

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA

Mário César Coelho

**DESENHO E ARQUITETURA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
UMA EXPERIÊNCIA EM ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**

Florianópolis
2019

Mário César Coelho

**DESENHO E ARQUITETURA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:
UMA EXPERIÊNCIA EM ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**

Tese acadêmica submetida à Comissão Avaliadora, como requisito parcial para promoção para a Classe E, Professor Titular da Carreira do Magistério Superior da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis

2019

FICHA CATALOGRÁFICA

COELHO, Mário César.

Desenho e arquitetura nas histórias em quadrinhos: uma experiência em ensino, pesquisa e extensão. Florianópolis: UFSC, 2019.

Tese acadêmica – Universidade Federal de Santa Catarina.

Centro de Comunicação e Expressão, CCE

1. Desenho 2. Quadrinhos. 3. Histórias em quadrinhos. 4. Arquitetura 5. Literatura
UFSC, CCE.

Aos desenhistas, vivos ou mortos.

AGRADECIMENTOS

A todos que contribuíram ao longo deste tempo para que eu conseguisse elaborar este trabalho. E, obviamente, não é possível enumerar a todos.

Aos professores e técnicos administrativos do Departamento de Expressão Gráfica do Centro de Comunicação e Expressão.

Aos membros da Comissão de Avaliação, Profa. Maria Lucia Camargo, Prof. João Eduardo Chagas Sobral, Profa. Marli Teresinha Everling, Profa. Sandra Makowiecky.

Profa. Maria Bernardete Ramos Flores, Profa. Alícia e Prof. Eduardo Jorge Félix Castells (in memoriam), Chico Homem de Melo e Lana Troia, Cláudia e Hermetes Reis Araújo, Rosa Maria Geiss, Pupella Cardoso, Thuany Kohlbach, Prof. Waldomiro Vergueiro.

Ao Grupo de Estudos em Quadrinhos, aos pesquisadores das Jornadas de quadrinhos, aos participantes dos encontros de panoramas circulares, aos grupos de Desenhos de Modelo Vivo, grupo de aquarela *Plein-air, urban sketchers*, aos professores de línguas estrangeiras Décio, Gisela Sardá e Henrique Búrigo. A todos os pesquisadores, estudantes e desenhistas com quem trabalhei durante todos estes anos.

Aos amigos e família, minha mãe, meus filhos Julia, Rodrigo, Gabriel.

À Maria Beatriz Shiozawa sem a qual eu não teria chegado até esta parte do caminho.

Figura 1 – Calvin e Haroldo: o livro o décimo aniversário, p.19.



Fonte: WATTERSON, Bill. **Calvin e Haroldo: o livro do décimo aniversário**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2013.

RESUMO

O objetivo deste trabalho é demonstrar que os quadrinhos, tendo como elemento essencial de sua linguagem o desenho, preservaram este campo de conhecimento através de seus vários segmentos, seja do desenho da figura humana e desenvolvimento de personagens, desenho de perspectiva, arquitetura, cenários e paisagens, técnicas visuais, gráficas e compositivas. Além disto, quer evidenciar sua importância no estudo de composições relacionando-as com a narrativa das histórias em quadrinhos. Enfoca-se o conjunto de técnicas expressivas tradicionais as quais alguns desenhistas de quadrinhos continuam utilizando: o desenho à lápis, o bico de pena, o pincel e o nanquim. As tecnologias digitais hibridizam com a velha tradição dos quadrinhos que continuam com uma narrativa centrada em personagens, cenários, cidades. Apresentamos uma abordagem das obras de Winsor McCay, François Schuiten, Angeli, Luiz Gê, Marcelo D'Saete, Pedro Franz, Felipe Parucci, Vittorio Giardino, Joe Sacco, Art Spiegelman, Keizi Nakazawa entre outros. Buscamos nos referenciar em autores que lidam diretamente com a temática, entre eles, Moacyr Cirne, Gonçalo Junior, Waldomiro Vergueiro, Nobu Chinen, Paulo Ramos, Santiago García, Daniele Barbieri, Scott McCloud, Thierry Groensteen, Eduardo Risso, Will Eisner. Esperamos que este recorte contemple a dimensão de mutabilidade e o quanto ainda são preservadas algumas formas de representação espacial. O tema da espacialidade, representações técnicas e práticas de desenho sempre se apresentam como desafios diante dos criadores de histórias em quadrinhos. Este trabalho fundamenta-se em muitas fases de pesquisa, apresentações em jornadas acadêmicas e colóquios sobre quadrinhos, grupo de estudo, disciplina de quadrinhos, nas aulas de desenho em toda a sua abrangência e num processo de leituras e criações compartilhadas de imagens sequenciais.

Palavras-chave: Desenho. Histórias em Quadrinhos. Arquitetura. Literatura.

ABSTRACT

The objective of this work is to demonstrate that comics, having as an essential element of their language the design, preserved this field of knowledge through its various segments, be it the human figure drawing and character development, perspective drawing, architecture, landscapes, visual, graphic and compositional techniques. In addition, it wants to highlight its importance in the study of compositions relating them to the narrative of comics. It focuses on the set of traditional expressive techniques that some comic book designers continue to use: the pencil drawing, the feather tip, the brush and the ink. Digital technologies hybridize with the old comic tradition that continues with a narrative centered on characters, settings, cities. We present an approach to the works of Winsor McCay, François Schuiten, Angeli, Luiz Gê, Marcelo D'Saete, Pedro Franz, Felipe Parucci, Vittorio Giardino, Joe Sacco, Art Spiegelman, Keizi Nakazawa among others. We sought to refer to authors who deal directly with the subject, among them, Moacyr Cirne, Gonçalo Junior, Waldomiro Vergueiro, Nobu Chinen, Paulo Ramos, Santiago García, Daniele Barbieri, Scott McCloud, Thierry Groensteen, Eduardo Risso, Will Eisner. We expect this clipping to contemplate the mutability dimension and how still some forms of spatial representation are preserved. The theme of spatiality, technical representations and drawing practices always present as challenges before the creators of comics. This work is based on many phases of research, presentations in academic journeys and comics, study group, comics discipline, in the drawing classes throughout its scope and in a process of readings and shared creations of sequential images.

Keywords: Drawing. Comics. Architecture. Literature.

RÉSUMÉ

L'objectif de ce travail est de démontrer que la bande dessinée, ayant pour élément essentiel de leur langage le dessin, a préservé ce domaine de la connaissance à travers ses différents segments, que ce soit le dessin de la figure humaine et le développement du personnage, le dessin en perspective, l'architecture, paysages, techniques visuelles, graphiques et de composition. En outre, il souhaite souligner son importance dans l'étude des compositions en les associant au récit de la bande dessinée. Il se concentre sur l'ensemble des techniques d'expression traditionnelles que certains concepteurs de bandes dessinées continuent d'utiliser: le dessin au crayon, la pointe de la plume, le pinceau et l'encre. Les technologies numériques s'hybrident avec la vieille tradition comique qui se poursuit avec une narration centrée sur les personnages, les décors, les villes. Nous présentons une approche des œuvres de Winsor McCay, François Schuiten, Angeli, Luiz Gê, Marcelo D'Saleta, Pedro Franz, Felipe Parucci, Vittorio Giardino, Joe Sacco, Art Spiegelman, Keizi Nakazawa, entre autres. Nous avons cherché à citer des auteurs qui traitent directement du sujet, notamment Moacyr Cirne, Gonçalo Junior, Waldomiro Vergueiro, Nobu Chinen, Paulo Ramos, Santiago García, Daniele Barbieri, Scott McCloud, Thierry Groensteen, Eduardo Risso, Will Eisner. Nous nous attendons à ce que cette coupure contemple la dimension de la mutabilité et le maintien de certaines formes de représentation spatiale. Le thème de la spatialité, des représentations techniques et des pratiques de dessin se présente toujours comme un défi devant les créateurs de bandes dessinées. Ce travail repose sur de nombreuses phases de recherche, des présentations dans des parcours académiques et des bandes dessinées, des groupes d'études, une discipline de la bande dessinée, dans les cours de dessin tout au long de son parcours et dans un processus de lecture et de création partagée d'images séquentielles.

Mots-clés: Dessin. Bandes dessinées. Architecture. Littérature.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Calvin e Haroldo: o livro o décimo aniversário, p.19.	6
Figura 2 – O menino amarelo, Yellow Kid, 1896.	29
Figura 3 – Little Nemo in Slumberland.	32
Figura 4 – Angelo Agostini, As aventuras de Nhôquim, 1869.	34
Figura 5 – Diante da Câmara de Vereadores. MOON; BÁ. <i>O alienista</i> , 2007.	46
Figura 6 – ASSIS, <i>O alienista</i> . VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.	47
Figura 7 – Capa de <i>O alienista</i> . MOON; BÁ. <i>O Alienista</i> , 2007.	48
Figura 8 – CAVALCANTI, Lailson de Holanda, <i>O alienista</i> [Machado de Assis], 2008.	49
Figura 9 – Capa do suplemento de leitura.	50
Figura 10 – A Casa Verde. ASSIS, <i>O alienista</i> . VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.	52
Figura 11 – A Casa Verde, detalhe. MOON; BÁ. <i>O alienista</i> , 2007.	52
Figura 12 – A Casa Verde. CAVALCANTI, <i>O alienista</i> [Machado de Assis], 2008.	53
Figura 13 – A Casa Verde.	53
Figura 14 – O médico na sacada. ASSIS, <i>O alienista</i> . VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.	54
Figura 15 – A revolta e o médico na sacada, detalhe. MOON; BÁ. <i>O alienista</i> , 2007.	55
Figura 16 – A revolta. CAVALCANTI, <i>O alienista</i> [Machado de Assis], 2008.	55
Figura 17 – O médico na sacada, detalhe.	56
Figura 18 – O médico na sacada, visão do interior, detalhe.	57
Figura 19 – Ruas de Itaguaí. ASSIS, <i>O alienista</i> . VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.	57
Figura 20 – Vista panorâmica de Itaguaí. MOON; BÁ. <i>O alienista</i> , 2007.	58
Figura 21 – A revolta. CAVALCANTI, <i>O alienista</i> [Machado de Assis], 2008.	58
Figura 22 – Cenário, arquitetura colonial. CAVALCANTI, <i>O alienista</i> [Machado de Assis], 2008.	59
Figura 23 – Capa de <i>A cartomante</i> [da obra de Machado de Assis].	60
Figura 24 – Capa de <i>A cartomante</i> [Conto de Machado de Assis], 2008.	62
Figura 25 – Página inteira, abertura de <i>A cartomante</i>	63
Figura 26 – Centro do Rio de Janeiro, FEVEREIRO.	64
Figura 27 – Casa da cartomante, FEVEREIRO.	65
Figura 28 – <i>A cartomante</i> de Pessoa, sobre fotografia de Marc Ferrez.	66
Figura 29 – Casa da cartomante, SALES; DIB, 2008.	67
Figura 30 – Passeio de Camilo e Rita na paisagem do Rio de Janeiro.	67
Figura 31 – Passeio de Camilo e Rita na paisagem do Rio de Janeiro.	68
Figura 32 – Campanário de Santo Hilário.	69
Figura 33 – Avistando os campanários.	70
Figura 34 – <i>A Paris de Swann</i> . HEUET, <i>Em busca do tempo perdido</i> [Marcel Proust], 2007.	71
Figura 35 – Assinatura de Vermeer como uma inscrição no muro. Johannes Vermeer, <i>The Little Street</i> (“ <i>Het Straatje</i> ”), c. 1658-1661, óleo sobre tela, 53,5x43,4, (detalhe).	72
Figura 36 – Estudo preliminar à <i>Chegada à cidade</i> , 1946, pastel sobre papel, 38,3 x 56,2 cm.	74
Figura 37 – Grafiteiro, p 94.	75
Figura 38 – Intervenção de Ernest Pignon-Ernest.	77
Figura 39 – Banksy, Graffiti área (o brasão foi tirado de uma marca de cigarro).	78
Figura 40 – Banksy, Graffiti Área, depois da intervenção.	79
Figura 41 – Cidade à venda.	80
Figura 42 – The Wall, graffiti na rua Tenente Silveira, Florianópolis, imagem e detalhe.	81
Figura 43 – Paredes do patrimônio histórico sem manutenção.	82
Figura 44 – Escola pública fechada, Rua Victor Meirelles.	83
Figura 45 – Prédio dos Correios em reformas.	83
Figura 46 – Colônia do Sacramento, Uruguai.	84
Figura 47 – Centro de Convivência na UFSC, Espaço fechado.	85
Figura 48 – Centro da cidade de Florianópolis.	86
Figura 49 – Campus da UFSC, CCE.	86
Figura 50 – Muro no Centro de Florianópolis.	87
Figura 51 – Campus da UFSC, CCE.	87
Figura 52 – Esteira fechada no Centro de Florianópolis.	88

Figura 53 – Alfabeto das ruas. Muros no Centro de Florianópolis em 2017.	89
Figura 54 – Detalhes de pichações em muro no Estreito.	89
Figura 55 – Detalhes de pichações em muro no Estreito.	89
Figura 56 – Muros com graffiti apagados.	90
Figura 57 – Cidade à venda, apagada, mas ainda com vestígios da escrita.	91
Figura 58 – Inscrição "ARTE" apagada ao lado da porta dos fundos no TAC.	91
Figura 59 – Inscrição "ARTE" apagada ao lado da porta no TAC. Detalhe.	92
Figura 60 – Detalhe do nome como Basquiat assinava seus graffiti.	95
Figura 61 – Basquiat, Untitled (World Trade Towers), 1981, óleo sobre tela, 127x127 cm.	95
Figura 62 – David Carson, Sumário da Revista Fenton.	96
Figura 63 – Chico Buarque, Calabar. Rio de Janeiro: Philips, 1973. Arte Regina Vater, fotografia Gianfranco, 31 cm x 31 cm.	97
Figura 64 – Antoni Tàpies, Sóc terra (I am Earth), 2004.	98
Figura 65 – White Brushstroke I, 1965, óleo e magna sobre tela, 121,9x142,2 cm.	99
Figura 66 – Capa de Encruzilhada de Marcelo D'Salete.	100
Figura 67 – Uso de texto e imagem.	102
Figura 68 – Cidade, manifesto.	103
Figura 69 – Ausência de textos nas paredes.	104
Figura 70 – A solidão das ruínas em O muro.	105
Figura 71 – Luiz Gê, Fragmentos Completos.	106
Figura 72 – Ponto de Encontro, página e Bob Cuspe no detalhe.	107
Figura 73 – Inscrição P.R. nas portas.	108
Figura 74 – Capa de A viagem da Família Real e Inscrição nas portas.	109
Figura 75 – Fazendo graffiti na estação de trem.	110
Figura 76 – Ed Piskor, pintura de latas de sopas nos vagões de trens em NY.	111
Figura 77 – Basquiat revelando sua TAG nos desenhos de rua.	112
Figura 78 – Manifestação de rua.	113
Figura 79 – Angeli, O lixo da história.	113
Figura 80 – Peter Kuper, Ruínas. Detalhes.	114
Figura 81 – Peter Kuper, Ruínas.	115
Figura 82 – Peter Kuper, Ruínas.	116
Figura 83 – Felipe Parucci, Apocalipse, por favor.	117
Figura 84 – Pichação "Respeita as mina das mina!". Campus UFSC.	117
Figura 85 – Ação se passando diante das esteiras fechadas.	118
Figura 86 – Marcelo D'Salete, Encruzilhada.	119
Figura 87 – Encruzilhada, de Marcelo D'Salete.	119
Figura 88 – Wagner William, Bulldogma.	120
Figura 89 – "Todo dia é 11 de setembro!"	121
Figura 90 – Biblioteca de Nova York com pichação na fachada.	122
Figura 91 – Brian Wood e Riccardo Burchielli, DMZ.	123
Figura 92 – Palimpsesto nas paredes da DMZ.	124
Figura 93 – Palimpsesto nas paredes da DMZ.	124
Figura 94 – A inscrição nas portas.	125
Figura 95 – Escrever sobre outra escrita.	126
Figura 96 – Arno, Pixotes. Detalhe ampliado.	126
Figura 97 – Peter Kuper, Ruínas.	127
Figura 98 – Detalhe. Ilegível.	128
Figura 99 – Hip Hop genealogia, Ed Piskor.	128
Figura 100 – Realizando o trabalho.	130
Figura 101 – Alternativas do desenho: manual e digital.	132
Figura 102 – Ferramentas clássicas do desenhista.	133
Figura 103 – Materiais tradicionais de desenho: canetas técnicas, bico-de-pena, pincel.	133
Figura 104 – Hergé, Passagem do lápis para nanquim.	135
Figura 105 – A linha clara.	135
Figura 106 – Angeli, Schuiten e Crumb, respectivamente. Detalhes.	137
Figura 107 – A morte da Rê Bordosa.	137

