista, mas também da forma como as experiências do quadrinhista moldam o mundo em que a história está imersa. Charles Burns, autor de *Black Hole*, usa as experiências de sua adolescência para retratar uma Seattle dos anos 70 onde os jovens são acometidos por uma praga transmitida sexualmente que provoca mutações bizarras. Os efeitos da moléstia podem ir de pequenas manchas e rasgos na pele a deformações extremas no rosto como calombos e pústulas. “Gosto de pensar na adolescência como uma doença que aflige as pessoas e que as afeta de modos diferentes”, justifica o autor. “Naquele tempo, eu me sentia como uma criatura alienígena”.

Muitos autores premiados da cena independente foram aclamados por usar sua história de vida em suas HQs. Marjane Satrapi, autora de *Persépolis*, obra que virou animação e concorreu ao Oscar, baseou-se nas experiências que teve em seu país natal, a partir da Revolução Ira-

niana, que restringia os direitos civis, principalmente das mulheres. “Nestas *graphic novels*, eu não conto apenas 16 anos da minha vida, mas também passagens que por muito tempo eu quis esquecer, que foram muito dolorosas. Por serem tão verdadeiras e, ao mesmo tempo, apresentarem aspectos humorísticos, acabaram tendo apelo universal”, expõe a quadrinhista. A obra ganhou prêmio de melhor HQ na Feira de Frankfurt, uma das maiores feiras literárias do mundo.

Outro mérito literário dos quadrinhos é a plurissignificação. A combinação de palavras e imagens permite esse recurso. O que um personagem pensa pode ser reconhecido como real, ou como produto de uma mente paranoica, como no caso de *Rorschach*, personagem de *Watchmen*. Isso é possível mediante o confronto do texto com as observações e sensações do personagem, e destas com a imagem do que está ocorrendo na realidade. Ainda há o uso das referências, que podem ser tanto visuais quanto textuais, ou uma combinação das duas, gerando um terceiro significado. *Fun Home*, de Alison Bechdel, é rico em referências, a maior parte delas literárias. Estão lá comparações de seu pai, *Bruce*, e *Alison* com *Dédalo* e *Ícaro*; a posterior identificação com os personagens *Leopold Bloom* e *Stephen Dedalus*, do *Ulisses* de James Joyce; da família *Bechdel* com a *Família Addams*. Também há citações de livros como *A Morte Feliz* e *O Mito de Sísifo*, de Albert Camus; *Em Busca do Tempo Perdido*, de Marcel Proust; e *A Importância de Ser Prudente*, de Oscar Wilde.

O diálogo com a literatura acontece em toda a *graphic novel* e, entre as referências, as melhores talvez sejam os papéis que os pais se acostumaram a representar: o pai se via como *O Grande Gatsby*, e a mãe, como a protagonista de *Retrato de Uma Senhora*. “Faço uso destas alusões a Henry James e Fitzgerald não só como recursos descritivos, mas porque meus pais são mais reais pra mim em termos de ficção”, explica a quadrinhista.

O diálogo entre quadrinhos e literatura tradicional, porém, não se limita às referências. O conto *Cidade de Vidro*, que faz parte da *Trilogia de Nova York*, de Paul Auster, foi adaptado para os quadrinhos por David Mazzuchelli e Paul Karazisk em 1994. A adaptação foge do lugar comum desse gênero de quadrinho, a transposição da imagem como mera visualização do texto. Os quadrinhistas fazem com que a história de Auster funcione como um jogo metaficcional em uma dimensão visual.

Apesar de todas as similaridades, o fato é que quadrinhos *não* são literatura, assim como *não* são cinema. As histórias em quadrinhos *contêm* elementos de literatura e cinema, bem como *contêm* a pintura, por exemplo. Os quadrinhos não são um *subgênero* literário, ou uma divisão artística. Eles são algo à parte. Eles são a *nona arte*, e também possuem uma forma narrativa própria. Nem mesmo compõem um gênero, mas uma mídia.

Estaria dizendo que os quadrinhos não são profundos o suficiente para gerarem questionamentos como um romance? Que não possibilitam a mesma fruição que uma obra de arte tradicional proporcionaria? Que não são capazes de arrebatá-lo o público, de inspirar emoções e de criar atmosfera da mesma maneira que o cinema? *Claro que não*. Quero dizer que eles fazem *tudo isso* ao mesmo tempo. E a maioria das pessoas nem percebe ou dá importância pra isso. Quadrinhos não são um complemento. São um meio que tem história própria e interações únicas.

Os quadrinhos não conseguem traduzir um romance, muito menos um filme. Exemplos disso são as adaptações de filmes para quadrinhos, que nem sempre se saem bem no seu intento, e as adaptações de clássicos da literatura para os quadrinhos nos *Classic Illustrated* ou nas *Edições Maravilhosas*. Até mesmo quando um livro é adaptado para o cinema, muito se perde no processo. Por outro lado, outros detalhes

são ganhos. De qualquer maneira, a maioria das pessoas concorda que a experiência de ler um livro é diferente da de assistir um filme. Cada meio possui uma linguagem própria e tem sua forma de capturar atenção do público e de envolvê-lo em sua história.

Infelizmente, por serem um meio marginalizado, os quadrinhos não possuem uma taxonomia própria. Por isso, pegam emprestados muitos termos da literatura e do cinema. Samuel R. Delany cunhou o termo “paraliteratura”, de acordo com o qual os quadrinhos seriam classificados como um *tipo* de literatura, mas não como literatura propriamente dita.

“Quadrinhos não são prosa. Quadrinhos não são filmes. Eles não são um meio movido pelo texto com figuras adicionadas; eles não são o equivalente visual da narrativa em prosa ou uma versão estática dos filmes. Eles têm um caráter próprio: são um meio com dispositivos próprios, com inovadores próprios, clichês próprios, gêneros, fórmulas, armadilhas e liberdades próprios.” Essa é o conceito proposto por Douglas Wolk no seu *Reading Comics – how graphic novels work and what they mean*.

Quando se afirma que os quadrinhos têm uma linguagem própria e uma forma única de lidar com o leitor, quer-se dizer que existe uma subjetividade intrínseca nas páginas de uma HQ, que é impossível de se traduzir para outras mídias. Para ilustrar melhor o que eu quero dizer, uso um termo apresentado por Wolk: cada quadro em um gibi representa um *momento grávido*. Ou seja, cada quadro contém um determinado espaço e tempo cristalizado. Eles estão grávidos de seu passado ou de seu futuro, que não acontece necessariamente no quadrinho anterior ou no posterior, mas no espaço entre eles.

É nesse espaço, que Scott McCloud batizou de *calha* ou *sarjeta*, que ocorre a grande sacada dos quadrinhos. É ali onde o cérebro do leitor trabalha, unindo o acontecimento do quadro 1 com o do quadro 2, e

assim por diante. Esse espaço subjetivo será preenchido de acordo com a visão de mundo do leitor. Essa visão já é trabalhada nas imagens, que nada mais são do que metáforas transmitidas pela representação que o artista faz do mundo. O espaço não é visto como ele realmente é, como em um filme, mas como o artista o vê: é a sua interpretação, seja ela obtusa, adaptada ou inventada.

Alan Moore disse que os quadrinhos são o único meio que trabalha os dois hemisférios cerebrais. O esquerdo, racional, processa as palavras. O direito, emocional, as imagens. Essa leitura, acontecendo *ao mesmo tempo agora*, absorve o leitor durante o tempo que este achar necessário, na hora e no local que lhe convierem. A qualidade da atenção de um leitor de quadrinhos é diferente da de um leitor de romances ou de um espectador de cinema. Quadrinhos podem promover uma aquisição de conteúdo mais efetiva do que os livros e despendem uma atenção maior aos detalhes do que um filme.