Figura 108 – Robert Crumb, Uma breve história da América.	138
Figura 109 – Schuiten, L'Enfant Penchée.	138
Figura 110 – Vittorio Giardino.	140
Figura 111 – Composição de valores, equilíbrio de massas.	141
Figura 112 – Visão do leitor.	142
Figura 113 – Unindo os quadrados se mostra o potencial de uso das vinhetas em páginas	145
Figura 114 – O grid de nove quadrados.	145
Figura 115 – A passagem dos planos.	147
Figura 116 – Do geral ao particular.	148
Figura 117 – Brian Wood, Ricardo Burchielli, DMZ e a tradução em português ZDM.	150
Figura 118 – Brian Wood, Ricardo Burchielli, DMZ.	150
Figura 119 - Sequência de página ZDM, edição brasileira.	151
Figura 120 – Sequência de páginas DMZ e início na edição brasileira.	152
Figura 121 – A estação de trem, a despedida.	155
Figura 122 – Trem na estação.	156
Figura 123 – Esquema da perspectiva da A Última Ceia de Leonardo da Vinci.	158
Figura 124 – Esquema de perspectiva central com escala humana.	159
Figura 125 – Desenho em perspectiva oblíqua.	160
Figura 126 – Perspectiva oblíqua ou com dois pontos de fuga.	161
Figura 127 – Perspectiva com três pontos de fuga, olhar de pássaro.	162
Figura 128 – Perspectiva com três pontos de fuga, olhar de verme.	162
Figura 129 – Plano de perspectiva. Um duelo na cidade.	163
Figura 130 – As investigações de Sam Pezzo, Vittorio Giardino.	163
Figura 131 – Esquema de perspectiva de rua com apenas um ponto de fuga.	164
Figura 132 – Apresentação de projeto urbano.	165
Figura 133 – Perspectiva de um ponto de fuga.	165
Figura 134 – Desenho de estudos de projeto.	167
Figura 135 – Ângulo de câmara diferenciado.	168
Figura 136 - As cidades, Bob Cuspe e Rê Bordosa.	170
Figura 137 – La Cage.	173
Figura 138 – Cena urbana com Rê Bordosa, do Angeli.	174
Figura 139 – Angeli, detalhe da cena urbana.	174
Figura 140 – Luiz Gê, Avenida Paulista, 1991.	175
Figura 141 – Little Nemo in Slumberland.	177
Figura 142 – Little Nemo de Winsor McCay.	178
Figura 143 – Little Nemo de Winsor McCay.	178
Figura 144 - A corrida de Flip.	179
Figura 145 – Hora de acordar, hora de sonhar.	180
Figura 146 – Ícaro.	182
Figura 147 – <i>Um corpo que cai</i> . Schuiten, 1985.	183
Figura 148 – Desenhos de François Schuiten.	185
Figura 149 – <i>La Frontière Invisible</i> de Schuiten e Peeters.	186
Figura 150 – Vittorio Giardino: Little Ego.	188
Figura 151 - Vittorio Giardino: Little Ego.	189
Figura 152 – Cena de Palestina de Joe Sacco.	190
Figura 153 – Cena de Palestina de Joe Sacco.	192
Figura 154 - Campo de concentração e cidade de Nova York.	193
Figura 155 – Campo de Concentração. <i>Maus</i> de Spiegelman.	194
Figura 156 – Campo de Concentração. <i>Maus</i> de Spiegelman. Detalhe.	195
Figura 157 – Inscrição nas portas e paredes no período nazista.	196
Figura 158 – Detalhe da capa de <i>Maus</i> de Spiegelman.	196
Figura 159 - Contracapa e capa.	197
Figura 160 – Gen Pés descalços, versão original mangá e versão ocidentalizada.	199
Figura 161 – Gen pés descalços, de Keiji Nakazawa.	200
Figura 162 – Gen Pés Descalços. Página e detalhe.	201
Figura 163 - Angelo Agostini, As aventuras do Zé Caipora. O Malho, Cenas abertas.	202

Figura 164 – Tubarões Voadores.....	203
Figura 165 – Tubarões Voadores.....	204
Figura 166 – Página de A Condessa vermelha.....	205
Figura 167 – Esquema gráfico numa página de Pichard, trabalho acadêmico em 1991.....	207
Figura 168 -	208
Figura 169 - Corpo suspenso, Valentina.....	209
Figura 170 – Capa do jornal Grilo n.7/23 de nov. 1971 e n.14//1 de nov. de 1972.....	210
Figura 171 -	211
Figura 172 – O arquivista.....	212
Figura 173 – Banner de identificação da Gibiteca/CCE, arte de Fariel Minozzo.....	213
Figura 174 – Quadrinhos raros.....	214
Figura 175 – Exemplares sendo organizados nas prateleiras.....	216
Figura 176 – Exemplares sendo organizados nas prateleiras.....	216
Figura 177 – Galeria de prints, capas de quadrinhos na parede da Gibiteca, agosto de 2017.....	218
Figura 178 – Registro de Doações. Estudantes Milena (Nemo), Lara, Alê Presser, março, 2018.....	220
Figura 179 – Revista de Expressão Gráfica, espaço de leitura.....	224
Figura 180 – Apresentação de projeto de mestrado, 2018.....	226
Figura 181 – Grupo de Estudos em Quadrinhos, Alê Presser, Cordeiro, Shai, Isis, Débora, Mário, Lara e Vinícius. Agosto, 2017.....	226
Figura 182 – Quadrinhos arte-finalizado.....	230
Figura 183 - Primeiras Jornadas de HQs.....	237
Figura 184 - Cama de cerejeira.....	240

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: ALÉM DOS CEM ANOS DE DESENHO	15
2 LITERATURA E ARQUITETURA	42
2.1 MACHADO DE ASSIS	44
2.1.1 O alienista	46
2.1.2 A cartomante	60
2.2 MARCEL PROUST	69
3 PAREDES QUE NARRAM	73
3.1 DE BANKSY A BASQUIAT	75
3.2 QUADRINHOS: PRÁTICA E LINGUAGEM DA PICHANÇA	85
3.2.1 Prática da pichação nos quadrinhos	100
3.2.2 Linguagem da pichação nos quadrinhos	124
4 TÉCNICAS GRÁFICAS, composição, perspectiva	129
4.1 TÉCNICAS GRÁFICAS, o uso do lápis e do nanquim.....	130
4.2 COMPOSIÇÃO EM QUADRINHOS	139
4.3 PERSPECTIVA	154
5 CIDADES DE PAPEL	170
5.1 LITTLE NEMO E SUAS INFLUÊNCIAS.....	176
5.2 RELATOS DE GUERRAS	190
5.2.1 Joe Sacco	190
5.2.2 Art Spiegelman	193
5.2.3 Keiji Nakazawa	197
5.3 CORPOS SUSPENSOS	202
5.3.1 Tubarões Voadores	202
5.3.2 A condessa vermelha	205
5.3.3 Valentina	208
6 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO	212
E A EXPERIÊNCIA DE UMA GIBITECA EM FORMAÇÃO	212
6.1 EXTENSÃO: A EXPERIÊNCIA DE UMA GIBITECA	212
6.2 ENSINO: QUADRINHOS, DESENHO E APRENDIZAGEM	227
6.3 PESQUISA: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ESPACIALIDADE.....	234
CONSIDERAÇÕES FINAIS	238
REFERÊNCIAS	241
ANEXO 1: Publicação da Revista Expressão Gráfica	254

1 INTRODUÇÃO: ALÉM DOS CEM ANOS DE DESENHO

Uma pergunta que muitos fazem é POR QUE QUADRINHOS? No meu caso foi a professora de Estudos Culturais numa disciplina de doutorado. Este tipo de pergunta sempre é muito difícil dependendo do nível de detalhes do que se vai contar. Um personagem interpretado por Bill Murray diz: “você não precisa contar a história toda!” Mas, às vezes, é preciso começar pelo começo. Eu tentei fazer isto através de alguns pequenos textos e imagens para falar sobre minha relação com o desenho e as histórias em quadrinhos. A resposta poderia estar num roteiro para uma possível história em quadrinhos:

Página 1: abertura
[autorretrato]

Página 2:
Minhas primeiras experiências com o desenho remetem ao desenho de garrafas num bar.
Garrafas verdes e escuras.

Página 3:
Eu me lembro de ficar atrás do balcão de madeira do bar, junto com minha mãe.
Desenhando em folhas de papel pardo.

Página 4:
Um pouco mais tarde, usando imagens de cidades, nos recortes de jornais.

Página 5:
Antigamente, nas revistas em quadrinhos, havia uma página com diversos cursos por correspondência: corte e costura, eletricitista, desenho artístico e publicitário etc.

Eu comecei um curso chamado justamente: Curso de Desenho.

Foi o meu primeiro curso de alguma coisa, além da Escola Básica. O segundo foi em 1976 no curso de datilografia da Escola Remington Rand de Florianópolis...

No qual fui submetido a um Teste Final de Agilidade no sistema do tato (teclado vedado), atingindo a média de 132 palavras-padrão

em 6 (seis) minutos. Hoje isto, para mim, é um feito apenas para o Clark Kent.

Mas isto é outra história.

Página 6:

No Curso de Desenho as aulas eram enviadas pelo Correio e, após cada lição, o aluno deveria enviar os seus desenhos para avaliação.

Na terceira lição tinha que desenhar um mágico com cartas.

Etc.

Etc.

Etc.

Vão se seguindo diferentes páginas relatando como o desenho, os quadrinhos e arquitetura fizeram parte da minha existência.

Este é um roteiro no qual é possível começar a fazer uma história em quadrinhos. Esta história pretende relatar alguns aspectos de minha história pessoal relacionada com o desenho desde a infância. O que eu aprendi é que este roteiro pode ser desenhado de tantas maneiras diferentes quanto forem os desenhistas a desenhá-la. Para as pessoas entenderem como eu passei a me interessar pela matéria e como alguns caminhos definiram uma trajetória profissional. Os quadrinhos acabaram sendo um dos caminhos desta jornada acadêmica.

Nos quadrinhos uma arte ligada à cultura de massas que mantém a tradição figurativa do desenho. Um desenho que tem na maioria das vezes a base nas academias de arte, nas representações dos modelos, na anatomia dos personagens, no movimento e na dinâmica dos quadros narrativos, nos traços contemporâneos. A prática do desenho permanece como uma tradição.

O livro *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos* de Waldomiro Vergueiro traz uma série de alertas para quem quer escrever sobre quadrinhos principalmente textos acadêmicos. Eu encontrei o professor Waldomiro Vergueiro nos corredores da ECA - Escola de Comunicação e Artes da USP nos anos 90. Ele era um dos poucos professores que eu sabia que trabalhava com HQs. Eu lembro da temática, era sobre a perspectiva nas HQs a partir dos super-heróis. Eu teria que mudar um pouco o enfoque para uma linha de pesquisa mais voltada para a

educação e acabei optando, naquele momento, por outra área de pesquisa, a ponte Hercílio Luz. Mas os quadrinhos continuaram me acompanhando como área de interesse de pesquisa. Eu apenas não contava que, uma parte destes estudos, levariam perto de 30 anos para chegar em algum ponto de discussão. Continuei acompanhando o trabalho deste professor, que é um dos grandes incentivadores da produção, pesquisa, e trocas de experiências nos quadrinhos. Participei do primeiro encontro de quadrinhos na ECA e foi quando conheci também Nobu Chinen, Paulo Ramos e claro, muitos outros pesquisadores de quadrinhos. Hoje penso que os estudos sobre quadrinhos são uma área mais consolidadas pois envolvem várias áreas de pesquisa. Os quadrinhos têm caráter multidisciplinar e podem ser interessantes para qualquer público e idade.

O projeto de doutorado sobre o pintor de Desterro, Victor Meirelles começou a partir de um projeto sobre quadrinhos. Eu tinha uma proposta de estudos de super-heróis com suas vistas em perspectivas do alto, de como se podia relacionar uma perspectiva dos quadrinhos com o desenho de arquitetura. Uma leitura da perspectiva e do desenho técnico, mas também, de como o olhar do alto, a visão da paisagem do alto foi sendo construída ao longo dos séculos.

Um dos primeiros autores que comecei a estudar foi Angelo Agostini. Comecei a estudar este autor a partir das máquinas de microfilmes. Comecei a perceber em como era conflituosa a relação entre ele e Victor Meirelles, chegando ao ponto de numa inauguração da exposição ele dizer que tinha gostado muito...da moldura. Mas o mais intrigante foi a afirmação num texto da *Revista Ilustrada* de que Victor Meirelles *não sabia desenhar*. Eu parei a direção da pesquisa naquele instante. Ao invés de continuar pesquisando sobre Angelo Agostini, eu comecei a pesquisar sobre o Victor Meirelles e de como foram perdidos os seus Panoramas circulares (COELHO, 2007). Panoramas são pinturas em 360 graus expostas em edificações chamadas de rotundas. Esta arte teve seu auge no século XIX. Panoramas são imagens sequenciais naturalmente - basta ver as imagens do século XIX quando um pintor fazia várias vistas no alto de um morro circunscrevendo a paisagem. É uma imagem imersiva, circundante, em suma uma

imagem sequencial, sem separação, sem sarjetas, apenas com os limites horizontais de cima e de baixo.

Algumas reflexões tiveram origem em trabalhos disciplinas, em conteúdos ministrados para cursos de arquitetura, design e animação, em disciplinas nos cursos de mestrado e doutorado, na participação em jornadas acadêmicas sobre quadrinhos, em discussões no Grupo de Estudos da Gibiteca. É possível perceber nesta trajetória uma busca de como esta linguagem é trabalhada, como é exposta, também quando não está nas páginas dos quadrinhos.

Venho desenvolvendo a temática dos quadrinhos e as relações com o desenho durante alguns anos de pesquisa levantando questões sobre a importância do desenho e as formas de espacialidade nesta forma de arte. A questão da perspectiva é fundamental para pensarmos os quadrinhos como linguagem. O que é perspectiva: uma janela em 2D que transmite a impressão tridimensional. Em diferentes manuais, estudos ao abordar a espacialidade nos quadrinhos é necessário abordar o tema da perspectiva. Ela está ligada aos enquadramentos, com as sequências narrativas. McCay e Schuiten definem quase de ponta a ponta uma maneira de pensar quadrinhos, através de uma linguagem onírica com traços de suas cidades.

A premissa inicial deste trabalho é a de que os *quadrinhos* têm uma constituição figurativa, com o desenho sendo um dos seus elementos essenciais. Considero o desenho e o texto como parte integrante da composição da página trabalhando no sentido de uma narrativa. As letras podem ser desenhadas manualmente, mecanicamente, digitalmente, não importa. Junto com os desenhos elas formam uma imagem. E, além disso, salvo alguns estudos experimentais, existe uma necessidade de inserção espacial dos personagens, entendida aqui como profundidades, distâncias, camadas nas paisagens, sobreposições, linearidades, claro escuro, até mesmo em desenhos mais simplificados.

O foco deste trabalho está na utilização da linguagem do desenho como principal ferramenta narrativa dos quadrinhos relacionada com a paisagem e a arquitetura. Fazer uma abordagem dos quadrinhos como uma linguagem que vem de uma trajetória de desenho principalmente advinda da cultura de massa, e

propagada através do jornal. O uso desta linguagem é versátil e algumas formas narrativas são diferenciadas de acordo com a temática.

Os quadrinhos ainda são uma das melhores maneiras de narrar uma história. A arte dos quadrinhos mantém a tradição do desenho. É imprescindível para o desenvolvimento dos personagens, a construção dos cenários, os deslocamentos no espaço. Durante muito tempo, a técnica utilizada foi a mais simples possível, a prancheta de desenho, lápis, borracha, papel, bicos de pena e canetas nanquim,

O desenho é aqui entendido como uma produção gráfica executada por um autor ou equipe, e que inclui diferentes estilos e técnicas, enquadramentos, composições etc. É uma forma de expressão que permite diversos gêneros como cômico e caricatural, propaganda e educativos, biográficos, lendas, contos e aventuras, como faroeste, policial, ficção científica.

Nos quadrinhos houve uma transição inicial do suplemento de jornal até chegar a uma edição própria, um volume individualizado com um personagem, ou grupo de personagens específicos que acabam formando um público leitor. Com as mudanças tecnológicas contemporâneas as HQs enfrentam diferentes desafios, entre os quais o de se relacionar com a internet e linguagens digitais. Nas últimas décadas participamos de outras formas de leitura de quadrinhos através dos dispositivos móveis, telas infinitas e possibilidades simultâneas de versões, histórias e personagens.

Já tivemos momentos históricos de hibridismo e técnicas e formas artísticas. A criação da fotografia e a transição do pintor que começa a atuar como um fotógrafo-pintor. A tradição da pintura que acaba sendo incorporada pela fotografia que utiliza ainda os esquemas compositivos tradicionais da pintura (FOUCAULT, 2001, p.350). A mídia eletrônica talvez esteja apontando para outras direções de leituras e produção, assim como as histórias em quadrinhos animadas, o cinema e outras mídias, mas daí é difícil saber se ainda estamos mesmo falando de quadrinhos.

Seja na forma de produção, seja na forma de leitura, muitas mudanças continuarão acontecendo fazendo parte deste hibridismo cultural. Já foi anunciado

um dia que o papel e os livros acabariam. Que a pintura acabaria, mas sempre se esquecem de avisar os pintores que continuam pintando. Muitos desenhistas permanecem com técnicas tradicionais, outros migram parcial ou completamente para o digital. O mercado de trabalho é digital, mas há uma linguagem comum que é o desenho, seja na prancheta, seja na mesa digital. Assim como muitos irão se acostumar com a leitura nas telas e uma outra parte do público leitor continuará no impresso. Não sabemos até quando, mas continuarão.

Nos quadrinhos o desenho é uma ferramenta fundamental. Ele não é uma atividade meio, como no caso da arquitetura, onde pode ser uma maneira de visualizar um espaço, de pensar uma obra que está sendo planejada. Nas HQs há uma persistência do desenho, seja da maneira digital ou tradicional, como processo criativo, esboço, *thumbnail*, *storyboard* ou arte final. Não importa qual o tipo desde que possibilite uma boa narrativa, a melhor maneira de contar uma história. Este foi e continua sendo o desafio.

Além disto, o papel impresso continua tendo uma importância fundamental. Os quadrinhos *têm* uma relação interessante com o suporte físico, na maneira de ler, adiantando, voltando as páginas ou folheando rapidamente. De olhar a folha inteira ou apenas um detalhe, a capa. Há a textura, o brilho ou opacidade do papel, a forma de colocar um exemplar numa gaveta ou prateleira.

O objetivo principal deste trabalho é demonstrar que os quadrinhos, tendo como elemento essencial de sua linguagem o desenho, preservaram este campo de conhecimento através de seus vários segmentos, seja do desenho da figura humana e desenvolvimento de personagens, desenho de perspectiva, arquitetura, cenários e paisagens, técnicas visuais, gráficas e compositivas.

A hipótese é de que os quadrinhos colaboram para uma continuidade e aprofundamento da disciplina de desenho como campo de conhecimento, "resguardando" uma forma narrativa a partir de imagens e textos e técnicas de aprendizagem expressivas que passaram e continuam passando de geração a geração. É o que procuro demonstrar em atividades acadêmicas, ligadas ao ensino, pesquisa e extensão nas últimas três décadas. A partir desta hipótese inicial, alguns objetivos foram perseguidos:

a) Comparar as situações dos textos escritos com as leituras realizadas por quadrinistas para as mesmas cenas para percebermos como estas passagens podem ser interpretadas espacialmente e com diferentes traços e técnicas gráficas;

b) Verificar as aproximações entre o espaço como "reflexos do real" e a interpretação nos quadrinhos, seja no aspecto formal quanto buscando uma narrativa inserida no ambiente urbano;

c) Perceber como realizamos a leitura dos quadrinhos destacando aspectos compositivos, os diagramas e a perspectiva, a luminosidade e os contrastes, a plasticidade das formas;

d) Apontar a questão espacial nos quadrinhos, primeiramente a expressão de uma técnica que tem a representação do ambiente, da paisagem e da arquitetura como um referencial espacial;

e) Relacionar atividades acadêmicas de pesquisa, extensão e ensino vinculadas com a produção de quadrinhos.

A partir de objetivos alcançados podemos arriscar a possibilidade de pensar os quadrinhos como uma persistência do desenho, um reduto artístico onde são preservadas características específicas que em outras áreas foram delegadas diretamente para outros campos de conhecimento ou meios digitais.

O trabalho foi dividido em capítulos, escritos com temáticas de alguma forma envolvidas com a minha trajetória acadêmica ao longo do tempo. Os capítulos são uma forma de demonstração da hipótese de que o desenho é elemento fundamental dos quadrinhos. Foram trabalhados diferentes contextos, literatura e arquitetura, graffiti, pichação, arte de rua, perspectiva e a cultura da visão do alto, a composição gráfica, os usos dos materiais, do desenho de figura humana. Ao final foram relatadas uma parte de uma prática de ensino, pesquisa e extensão com eventos relacionados às histórias em quadrinhos.

O capítulo introdutório coloca a questão de como foi constituída esta linguagem das HQs. Se quisermos fazer uma referência a partir de autores podemos dizer: quadrinhos de Winsor McCay a François Schuiten delimitando uma

forma de tratamento espacial que privilegia a perspectiva e o cenário das cidades ficcionais ou existentes o que corporifica ALÉM DOS CEM ANOS DE DESENHO.

Foi realizado um recorte temporal e temático que vai desde o início nos jornais, final do século XIX, até a década de 1980, início de anos 90, quando começam a ser produzidas os quadrinhos digitais. Os autores deste recorte são, preferencialmente, aqueles que trabalham com as técnicas de desenho tradicionais.

O capítulo dois LITERATURA E ARQUITETURA, com abordagem das obras de Machado de Assis e Marcel Proust adaptadas aos quadrinhos teve como objetivo estudar as formas das espacialidades relacionadas com os textos literários. As adaptações não são tarefas fáceis, “se houver uma mera transposição do texto para os balões, a leitura ficará chata. Se a adaptação for extrema, pode soar como uma afronta a uma obra consagrada” (GUSMAN, 2008, p.7). Várias obras literárias são adaptadas para os quadrinhos no intuito de aumentar o número de conhecedores das obras e posterior leitura da obra original uma vez que o uso das imagens pode facilitar o entendimento.

Em Machado de Assis foram estudadas obras conhecidas do grande público, a novela *O Alienista* e o conto *A cartomante*. De Marcel Proust, a obra *Em busca do tempo perdido*. Na metodologia utilizada foi necessário ler as diferentes formas de abordagem dos textos adaptados ou originais. Além da espacialidade das paisagens, dos ambientes, da representação de arquitetura através da perspectiva, foi preciso observar como na escrita de Machado de Assis as mesmas passagens do texto foram interpretadas para as imagens em quadrinhos por diferentes autores.

No capítulo três, PAREDES QUE NARRAM foi tratado o tema do graffiti, *street art* ou pichação no âmbito da arquitetura e dos quadrinhos. Um dos desafios deste capítulo foi desenvolver uma base conceitual apontando a diferenças entre graffiti e pichação nas intervenções nas paredes das cidades relacionando as HQs com a realidade das cidades contemporâneas.

Primeiramente foi abordado a arquitetura e as ruas das cidades a partir de exemplos e de estudos de casos. Entrei em contato com as obras de Banksy e Ernest Pignon-Ernest a partir da escrita sobre *street art* para aulas de línguas estrangeiras. Destes escritos vieram à tona a intervenção do *Grupo ETC* da

UDESC, com as inscrições *CIDADE À VENDITA*, que teve grande repercussão na cidade de Florianópolis. A Rua Victor Meirelles, que me acostumei a chamar a *Rua do Victor* por conta das matérias nos jornais locais, com uma série de intervenções nas paredes foi um dos lugares principais de observação da cidade, além do Campus Universitário da Trindade.

Buscou-se uma aproximação visual com alguns artistas como Antoni Tàpies que lida com a inspiração das expressões escritas nas ruas e Roy Lichtenstein que aproxima pintura e quadrinhos. Além de Jean-Michel Basquiat, quem começou suas intervenções de graffiti nas ruas e posteriormente entrou no circuito internacional da arte. No contexto do design uma referência ao que é chamado de pós-modernidade por alguns teóricos da história do design (GRUSZYNSKI, 2000 e POYNOR, 2010) e na conturbada década de 70 com a censura no Brasil (MELO; RAMOS, 2011).

A partir da *Encruzilhada* de Marcelo D'Saete, os exemplos estão centrados em como é representada a prática dos graffiti e pichações nas HQs. A história em quadrinhos *DMZ On the ground* foi um ponto de partida para pensar como estas intervenções gráficas participam da narrativa das histórias de uma forma temática, seja na solidão das ruínas, nas manifestações políticas, nas cenas de cotidiano, nas histórias do passado ou nos cenários distópicos.

No capítulo quatro, TÉCNICAS GRÁFICAS, COMPOSIÇÃO E PERSPECTIVA, foram abordados diversos aspectos enfocando a espacialidade dos planos pictóricos como efeito de composição, da diagramação de página e da vinheta. A narrativa depende muito de como o espaço é retratado. Além disto, se o olhar dos quadrinhos é algo que pode ser uma passada rápida dos olhos pela página, pode ser também um olhar meticuloso e atento aos detalhes. O desenho também pensado como observação, onde podemos perceber melhor o ambiente, posicionarmos nossos pontos de vista, perceber os sombreamentos, as luminosidades, as proporções das formas.

Com a experiência adquirida nas últimas décadas meu trabalho enfoca mais as técnicas tradicionais, do lápis, caneta nanquim, bico de pena, pincel, aquarela, lápis de cor e nanquim. E sempre utilizando o papel como suporte. O cenário da prática do desenho se modificou a partir do advento do computador como

ferramenta pessoal no início da década de 80. Há muitos pesquisadores estudando as linguagens digitais. No meu entender, desenho com alta tecnologia e técnicas tradicionais podem conviver. Scott McCloud (2008) escreveu em seu prefácio de *Desenhando Quadrinhos* "velhos formatos perecem e outros nascem" e ressalta, "mas há princípios narrativos que são sempre válidos. Eles valem há cinquenta anos e valerão daqui a cinquenta". Ou seja, muitos fundamentos persistem.

Os quadrinhos podem ser pensados sob o viés de um espaço gráfico compositivo. Exemplificamos o trabalho de alguns desenhistas que trabalham com o preto e branco, o nanquim ou mesmo uma mistura de técnica tradicional com ferramentas digitais. Apresenta-se algumas páginas para exemplificar o uso de técnicas compositivas. Ressalta-se o uso da perspectiva linear cônica no desenho de arquitetura e em como nos quadrinhos é utilizado este conhecimento com finalidades diferentes.

As imagens em perspectiva de arquitetura podem ser utilizadas como recurso expressivo e narrativo nos quadrinhos. O ensino de desenho em perspectiva, além de servir como ferramenta para desenvolver as técnicas gráficas e a prática do desenho arquitetônico como processo de criação, pode servir como apresentação de uma ideia. Esta pode ser uma diferença básica em relação ao uso da perspectiva nos quadrinhos.

Em *CIDADES DE PAPEL*, capítulo cinco, foram tratados os temas da arquitetura como personagem, o reconhecimento das cidades através das histórias, a paisagem do alto, imagens do sonho e da fantasia. Foram analisadas algumas influências da obra de McCay, enfatizando as questões gráficas e espaciais tais como o olhar do alto, do personagem em sua cama voadora, balão ou avião, nas obras dos quadrinistas Giardino, Moebius, Marchand, Taniguchi, Peeters, Schuiten.

Um recorte temporal de Winsor McCay a François Schuiten onde, além da visão onírica desenvolvida pelos autores, o ponto de união é a questão da espacialidade, as formas de representação da arquitetura e da paisagem. São obras que exigem mais atenção e paciência. A velocidade de leitura define algumas formas de percepção dos enquadramentos, os usos dos contrastes, das cores, da escala humana dos personagens.

RELATOS DE GUERRA com os trabalhos autobiográficos de Joe Sacco, Art Spiegelman e Keizi Nakazawa, tratamos os temas existenciais de cidades reais em guerras ou conflitos. A abordagem foi mais voltada para as técnicas gráficas tradicionais de desenho em preto e branco com nanquim.

Em CORPOS SUSPENSOS, Tubarões Voadores de Luiz Gê, as personagens *Valentina*, de Guido Crepax e *A Condessa Vermelha* de Georges Pichard. Eu comecei a análise gráfica desta última obra a partir da disciplina *Psicanálise e Imagem*, no Curso de Especialização em Psicologia da Comunicação no ano de 1991. Neste trabalho eu comecei a perceber a importância da diagramação relacionada com a narrativa que se quer alcançar.

Por fim, são relatadas algumas atividades acadêmicas em QUADRINHOS NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO E A EXPERIÊNCIA DE UMA GIBITECA EM FORMAÇÃO. Em extensão as atividades relacionadas com a Gibiteca no CCE – Centro de Comunicação e Expressão e a participação dos estudantes em Oficinas abertas à comunidade, o Grupo de Estudos, a divulgação de atividades.

Em Ensino a relação da Disciplina Histórias em Quadrinhos e a produção de trabalhos acadêmicos, algumas das orientações com a temática de desenho, cenários, personagens e HQs na Graduação e Pós-Graduação.

Em pesquisa algumas das participações em Jornadas acadêmicas, viagens de estudo para participação em Eventos e Festival de Quadrinhos, como o de Angoulême na França. Além disto são referenciadas algumas pesquisas abordando, principalmente, a relação entre quadrinhos e espacialidade.

Os referenciais teóricos são provenientes dos estudos de histórias em quadrinhos, como Will Eisner e Scott McCloud. E outros mais recentes como, Eduardo Risso, Waldomiro Vergueiro, Nobu Chinen, Paulo Ramos, Thierry Groensteen, Santiago García, Daniele Barbieri. Uma pequena observação sobre uma imagem ou de como um desenhista resolveu um tema em determinado contexto pode levar a repensar vários conceitos ou reler uma obra. Esta é uma parte que não tem fim.

Quadrinhos e Arte Sequencial de Eisner foi uma das minhas referências iniciais. O que eu conhecia até então era mais como um manual de como fazer uma

HQs. Will Eisner popularizou o conceito de *romance gráfico* ou *graphic novels*, com *Um Contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, cuja primeira edição é de 1978. Assim começaram a ser chamadas as obras por conta de um melhor tratamento editorial e qualidade gráfica e voltadas mais para um público adulto.

Conceitualmente Eisner (1917-2005) aborda a linguagem dos quadrinhos num dos pontos principais que é o conceito de experiência humana relacionado com imagens gráficas. Ele define HQs como uma arte sequencial que lida com imagens e palavras num "ato de percepção estética e de esforço intelectual" (EISNER, 1989, p.8). A partir da definição de Eisner, Scott McCloud faz uma incursão quase cartesiana em busca de uma definição a partir *do que não é* chegando a: HQs são "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (McCLOUD, 2005, p.9) Tem também a definição de Angeli: "Quadrinhos são quadrinhos!"

Quando se pergunta sobre as histórias de Maurício de Souza, uma resposta recorrente é que muitas pessoas aprenderam a ler com a *Mônica* e o *Cebolinha*. Mas junto com a alfabetização da língua portuguesa, aprenderam os códigos de leitura sequencial dos quadrinhos. Mesmo que não seja a intenção principal do autor, nem do leitor. Para Thierry Groensteen ler uma HQs precisa de uma aprendizagem, uma apreensão de códigos, que pode ser adquirida lentamente, através da própria leitura. Chinen declara que Groensteen oferece um caminho para estudar as HQs "como uma ciência autônoma munida de recursos e instrumental próprios" (2015,p.7). No encadeamento das imagens a história passa a fazer sentido, entende-se a estrutura narrativa, o começo, o meio, o fim.

Falar em Histórias em Quadrinhos é como passar para um momento de distração, uma leitura menor, numa demonstração da incapacidade de se ater a algo mais compenetrado. Assim a proposta de adaptações literárias para os quadrinhos, ou fatos históricos, normalmente vem com a recomendação de que a HQs é apenas uma amostra que demandaria outras leituras. Além de falarem quadro a quadro, as imagens necessitam um encadeamento e precisam falar. Os textos são necessariamente reduzidos. Como designou Will Eisner, as imagens sequenciais capturam o relato de um tempo e ação.

Cada meio de comunicação tem suas características - uma das principais dos quadrinhos é narrar histórias unindo imagem e texto. Normalmente a quantidade de textos é pequena, a comunicação se dá principalmente através de imagens, sendo esta uma das diferenças com a literatura tradicional. Mesmo nos livros com imagens (com exceção dos livros infantis) geralmente os textos têm preponderância sobre as imagens.

Não há como definir uma origem para esta forma de linguagem se consideramos como definição de que é “uma narrativa formada por uma sequência de pequenos quadros desenhados – a cercadura que delimita estes quadrinhos é optativa” (LUCCHETTI, 1992, p.26). Podemos remontar à Idade da Pedra, com cenas de caça na pintura das cavernas e às ilustrações medievais com imagens acompanhadas de textos e as sequências da Via Sacra.

Entre o público interessado em quadrinhos estão evidentemente as crianças e jovens, não só porque têm mais figuras e menos textos (podendo ter somente figuras), mas também por incluir personagens com vida própria com os leitores vão se familiarizando aos poucos. Mas isto não significa que se trata de uma mensagem *fácil*. Muitos trabalhos demonstram o quanto histórias em quadrinhos podem abordar temas complexos. No processo de produção dos quadrinhos, o desenho seleciona e sintetiza e, além disto, permite o uso da documentação fotográfica, dos arquivos nos museus, dos relatos e das recordações.

Considera-se que a HQ mais próxima da forma como atualmente conhecemos, ou seja, uma linguagem que utiliza imagens em sequência e onde os personagens falam através de balões é, uma arte do final do século XIX. Contudo já vinha se desenvolvendo há algum tempo.

No início do século XVIII o artista suíço Rudolph Topffer mostrou a literatura em estampas (*histoire en estampes*) com imagens acompanhadas de pequenos textos. Por muitos estudiosos os desenhos de personagens de Topffer são considerados as primeiras histórias em quadrinhos. Santiago García (2012, p.57) afirma que Topffer marca o início das HQs com um traço pessoal, uma forma de produção individual que se aproxima muito dos dias de hoje:

Depois de Topffer, todos os quadrinistas atenderão a diretrizes editoriais, considerações comerciais e limitações técnicas na hora de empreender seus projetos. A escravidão da profissão só começará a se agitar com a rebeldia do 'movimento' atual da novela gráfica, em que o primeiro critério na hora de determinar o conteúdo e a forma de uma HQ é a vontade do seu autor. É esta qualidade singular de Topffer que o tornou tão atrativo nos últimos anos, e por isso uma parte das raízes dos quadrinhos contemporâneos sem dúvida lhe pertence.

Os indícios desta linguagem gráfica surgem em diferentes países ao longo do tempo. Uma referência sobre estas imagens é o livro *Imageria* de Rogério de Campos (2015). Os primórdios de uma linguagem semelhante à dos quadrinhos começa quando os irmãos Pellerin, estabelecidos na cidade francesa Épinal lançaram no mercado, por volta de 1740, como um meio auxiliar para contar uma história ou acontecimento, imagens narrativas "mediante uma folha dividida em 16 quadros ou vinhetas consecutivas, dispostas em quatro fileiras que se leem da esquerda para a direita e de cima para baixo. Cada vinheta tem debaixo um pequeno texto escrito" (MARTÍN-BARBERO, 2003, p.168).

Há muitos artistas pioneiros no tratamento da arte sequencial, mas é, no final do século XIX que surge uma nova forma de comunicação que, fundindo imagem e texto, começa a narrar situações cômicas em jornais norte-americanos. Diferente das obras de arte expostas em museus e galerias - dirigidas a um público restrito - os quadrinhos nasceram com um meio impresso, sendo transformados num fenômeno de comunicação em massa. Começaram a usar desenhos progressivamente com personagens na narrativa e introduziram o balão de fala.