Segundo Will Eisner: “ler a imagem requer experiência e permite a aquisição no ritmo do observador. O leitor deve fornecer internamente o som e a ação das imagens”. Há uma grande ironia na forma que os quadrinhos comunicam. Wolk acrescenta que “os quadrinhos sugerem movimento, mas são incapazes de realmente reproduzir movimentação. Eles indicam som, e até mesmo os soletram, mas são silenciosos. Eles supõem a passagem do tempo, mas sua experiência temporal é controlada mais pelo leitor do que pelo artista. Eles conduzem histórias contínuas, mas são feitos de uma série de momentos discretos. Eles se dedicam a transmitir as percepções do artista, mas o espaço em branco é um de seus componentes cruciais”.

O mesmo autor apresenta analogias dos quadrinhos tanto com a poesia quanto com a pintura. Simônides de Ceos criou uma máxima que

dizia: “poesia é uma figura verbal, pintura é uma poesia silenciosa”. Horácio, mais tarde, reduziu para “como é a pintura, também é a poesia”. Séculos depois, Gotthold Ephraim Lessing, num ensaio de 1766, reescrevia o princípio dizendo que o espaço é o domínio da pintura, enquanto o tempo é o domínio da poesia (ou da linguagem). Afinal, a experimentação da leitura toma tempo e pode descrever o tempo ou sua transição de uma maneira mais fácil do que as figuras. Os quadrinhos, por serem a cristalização de um momento no espaço, abarcam a poesia e a pintura comunicando através da *mudança sobre o tempo*.

Terry Eagleton diz que geralmente as histórias em quadrinhos do *Superman* não são consideradas literatura, muito menos Literatura, mas que essa definição, no final das contas, depende da maneira como se lê, não da natureza do que é lido. Diz ainda que literatura talvez signifique qualquer tipo de escrita que, por alguma razão, seja altamente valorizada. Vimos que muitos quadrinhos começam a ser valorizados como (grande parte deles) realmente merecem, com direito a prêmios literários. Então, se você quiser ler quadrinhos como literatura, em tese, nenhum acadêmico virá censurá-lo. “Todas as obras literárias”, explica Eagleton, “são ‘reescritas’, mesmo que inconscientemente, pelas sociedades que as lêem; na verdade, não há releitura de uma obra que não seja uma ‘reescritura’”. E, como vimos, o grande subtexto dos quadrinhos não está numa imagem multicolorida ou num texto prosaico; está no espaço em branco que seu leitor irá reimaginar.

Afinal, quadrinhos são literatura? Não. Eles são *muito mais* que isso. Espero que agora você veja os quadrinhos com outros olhos.

Quadrinhos e recepção

A teoria da recepção é um pressuposto bastante novo. Começou a ser estudada há menos de 40 anos. Ela examina o papel do leitor na literatura. Como assim, o leitor? Trata da obra vista da perspectiva do leitor, não do autor ou do texto como outras teorias literárias já estudaram. A Teoria da Recepção vai buscar as deduções que o leitor vai fazer quando exposto a um determinado texto.

Podemos usar essa mesma teoria nos quadrinhos. É o leitor quem completa a história fazendo a ligação entre um quadro e outro. Ele próprio, conforme o ritmo que ele mesmo estabelece para sua leitura, vai estabelecendo as conexões implícitas no texto e nas imagens em sequências. Ao longo da narrativa o leitor vai fazendo deduções e comprovando suposições usando de seu conhecimento de mundo e do contexto em que está inserido.

Diz Terry Eagleton: “Na Teoria da Recepção, o leitor ‘concretiza’ a obra literária, que em si mesma não passa de uma cadeia de marcas negras organizadas numa página” – ou de diversos quadros coloridos, balões brancos e marcas negras, no caso dos quadrinhos – “Sem essa constante participação do leitor, não haveria obra literária”.

Quando defrontado por uma obra literária, o leitor preenche os ‘hiatos’ presentes nela. Nos quadrinhos ele preenche também as ‘calhas’ ou ‘sarjetas’. Para o teórico polonês Roman Ingarden a obra literária existe apenas como *schemata*, ou seja, uma série de direções gerais dadas pelo autor para os leitores. O leitor abordará a obra com seus

pré-entendimentos do mundo e, se a obra for bem realizada, segundo Wolfgang Iser, da Escola da Constância, estes entendimentos – também chamados de preconceitos –, serão mudados. Para Iser, a obra eficiente gera uma nova consciência crítica no leitor, mudando seus códigos e expectativas habituais. As obras devem desconfirmar nossos hábitos. Desconcertar.

Claro que nem todo leitor está preparado para ser “desconcertado” e absorver a nova realidade apresentada pelo livro. Pois, como disse antes, o leitor é formado pelas suas experiências anteriores e pelo contexto em que se insere. Um quadrinho de Frank Miller com travestis nazistas certamente chocaria uma freira de uma maneira que ela não poderia absorver a experiência da leitura. Ou ainda *Lost Girls*, de Alan Moore, que traz experimentações sexuais de todas as formas abalaria os supostos defensores da moral e dos bons costumes. A escatologia de um Garth Ennis ou a cruzeza de Warren Ellis não serão experiências tão transformadoras quando lidas por conservadores. E o que dizer dos quadrinhos *undergrounds*?

O leitor deve concretizar a obra à sua maneira, mas de forma que encontre coerência em tudo isso. Seja na exclamação que entende que os meios de *Ozymandias* são justificados pelos fins em *Watchmen* ou seja na sensação associativa-dissociativa que certas obras de Grant Morrison nos levam, como *Flex Metallo* ou *Kid Eternidade*, que precisamos de mais de uma leitura atenta para construirmos significados. Obras desconstruídas, calcadas nas sensações, como as de Morrison, ou de seus seguidores como Peter Milligan em *Shade, o Homem Mutável*, que detonam a identidade cultural segura do leitor, são para o crítico francês Roland Barthes ao mesmo tempo uma bênção da leitura e um orgasmo sexual.

Sabe-se hoje que nenhuma leitura é inocente e feita sem pré-conceitos. Como diria o crítico americano Stanley Fish, a leitura não é a descoberta do que significa o texto – ou o desenho, a imagem, o quadro, a composição da página –, mas um processo de sentir aquilo que ele nos *faz*.

Séries de TV x Séries de Quadrinhos

O que as séries de TV e de quadrinhos têm em comum? E o que as torna diferentes? Por que uma série de TV é capaz de fidelizar mais a audiência? É o que pretendo tratar aqui. Não pretendo discutir aspectos estrutura e de criação.

O primeiro deles é a quantidade de roteiristas envolvidos em uma série de quadrinhos e em uma série de TV. As de quadrinhos geralmente contam com um roteirista, que é coordenado por um editor. As de TV são escritas por um time de roteiristas escalados conforme a necessidade e coordenados por um roteirista-chefe. Sendo assim, as passagens de um episódio para outro, nas séries de TV é atenuada com essa mistura de artifícios.

Enquanto os quadrinhos são divididos em “runs” ou em “arcos de histórias”, as séries de TV são divididas em temporadas. E é através do artifício das temporadas que as séries de TV angariam mais público para suas exibições e geram “buzz” para fidelizar seus espectadores.