O irreverente *The Yellow Kid* foi o primeiro personagem fixo e semanal publicado em suplementos dominicais. *O menino amarelo e seu novo fonógrafo* é considerada a primeira HQs publicada em 25 de outubro de 1896 por Richard Felton Outcault (1863-1928). Para alguns pesquisadores como Coulton Waugh a primeira HQs foi *A grande exposição de cães na M'Googan Avenue*, do mesmo autor, ano e personagem (CAMPOS, 2015, p.300 e p.296). E ainda, para Bruno Cruz, a primeira aparição do Yellow Kid foi em 2 de junho de 1894, chamada *Feudal Pride in Hogan's Alley*, com a ressalva de que "o personagem ainda não tinha nome e era desenhado esporadicamente em quadros únicos" (CRUZ, 2009, p.37).

The Yellow Kid como era reconhecido pelo público, surgiu com um roupão amarelo que continha textos escritos e retratava o cenário dos cortiços e guetos de Nova York. O sucesso do personagem foi "tão fenomenal que chegou a definir tanto o jornal de Pulitzer como o de Hearst (durante um período, ambos foram publicados ao mesmo tempo), dando assim lugar à expressão 'jornalismo amarelo'"(GARCÍA, 2012, p.28). Esta expressão começou a ser utilizada por causa da disputa da imprensa sensacionalista de Joseph Pulitzer (1847-1911) e William Hearst (1863-1951) e tem relação com "camisolão do menino pobre dos guetos nova-iorquinos" (MOYA, 1996, p.19).

Figura 2 – O menino amarelo, Yellow Kid, 1896.



Fonte: CAMPOS, 2015, p.300.

Outro personagem criado por Richard Outcault foi *Buster Brown*, um típico menino burguês, com terno de marinheiro na tentativa de amenizar o cenário do Menino Amarelo. No Brasil este personagem fez muito sucesso com o nome de *Chiquinho*, lançado pela revista Tico-Tico e que foi também desenhado por quadrinistas brasileiros.

Diferente da leitura de romances que exigiam um grau de concentração, os quadrinhos no início do século XX faziam parte de uma leitura rápida, relacionada basicamente com a sátira e a caricatura. Nos casos de histórias publicadas em suplementos de jornais, há histórias diagramadas para uma página completa, e também as tiras, que podem ter uma ou mais vinhetas e encerram uma “historinha” de cada vez, contando com um acompanhamento do leitor.

Esta literatura em quadrinhos coloca o leitor em uma atitude mais “distraída” no sentido colocado por Walter Benjamin (1993) para cultura de massa. Para Cruz (2009, p.56) não existiram "quadrinhos antes da reprodutibilidade técnica". Esta afirmação pode finalmente explicitar a conexão entre quadrinhos e sua maneira principal advinda da cultura de massas, parte da indústria cultural, uma arte que tem em sua reprodução, em sua tiragem, o seu lugar de exposição.

O original de uma obra em quadrinhos é apenas uma etapa de sua produção, assim como o negativo é apenas uma etapa na produção da fotografia. Ele (o original) só se realiza enquanto arte a partir da publicação da obra. Isso significa que os quadrinhos não são a matriz que deu origem à série. Eles são a própria série (tal qual a fotografia, o cinema e a animação). Não faz sentido falar em original nos quadrinhos como não faz sentido falar em original na gravura, posto que todas as cópias são o próprio original. Isso nos obriga a admitir que uma obra tem vários originais e com isso reconhecer que Benjamin estava certo: o modo de produção capitalista retirou da obra de arte sua aura e extinguiu sua autenticidade. Das artes nascidas exclusivamente de tal processo, temos o cinema, a fotografia, a animação e os quadrinhos como principais expoentes.

Os quadrinhos têm uma caracterização muito diferente das obras de artes tradicionais expostas em museus e galerias, dirigidas a um público restrito. Eles nascem vinculados ao jornal, ligados à charge – à sátira política e a crítica de costumes. Esta aproximação com uma leitura considerada fácil, descartável e manifestada através do riso e que pode ser lida por pessoas com um mínimo de experiência verbal, também se torna criticável, uma vez que “há no elitismo uma secreta tendência a identificar o bom com o sério e o literariamente valioso com o emocionalmente frio”. Assim sendo o que "agrada às pessoas comuns, poderá ser em suma algum tipo de entretenimento, mas não literatura” (MARTÍN-BARBERO, p.201).

A forma em tiras de jornais é uma leitura fragmentada, na qual se procura deixar um elemento em suspenso para a tira seguinte na próxima edição. As formas de divulgação das tiras cômicas foram transferidas:

dos suplementos dominicais para as páginas internas dos jornais, tornando-se diárias. Foram reduzidas a três ou quatro quadinhos e deixaram de ser impressas em cores. Criaram-se histórias em capítulos, sempre com uma situação de suspense no último quadro. Assim, o leitor ficava na expectativa da próxima tira e era obrigado a comprar o jornal no dia seguinte. Os capítulos duravam algumas semanas e as tiras acabaram convertendo-se em seção fixa nos periódicos norte-americanos (IANONNE, 1994, p.42).

O folhetim, no início do século XIX surge num setor do jornal onde estavam os assuntos das *variedades*: receitas, resenhas, críticas literárias e notícias políticas disfarçadas de literatura. O folhetim acaba se configurando como romance popular com publicação em episódios. Em alguns casos, pela necessidade de cumprir os prazos e ter ajudantes para escrever o que o autor ditava, o texto acabava ficando muito próximo da oralidade. Hobsbawm ressalta que a questão da ilustração e dos quadinhos nos jornais tem relação com o público que tinha dificuldade de leitura.

A imprensa atraía os alfabetizados, embora em países de escolaridade de massa fizesse o melhor possível para satisfazer os semialfabetizados com ilustrações e histórias em quadinhos, ainda não admirada pelos intelectuais, e desenvolvendo uma linguagem muito colorida, apelativa e pseudodemótica, que evitava palavras de muitas sílabas. Sua influência na literatura não foi pequena (HOBSBAWM, 2002, p.193).

Algumas críticas feitas aos folhetins poderiam se aplicar aos quadinhos e podem se referir tanto ao formato, suporte de certa maneira frágil, ao conteúdo, e ainda com uma distribuição considerada fora do circuito nobre das livrarias:

Publicado no jornal ou em folhetos de entrega semanal, o folhetim nunca chegará a ter o estatuto cultural do livro; uma vez que não fica de pé, não dispõe de uma bela encadernação, sua materialidade não poderá ser exibida como expoente cultural; pelo contrário, uma vez lido, o folhetim passará a ser mero papel disponível para outros misteres da vida. Só as 'figuras' que o ilustram ganharão um sentido decorativo e poderão, quem sabe, enfeitar as paredes da cozinha. (MARTÍN-BARBERO, p. 188).

E para quem acha que no início do século os desenhos são muito simples ou "rudimentares", tem o *Little Nemo* para provar o contrário. Dos suplementos

dominicais dos jornais nasce a primeira obra prima dos quadrinhos *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay (1869-1934). O nível de sofisticação gráfica alcançada nestas histórias ainda hoje é admirável associado a uma narrativa dramática do sonho. Foram publicadas entre 1905 e 1911 no *New York Herald* e entre 1911 a 1914 com outro nome, *In the Land of Wonderful Dreams*, no *New York American* de William Randolph Hearst.

Figura 3 – Little Nemo in Slumberland.



Fonte: McCay, página da abertura.

A história narra as visões oníricas de um menino muito imaginativo que acorda ao fim de cada aventura, no ápice de uma situação geralmente dramática. Estas histórias de McCay dão conta de uma visão de radicalidade extrema e apontam algumas das potencialidades da linguagem dos quadrinhos. Apesar de sua habilidade, McCay "nunca foi para uma academia de arte" (CAMPOS, 2015, p.321).

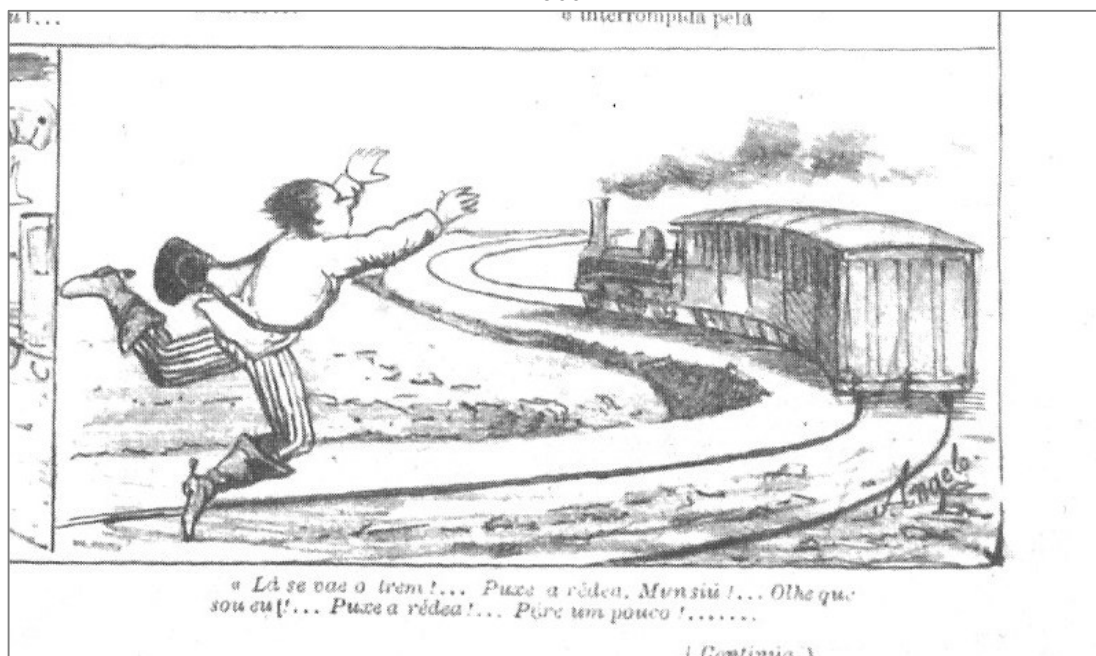
Santiago Garcia (2012, p.28) coloca o surgimento das HQs a partir de duas vertentes, uma mais autoral, de uma tradição cultural artística que seria a de Topffer e outra mais ligada com a cultura de massas, a vertente norte-americana do *Menino Amarelo*:

A busca das raízes *corretas* é uma forma habitual de legitimar o presente e, portanto, não é de estranhar que nos últimos anos se tenha reivindicado enfaticamente a figura de Topffer, mais em sintonia com a imagem culta da novela gráfica atual. Entretanto, não se pode saltar sobre décadas de histórias em quadrinhos filhas dos ruídos da urbe moderna de Outcault e dos demais pioneiros da imprensa americana do final do século XIX e início do XX.

García ressalta ainda que o espaço de representação de Yellow Kid, que na verdade é um cortiço. Os dois ambientes urbanos são como contrapontos. De um lado, um beco onde alguns personagens colocam os problemas de um grupo de imigrantes. São crônicas do cotidiano. Do outro lado, temos o mundo onírico de um menino que viaja com sua cama sobre as cidades, passando por aventuras, as angústias dos pesadelos, com seu ápice, que pode significar um desfecho trágico, por um despertar. Muitas vezes gritando. Sem saber se acordou do sonho ou se ainda continua dormindo. Tudo é possível. No cenário de circo, no surrealismo, os pés das camas crescem, possibilitando uma viagem de zepelim, mas que está prestes a cair. Encontra-se personagens que podem se tornar os seus melhores amigos no cotidiano dos sonhos. O sonho, que neste momento histórico, era um tema da psicanálise freudiana. Um tema contemporâneo. E que continua sendo, não somente os sonhos, mas, principalmente, os pesadelos.

Angelo Agostini (1843-1910) é considerado o primeiro autor de quadrinhos no Brasil tendo uma participação muito importante na produção gráfica do século XIX. Fundou a *Revista Ilustrada* e colaborou com a revista *O Tico-Tico*, inclusive criando o desenho do nome da revista. Em 1869, publicou *As aventuras de Nhô Quim ou impressões de uma viagem à Corte*, que acabou se tornando um dos marcos dos quadrinhos no Brasil. Hoje o Dia Nacional dos Quadrinhos é comemorado com o nome de Angelo Agostini.

Figura 4 – Angelo Agostini, As aventuras de Nhôquim, ou impressões de uma viagem à corte, 1869.



Fonte: CAMPOS, Imageria, 2015, p.211.

No início do século XX, no Brasil, os quadrinhos acabam se consolidando enquanto linguagem e suporte, principalmente através de publicações como *O Tico-Tico* (1905), o *Suplemento Juvenil* (1934), *O Globo juvenil*, *Gibi*, *A Gazeta Juvenil*, *Guri* e muitas outras, que acabam se transformando em fenômenos da cultura de massa. No período "de 1929 a 1930, *A Gazetinha* trazia poucos quadrinhos norte-americanos: o mais importante era certamente *Little Nemo in Slumberland*" (VERGUEIRO, 2017, p.35). A revista *Gibi* voltada ao público infantil acabou se tornando símbolo de histórias em quadrinhos no Brasil. Lançada em 1939 por Roberto Marinho (1904-2003) para concorrer com a *Revista Mirim* de Adolfo Aizen (1907-1991) "editada pela Globo, do Rio, nos anos 40 e relançada pela Rio Gráfica e Editora S.A., em outubro de 1974" (CAGNIN, 1975, p.23). Esta revista começou a ser publicada em séries como episódios e a partir de 1940 foi adotado "o Gibi Mensal com histórias completas, imitando os *comic book* americanos" (COSTA, 2018, p.71). Os quadrinhos foram se configurando como uma linguagem ligada à

cultura de massas, inicialmente através de sátiras publicadas em jornais, depois em tiras e suplementos e finalmente como uma revista própria.

Uma grande importação de *comics* norte-americanos terão uma influência decisiva na forma de se fazer quadrinhos no Brasil. Estas mudanças incluem tanto o público leitor e as formas de produção, quanto os formatos, como os álbuns de personagens, as novelas gráficas, as adaptações literárias, as biografias, os acontecimentos históricos.

Tarzan é um caso de herói que, sobrevivente de um naufrágio, em seguida perde os pais numa região habitada por gorilas. Ele acaba sendo criado pelos animais e adquire características especiais como circular pelo alto das árvores através de cipós. Além disso, trava lutas com imensos habitantes das florestas, panteras, crocodilos, leões. Constantemente vemos o herói pendurado nos cipós, observando do alto os acontecimentos da floresta.

De heróis como *Flash Gordon*, *Mandrake*, *Fantasma* chega a fase dos personagens com poderes extraordinários, os super-heróis. O primeiro grande sucesso foi *Superman*, criado por Jerry Siegel (1914-1996) e Joe Schuster (1914-1992) em 1933 e publicado somente em 1938. De início *Super-Homem* não voava, ele tinha a capacidade de dar grandes pulos. Em setembro de 1942, no *O Globo Juvenil Mensal* ele era apresentado ao público da seguinte forma:

Saltando sobre arranha-céus, correndo mais depressa que um trem expresso, vencendo grandes distâncias com um só pulo, erguendo e esmagando pesos tremendos, possuindo uma pele impenetrável...são estas as poderosas armas com as quais o SUPER-HOMEM campeão dos oprimidos e indefesos, combate implacavelmente as forças do mal e a injustiça! (O GLOBO, 1942).

Criado pelo escritor Bill Finger (1914-1974) e o desenhista Bob Kane (1915-1998) o personagem Batman surgiu em 1939 se integrando ao universo da *DC Comics*. Posteriormente, muita coisa aconteceu com lutas e crises entre os super-heróis necessitando alguma leitura para acompanhar a existência destes personagens. Na década de 80, depois de uma fase de esquecimento, foi com Frank Miller que Batman retornou como o *Cavaleiro das Trevas*. Utilizando uma

diagramação ousada e com uma complexidade existencial acabou ressuscitando o velho homem morcego.

No início da década de 50, dentro do espírito de euforia causado pelo término da Segunda Guerra Mundial alguns acontecimentos alteram o mundo dos quadrinhos, principalmente nos EUA do período *macarthista* que inicia uma caça aos comunistas e antiamericanos. Houve repressão e censura aos quadrinhos baseadas, em parte, no livro *Seduction of the Innocent* do psiquiatra Fredic Wertham. Uma das consequências da perseguição aos quadrinhos foi a instituição de um *Código de Ética*, um selo de garantia atestando se ele poderia ser ou não lido pelos jovens, chamado *Comics Code Authority*. Houve uma queda, entre outros, da EC Comics (*Educational Comics*), na qual William Gaines (1922-1992) era co-editor. Publicando revistas de terror, a EC abriu algumas inovações para a *Comic-Novel* dos anos 70. Deste caminho surgiu a Revista MAD.

Os quadrinhos ao longo do tempo estiveram ligados ao lado do cômico, da caricatura, do exagero de personagens calcados em figuras reais e também relacionados com histórias violentas e uma marginalidade através do terror, do suspense, do enfoque da sexualidade, do erotismo. Apesar ser uma arte com um universo de abordagens, os quadrinhos ficariam associados a um aumento da delinquência e violência dos jovens. Diversos autores foram perseguidos e os aspectos negativos dos personagens foram ressaltados como o exemplo de poder voar que poderia influenciar uma criança a achar que pode voar ao ver um super-herói nos céus com uma capa vermelha.

A Guerra dos Gibis de Gonçalo Jr (2004) é um estudo fundamental sobre a “formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64”. A Editora Brasil-América Limitada, mais conhecida como EBAL, foi fundada em 1945 no Rio de Janeiro pelo jornalista Adolfo Aizen (1907-1991) que implantou o *Código de Ética* em 1954. Gonçalo Jr. (2004, p.156) aponta que Gilberto Freyre dizia que a HQs tanto podia “ser posta a serviço de Deus quanto do Diabo”. Em menores proporções que nos EUA, no Brasil também ocorreu uma perseguição aos quadrinhos por parte de autoridades, professores e educadores. Há relatos de professores que confiscavam as revistas em quadrinhos em sala de aula e as

queimavam no recreio. Grupos de pessoas se dividiam entre os achavam que os quadrinhos eram um meio de comunicação que poderia estar sendo mal-empregado e outros que diziam que o próprio meio tinha que acabar.

No início da década de 40 foram lançados nos Estados Unidos as adaptações literárias chamadas de *Classics Illustrated*. Adolfo Aizen comprou os direitos de publicação no Brasil criando a base para a edição da série *Edição Maravilhosa*, publicada a partir de 1948. A primeira obra da série foi de Alexandre Dumas, *Os Três Mosqueteiros*. O primeiro romance brasileiro adaptado para os quadrinhos foi o *Guarani*, de José de Alencar, em 1950. O desenhista de *O Guarani* foi André Le Blanc (1921-1998), um haitiano que trabalhara com Will Eisner nos EUA e transferiu-se para o Brasil, mais tarde se naturalizando. Le Blanc foi considerado “o melhor ilustrador dos livros infantis de Monteiro Lobato” (MOYA, Álvaro de.; D’ASSUNÇÃO, Otacílio, 2003, p.47). Outros trabalhos de José de Alencar viriam a ser ilustrados por Le Blanc, *Iracema*, *O tronco do Ipê* e *Ubirajara*, demonstrando que Alencar era um do autor muito prestigiado na época.

Muitas décadas depois das primeiras publicações de *Edição Maravilhosa*, continuou um aviso de advertência aos leitores, um sinal de que ainda são precisas justificativas para se ler quadrinhos. Como se os editores precisassem se desculpar pela publicação. Continua como uma leitura provisória, de algo que vai servir de patamar para algo importante que seria a obra *original*. Uma leitura considerada como preliminar e mais facilmente digerida. Entre outras coisas, está em jogo a passagem da arte culta ou da apreciação culta da obra, da passagem da literatura para uma arte considerada menor, uma literatura em quadrinhos. Este é um ponto chave na abordagem. E não apenas na literatura. Na apresentação de *A Viagem da Família Real: um episódio que mudou a história do Brasil* (1970) na obra em quadrinhos foi relatado que o que estava sendo apresentando seria “apenas, um início, uma tomada de conhecimento. Depois, cada um já estará em condições de ler estudos mais profundos, desses que analisam um fato sob ângulos diferentes”.

Muitas introduções das obras literárias adaptadas procuram justificar que as HQs são apenas uma introdução na leitura. E a obra que o leitor tem nas mãos? Esta leitura é considerada apenas uma *tomada de conhecimento* e que, a partir

desta leitura *superficial*, poderá ter encontros mais *profundos* com a cultura do livro onde são analisados os fatos "sob ângulos diferentes". Entrando na questão do suporte, podemos perguntar também o porquê não organizar uma coleção de quadrinhos? De que forma guardar? Ou simplesmente descartar depois de lidos?

No Brasil da década de 50, o Movimento Concreto abre o caminho para a abstração das vanguardas artísticas. Nas HQs o figurativo se mantém. Em 1951 foi inaugurada em São Paulo a primeira *Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos* quando o Brasil foi colocado como promotor do primeiro um evento internacional de quadrinhos. Participaram desta exposição alguns quadrinistas da chamada Era de Ouro: Alex Raymond no gênero de ficção científica com *Flash Gordon*, Harold Foster com *Príncipe Valente*, ambientado na era medieval, Milton CNIF com o gênero do investigador particular *Steve Canyon* e Will Eisner com o *The Spirit*, um herói do romance *noir* típico da década de 40.

Moacy Cirne (1943-2014), um dos pioneiros dos estudos acadêmicos de HQs, fez uma periodização estética dos quadrinhos apontando alguns personagens. A inicial que ele considera ainda como uma *história ilustrada*. Entre 1905 e 1929, a principal referência é *Little Nemo*. De 1929 a 1939, de Flash Gordon ao Super-Homem; de 1940 a 1952, *The Spirit*, de Will Eisner; de 1947 a 1965, entre a narrativa clássica de Caniff ou moderna de Guido Crepax; o humor gráfico conservador de Walt Disney ou progressista de Quino; de 1962 aos anos 80, renovação temática e gráfica e conceitual, tendo como base a contracultura. A partir dos anos 80, a novela gráfica e os quadrinhos com temática adulta e "mais uma renovação no mundo dos super-heróis, com o Cavaleiro das Trevas" (CIRNE, 2002). O texto de Cirne é de 2002, e talvez o que se passa depois tem muito que ver com os quadrinhos autobiográficos, relatos existenciais e, principalmente, a nova relação com as mídias eletrônicas.

Edward Said numa homenagem a Joe Sacco ressaltou a importância que os quadrinhos tiveram para ele na juventude. SAID (2003, p.vii-viii) sentiu diretamente a influência do tratamento da censura aos quadrinhos:

Perto de completar 13 anos de idade, ingressei no ensino médio, pouco depois da queda da Palestina em 1948. (...)...a repentina invasão de gibis norte-americanos – na mesma hora banidos por

pais e autoridades escolares – irrompeu como um pequeno tufão. Em questão de horas eu estava ilicitamente mergulhado numa montanha de aventuras do Super-Homem, Tarzã, Capitão Marvel e Mulher Maravilha, que faziam a minha cabeça e desviavam a minha atenção das coisas mais restritas e cinzentas, nas quais eu deveria me concentrar. Tentar discutir com meus inflexíveis pais porque a proibição desse prazeroso novo mundo era tão rígida e aplicada de forma tão dura não me levava a lugar algum, a não ser à explicação de que histórias em quadrinhos interferiam no trabalho escolar. (...) Havia, antes de tudo, gírias e violência que agitavam a calma pretendida para o processo de aprendizagem. Em segundo lugar – talvez mais importante, embora nunca mencionado -, havia o alívio da sexualidade reprimida na minha vida adolescente por meio de personagens ultrajantes (como Sheena, a rainha das selvas, vestida em trajes escassos e sensuais) que diziam e faziam coisas que não poderiam ser admitidas, seja por razões de probabilidade e lógica, seja porque, de forma mais decisiva, violavam normas convencionais – normas de comportamento e pensamento, as normas sociais aceitáveis.

Said fala também sobre o sistema de controle para os alunos não fazerem uma leitura considerada prejudicial e como era necessário andar com o material às escondidas, seja em lugares públicos ou mesmo em sua própria casa:

Os gibis devastavam a lógica cartesiana e certamente não estimulavam o leitor a pensar em termos do que o professor espera dele, ou dentro dos padrões exigidos para o estudo de uma matéria como História. Lembro com clareza do prazer que sentia quando escondia um exemplar de *Capitão Marvel* na minha mochila e o lia às escondidas no ônibus ou embaixo das cobertas, ou no fundo da classe.

Para ele os quadrinhos permitem que os autores tenham uma forma de comunicação direta com o seu público:

Além disso, os gibis tinham uma abordagem direta (a combinação exagerada e atraente de imagens e palavras) que parecia de um lado irrefutavelmente verdadeira, e de outro maravilhosamente próxima, influenciadora e familiar. (...) Eu não sabia nada disso na época, mas sentia que os gibis me davam liberdade para pensar, imaginar e ver as coisas de um modo diferente.

Este relato de Edward Said mostra, em parte, como era relação com este material que deveria permanecer escondido, não se podia ler em público e mesmo assim circulava entre uma parcela de um público mais jovem.

Na relação literatura versus quadrinhos onde podemos apontar as diferenças entre uma cultura mais popular e outra mais culta, no universo das imagens também podemos verificar esta contradição. Mesmo que se mostre em números a importância de alguns personagens e histórias em quadrinhos, ainda assim, permanecem como cultura de massa. Ao longo dos tempos a relação entre alta e baixa vem sofrendo alterações por conta de uma querela cultural, mas este é um assunto que foge do presente trabalho. Canclini (1989, p.339) ressalta a importância das histórias em quadrinhos que:

se tornaram a tal ponto um componente central da cultura contemporânea, com uma bibliografia tão extensa, que seria trivial insistir no que todos sabemos de sua aliança inovadora, desde o final do século XIX, entre a cultura icônica e a literária. Participam da arte e do jornalismo, são a literatura mais lida, o ramo da indústria editorial que produz maiores lucros. No México, por exemplo, são publicados todos os meses setenta milhões de exemplares e seu retorno é superior ao de livros e revistas juntos. Poderíamos lembrar que as histórias em quadrinhos, ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas.

Há uma relação entre uma forma de produção, de autores, desenhistas, escritores, roteiristas e editores com um público consumidor, muitas vezes tem dificuldades de leitura. Os personagens são porta-vozes de uma tradição de cultura visual que foi sendo adquirida principalmente através dos jornais e suplementos literários. Ao final pode-se dizer que há um parentesco dos quadrinhos com o surgimento dos folhetins no século XIX, principalmente no aspecto do suspense, da leitura da virada de página. O suspense cria uma expectativa ao fazer esperar, ao dar indícios do que vai acontecer no momento seguinte.

Organização material do texto a partir dos dispositivos de composição tipográfica. Este suporte material vai procurar criar no leitor, que faz parte de um universo da cultura oral, a vontade de ler, as condições de leitura a partir de seus caracteres, formatos, tipos de papéis, de letras.

O sistema de dispositivos de fragmentação de leitura, composto pelas subdivisões do texto criando uma unidade de leitura, entre elas a narrativa em episódios, capítulos. Funciona como uma forma de organizar e cadenciar a história;

Dispositivos de sedução: a organização em episódios e estrutura aberta, que leva à sensação do *sentimento de duração* permitindo ao folhetim confundir-se com a vida. Um dos elementos-chaves de narração é o *suspense* que permite que cada episódio possa ter elementos que agucem o leitor e, ao final, fazer com queira assistir logo à próxima apresentação.

Dispositivos de reconhecimento: são os que fazem com que o leitor popular possa se identificar com o mundo narrado, identificação do leitor com o personagem.

As histórias em quadrinhos têm no suspense um dos elementos principais da narrativa. É um recurso utilizado em telenovelas ou seriados onde a narrativa fica suspenso até o próximo capítulo. O suspense está ligado aos primeiros folhetins publicados e aos dispositivos de sedução e fragmentação da leitura, além dos dispositivos de reconhecimento que tornam possível a criação de um personagem e para este estudo o reconhecimento e identificação com o mundo narrado. Em muitas HQs a narrativa é suspensa para o leitor continuar a leitura comprando o próximo exemplar. Como exemplos clássicos temos *Ronin*, *Electra* e *Cavaleiro das Trevas*, *Lobo Solitário*, para ficarmos somente na década de 80. Da mesma forma, várias séries de quadrinhos são produzidas em números sequenciais para, em casos de sucesso, serem editadas num único volume como *Edição definitiva*. Espaços construídos através de desenhos e impressos no papel. O termo *definitivo* talvez seja um exagero mesmo para uma arquitetura de madeira, de tijolo ou de concreto. Spiegelman (2006, n.p.) escreveu que “as páginas de quadrinhos são estruturas arquitetônicas: a sucessão narrativa dos painéis é como os andares de um edifício”. E continuando “Winsor McCay, o gênio da primeira década do quadrinho, desenhava estruturas monumentais destinadas a durar”. Talvez, ele já soubesse, que suas cidades de papel sobreviveriam, ao menos, além dos cem anos de desenho.

2 LITERATURA E ARQUITETURA

A Biblioteca Nacional fez uma exposição chamada *HQ – O mundo encantado dos quadrinhos* entre 2002 e 2003 com a curadoria de Moacyr Cirne. Com obras raras de autores nacionais. Entre os trabalhos expostos estava os *Fantoches da meia-noite* de Di Cavalcanti (1897-1976) que dentro de um determinado contexto se assemelha a uma linguagem de HQs, com personagens da noite carioca. No livro e catálogo da exposição lemos (2002, p. 81) “os desenhos fluem em sequência, como uma HQ sem balões”. Sendo um “álbum de folhas soltas”, para Homem de Melo “pode ser considerado um pioneiro no Brasil do que viria a ser chamado de ‘livro de artista’” (MELO, 2011, p.108). Na história da arte brasileira Di Cavalcanti foi o artista que ganhou destaque nas duas áreas, transitando entre estes dois universos (COELHO, 2009, P.210).

As adaptações literárias para os quadrinhos são quase sempre entendidas como uma simplificação das obras originais. Um dos aspectos positivos para as adaptações da literatura para os quadrinhos é de que ampliar o círculo de conhecedores de obras importantes, isto falando tanto no cinema, nos quadrinhos quanto nas novelas: “Se ficassem confinadas ao seu formato original, algumas dessas obras seriam menos conhecidas, não só porque este é um país de poucos leitores, como também porque essas mídias funcionam como chamariz para o texto original” (MOYA & ASSUNÇÃO, 2003, p.40). Pelo menos esta era a intenção declarada das *Edição Maravilhosa*.

A visão de que os quadrinhos poderiam prejudicar a juventude criando preguiça mental, ensinando o mal português, o português coloquial, pode ter influenciado o formato das *Edição Maravilhosa*, no sentido de manter mais texto e um padrão de diagramação mais conservador. De certa forma, como diz Moya & Assunção: “Por esse motivo, as adaptações de obras literárias brasileiras preocupavam-se em não inovar muito quando vertiam uma obra consagrada na literatura para os perseguidos quadrinhos. Procuravam manter muito texto, colocando os desenhos e a transposição em segundo plano”. (Op. cit., 2003, p.52) Neste ponto também concorda Cirne quando diz que a “maioria dos romances foi

quadrinizada da forma a mais acadêmica possível” (CIRNE, 2003, p.33). Segundo este mesmo autor:

Cada linguagem – seja cinematográfica ou a musical, seja a literária ou a dos quadrinhos – fabrica seus discursos próprios, que investem nesta ou naquela especificidade estrutural. (...) Transpor uma obra literária para os quadrinhos (o cinema, o teatro etc.) significa assumir os códigos de uma outra linguagem. E a funcionalidade criativa de um dado quadrinho não se mede pelos parâmetros estéticos (ou poéticos) da literatura (CIRNE, 1990, p. 31).

Havia uma observação, em forma de advertência, ao final das obras literárias que eram adaptadas para os quadrinhos, como esta da *Edição Maravilhosa*, n.144 (Extra, março de 1957, p.50): “As adaptações de romances ou obras clássicas para a *Edição Maravilhosa* e *Álbum Gigante* são apenas um ‘aperitivo’ para o leitor. Se você gostou, procure ler o próprio livro adquirindo-o em qualquer livraria. E organize a sua biblioteca – que uma boa biblioteca é sinal de cultura e bom gosto” (LITERATURA BRASILEIRA EM QUADRINHOS, 2002, p.67). Este tipo de observação ainda se mantém em muitas adaptações contemporâneas.

Para fazer uma adaptação literária para HQs é necessária muita pesquisa. Numa mesa-redonda de Quadrinhos, Spacca relatou como teve que ler e reler *Jubiabá* de Jorge Amado ao ponto de o livro ficar desfolhado. É preciso visitar os locais descritos, ver o detalhe de um portão, a roupa de um personagem, a arquitetura das ruas.

A *Relíquia* de Eça de Queiroz (1845-1900) foi um livro publicado em 1887. O personagem principal, Teodorico, que também é chamado de *Raposão*, se desloca o tempo todo, culminando com uma viagem justificada pela busca de relíquias ao oriente para oferecer para sua tia. Circulando pelas ladeiras, conhece a riqueza e a pobreza. Na adaptação aos quadrinhos realizada por Francisco Marcatti Júnior a representação dos personagens é mais próxima da caricatura assim como a arquitetura e a paisagem.

2.1 MACHADO DE ASSIS

Não há uma pretensão de realizar uma leitura da obra de Machado de Assis (1839-1908) em toda sua complexidade, mesmo de seus pequenos contos, nem mesmo abordar a sua biografia e o contexto de sua época. A intenção é deter-se na visualidade da obra, a alguns aspectos referentes às adaptações realizadas em quadrinhos relacionadas com a sua obra. Na apresentação de *Domínio Público*, é dito “nenhum cadáver esquisito literário foi mais dissecado” (DOMÍNIO PÚBLICO, 2008, p.63). Perguntas do tipo: “quem é o autor?” Por exemplo: “Filho de um pintor de paredes mulato e de uma lavadeira de origem açoriana, ele tinha saúde frágil (era gago e epilético), estudou em escola pública, foi aprendiz de tipógrafo” (DOMÍNIO PÚBLICO, 2008, p.63).

Entre os autores mais destacados em adaptações literárias no Brasil atualmente está Machado de Assis. Curiosamente ele não teve nenhuma obra adaptada na série da *Edição Maravilhosa*, apesar de mais de 200 edições publicadas:

Os expoentes da prosa realista, ou seja, escritores que exploravam situações cotidianas, cronistas do homem comum e ácidos críticos da sociedade, como Machado de Assis e Lima Barreto, não tinham, para os adaptadores da época, aquilo que podemos considerar 'apelo quadrinístico', sendo, portanto, ignorados pela *Edição Maravilhosa* (BARROSO, 2013, p.16).

Apenas uma biografia em quadrinhos desenhada por "Nico Rosso (1910-1981) em 1958, publicada no n.8 da coleção Grandes Figuras em quadrinhos, da Editora EBAL, com o título *Machado de Assis: o Estilista*" (CHINEN; VERGUEIRO; RAMOS, 2014, p.31).

Machado é um dos escritores brasileiros mais lidos em todos os tempos e com muitas adaptações em quadrinhos, entre elas, o conto *A Cartomante* e a novela *O alienista*. Há versões de obras mais curtas, como em alguns casos dos contos de Machado de Assis, nos quais muitas vezes a versão em quadrinhos pode ser maior que o próprio texto literário ao qual deu origem. Uma série intitulada *Contos em Quadros* faz parte de um Programa de publicações de apoio à formação de

professores, além de apresentar a versão em quadrinhos, apresenta o próprio conto, onde o leitor pode ter o contato com as duas formas de expressão numa mesma obra. O que é interessante é que se para alguns é um primeiro contato com a obra, para outros pode ser a oportunidade de uma segunda leitura e reinterpretação da obra.