Tanto os quadrinhos quanto as séries de TV dependem dos ganchos, ou dos “cliffhangers” para manter seu público interessado. A maior utilização dos ganchos nas séries de TV se dá no final das temporadas, deixando o público afoito pela continuação. Como é um trabalho de uma equipe de roteiristas, essa passagem de uma temporada para outra não se dá bruscamente e as diferenças entre estilos de escrita são atenuadas. Já nos quadrinhos os estilos são mais marcados, um lado bom para o artista, mas ruim para a continuidade, pois não há um gan-

cho entre as “temporadas” dos quadrinhos, ou seja, os arcos de histórias de um autor e outro.

O bom de runs longas nos quadrinhos é que os escritores podem deixar várias pontas soltas entre as edições para trabalharem futuramente. Possibilidade que autores que ficam para desenvolver arcos de seis edições ou menos nem sempre têm. Na permanência de 17 anos de Chris Claremont nos *X-Men* ou a de 4 anos de Grant Morrison em *New X-Men*, os escritores tiveram domínio (quase) total da série e dos personagens. Claremont, por exemplo, orquestrava as histórias dos mutantes no estilo de uma novelinha, com várias pistas, o que acontecia numa edição repercutia 30 edições depois. As novelas brasileiras, inclusive, utilizam muito isso de cliffhangers. Quem não lembra do final de Avenida Brasil, com a imagem congelando, os flares, a musiquinha “oiioi” e a vontade de assistir o próximo capítulo?

A continuidade nos quadrinhos nunca havia sido tão valorizada até o advento da Marvel Comics. Stan Lee havia desenvolvido um universo coeso em que as ações de uma revista reverberavam em outras. Mérito de uma boa coordenação editorial, já que o próprio Stan era o editor-chefe. Não demorou muito para que outras editoras copiassem esse recurso. Era comum, no início da Marvel, que os autores que deixavam determinadas revista deixassem uma “batata quente” para o próximo resolver. Isso mudou, de certa forma, pelos anos 2000, com a popularização dos Trade Paperbacks (TPBs) ou encadernados, que compilavam arcos de seis edições ou menos. Os escritores eram instruídos a fazer uma história com começo, meio e fim e que não reverberasse no resto do Universo Marvel, para não atrapalhar o entendimento dos novos leitores. Contudo, isso também está mudando.

Os quadrinhos estão começando a mirar no exemplo das séries, principalmente na Image Comics, onde *Thief of Thieves* é escrito por um grupo de roteiristas e coordenado por Robert Kirkman. Ou *Morning Glories*, de Nick Spencer, que é dividida por temporadas. As HQs escritas por Brian K. Vaughan também são belos exemplos do uso de cliffhangers, como na recente *Saga*.

Hoje, o que estraga muito da diversão de ler quadrinhos (e assistir séries, em grande parte) é a cultura dos “spoilers” na internet. Não tem graça ficar sabendo do que acontece na história. Às vezes, o desenvolvimento pode ser melhor que o final, esse spoiler aí. Os spoilers acabaram com a graça. Talvez por isso na época do formatinho era tudo mais divertido, porque instigava as pessoas a pensar pra saber o que ia acontecer. Tinha que recorrer a revistas importadas ou a revista *Wizard* para ter um vislumbre do que poderia acontecer no futuro com nossos personagens favoritos. Hoje não tem mais isso. Toda esse “sense of wonder”, de “ooh e agora, como eles vão sair dessa?” se perdeu com a internet.

Algo que poderia ser trabalhado nas séries de quadrinhos e copiado das de TV é o final de temporada. Através de uma coordenação editorial, seria possível que o autor anterior deixasse “a bola quicando” para o atual, com um baita cliffhanger a ser explorado nos próximos capítulos/edições, talvez funcionando como um epílogo para a história do anterior, formando assim uma cultura dos ganchos entre runs, que geraria buzz e fidelizaria o público.

Levando em conta que séries de TV acabam e que quadrinhos não têm previsão para acabarem, também seria interessante usar esse tempo dos quadrinhos como se os heróis envelhecessem de verdade, como atores de uma série de TV (que não podem durar para sempre). As

coisas na série de TV, inexoravelmente, rumam para um final, a grand finale, onde todas as pontas soltas se amarram e os cliffhangers se resolvem. Talvez, o que os quadrinhos precisassem fosse de um final, nem que não fosse definitivo, mas que encerrassem uma série, um volume, nem que fosse para os personagens morrerem e retornarem no mês que vêm, como é comum.

Barbelith, Imateria, Leviatã: bem-vindos à Matrix

Quem nunca viu o filme *Matrix*? Foi um filme que mudou os conceitos mundiais de realidade, apresentando a velha e manjada confrontação: tudo o que você sabe é mentira. Tudo o que você vê e sente é apenas uma representação de mundo. O mundo real está a muitas camadas abaixo disso tudo. Nos quadrinhos de reconstrução do final dos anos oitenta, capitaneados pela “invasão inglesa”, essa nova realidade é muito comum. Seja no “tudo que o personagem sabia sobre si mesmo era uma mentira”, de Alan Moore em *Miracleman*, *Capitão Bretanha*, *Monstro do Pântano* e tantos outros. Ou no *Homem-Animal* de Grant Morrison que se encontrou com seu próprio criador, ele mesmo, o próprio Morrison e acabou descobrindo que não passava de um personagem de histórias em quadrinhos. Ou quando Neil Gaiman nos mostra o *Sonhar*, um mundo onde o herói da Era de Prata, *Sandman*, teve um filho com *Hipólita Hall* nos seus próprios sonhos.

Os quadrinhos são a própria Matrix

Os quadrinhos são a própria Matrix, eles nos afastam da realidade e nos conduzem à um outro reino, encantado, onde quase tudo pode acontecer, onde quem morre retorna, e ferimentos, sejam os de corpo ou os de alma se curam facilmente com um virar de páginas. Mas mais do que isso, esses lindos quadrinistas ingleses também criaram seus

mundos paralelos, que concentram todo o poder inato do mundo. Todo esse “poder”, tanto no sentido das possibilidades quanto da força está contido, no primeiro exemplo, o *Barbelith*, que Grant Morrison criou em 1994, para a série mágica-surrealista *Os Invisíveis*. Como diz Delfin no posfácio do primeiro compilado brasileiro da série, *Barbelith* é a pílula vermelha. Conforme a própria definição do escritor, *Barbelith* é a placenta do mundo, um lugar benigno e inteligente, que tem a função de ajudar os humanos a atingirem sua natureza verdadeira além do conceito subjetivo do “self”. É, uma definição bem complicada mesmo, mas com umas duas cervejas você entende.

Se estendendo para além, ou talvez um pouco aquém do *Barbelith*, temos o conceito da *Immateria*, criada em 1999, por Alan Moore, em uma de suas melhores séries, *Promethea*. A personagem principal desse quadrinho, a *Promethea*, é um avatar da imaginação e a *Immateria* é o reino da imaginação, onde acontecem as histórias, as artes, a magia e todo nosso estofado criativo. Esse avatar já habitou diferentes corpos desde a invenção da escrita e vem mudando seu aspecto conforme o conceito de imaginação vem mudando. *Promethea* se manifesta no mundo real ao longo dos séculos, por meio da imaginação de uma grande quantidade de indivíduos, que conseguem incorporá-la e canalizar a energia dela.

A criação da sociedade e das histórias estão interligadas

Por último, mas não menos importante, temos a criação de 2009, de Mike Carey na série *O Inescrito*. Carey nos traz o *Leviatã*, um monstro marinho que se alimenta e contém todas as histórias do mundo. Enquanto que na obra de Thomas Hobbes o *Leviatã* era a própria socie-

dade moderna, para Mike Carey a criação da sociedade e das histórias estão interligadas. Para se comportarem em sociedade, os seres humanos precisaram de histórias: “Se você não fizer isso, os demônios vão te levar para o inferno” ou “Quando fui caçar encontrei um monstro que nunca tinha visto antes”. Por isso, na história de Carey, o *Leviatã* começa quando a primeira história, a de *Caim*, é contada. E toma forma quando a primeira história, a de *Gilgamesh*, é escrita.