O projeto tem a intenção de valorizar autores nacionais como Machado de Assis, João do Rio e Alcântara Machado “cada um vindo de seu tempo retratando nossa identidade e nos arrebatando através das histórias, ambientes e personagens preenchidos de alma. Que este livro venha contribuir para estimular os jovens para o prazer da leitura e, em última instância, revitalizar nossa autoestima como brasileiros” (ARBACH, 2002, p.3). Na introdução de *Romances Completos de Machado de Assis* há a seguinte nota:

A necessidade de conhecer as obras literárias dos grandes autores é reconhecida por todos; mas a agitação dos dias de hoje já não reserva à maioria o tempo necessário para ler. Assim, o texto condensado – feito com cuidado e carinho, mantendo a maior fidelidade ao original, como este nosso – vem suprir a lacuna que a falta de tempo provoca. Reunimos os dez romances de Machado de Assis; nossa preocupação, ao elaborar o texto condensado, foi conservar o vocabulário do autor e as principais características de seu estilo.

Das obras de Machado um chama particularmente a atenção pela quantidade de histórias quadrinhos que têm como tema: O alienista. Esta obra relata a história de um médico que após estudar em Portugal retorna ao Brasil. O que vamos tentar realizar aqui é a leitura de parte desta adaptação, focando o aspecto espacial e arquitetônico. Ao mesmo tempo vamos dialogando com os próprios problemas inerentes relacionados com a adaptação. Neste sentido, buscamos as relações entre as descrições de Machado e a correspondência nos quadrinhos. Quando a imagem de contexto aparece, de que forma, quais as referências do espaço urbano e arquitetônico na virada do século XIX para o vinte na capital do Brasil.

Figura 5 – Diante da Câmara de Vereadores. MOON; BĂ. *O alienista*, 2007.



Fonte: MOON, Fabio.; BĂ, Gabriel. **O alienista** [da obra de Machado de Assis]. Rio de Janeiro: Agir, 2007 (Grandes clássicos em *graphic novel*), p.58.

2.1.1 O alienista

O Alienista foi publicado originalmente como folhetim na revista *A estação* e um ano depois, em 1882, no livro *Papéis avulsos*. O conto foi dividido por Machado de Assis em 13 capítulos, todos com títulos que resumem parte do conteúdo. O final do capítulo um: “De como Itaguaí ganhou uma casa de Orates” termina com a seguinte frase “(...) Itaguaí tinha finalmente uma casa de Orates”. O capítulo II chama-se “Torrente de loucos”. Na versão “condensada” esta divisão desaparece, o mesmo acontecendo com os outros capítulos. Sorte que nesta novela as subdivisões de Machado não sofrem cortes abruptos o que poderia modificar a sequência proposta. *O alienista* parece estar integral apesar da advertência, mas o mesmo não acontece com as obras maiores. Nas versões adaptadas de um modo geral os textos são simplificados e recortados na busca de uma facilitação da leitura. Nas adaptações aos quadrinhos o recorte do texto é maior uma vez que conta com

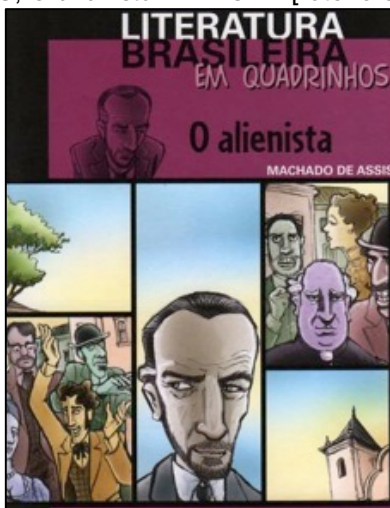
o recurso da imagem que também pode traduzir descrições de espaços e personagens.

No livro *Machado de Assis, Literatura comentada*, de 1980, a opção de recorte de *O alienista* por Marisa Lajolo foi uma pequena introdução explicando a obra e a manutenção integral de dois capítulos, o capítulo VI, A Rebelião e o capítulo X, A Restauração. Em *Machado de Assis Romance*, Gustavo Corção (apresentação, p.19) escreveu: “não se pode contar um conto de Machado, ou narrar um capítulo de romance com outras palavras. O conteúdo está vitalmente colado à forma. O jogo de ideias está preso ao jogo dos elementos da linguagem. E é por isso que a obra de Machado é praticamente intraduzível em outro idioma...”

O alienista é uma referência importante, pois temos a particularidade de contar com **quatro** adaptações aos quadrinhos e pode-se perceber como, a partir do mesmo “roteiro”, da mesma história o quadrinista pode utilizar interpretações espaciais e linguagens que se assemelham ou diferem. Foi publicado em 1882 e a ação se desenrola na pequena cidade de Itaguaí distante uns 70 km do Rio de Janeiro.

Quatro versões foram publicadas, cada qual com sua linguagem particular, com uma linguagem mais realista ou caricata, os traços mais precisos ou mais esboçados, mais fiéis ao texto original ou mais simplificados e fazendo novas interpretações do texto.

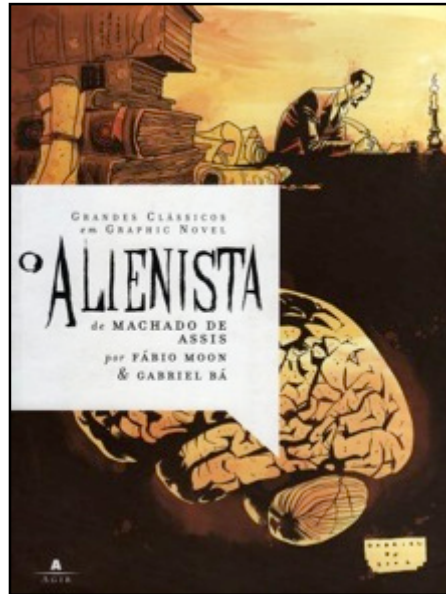
Figura 6 – ASSIS, *O alienista*. VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.



Fonte: ASSIS, Machado de. **O alienista**. [Contos de Machado de Assis] Roteiro e desenhos de Francisco Vilachã. São Paulo: Escala Educacional, 2006 (Literatura Brasileira em Quadrinhos).

Nesta versão, assim como na de Cavalcanti, a capa é padronizada. Apenas as imagens no interior da composição são alteradas e o título com o nome do autor. A coleção é Literatura Brasileira em Quadrinhos. Isto cria uma identidade da coleção ao mesmo tempo que padroniza diferentes sentidos da história. Neste caso específico, é interessante pensarmos que a diagramação é quase como se fosse uma imagem aprisionada com fragmentos da paisagem nas duas extremidades.

Figura 7 – Capa de *O alienista*. MOON; BÁ. *O Alienista*, 2007.



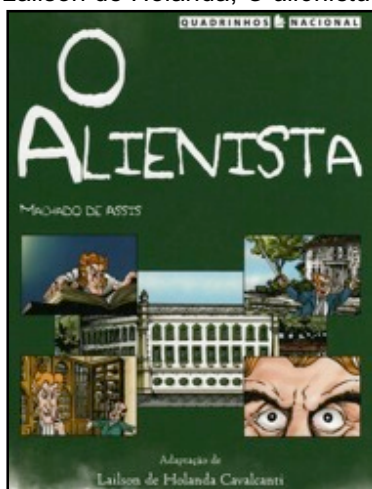
Fonte: MOON, F.; BÁ, G., 2007, capa de *O alienista*.

Uma versão de *O alienista* foi publicada (e premiada) em 2007 adaptada por Fábio Moon e Gabriel Bá, com apresentação de Flávio Moreira da Costa, pela Editora Agir, da coleção Grandes clássicos em *graphic novel*. Fábio Moon e Gabriel Bá (1976), são irmãos gêmeos formados em arte em diferentes escolas e têm muitas publicações em quadrinhos. Na abertura de Flávio Costa ele ressalta que esta novela ou *long short story* apresenta o “humor machadiano em doses grandes, porém adequadas, sem choques de insanidades punitivas, nem facilidades ‘cômicas’ de riso fácil.” (2007, p.7).

Os livros aparecem empilhados na capa na parte mais importante visualmente, na leitura superior, da esquerda para a direita. A cena na parte superior é a de um pesquisador em seu gabinete de trabalho. Abaixo a cena é escura com a forma de um cérebro e as letras em forma de balão, mas não literalmente um balão, pois tem uma forma retangular. A voz é como se fosse ditada pelo cérebro, a leitura é feita em quadrinhos. O alienista está escrevendo numa mesa à luz de velas. A perspectiva dos livros aponta a superfície da mesa, é ali que está sendo escrito o texto.

Pode-se pensar também na tarefa de um escritor, no caso o próprio Machado de Assis sentado sobre a mesa escrevendo a obra. Talvez aqui, pode-se ouvir do personagem: "A ciência é coisa séria!". Mas também há muita obscuridade. À luz de velas o escritor está sozinho, o personagem está sozinho. A capa passa a impressão da história, o cérebro, apesar de parcialmente coberto pela mancha gráfica do título é o que aparece em destaque.

Figura 8 – CAVALCANTI, Lailson de Holanda, *O alienista* [Machado de Assis], 2008.

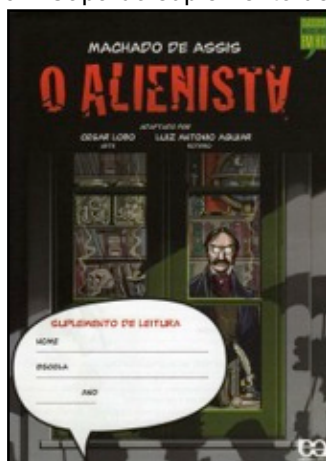


Fonte: CAVALCANTI, Lailson de Holanda. **O alienista** [Machado de Assis]. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2008, capa.

Um olhar arregalado na extremidade inferior direita se contrapõe ao artigo "O" no início da imagem, no canto superior. A letra é também desenhada, como se manuscrita. Aqui há um padrão da coleção com o nome *Quadrinhos Nacional* de uma forma bastante discreta na parte superior e o nome do desenhista que fez a

adaptação centralizada na base inferior, junto com o nome da editora. Nesta capa a Casa Verde está centralizada como elemento principal. Ela é a figura no fundo onde as quatro pequenas imagens se sobrepõem. E assim como as janelas, o fundo é verde com um pequeno esfumaçado que poderia indicar "tudo que é sólido desmancha no ar".

Figura 9 – Capa do suplemento de leitura.



Fonte: LOBO, Cesar. **O alienista** [baseado no original de] Machado de Assis. Adaptação e arte de Cesar Lobo. Roteiro de Luiz Antonio Aguiar. São Paulo: Ática, 2008 (Clássicos Brasileiros em HQ), suplemento de leitura.

Nesta versão de capa o "A" invertido do final do título causa um estranhamento que pode anteciper o tema da loucura. A letra está se desintegrando, indicando uma passagem de tempo ou abandono. O protagonista está do lado de dentro da casa como que gradeado. A esquadria simétrica é que organiza a capa. Em tons de verde, uma vez que é a Casa Verde. Centralizado numa das partes do requadro está o personagem principal como que olhando o leitor através da janela. Vemos no interior a prateleiras com os livros, um globo, e corpos em formol, ou seja, a atmosfera do ambiente é densa e pesada. Ele olha frontalmente em direção ao leitor e poderia estar questionando também a nossa "racionalidade" ou "loucura". Sobre a fachada são projetadas sombras das pessoas e esta sombra se torna maior na parte superior escura.

Outra versão é dos Clássicos Brasileiros em HQ, cujo slogan é "pela arte dos quadrinhos, os livros desta série levam o leitor a se envolver com os grandes

clássicos da literatura brasileira”. O roteiro é de César Lobo e a arte de Luiz Antônio Aguiar. Na apresentação chamada de “uma história muito louca” há um “Não perca! As páginas finais, depois dos quadrinhos, trazem informações e curiosidades que vale a pena conhecer”. Nas páginas finais, de 67 a 72, há algumas informações, mas principalmente interessante os “Segredos da adaptação”, que vale ler integralmente, mas que chamamos atenção apenas de alguns pontos, como o caso do roteiro. Estão em paralelo, partes do trecho original ao lado do texto adaptado e do roteiro com as falas e descrições das cenas para ser desenhado.

Para elaboração dos quadrinhos é preciso um planejamento do texto anterior, o roteiro simplificado determina os quadros, as ações dos personagens, os cenários. No caso das adaptações literárias há ainda uma referência que deve ser esmiuçada, lida e relida, discutida, para definir o que fica e o que sai do texto e vai para as páginas dos quadrinhos. Este trabalho deve ser muito bem dosado para que os autores “em vez de reproduzir o texto e ilustrá-lo mecanicamente, recriem-no vertido plenamente para a linguagem e ação dos quadrinhos” (ALIENISTA, 2008, p.70).

TEMÁTICAS VISUAIS

Nas leituras tanto do texto quanto das adaptações percebemos que algumas imagens de (ou de) situações mais marcantes se sobressaem, seja por ter um caráter espacial mais importante ou por fazer parte da compreensão da história.

A CASA VERDE

Assim, no conto do alienista, a Casa Verde se transforma quase em protagonista. O lugar onde se encerram os dementes, os desequilibrados da sociedade da pequena cidade é objeto do olhar dos diferentes personagens. Olham para a casa e pensam. Ela aparece desde a inauguração quando falam “finalmente temos a nossa Casa de Orates”.

Figura 10 – A Casa Verde. ASSIS, O alienista. VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.



Fonte: ASSIS, *O alienista*. VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.

Nesta versão de Vilachã o desenho é mais caricatural. Tanto os personagens quanto as construções são desenhadas com elementos mais simplificados. Na arquitetura a definição não é tão precisa. Aqui as paredes da casa e janelas são verdes. A casa parece integrada na comunidade, é como se já fizesse parte do cenário.

Figura 11 – A Casa Verde, detalhe. MOON; BÁ. *O alienista*, 2007.



Fonte: MOON; BÁ, 2007, p.11.

O desenho da arquitetura nesta versão é à mão livre, mas os detalhes são bem construídos, as cores, em tom sépia, ressaltam levemente os planos. Este mesmo tom de cor acompanha toda a revista. As composições são cuidadosas e obedecem a critérios acadêmicos em alguns casos. Aqui observamos a diferença dos planos ressaltada pela vegetação em primeiro plano. Há um distanciamento, estamos do outro lado da rua ou da praça. O próprio recordatório aparece de uma maneira um tanto discreto.

Figura 12 – A Casa Verde. CAVALCANTI, O alienista [Machado de Assis], 2008.



Fonte: CAVALCANTI, 2008, p.21.

Na versão de Lailson de Holanda Cavalcanti as figuras são representadas em forma de caricatura. Isto é explicado, ao final dos quadrinhos, pela biografia do desenhista que é "artista gráfico, cartunista, chargista, autor de quadrinhos e pesquisador de humor gráfico" (CAVALCANTI, 2008, P.60). A Casa Verde instiga o olhar dos curiosos, é um lugar de reclusão onde apenas os médicos ou os internados ficam. Há um claro tom de afastamento. A casa está distante, mas a arquitetura é mais bem definida. As três pessoas estão agrupadas numa posição em contraponto à arquitetura. Se traçarmos uma divisão vertical é como se tivéssemos duas imagens distintas.

Figura 13 – A Casa Verde.



Fonte: LOBO, C.; AGUIAR, L. A., 2008, p.11.

Na versão de Lobo e Aguiar, apesar das figuras apresentarem alguns traços caricatos, são muito bem definidas, com as roupas, cabelos, gestos. A arquitetura, neste caso tem uma perspectiva realista, os traços realizados a partir de instrumentos e existe uma preocupação com o ponto de vista. Neste caso, um olhar que acentua a verticalidade da construção. Existe também uma fidelidade ao texto em tratar a *Casa Verde* com as janelas verdes, pois de acordo com o texto ela foi assim chamada em função de suas janelas verdes.

O MÉDICO SIMÃO BACAMARTE NA VARANDA

Um dos momentos importantes da estória é quando o Barbeiro Canjica inicia uma rebelião com uma multidão de umas trezentas pessoas que acaba ficando conhecida como a Revolta dos Canjicas. Eles seguem pelas ruas de Itaguaí para destruir a Casa Verde e confrontar o médico. A reação do médico é inesperada pela serenidade e firmeza com que ele lida com a situação do alto de sua sacada: “meus senhores, a ciência é coisa séria (...)”. Depois de um momento de indecisão, resolvem partir para destruir a Casa Verde, mas são confrontados pelos Dragões iniciando uma batalha que resulta em mortos e feridos.

Figura 14 – O médico na sacada. ASSIS, O alienista. VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.



Fonte: ASSIS, *O alienista*. VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.

O médico ao fim da página dá o fechamento visual em forma circular. O olhar é de baixo para cima. O balão do texto ampara a figura do personagem.

Figura 15 – A revolta e o médico na sacada, detalhe. MOON; BÁ. O alienista, 2007.



Fonte: MOON, F.; BÁ, G., 2007, p.42.

Aqui é gerada uma expectativa, há um distanciamento vertical impondo uma solenidade. A multidão aparece como uma silhueta sem identificação. As palavras de ordem demandando “morte ao alienista” chegam como falas, não como gritos.

Figura 16 – A revolta. CAVALCANTI, O alienista [Machado de Assis], 2008.



Fonte: CAVALCANTI, 2008, p.38.

Na versão de CAVALCANTI, o médico não está na sacada, mas atende aos revoltosos na entrada da casa. A casa tem como que uma pequena varanda com uma escadaria. Há uma proximidade com os revoltosos. O barbeiro aparece em tom ameaçador em primeiro plano. Aqui eles estão em pé de igualdade.