Se formos observar essas três formas de pensar “fora da realidade”, poderemos perceber um padrão do macro para o micro. O *Barbelith* é toda a subjetividade humana, e isso vai desde maneirismos, gestos, interpretações. O *Barbelith* contém a *Immateria*, que é a imaginação. Já a *Immatéria* contém o *Leviatã*, pois da imaginação vem as histórias. Logo *Barbelith*>*Immateria*>*Leviatã*. Ironicamente essa também é a ordem de criação das histórias, todas vindas de escribas ingleses, que, de certa forma, se inspiraram uns nas obras dos outros.

Masturbação é sucesso

Não por acaso, Morrison e Moore são adeptos da magia performática, que consiste na realização. Ou seja, imaginar um objetivo e concretizá-lo. Nada muito distante das práticas budistas ou da neurolinguística. Para que as vendas de seu *Os Invisíveis* alcançassem sucesso, Grant Morrison fez um apelo aos fãs da série, que se masturbassem num determinado dia e hora olhando para um selo místico criado por ele. Não sei se os fãs atenderam ao apelo, mas a série continuou até o fim planejado pelo seu criador. Também não sei se Mike Carey é adepto da magia performática, mas sei que os temas ocultos e a magia lhe são caros, tendo em vista toda sua obra em livros e quadrinhos.

E a *Matrix*? O que tem a ver com isso? A *Matrix* é o mundo paralelo que existe no nosso mundo. Fãs de quadrinhos vivem em mundo paralelo. Assim como fanáticos por futebol. Ou radicais veganos. A primeira vez que fui à uma boate gay, encontrei o tio de um amigo meu lá. Ele me cumprimentou e disse: “Seja Bem-Vindo à Matrix!”.

A era dos quadrinhos de forma

Estamos vivendo uma era em que os quadrinhos precisam se fortalecer em seu suporte mais antigo: o papel. A concorrência está aí. São os *webcomics*, os *motioncomics*, os quadrinhos em *app*, os quadrinhos em PDF e digitais pirateados. Mas o papel continua forte. A razão é que, por mais arcaico que seja, a leitura em papel permite uma experiência única no caso dos quadrinhos. Através dele, o conhecimento está nas mãos do leitor, que controla o ritmo da história e da leitura. Hoje muitos quadrinhos brincam com a forma como são produzidos, seja no layout de página, seja no design gráfico, nas onomatopeias, enfim, os quadrinhos de hoje abusam dos recursos gráficos para tornar essa mídia plena. Mas como foi que chegamos a esse patamar? Vou explicar em alguns itens.

Influência das *graphic novels*

Na metade da primeira década do século XXI, as *graphic novels* começaram a se proliferar nos EUA e no Brasil da mesma forma que os álbuns fazem na Europa. Porém, a diferença é que as *graphic novels* vindas dos Estados Unidos possuem uma peculiaridade que os álbuns não têm, que é a quantidade de páginas. As *graphic novels* parecem-se com tijolões que passam das 200 páginas e, com uma extensão tão grande, os autores se permitem mais experimentações na narrativa, como fazem Jeff Lemire em seu *Essex County* ou Craig Thompson em

Retalhos. Ainda temos o fenômeno *Scott Pilgrim Contra o Mundo*, de Brian Lee O'Malley, que casa a narrativa dos quadrinhos com os efeitos e qualidades próprias dos videogames.

Construindo histórias quadro a quadro

Porém o maior revolucionário da forma no quesito *graphic novels* é Chris Ware e suas publicações na revista *ACME Novelty Library*, de onde saiu *Jimmy Corrigan – O menino mais esperto do mundo*. Nessa história, que pode ser lida de diversas maneiras, Ware brinca com a forma, mesmo que o conteúdo e o sentido da história se percam um pouco. Depois, mais tarde, Ware criou o genial *Building Stories*, uma caixa recheada de comics de todos os tamanhos e formas – ainda que apenas no papel – que separados contam uma história, mas juntos contam uma ainda maior. Uma espécie de *transmídia* dentro da mesma mídia.

Aproximação com os quadrinhos *indie*

Nos Estados Unidos a cultura *indie* tem muita força e vem se profissionalizando desde os anos 60, quando existia a cultura dos fanzines, diferente do Brasil, que vem aproveitando dessa profissionalização massiva desde os anos 2000. Lá, muitos artistas começam trabalhando em pequenas editoras e, para se destacarem num mercado tiveram de inovar na forma. Seja na forma da linguagem, como fez Brian M. Bendis; seja na narrativa, do jeito de Jason Aaron, Brian Wood e Nick Spencer; ou na própria forma, como fazem Kieron Gillen e Jamie McKelvie em seus *Jovens Vingadores*.

Os arqueiros da vanguarda

Guardando as portas da entrada para a vanguarda da forma na indústria *mainstream* estão dois bastiões armados e aljava e arco: *Gavião Arqueiro* e *Arqueiro Verde*. Dois personagens com grande destaque em outras mídias – cinema e séries – os dois vêm angariando fãs seja no audiovisual ou nos quadrinhos pela forma despreocupada e *worry free* dos arqueiros. Essa posição dos personagens combina e muito com experimentações na forma.

Pelo lado do Arqueiro Verde temos o time formado por Jeff Lemire, o desenhista Andrea Sorrentino e o colorista brasileiro Marcelo Maiolo. Cito aqui o colorista porque ele tem um papel essencial nessa ponderação sobre a forma. É ele quem dá ênfase às onomatopeias, criando um contraste colorido/monocromático/preto e branco com a arte assemelhada à stêncil de Sorrentino.

Pelo lado da Marvel, a HQ do *Gavião Arqueiro*, por Matt Fraction, David Aja e demais artistas, é menos sisuda, brinca com a linguagem, a narrativa, a forma, os desenhos, a cores. Talvez seja o representante mais genuíno desta discussão. A história de maior destaque nisso tudo é a do cachorro Sortudo/Mossarela que “fala” na linguagem de sinais e inspirou o trabalho de Eduardo Damasceno e Luiz Felipe Garrocho na *Graphic MSP Bidu – Caminhos*.

Orientados pelo grid

Desde muito antes de Alan Moore, os quadrinistas vêm se orientando pelo grid para traçar o layout de páginas dos quadrinhos. Explico.

Grid é uma ferramenta que orienta os designers gráficos, trata-se de uma grade de riscos entrecruzados, verticais e horizontais, que orientam a disposição de elementos nas páginas. No caso dos layouts de quadrinhos, se trata da composição dos quadros na página. Em *Watchmen*, Alan Moore e Dave Gibbons utilizaram um grid de 9 quadros por página para contar a história, podendo haver aglutinações e divisões. Foi assim que apresentaram as variações da história *Temível Simetria*, sobre *Rorschach*, em que os grids das páginas são espelhados.

Alan Moore não é o único a usar esse elemento: David Lapham usou um grid de oito quadros por páginas no seu premiado *Balas Perdidas* e no maravilhoso *Fell* foi a vez de Warren Ellis e Ben Templesmith trabalharem com seis quadros por página. Até Scott Snyder e Greg Capullo perverteram o grid ao colocarem o seu *Batman* numa história labiríntica em que a história, para ser lida, era preciso virar a revista e de cabeça para baixo e sair girando a publicação.

Outro trabalho de grid, mas agora nos quadrinhos brasileiros foi o que Danilo Beyruth fez em seu *Astronauta – Magnetar*, seu trabalho para a *Graphic MSP*. Para retratar a rotina do personagem, ele fez uma divisão de quadros em progressão geométrica para mostrar como a rotina do personagem principal era repetitiva e maçante.

Forma > Conteúdo ou Forma = Conteúdo?

Então, depois de ter falado tudo isso, temos de refletir: nos quadrinhos de hoje, a forma se sobressai ao conteúdo? Eu acho que não. Peguemos quadrinhos pioneiros das *Sunday Strips* (Páginas Dominicais) como *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McKay e *Krazy Kat*, de George Herriman, que apesar de surreais conseguiam passar

suas histórias muito bem para um público muito menos experiente em leitura, em quadrinhos ou em cultura do que o atual. Imagino que, com exceção de Chris Ware – que brinca exclusivamente com a forma, sem privilegiar linguagem ou narrativa – , os quadrinhos atuais estão numa fase, ou melhor, numa era em que a forma se equivale ao conteúdo. Os artífices dos quadrinhos finalmente aprenderam a usar e abusar de suas potencialidades e tornariam isso um recurso narrativo tão eficiente como as elipses de *flashback* ou *flashforward*.

Como dizia a máxima do comunicólogo Marshall McLuhan, “o meio é a mensagem”. A forma com que se escolhe o meio que a história vai ser divulgada já é a história em si. Cada meio possui suas particularidades e potencialidade se escolher quadrinhos para contar uma história significa: subtexto, elipses de tempo, plano geral x *close up*, controle do tempo da narrativa pelo público, identificação com os personagens através do visual, efeitos especiais inesperados, linguagem coloquial, e, claro, experimentação e inovação que, desde sempre, foi um sinônimo quando se trata de quadrinhos.

Painéis em pixels \neq Painéis no papel: as diferenças entre o quadrinho digital e o analógico

Os quadrinhos digitais vêm se proliferando de maneira incrível, principalmente aqueles em aplicativos para dispositivos móveis. O que ainda não chegou a um consenso foi a maneira como esses quadrinhos devem ser apresentados. Não existe um padrão e provavelmente nunca existirá. Erick Loyer, um criador de quadrinhos digitais, responsável pelas séries *Upgrade Soul* e *Ruben & Lullaby* lançou um vídeo sensacional sobre quadrinhos digitais chamado *Timeframing: The Art of Comics on Screens*, uma análise profunda de como as telas e os quadrinhos podem trabalhar em conjunto. Vou fazer um apanhado geral do conteúdo do vídeo.

Para além da definição

Em seu revolucionário livro *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud cunhou a seguinte definição para os quadrinhos: “Imagens pictóricas ou outras justapostas em sequência deliberada”, porém, com o advento dos quadrinhos digitais, em seu livro seguinte, *Reinventando os Quadrinhos*, McCloud resolveu transformar sua definição no seguinte termo, os quadrinhos agora são “um mapa do artista para o próprio tempo”.

Segundo a antiga definição de McCloud, quebrar a imagem em quadros e separá-los dos layouts utilizando sequências de vídeos é o mesmo que quebrar a própria essência dos quadrinhos em sua identidade pri-

mordial. Da mesma forma que acontece na visualização guiada dos quadrinhos no *comiXology*, onde o leitor não tem acesso ao tempo de exposição, podendo, entretanto, ampliar ou diminuir os quadros dos comics.

Uma faca de dois gumes

Em seu livro *About Digital Comics*, de 2009, Balak explicava como devem se manter os quadrinhos digitais para que permaneça dentro de uma definição mínima de tal coisa. Devem haver pelo menos dois quadros justapostos e, com um clique, o leitor poderia avançar ou retroceder na narrativa. Assim funcionam os aplicativos Marvel APP para leitura dos quadrinhos da Marvel Comics e o aplicativo de quadrinhos digitais *Thrillbent* (2014), uma iniciativa de Mark Waid.

Ao mesmo tempo, sugeriram games que se utilizam de recursos dos quadrinhos para dar uma dimensão plana às animações e computações gráficas, como o caso do jogo *Ultimate Spider-Man* (2005) e os *motion comics* como *Watchmen: The Motion Comic* (2014). Esses efeitos e essas adaptações, polarizam a atenção da audiência produzindo uma experiência de imersão, que diferem dos quadrinhos por se utilizarem de efeitos audiovisuais.

Na definição de Balak, é necessário haver interação com o leitor no controle do tempo. Assim, o usuário é convidado a clicar para ver o próximo quadro ou o anterior, não importando quão grandiosa e espetacular foi a experiência temporal naquele momento da narrativa que poderia estragar a experiência como um todo. Eric Loyer diz que para romper as barreiras dos quadrinhos digitais ou de se manter fiel à experiência dos quadrinhos em papel é necessário descobrir ou redescobrir o efeito do estático na narrativa.

Existiria uma solução?

Segundo McCloud em seu livro *Reinventando os Quadrinhos*, a solução para os quadrinhos digitais seria a utilização do que ele chamou de *Infinite canvas*, ou seja, a história corre infinitamente de cima para baixo, no caso de visualização vertical; ou da esquerda para a direita no caso de visualização horizontal. Ou ainda, a solução seria trabalhá-lo como uma hipermídia como a internet, com links para diversas partes. Loyer usa o exemplo da pesquisa do Google Imagens para isso, ou ainda o site Pinterest onde há links de imagens para imagens e conjuntos de imagens.

Um belo exemplo que Loyer nos dá é o quadrinho *Our Teyota was Fantastic*, do quadrinhista francês Boulet (2009) que através de gifs e efeitos de iluminação mostra as lembranças de um menino a passear com o carro da família. Como Loyer mostra em seus próprios quadrinhos digitais, uma forma de trabalhar bem essa mídia é a utilização da ilusão de óptica em movimento, assim como a continuidade de som/imagens estáticas.

Por fim, Loyer nos diz: “Estamos vivendo numa era não apenas de telas, mas de telas divididas; caixas de tempo estão ao nosso redor. Nós as encontramos em sequências divididas de filmes e na TV, jogos de videogame multiplayer, videoconferências, e mais – para onde nos virmos, parece que caixas de tempo tem se tornado uma parte importante na maneira como nos comunicamos visualmente. Conforme isso acontece, um meio tem se provado um grande adepto em coreografar caixas de tempo com propósitos narrativos: os quadrinhos”.

Mais uma razão da importância que os quadrinhos têm tomado nas nossas vidas e nós nem percebemos. Viram só?

Agradeço ao amigo Daniel Simon por ter me passado esse vídeo sensacional.

Por que ler os (quadrinhos) clássicos?

Muitos se perguntam por que quadrinhos um leitor iniciante da mídia deveria começar. É verdade que existem inúmeros “cânonos” dos quadrinhos como *Little Nemo in Slumberland*, *Terry e os Piratas*, *Os Sobrinhos do Capitão*, *Popeye*, *Mandrake* e até certas obras dos quadrinhos de super-heróis. Mas o que são os clássicos dos quadrinhos? Na literatura podemos contar com a *Odisséia*, as *Metamorfoses* de Ovídio, a *Divina Comédia*, e até a *Bíblia* como livros clássicos. Mas e os “clássicos dos nossos tempos”, onde se encaixam? Para isso invoco o livro *Por que ler os clássicos*, de Ítalo Calvino, para tentar nos fazer compreender essa clássica bagunça.