Figura 17 – O médico na sacada, detalhe.



Fonte: LOBO, C.; AGUIAR, L. A., 2008, p.33.

O médico na sacada. Nesta versão, de Lobo e Aguiar, a esposa acompanha o médico na sacada. A varanda é como que um balcão para a rua. Os revoltosos aparecem com mais detalhes, o barbeiro está com uma navalha aberta na mão, o que sugere um tom mais perigoso do que somente discurso.

ARQUITETURA E PAISAGEM DE ITAGUAÍ

Em *O alienista*, a Casa Verde é um tema bastante desenvolvido em todas as versões, bem como os cenários de ruas da cidade de Itaguaí.

Nas imagens finais o médico também está na sacada, mas é de dentro para fora que o vemos: “mas será que eu os curei mesmo ou...ou...ou...” Aqui se mostra a situação espacial do personagem em sua sacada diante da paisagem da cidade onde pode ouvir as vozes das ruas.

Figura 18 – O médico na sacada, visão do interior, detalhe.



Fonte: LOBO, C.; AGUIAR, L. A., 2008, p.63.

Esta é uma perspectiva com três pontos de fuga, criando uma atmosfera mais dinâmica do cenário com o personagem centralizado, refletindo sobre sua existência. O fundo mais claro contrasta com a roupa escura do médico ressaltando apenas a sua silhueta.

Figura 19 – Ruas de Itaguaí. ASSIS, O alienista. VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.



Fonte: ASSIS, O alienista. VILACHÃ [roteiro e desenhos], sdp.

Na versão de Vilachã as ruas estão mais próximas. O olhar do leitor é como de um passante nas ruas. Uma pequena cidade, com a montanha ao fundo.

Figura 20 – Vista panorâmica de Itaguaí. MOON; BÁ. O alienista, 2007.



Fonte: MOON; BÁ, 2007, p.54.

A versão de Moon e Bá faz uma leitura panorâmica da cidade. Pode ser a vista do personagem um pouco mais afastado do centro da cidade. A montanha está ao fundo coloca uma profundidade ainda maior.

Figura 21 – A revolta. CAVALCANTI, O alienista [Machado de Assis], 2008.



Fonte: CAVALCANTI, 2008, p.29.

Percebe-se neste estudo as diferenças nas visualizações de certas passagens, omissões e valorizações dos diferentes quadrinistas nas diferentes

versões. São soluções espaciais diferentes. São desenhos diferentes para o mesmo texto. Uma grande surpresa é este desenho do cenário urbano de Itaguaí. Lailson de Holanda Cavalcanti trabalha com uma arquitetura colonial, da cidade em “tempos remotos”, ou seja, muito pequena. Neste ambiente que ele chama, na entrevista à Paulo Ramos, de versão "cenográfica" ou "quadrinográfica", a cidade "tornou-se uma cidade ideal dos tempos coloniais, dando um pano de fundo para que a mesma possa ser compreendida mesmo em traduções para outros idiomas" (RAMOS, 2012, p.253).

Figura 22 – Cenário, arquitetura colonial. CAVALCANTI, O alienista [Machado de Assis], 2008.



Fonte: CAVALCANTI, 2008, páginas 4 e 5.

Este é um desenho do cenário que mostra toda a riqueza da representação de arquitetura, mas que no contexto da história aparece realmente apenas como pano de fundo. Na forma como a história está narrada não há margem para o "vazio" e, portanto, esta imagem passa quase despercebida. Como nos desenhos animados antigos, a mesma imagem serve de base para a história em diferentes momentos. Estas páginas estão em páginas duplas, como uma dupla *splash page*.

2.1.2 A cartomante

Vamos observar as diferenças de abordagem de três adaptações para o mesmo conto de Machado. A transposição da literatura para os quadrinhos muitas vezes é uma redução de texto, mas isto nem sempre ocorre. No caso de uma das adaptações de *A cartomante* uma passagem de pouco mais de uma página do original foi desenhada nos quadrinhos com mais de seis páginas. Normalmente os quadrinhos recriam ou traduzem a descrição literária com poucas imagens. Ou o que levaria muitas páginas para ser descrito na linguagem literária pode ser sintetizados em algumas poucas imagens. Isto não quer dizer que se trata apenas de simplificação. A síntese pode ser bastante complexa, ela pode buscar elementos que precisariam ser pesquisados em diversas fontes, elementos de um ambiente de uma época.

Figura 23 – Capa de *A cartomante* [da obra de Machado de Assis].



Fonte: FEVEREIRO, Jo. *A cartomante*. Conto de Machado de Assis. São Paulo: Escala Educacional, 2006, capa.

Na capa importa a ênfase que se quer dar para a história e o que vai ser contado. Há o olhar de uma mulher centralizado e a partir dela as cartas estão dispostas. Elas estão desenhadas como se estivessem no ar, sendo jogadas, criando um efeito de perspectiva de anamorfose, onde as imagens podem estar distorcidas. Assim aparecem em perspectiva as cartas Valete e Rei nas extremas com a Dama quase no centro geométrico da página. Valete, Dama, Rei sugere o

triângulo amoroso que está centralizado mais abaixo com as presenças de Camilo, Rita e Vilela.

Como foi dito anteriormente, quando se fala em adaptações literárias para os quadrinhos parece sempre necessário justificar a simplificação da obra. Nas aberturas da coleção Literatura Brasileira em Quadrinhos da Escala Educacional consta o seguinte:

Foi pensando em apresentar uma forma diferente de releitura que trazemos até você a coleção **Literatura brasileira em quadrinhos**, que reúne obras – em geral contos – de grandes nomes, como Machado de Assis e Lima Barreto. É importante lembrar que alguns trechos originais – essencialmente os descritivos – foram adaptados para a linguagem dos quadrinhos. Convém ressaltar que essa linguagem não substitui a forma original da obra, cuja leitura permanece essencial à boa formação do leitor. Esperamos que você se divirta. (FEVEREIRO, 2006, p.2)

Ao final consta “um pouco da vida de Machado de Assis” e uma pequena sinopse do texto. Nas últimas páginas um guia de leitura dos quadrinhos na busca de facilitar a leitura da adaptação. Neste sentido pede-se a comparação entre quadrinhos e o tema abordado no texto, como os personagens estão posicionados e perguntas dos tipos: qual é o recurso visual usado para compor cada fragmento de texto, adaptando o conto para o formato de história em quadrinhos?” (FEVEREIRO, 2006, p.44)

A página de abertura com o texto de Machado é uma referência a Shakespeare da peça teatral *Hamlet*. Ele inicia assim: “Hamlet observa a Horácio que há mais cousas no céu e na terra do que sonha a nossa filosofia”. Na primeira versão o tema abre com o que seria uma cena de representação do teatro com o nome do conto.

Em outra versão de *A cartomante*, os personagens e veículos são incorporados às paisagens fotográficas. As imagens são de diferentes fotógrafos que retrataram o Rio na passagem do século XIX para o XX, ambiente da época do texto. A apresentação desta versão que aproxima diferentes linguagens como a fotografia e pintura e o desenho, foi descrita assim:

“(…) O conto foi publicado originalmente em 1884, e esta versão em quadrinhos, com desenhos em aquarela do jovem designer Flavio

Pessoa, é uma adaptação fiel ao espírito do original. Fotos de Marc Ferrez e Augusto Malta ajudam a recriar o Rio de Janeiro do fim do século XIX e inserem o leitor no mundo de Machado de Assis.” (www.zahar.com.br)

As fotografias dialogando com os desenhos na composição das imagens criam um maior efeito de realismo e ressaltam o aspecto documental de uma história. Todo o trabalho é pontuado com a utilização desta técnica. De uma maneira híbrida, as imagens do Rio de Janeiro antigo se misturam com os desenhos e aquarelas dos personagens. O texto acaba se tornando um pouco um documentário da época, a partir da reconstituição cuidadosa da indumentária, dos costumes, dos cenários urbanos guiados pela mão de Machado de Assis. Além disto, as fotografias da época são uma reconstituição da cidade machadiana vista através das lentes de Marc Ferrez (1843-1957), Juan Gutierrez (1859-1897), Augusto Malta (1864-1957) e outros.

Figura 24 – Capa de *A cartomante* [Conto de Machado de Assis], 2008.



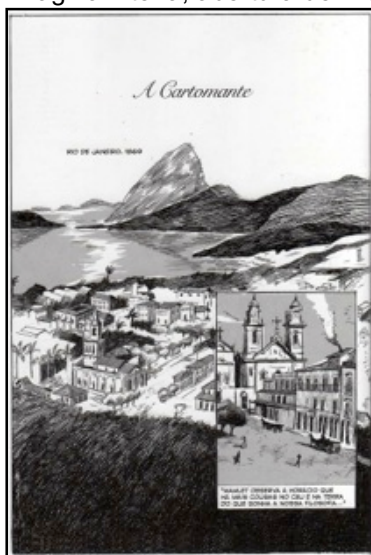
Fonte: PESSOA, Flávio. **A cartomante** [Conto de Machado de Assis]. Adaptação de Flávio Pessoa e Maurício Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

Estes documentos acabam por apresentar novas formas de usos nos quais a apreensão da história da cidade do Rio de Janeiro pode ser feita de maneira “distraída”. Nesta versão a versão da frase de Hamlet, citada por Machado é visualizada a partir de um detalhe da obra de Eugène Delacroix (1798-1863) pintada em 1839 “Hamlet e Horácio no cemitério”. Junto com a frase e da imagem em

detalhe o início da estória “Era a mesma explicação que dava a bela Rita ao moço Camilo, numa sexta-feira de novembro de 1869, quando esta ria dela por ter ido na véspera consultar uma cartomante”.

Por fim, uma adaptação de *A cartomante* realizada por André Dib com desenhos de Kleber Sales. A edição é da revista DOMÍNIO PÚBLICO, editado por DCL – Difusão Cultural do Livro que contém diversas adaptações literárias para os quadrinhos. Este trabalho foi realizado com nanquim, em preto e branco com alguns tons de cinza usados com retícula. Nesta página de abertura dos quadrinhos *A cartomante* o aspecto é mais “seco” do que os exemplos dos trabalhos anteriores com mais sintetização visual de algumas passagens literárias. Não existe amenização da cor, nem do uso de fotografias ou aquarelas.

Figura 25 – Página inteira, abertura de *A cartomante*.



Fonte: SALES, Kleber; DIB, André. **A cartomante** [da obra de Machado de Assis]. In: DOMÍNIO PÚBLICO. São Paulo: Editora DCL, 2008, p.50.

O desenho é dramático como pede a trama. A tragédia é desenhada quase lúgubre em alguns momentos angustiantes sendo acentuados pela forma de tratamento da imagem fazendo-nos deter na ação. Camilo decide ir até a casa da cartomante, mas para diante da escada. O leitor acaba também suspendendo a ação. Ele seguirá em frente? Não seria mais prudente dar meia-volta e esquecer tudo? O ponto de vista é de cima tornando visualmente a subida mais trabalhosa.

TEMÁTICAS VISUAIS

Este conto ambientado foi no Rio de Janeiro na segunda metade do século XIX. Há muitos deslocamentos dos personagens pelas ruas. A estória gira em torno da casa da cartomante, do casal Vilela e Rita e da casa de encontro dos amantes Camilo e Rita, “onde morava uma comprovinciana de Rita”. Algumas imagens de rua mostram estes deslocamentos dos personagens.

DA CASA DE ENCONTRO À CASA DA CARTOMANTE

Figura 26 – Centro do Rio de Janeiro, FEVEREIRO.

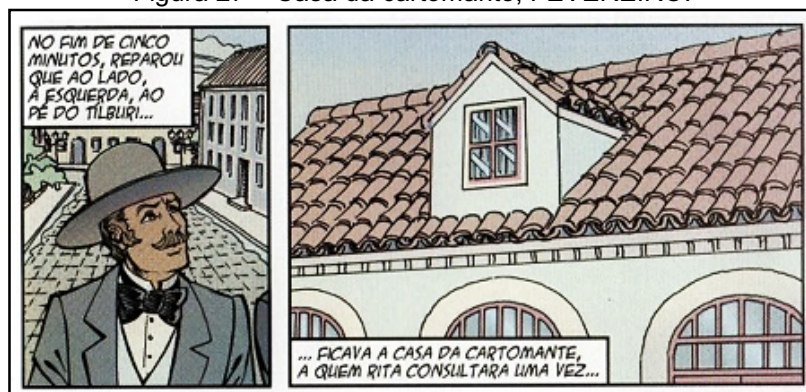


Fonte: FEVEREIRO, 2006, p.9.

Ao final há um guia de leituras com questões sobre o texto. Uma interessa em particular, justamente sobre a página 9, onde “o ilustrador escolheu vários planos para mostra a distância entre o observador e a cena: do mais genérico para o mais detalhado. Na sua opinião, por que os planos foram usados nessa ordem?

A página nove mostra em imagens a descrição do autor de um plano geral para um particular: “A casa do encontro era na antiga rua dos carbonos...” seguindo para “...na direção de Botafogo...”, “Camilo desceu pela da guarda velha”, culminando com “...olhando de passagem para a casa da cartomante”. Os quadros procuram seguir esta transição do geral ao particular, do personagem, numa determinada região, chegando numa rua, descendo do tálburi, andando pela calçada e, finalmente, o personagem em primeiro plano, o desenho de seu rosto recortado e seu olhar para o detalhe de uma mulher numa água furtada de um casario. Esta transição, de uma vista geral da rua para um detalhe de uma pequena janela, ajuda a manter e conduzir o leitor para a vida do personagem. Scott McCloud argumenta, numa situação de página semelhante, que “conceitos como ‘um homem andando’ não requerem que afastemos muito o enquadramento, mas se você quiser que seus leitores saibam **para onde** o homem caminha...” No balão pode-se “investir algum espaço **numa visão mais ampla**” (McCLOUD, 2008, p.22). Esta fórmula foi utilizada no quadrinho de *A cartomante*, na página 9. Ao final da história a imagem do personagem “espiando” a casa da cartomante praticamente se repete.

Figura 27 – Casa da cartomante, FEVEREIRO.



Fonte: FEVEREIRO, 2006, p.25.

Esta é uma tradição narrativa. Descrever um contexto geral para depois entrar num aspecto específico. Na narrativa histórica, tratar do contexto geral para depois tratar de um personagem ou situação histórica particular. Em alguns quadrinhos são utilizadas esta forma de apresentação: abrem com uma visão geral,

para começar a narrar a história. Pode ir da tomada panorâmica para o close-up na sequência de vinhetas numa mesma página.

Figura 28 – A cartomante de Pessoa, sobre fotografia de Marc Ferrez.



Fonte: PESSOA; DIAS, 2008, p.10.

Na versão de Flávio Pessoa, a mesma descrição da página 9 do trabalho anterior nesta outra adaptação é desenvolvida de uma forma diferente. Para esta cena (dos quadrinhos) foi utilizado a fotografia da casa vista de cima. É um detalhe da fotografia de Marc Ferrez (1843-1923), realizada em 1886, cuja referência do lugar consta no final da revista: “Esquina das ruas Santo Antônio e Guarda Velha (atual 13 de Maio), com o prédio da Imprensa Nacional à direita (ainda não construído à época do conto)”. Esta mesma imagem aparece em três partes diferentes dos quadrinhos (páginas 7, 10 e 17).

Tem sido muito importante a aproximação da linguagem dos quadrinhos com o estudo sobre as formas de representações espaciais através do desenho tendo relação entre a fotografia e a pintura.

Figura 29 – Casa da cartomante, SALES; DIB, 2008.



Fonte: SALES; DIB, 2008, p.52.

Na versão de André Dib e Kleber Sales preferiu-se centrar a imagem no personagem ao invés da tomada panorâmica da rua. Há apenas um desenho em perspectiva das casas alinhadas e Camilo em direção a carruagem.

Figura 30 – Passeio de Camilo e Rita na paisagem do Rio de Janeiro.

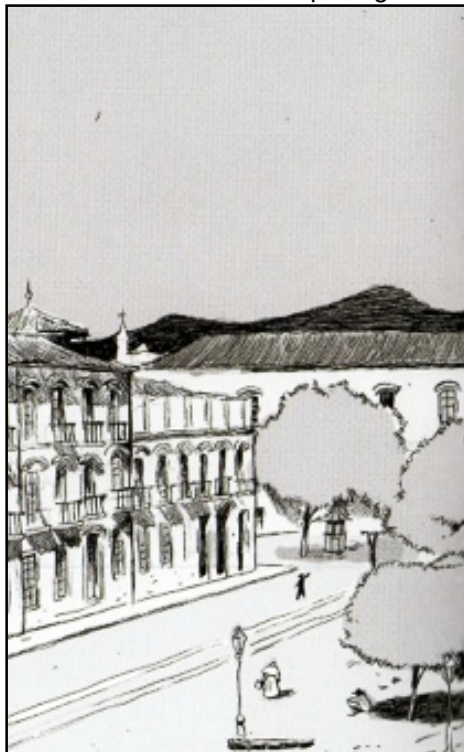


Fonte: FEVEREIRO, 2006, p.14.

Nesta imagem os personagens contemplam a paisagem de uma maneira distante. A composição é bastante linear. Os personagens estão um ao lado do outro, apoiados na murada que faz um arremate horizontal da composição. O fato de estarem diante de uma paisagem aberta leva também o leitor diante do cenário

para uma contemplação. Como fazendo parte da história uma espécie de “parada”, um olhar em profundidade, sem movimento. Neste caso, a paisagem é como uma tela na parede de um museu.

Figura 31 – Passeio de Camilo e Rita na paisagem do Rio de Janeiro.



Fonte: SALES; DIB, 2008, p.62.

A paisagem é enfatizada, a vista em perspectiva da praça com a Igreja, a vista do mar, onde parece procurar mostrar um aspecto da cotidianidade onde nada parece acontecer. Mas é neste cenário justamente que a tragédia pode acontecer. Neste caso aconteceu.