No livro de Calvino, antes de definir clássicos, ele busca definir o que é um clássico e faz isso através de 14 itens, os quais vou tentar transportar para o âmbito da nona arte, as nossas tão queridas histórias em quadrinhos. Vamos lá, então. Apertem seus cintos e a qualquer caso de despressurização, máscaras de personagens de quadrinhos cairão automaticamente na sua cabeça. As setas laterais você pode utilizar para fugir a um post anterior ou posterior. Use o assento pra flutuar em outras leituras de quadrinhos. Ok, chega de enrolação, vamos ao que interessa:

1. *Os clássicos são aqueles livros dos quais, em geral, se ouve dizer: “Estou relendo...” e nunca “Estou lendo...”*

Se aplicarmos isso nos quadrinhos, todos eles serão clássicos. Ora, quadrinhos são rápidos e fáceis de ler. Uma ida no banheiro resolve

uma revista (ou não). Acho que para os quadrinhos funcionaria melhor com “Estou lendo de novo...” ou “Estou analisando essa HQ para o meu TCC...”. Aí sim poderíamos dizer que é um clássico, mas ainda assim...

2. Dizem-se clássicos aqueles livros que constituem uma riqueza para quem tenha lido e amado; mas constituem uma riqueza não menor para quem se reserva a sorte de lê-los pela primeira vez nas melhores condições para apreciá-los.

Acho que para os quadrinhos há duas saídas: ou é aquele quadrinho transformador do leitor, aquele *mindblowing* que te faz ver o mundo de outra maneira ou são aqueles quadrinhos com os quais aprendemos a ler quadrinhos, que possuem valor sentimental, como os *X-Men* ou algumas histórias da *Turma da Mônica* têm para mim. Condições de apreciar não valem para as HQs. Podemos ler no banheiro, no ônibus, na cama, na internet ou no celular.

3. Os clássicos são livros que exercem uma influência particular quando se impõem como inesquecíveis e também quando se ocultam nas dobras da memória, mimetizando-se com o inconsciente coletivo ou individual.

Quantas capas de quadrinhos fazem referências a capas de quadrinhos? Quantos quadrinhos referenciam a outros quadrinhos? Podemos dizer que a cultura dos comics é bastante incestuosa, mas através dela também conhecemos particularidades do mundo em que vivemos. Nossos quadrinhos preferidos vão estar em nossa mente, aquela cena gravada no cérebro, evocada e evocada várias vezes, como aqueles episódios de *Chaves* que já vimos vezes e vezes, todos sabemos que o *Hulk* é “incrí-

vel”, por exemplo e que o *Batman* é auxiliado pelo *Robin*. Coisas que já entraram para o inconsciente coletivo.

4. Toda releitura de um clássico é uma leitura de descoberta como a primeira.

Por isso é bom ler no papel algo que você leu no scan. Além do artifício da tradução, há uma segunda leitura. Inúmeras HQs guardam uma segunda, uma terceira, quarta e quinta leituras, como o caso de Flex Mentallo.

5. Toda primeira leitura de um clássico, na verdade é uma releitura.

Num mundo que pipoca produções estreladas por super-heróis aqui e ali, quem pode dizer qual é a versão definitiva de um super? É a do cinema? É a da série? Do desenho animado? Do romance? Ou seja, se você conheceu os Vingadores do filme, o quadrinho dos heróis mais poderosos da Terra, será, sem dúvida, uma releitura. Ainda que no primeiro caso não necessariamente tenha envolvido o ato de decifrar palavras.

6. Um clássico é um livro que nunca termina de dizer aquilo que tem para dizer.

Para isso talvez os quadrinhos não sirvam, porque existem muitas histórias beem rasas. Mas se formos parar para analisar a elipse, ou seja, a sarjeta, ou ainda, a transição entre quadrinhos, há muita história que se encerra ali dentro. É nossa imaginação que completa tudo. Esse mecanismo sempre tem algo mais a dizer.

7. Os clássicos são aqueles livros que chegam até nós trazendo consigo as marcas de leituras que precederam a nossa e atrás de si os traços

que deixaram na cultura ou nas culturas que atravessaram (ou mais simplesmente na linguagem e nos costumes).

Santa definição, *Batman!* Para o alto e avante com essa definição! Ao infinito e além! Todas essas frases já viraram bordões populares e estão inseridas na nossa cultura como a receita da Palmirinha ou da Cozinha Maravilhosa da Ofélia. Mas claro que os quadrinhos utilizam de estruturas de histórias anteriores à sua criação, no final do século XXI. Anteriores até do que a palavra escrita, quando eram contadas nas formas de mitos e lendas. Os sete argumentos básicos, que dizem por aí. Todas as formas de contar história, os utilizam de uma maneira ou de outra.

8. Um clássico é uma obra que provoca incessantemente uma nuvem de discursos críticos sobre si, mas continuamente repelem para longe. Obras de muito destaque ou de imenso clamor da mídia dão medo, tamanho é o seu peso cultural. E isso acontece com os quadrinhos também. Muita gente foge de *Watchmen* ou de *Sandman*, mas também muita gente não quer ler *Fantasma* e *Mandrake*, obras incessantemente discutidas, mas que repelem os leitores por seu “peso cultural”.

9. Os clássicos são livros que, quanto mais pensamos conhecer por ouvir dizer, quando são de fato lidos mais se revelam novos, inesperados, inéditos.

Se estudássemos quadrinhos, ou história dos quadrinhos em qualquer escola ou faculdade – fato inexistente no Brasil de hoje – existiriam os quadrinhos chatos, como os livros de José de Alencar, que a gente teria de ler por obrigação. Mas também teriam quadrinhos como Machado de Assis, em que a leitura superficial do pré-vestibular não seria sufi-

ciente para contemplá-lo e cada vez que os lêsemos veríamos como são atuais e lidam com problemas contemporâneos. Quadrinhos, em sua maioria são bem datados e pertencem a um período circunscrito, mas há aqueles que comunicam além de seu tempo e provocam novas leituras como os undergrounds de Robert Crumb ou até mesmo *O Incal*, de Alejandro Jodorowsky e Moebius, transfigurado em *O Quinto Elemento* com Bruce Willis e Milla Jovovich.

10. *Chama-se de clássico um livro que se configura como equivalente do universo, à semelhança dos antigos talismãs.*

Qual HQ seria um *Aleph* de Borges para nós? Eu diria que todos, Scott McCloud, autor de *Desvendando os Quadrinhos* – um clássico da teoria dos quadrinhos em forma de quadrinhos – fala que o humano se encontra na figura humana desenhada e nela se identifica. Todo o quadrinho possui uma representação de mundo. Está lá sua verossimilhança: na imagem. Há quadrinhos que se utilizam apenas da imagem sequencial e aqueles que o fazem bem, são clássicos da narrativa, são, ao mesmo tempo revigorantes leituras pós-modernas.

11. *O “seu” clássico é aquele que não pode ser-lhe indiferente e que serve para definir a você próprio em relação e talvez em contraste com ele.*

Nossos livros e autores preferidos dizem muito sobre nós mesmos, caros leitores. Guardem o que eu falo, porque nossas leituras nos definem, pois elas também fazem parte da nossa bagagem, elas nos tornam quem somos. Então é por isso que fazer listas de melhores quadrinhos de todos os tempos é uma besteira sem tamanho, porque eles estão mudando com você e você está mudando com eles. E sim, ninguém vai concordar

100% com você. Claro, se você quer audiência faça uma lista dos seus 10 melhores, vai ter audiência sim, e muito, muito xingamento.

12. *Um clássico é um livro que vem antes de outros clássicos; mas quem leu antes os outros e depois lê aquele já conhece seu lugar na genealogia.*

Quem lê *Watchmen* sai transformado. *Flex Mentallo*. *Sandman*. *Maus*. *Habibi*, *Cicatrizes*. Quem leu reconhece o papel dele dentre as outras obras. Até quem não curte tanto um Manara ou um Moebius como eu sabe reconhecer o virtuosismo dos dois artistas, ainda que sua narrativa em questão de enredo deixe a desejar. (Quê? Tou tentando deixar esse texto polêmico! Audiência!).

13. *É clássico aquilo que tende a relegar as atualidades à posição de barulho de fundo, mas ao mesmo tempo não pode prescindir desse barulho de fundo.*

Imagine se *Maus*, de Art Spiegelman, não tivesse a parte do filho. Esse é o barulho de fundo imprescindível para tornar a obra “A OBRA”. Apenas comparando a situação do pai de Art durante o holocausto com a dos dias de hoje é possível estabelecer um paralelo, ou um paradoxo, de como esse terrível acontecimento na história humana deixou marca na família Spielgeman. No quadrinho ganhador de Pulitzer de 1991, ele está pincelando aqui e ali sua vida comum, seus percalços com o pai, ao mesmo tempo que mostra o mini-holocausto que se tornou a vida do pai depois do horror da Segunda Guerra Mundial. Às vezes o barulho de fundo é só o eco do grito principal, reforçando o que, em forma de grito, não poderíamos perceber.

14. *É um clássico aquilo que persiste como rumor mesmo onde predomina a atualidade mais incompatível.*

Por trás do espaço da *Barbarella* havia a libertação feminina. Por trás da caipirice de *Ferdinando*, de Al Capp, estavam as questões daquele tempo que persistem no nosso. *Batman* é um psicótico tão terrível quanto seus vilões. O *Sonho* de *Sandman*, se sonhasse, seria um ser melhor. Nós que lemos quadrinhos sabemos o quanto as dimensões ou atualidades incompreensíveis estão envolvidas nas nossas leituras. E nem por isso deixamos de compreender seu paralelo com a realidade, por um lado, até a compreendemos melhor e nos tornamos melhores sujeitos atuantes na sociedade.

Como uma lista dos 10 melhores, a definição de clássicos da literatura quadrinística é muito subjetiva, mas já que citei um monte por aqui, dá pra começar com esses, depois você volta aqui e me diz o que achou ou faz sua famigerada lista dos melhores quadrinhos de todos os tempos da última semana. O melhor mix brasileiro de HQ de super-herói americana. O melhor álbum recente de republicações sucessos do passado.

Por que os balões de pensamento foram praticamente extintos?

Se você pegar uma revista em quadrinhos nas bancas ou nas livrarias que foram publicadas há pelo menos dez anos atrás de lançamento vai perceber que os balões de pensamento estão praticamente ausentes dessas publicações. Principalmente nas revistas mainstream de super-heróis. Nas revistas infantis eles continuam, de certa forma, mais comuns. Mas o que foi que fez o pensamento desaparecer praticamente dos quadrinhos que lemos e que mecanismos se colocaram no lugar dele? É o que vamos saber neste artigo.

Quando estudamos quadrinhos na escola – isso quando estudamos – conhecemos os tipos de balões. Em primeiro lugar vem o balão normal, o de fala. Seguido a ele vem o nosso caso de estudo, o balão de pensamento. Depois, ainda temos outros famosos como os balões de grito e de cochicho. Os balões de pensamento eram, portanto, os segundos mais comuns. Stan Lee foi um cara que deixou os balões de pensamento cada vez mais inócuos. Repetindo a própria ação e o pensamento óbvio do herói em diversas situações. Uma justaposição de palavras e imagens desnecessária. Era apenas uma necessidade que os editores da época achavam que todo quadrinho deveria ter um balão de texto.

Nas histórias dos X-Men de Chris Claremont, a indecisão dos heróis era quase sempre marcada por seus dramáticos pensamentos sobre a vida. Essa forma de encarar as coisas, a super adjetivação e o drama teatral nas histórias do escriba dos X-Men acabou dando um nome para

esse estilo: os claremontismos. Claremont também repetia coisas básicas que os leitores já estavam cansados de saber nos seus balões de pensamento. Mas com o findar dos anos 90 e o início da influência de Watchmen e de Cavaleiro das Trevas e suas narrativas em off e o contar de histórias descomprimidas à forma dos autores indies como Mark Millar e Brian Michael Bendis fizeram o balão de pensamento se tornar algo em desuso.

Mas esse não é um acontecimento relegado apenas aos quadrinhos, ou aos comics. Você se lembra daquelas novelas mexicanas em que a Maria do Bairro escorregava porta abaixo pensando no seu amor Luiz Alfonso que a havia deixado, enquanto se debulhava em lágrimas? Ou o vilão do filme pensando consigo mesmo que o herói não iria se dar bem daquela vez? Pois é, revelar os pensamentos acabou se tornando uma cafonice. Mais legal é induzir o leitor por um caminho de pensamento através das ações de um personagem. De como ele age, manipula, o que escolhe para usar, onde ele vai e com quem convive. Às vezes mostrar essas coisas é muito mais rico do que mostrar o personagem pensando algo.

Escritores e artistas podem não querer usar balões de pensamento, expressando a ação através do diálogo falado e do desenho. Às vezes os balões de pensamento são vistos como um método ineficiente de expressar porque estão diretamente ligados à cabeça do pensador. Isso se coloca em oposição às captions, narrações em off ou de métodos como caixas de legenda, que podem ser usados tanto como uma expressão de pensamento quanto de narração. Estes últimos, diferentemente dos balões de pensamento, são mais versáteis, pois podem existir em um painel completamente diferente daquele do pensamento do personagem. No entanto, eles são restritos ao ponto de vista atual do person-

gem. Um exemplo é o V de Vingança de Alan Moore e David Lloyd, em que, durante um capítulo inteiro, um monólogo expresso em legendas serve não apenas para expressar os pensamentos de um personagem, mas também o humor, o status e as ações de outros três.

Além disso, como os quadrinhos são um meio e um sistema de representação da narrativa que acontece de formas e combinações únicas, eles também podem recorrer a analogias e metáforas para designar os pensamentos, frustrações, desejos e intenções dos personagens. É o caso do magnífico Asterios Polyp, de David Mazzucchelli, que se utiliza de inúmeras metáforas, da arquitetura ao teatro para escrever a história a partir da visão do irmão gêmeo natimorto de Asterios, Ignatius. Assim, às vezes até mesmo uma composição de layout pode traduzir melhor os pensamentos de um personagem e o clima da história do que o pensamento do personagem em sim dentro daquele balão todo recortadinho que parece uma bolachinha de leite da vaquinha.

Outra explicação que eu li para usar captions no lugar de balões é que as caixas de legenda podem ocupar as palavras com mais eficiência do que os balões ovais, permitindo que os escritores coloquem mais texto em uma página. Além disso, a falta de rabicho das caixas aumenta a flexibilidade na colocação de textos. A diferença básica entre os dois é a seguinte:

- Balões de pensamento estão na ação. Os personagens respondem ao que está na sua frente através de balões de pensamento, e seus pensamentos são parte da ação;
- Legendas estão fora da ação. Os personagens da narração em primeira pessoa descrevem a ação através de um contexto visto de fora, possivelmente fornecendo contexto ou significado externo.

Ou seja, quando você lê “Meu nome é Wally West. Eu sou o Flash. O homem mais rápido do mundo”, está lendo um pensamento, mas também um convite para saber o que aconteceu com Wally West naquelas 22 páginas e acompanhar suas aventuras através de seu olhar. Ser capaz de ver o coração de um personagem, entender a diferença entre o eu interior e exterior deles, nos liga a esse personagem. Um narrador em primeira pessoa com essa mesma perspectiva se sente como um comparsa, um amigo próximo que compartilha confidências, alguém como nós.

O balão de pensamento também pode fazer isso, mas a caixa de legenda, com sua sugestão de estar e não estar naquele tempo e espaço ao mesmo tempo, é uma ferramenta superior para esse trabalho. O balão de pensamento, enquanto um monólogo dentro da ação, pode apenas sustentar esse status por curtos períodos. A narração em primeira pessoa em caixas de legenda pode estabelecer a vida interior do personagem por edições inteiras.

Os quadrinhos são particularmente adequados para dramatizar as diferenças entre os aspectos internos e externos de um personagem. Podemos não apenas ver o personagem agindo no mundo, algo que a prosa não permite. A prosa, entretanto, permite que devastemos a vida do personagem dentro de seus pensamentos. Nós, como na prosa, podemos ver os pensamentos desses personagens. Algo que o teatro, o cinema e a televisão não conseguem, a não ser nas formas toscas como citei acima.

Agradeço ao amigo e parceiro de maquinações quadrinísticas Romi Carlos por ter levantado esta questão.

Personagens normais não têm história

Vamos falar de personagens. Por que não temos histórias sobre super-heróis passando roupa ou indo trabalhar? Porque ninguém gostaria de ler isso. Histórias normais são chatas. Ninguém compra um gibi pra ler uma história “normal”. Passar roupa é chato. Trabalhar é chato, é tudo repetitivo. Esses momentos são cortados dos livros, dos gibis e dos filmes. Ninguém vai escrever uma música sobre passar roupa. A gente pode ter esses momentos na nossa vida, mas quando alguém perguntar pra você como foi seu dia e você disser “passei roupa”, ninguém vai perguntar “E aí, a camiseta azul estava muito amassada?” ou “Calças jeans você não precisa passar?”, mas vão mudar de assunto.

Ninguém vai escrever um quadrinho pra falar de uma rotina “normal”. Para atrair o público tem de haver alguma coisa diferente, que chame a atenção, que passe daquela coisa banal pro negócio estupendo. Por que eu estou falando isso? Simplesmente porque as pessoas costumam julgar quem não tem uma vida “normal”, ou dentro dos padrões estipulados pela sociedade. Trabalho, por exemplo, tem de ser das 9 às 5, *oh what a way to make a living, is just taking and no giving*, como diria Dolly Parton. Amores tem de ser monogâmicos e heteronormativos. Pessoas tem de ser brancas, católicas, ocidentais. Isso é ser “normal”. E isso é chato.

Personagens não são interessantes se forem “normais”. É a estranheza que mexe com as pessoas numa história, por isso elas leem. Você pode dizer que os coadjuvantes são pessoas normais e mesmo assim eles fa-

zem sucesso. Não, não são normais. Eles são amigos de super-heróis e isso já basta para deixá-los em perigo. Martha e Jonathan Kent eram um casal que não conseguia ter filhos. Isso já é bem fora do comum. Imagina! Um casal! Que não tem filhos! Que horror! Não pode!

Batman é um homem solteiro que vive com o mordomo e adota um filho cujos pais morreram num acidente do circo. Hum, cuidado, mas às bocas pequenas o milionário adotou o garotinho para se aproveitar dele, é sim! Tudo não fica mais interessante com intriga? Se não fazem intriga da sua vida, me desculpe, ela não é interessante e você não suscita nenhuma imaginação nas pessoas. Pegue seu certificado de “normal” ali no guichê e a certeza de que você está inapto para ganhar um gibi com seu nome de título.

Os “normais” são os famosos “lurkers”, pessoas de fóruns ou da internet que não têm nada a acrescentar, são apenas um número, são anônimas, são piores que trolls, ainda que os trolls não devam ser alimentados.

Por outro lado, os personagens mais queridos são aqueles disfarçados de normais, mas que possuem uma natureza reveladora. Pegue *Snapper Carr*, por exemplo. Ele representava o leitor comum dentro da *Liga da Justiça* e, mesmo assim, estalando seus dedos ele embarcava na aventura e introduzia o leitor e as pessoas comuns às maravilhas fantasiadas da *Liga da Justiça*. Até que (!) se tornou um vilão!

Pegue o gato da *Poderosa*. Todos pensavam que era um gato comum, mas não, ele era um espião (mesmo que contra sua vontade de gato). Pegue *Jimmy Olsen*, quantos superpoderes ele teve e continuou sendo um jovem comum? *Alfred*? *Etta Candy* em suas diversas encarnações? *Ma Hunkel*, uma boa velhinha que era um super-herói travesti nos seus áureos tempos? É, acho que ninguém é normal nos gibis. Nem na vida real. Se você se acha muito normal, existe uma doença

chamada “normose”, é sério. É a doença que faz as pessoas ficarem deprimidas por não conseguirem ser comuns o suficiente para que tenham permissão de viver como querem e bem entendem. Problemas da sociedade pós-moderna. Por isso, deixe de lado essa ladainha de que o melhor é ser normal e vá procurar sua esquisitice, senão você não ganha um gibi só seu.

Referências

- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- COSTA, Maria Cristina Castilho. *A milésima segunda noite: da narrativa mítica à telenovela: análise estética e sociológica*. Annablume, 2000.
- EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 1983.
- ECO, Umberto. O Mito do Superman. In: *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- KARTALOPOULOS, Bill. *Why comics are more important than ever*. 2014. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter_b_6056736.html>. Acesso em: 08 dez. 2014.
- LOYER, Eric. *Timeframing: the art of comics on the screen*. 2014. Disponível em: <<http://www.creativeapplications.net/news/timeframing-the-art-of-comics-on-screens/>>. Acesso em 21 nov. 2014.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2005.
- McCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2007.
- McCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2006.

- MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2006.
- MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1970.
- O'NEILL, Dennis. *Guia oficial DC comics: Roteiros*. São Paulo: Opera Graphica, 2005.
- PARKIN, Lance. *Pocket essentials Alan Moore*. London: Pocket Essentials, 2001.
- PRATTEN, Robert. *Getting started in transmedia storytelling*. CreateSpace, 2011.
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.
- SANTIS, Pablo de. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós, 1998.
- SRBEK, Wellington. *Um mundo em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- WOLK, Douglas. *Reading comics: how graphic novels work and what they mean*. Cambridge: DaCapo Press, 2007.
- WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: the transformation of youth culture*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2003.



GUILHERME “SMEE” SFREDO MIORANDO

é quadrinista, roteirista, designer gráfico e produtor cultural. Desde 2021 tem atuado como curador da Gibiteca da Biblioteca Pública do Estado (Rio Grande do Sul). É doutorando em Ciências da Comunicação, Mestre em Memória Social e Bens Culturais, Especialista em Imagem Publicitária e também em Histórias em Quadrinhos, Bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda. Faz parte da ASPAS (Associação de Pesquisadores em Artes Sequenciais) e é membro-fundador da AQUARIOS (Associação de Quadrinistas do Rio Grande do Sul). Vive em Porto Alegre/RS com seus gatinhos, Gil e Gal.

QUADRINHOS SÃO UM SUPERPODER.

Com eles conseguimos usar os dois lados do cérebro ao mesmo tempo e raciocinar mais rápido do que as pessoas que não estão acostumadas com esse tipo de leitura. Lendo quadrinhos, você interpreta texto e imagem como elementos independentes e também como uma coisa só.

O CONTEÚDO aqui apresentado foi publicado primeiramente no blog Splash Pages. Espero que você curta essa breve leitura e depois parta para o blog para se entreter com demais conteúdos sobre quadrinhos.

**Bom mergulho!
SPLASH!**