Apesar do deslocamento movimentado dos personagens pelas ruas da cidade do Rio de Janeiro em alguns momentos a cena pode parecer fria e distante. Um olhar a partir da Praça, com o casario colonial e a montanha ao fundo. É um olhar um pouco mais do alto e enviesado. Algumas imagens da arquitetura e da paisagem acabam participando ativamente da narração. Este é o desfecho da história.

2.2 MARCEL PROUST

Uma das referências deste estudo foi a versão adaptada para os quadrinhos de um clássico da literatura feita por Stéphane Heuet. Após o lançamento de uma primeira parte da obra de Marcel Proust (1871-1922) chamada *No caminho de Swann: Combray* houve uma polêmica sobre a viabilidade de algumas obras poderem ser adaptadas para os quadrinhos. Em torno das especulações provocadas pela publicação muitos críticos consideraram que esta adaptação poderia “deturpar” a obra. Entre outras coisas, estaria se discutindo a passagem da arte culta ou da apreciação culta de uma obra literária para os quadrinhos, uma arte considerada mais popular e facilmente digerível, para quem “não tem tempo” ou interesse em ler a obra original. Talvez ajude a compreender esta discussão a afirmação de Martin-Barbero (2003) de que é preciso “(...) tornar investigáveis os processos de constituição do massivo para além da chantagem culturalista que os converte inevitavelmente em processos de degradação cultural”. Heuet partiu para realizar uma tradução visual e resumida da obra de Proust, o que muitos consideraram (ou consideravam) impossível.

Figura 32 – Campanário de Santo Hilário



Fonte: HEUET, Stéphane. **Em busca do tempo perdido v.1 - No caminho de Swann: Combray**. [Da obra de] Marcel Proust. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004, p.22.

Em busca do tempo perdido é uma das obras mais marcantes da história da literatura. Os sete volumes foram traduzidos para o português pela Editora Globo ainda na década de 80 por grandes escritores brasileiros, entre eles, Carlos

Drummond de Andrade (1902-1987), Manuel Bandeira (1886-1968), Mário Quintana (1906-1994). Proust é conhecido por suas longas descrições dos ambientes, dos gestos, dos detalhes dos personagens. Ele empreende uma incursão pelos espaços da memória. Este tipo de memória ao qual se refere pode ser voluntário ou involuntário. Esta última está descrita, entre outras passagens, no início da obra, quando o personagem experimenta uma sensação nunca experimentada antes, ao tomar chá com um biscoito chamado Madeleine. Em outro momento, quando tropeça numa pedrinha no calçamento. Por um breve momento ele tem a sensação de total desprendimento e lhe vem à memória, não de uma maneira linear e cronológica, sensações experimentadas em outros tempos. Em outras ocasiões ele tenta ativar este tipo de memória em vão, ela foi fruto do acaso.

Heuet é um autodidata e nunca teria pensado em começar a fazer esta HQs não fosse o fato de que ele nunca ter conseguido ter terminado a leitura. Quando ficou acamado resolveu ler e gostou tanto que pensou em fazer uma adaptação em quadrinhos para pessoas como ele que nunca tinham conseguido ler a obra.

Figura 33 – Avistando os campanários.



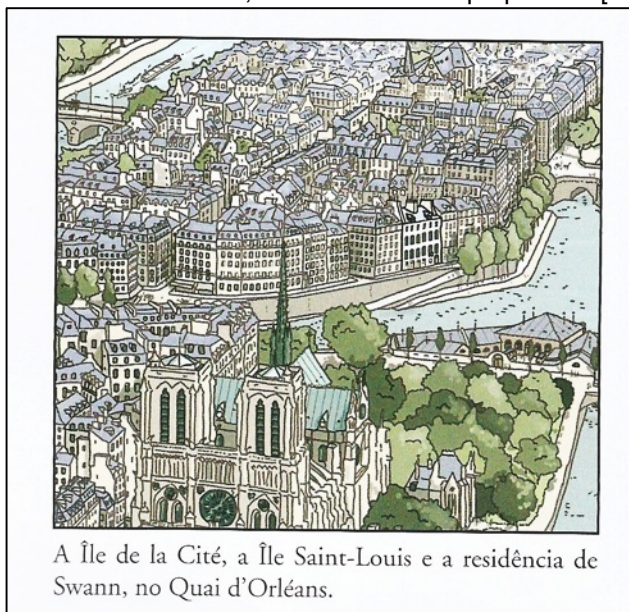
Fonte: HEUET, Stéphane. **Em busca do tempo perdido v.1 - No caminho de Swann**: Combray. [Da obra de] Marcel Proust. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004, p.69.

A obra de Proust é cheia de evocações e reminiscências, a princípio, não seria uma das mais adequadas para começar uma tarefa deste tipo. O desafio lhe tomou três anos de pesquisa e desenhos, fez pesquisa documental e visitou os lugares do romance, muitos dos quais já não existem. A referência gráfica e narrativa de Heuet foi o trabalho do belga Hergé, na verdade Georges Remi, criador do

personagem Tintin cuja diagramação sempre buscou o mais simples para possibilitar um claro entendimento da história. Os quadrinhos de Hergé possuem uma sequência que facilitam acompanhar os personagens em sua aventura. A sensação quando vemos um filme de animação adaptado da obra de Hergé é a de que temos apenas mais vinhetas permitindo a visão dos personagens em movimento.

Heuet precisou incluir muitos textos para que possibilitasse a transcrição de trechos da obra de Proust com menos balões e falas dos personagens. No mais tudo é muito semelhante ao trabalho de Hergé: diagramação simples, sem muitas quebras e recortes brutos, o mesmo traço para as personagens, cores e representação dos cenários. Ao final de cada volume há um material explicativo chamado “Em busca do contexto”, elaborado pelo tradutor, com alguns dados e conexões dos principais personagens, cenas, dados da arquitetura.

Figura 34 – A Paris de Swann. HEUET, Em busca do tempo perdido [Marcel Proust], 2007.



Fonte: HEUET, Stéphane. **Em busca do tempo perdido v.4 - Um amor de Swann (Parte I)**. [Da obra de] Marcel Proust. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007, p.52.

O resultado, aparentemente muito simples, consegue transmitir parte do *ambiente* do livro, o que facilita sobremaneira, a leitura para pessoas que tiveram o livro nas mãos e não conseguiram lê-lo. A intenção é de que, a partir da leitura em

quadrinhos, as pessoas talvez se sintam estimuladas para a leitura da obra original, mesmo sendo tão extensa. É preciso um *projeto* de leitura para ler Proust.

Um dos trechos que considero mais importante na obra de Marcel Proust é o da visita do escritor Bergotte à uma exposição do pintor Vermeer “atraído por uma crítica que acentuava a graciosidade de um detalhe na pintura de um panozinho de muro amarelo” (COELHO, 2010, p.233-4). Bergotte para diante da *Vista de Delft* para observar o tal detalhe que ele nunca havia prestado atenção e que agora o fazia reinterpretar toda a pintura. Um desafio pensar como numa adaptação aos quadrinhos esta passagem da obra será interpretada. Até porque não há consenso sobre qual é o detalhe da pintura ao qual Marcel Proust está se referindo.

Figura 35 – Assinatura de Vermeer como uma inscrição no muro. Johannes Vermeer, *The Little Street* (“*Het Straatje*”), c. 1658-1661, óleo sobre tela, 53,5x43,4, (detalhe).



Fonte: SCHUTZ, Karl. **Vermeer**: the complete works. Cologne: Taschen, 2017, p.6.

Em outra obra de Vermeer chamada *The Little Street* o pintor retrata uma cena cotidiana. E ele assina a pintura inscrevendo seu nome sobre a superfície do muro da pequena rua. Um pequeno detalhe no muro. E seu nome agora faz parte da paisagem. Como num graffiti de uma rua contemporânea.

3 PAREDES QUE NARRAM

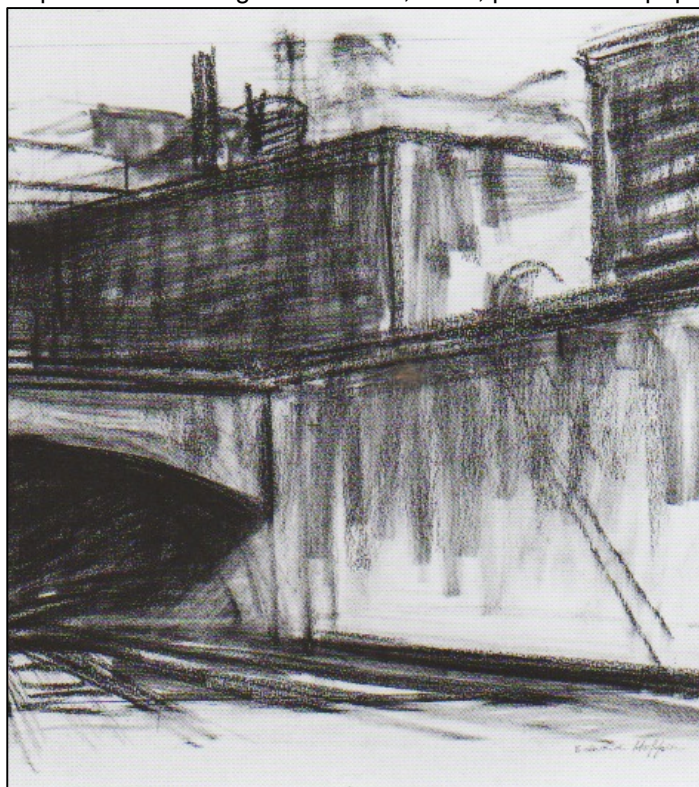
Este capítulo tem como objetivo principal promover uma reflexão sobre a linguagem visual das pichações nos quadrinhos, de como interferem na narrativa das obras e quais as características principais desta linguagem. O trabalho tem uma abordagem visual e procura estimular uma discussão temática principalmente nas áreas de conhecimento dos quadrinhos, desenho e arquitetura. Demonstrar que, assim como estão presentes nas ruas, nos muros e na arquitetura, as pichações fazem parte do conteúdo de muitas histórias em quadrinhos, principalmente quando há motivação de definir um caráter transgressor, uma arquitetura marginalizada, ruínas, uma narrativa distópica. Este trabalho procura fazer uma leitura desta linguagem colocando uma possibilidade de olhar. É possível falar de uma estética visual da pichação na arquitetura e nos quadrinhos.

Entre as justificativas desta abordagem está o fato de que esta prática expressiva contemporânea das cidades tem uma importância social na medida em que é impactante, polêmica e quando discutida publicamente é vista somente em seu aspecto da legalidade. Partimos do pressuposto que a pichação ocorre como manifestação urbana contemporânea, independente das contradições e polêmicas, em diferentes lugares da cidade. Isto não impede que artistas, pesquisadores urbanos olhem para estas manifestações urbanas que acontecem de maneira independente. Não impede de olhar como esta expressão é realizada, onde é realizada e como é utilizada. Inclusive para pensar numa ambientação de época, na narrativa visual de diferentes histórias das cidades.

Nas adaptações literárias para os quadrinhos há os leitores que leram a obra e outros que irão ter o seu primeiro contato diretamente através dos quadrinhos. Alguns para terem uma leitura facilitada, outros para ter uma outra visão da obra. De certa forma é o que acontece com as adaptações de quadrinhos para o cinema. Se muitos leitores conhecem os personagens e as histórias, outros estão tendo contato com as histórias diretamente pelo meio do cinema. Diferentes linguagens, diferentes leituras e modos de ver. Talvez, ao final de cada filme que adapta uma história em quadrinhos, pudesse haver uma recomendação: para

estudos mais aprofundados sobre esta história e os seus personagens, leia os quadrinhos. Eles são as fontes originais.

Figura 36 – Estudo preliminar à Chegada à cidade, 1946, pastel sobre papel, 38,3 x 56,2 cm.



Fonte: KRANZFELDER, Ivo. Edward Hopper, Estudo preliminar à Chegada à cidade. 1994, p.114.

No filme do Batman (1989) com o diretor Tim Burton, há uma cena que o Coringa, interpretado por Jack Nicholson, chega no Museu e começa a *destruir* obras de arte evitando interferir apenas no quadro de Bacon. O Coringa pinta com spray sobre o “muro” de uma pintura de Hopper: “*Joker was here!*” (O Coringa esteve aqui!) Neste momento temos um lugar comum, um elemento de ligação: pintura, graffiti, cinema, quadrinhos. Talvez a percepção da contemporaneidade em muitos filmes e desenhos anteriores à década de 70 seja a ausência das marcas na cidade, dos grafites, das pichações. Mesmo que tenha alguns exemplos não é o mais significativo e não é chamado atenção. Edward Hopper (1882-1967) queria exprimir “sentimentos que se tem ao chegar de comboio a uma cidade desconhecida” (KRANZFELDER, 1994, p.119). Se formos observar as entradas de

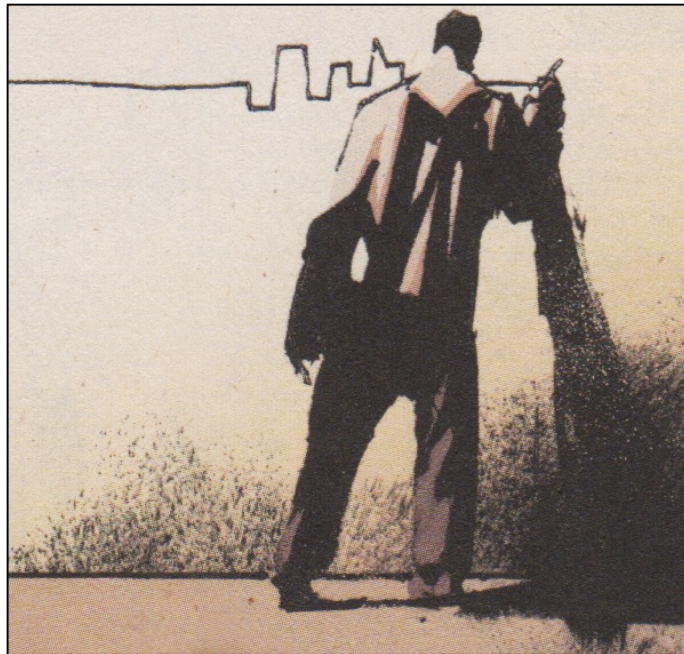
trem de grande parte das cidades contemporâneas o grafite e a pichação são presenças constantes.

Em diferentes lugares das cidades as manifestações do que pode ser chamado de *street art* está presente. Em muitos momentos não há divisão entre o que se considera pichação ou *graffiti*, tudo faz parte de uma mesma manifestação visual. Ao mesmo tempo, no aspecto formal, para SILVA (2014, p.131) “um grafite pode ser visto e aceito como arte urbana, colocado numa galeria, passa a ser arte visual, mas na rua é percebido como sua natureza histórica: grafite”.

No livro com obras atribuídas a Banksy há uma advertência que diz: “Este livro contém elementos criativos e artísticos da arte do grafite e não tem a intenção de encorajar ou induzir sua prática em lugares onde ela seja ilegal ou inapropriada”. Seguindo a mesma orientação, ressaltamos que este trabalho, ao estudar esta linguagem urbana, não tem o intuito de incentivar a pichação ou o *graffiti* onde seja ilegal ou inapropriado. Como foi o caso da intervenção do Coringa.

3.1 DE BANKSY A BASQUIAT

Figura 37 – Grafiteiro, p 94.



Fonte: WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **DMZ**. New York: DC Comics, 2008.

Há um ponto de convergência entre as linguagens dos quadrinhos com a questão da presença ou não dos textos e do *grafitti* com a imagem ou desenho juntamente com as inscrições de textos ou pichações. Formalmente a definição entre *grafitti* e pichação aponta para o fato de associar imagem ao *grafitti* e texto escrito, legível ou não, para a pichação. O que se percebe, muitas vezes, é que imagens e textos estão juntos, sobrepostos, imbricados não sendo possível distinguir entre uma coisa e outra. Quase o mesmo acontece com os quadrinhos. É possível uma imagem sem texto ou texto sem imagem? É possível que esta linguagem se consolide? Atualmente o ato da pichação é considerado crime ambiental e aparece conceitualmente em contraposição ao *grafitti*, aceitável artisticamente, principalmente quando é uma intervenção autorizada.

A palavra grafite como aparece no dicionário: "inscrição, pintura ou desenho feito em paredes, muros, monumentos e outras superfícies, geralmente para ser visto pelo público, podendo ser artístico (também chamado de *grafito*) ou vandálico (também chamado de *pichação*). " e o grafiteiro aquele que pode "ser um artista ou um vândalo (pichador)". Uma das definições de pichar é "escrever dizeres políticos ou protestos". Os limites são tênues entre vândalo ou artista, inclusive pode ser a mesma pessoa designada como grafiteiro. A Lei n. 9.605, no Art. 65 estabelece penas para quem "pichar ou por outro meio conspurcar edificação ou monumento urbano" e, ao mesmo tempo, descriminaliza o grafite, desde que seja uma obra consentida, no parágrafo 2 do Art.65 "não constitui crime a prática de grafite realizada com o objetivo de valorizar o patrimônio público ou privado mediante manifestação artística, desde que consentida pelo proprietário...", o que ameniza algumas intervenções no espaço público. A distinção entre pichação e *grafitti* é uma construção baseada na lei que distingue basicamente entre o que é ou não autorizado, entre o que é ou não "belo", adequado, apropriado, do que é ou não identificado, anônimo. Os argumentos parecem ser suficientes do ponto de vista jurídico, mas não abrangem uma questão complexa que é entender uma manifestação que efetivamente existe e interfere no aspecto visual da cidade.

Uma nomenclatura mais aceitável poderia ser *grafitti*/pichação pois eles podem estar associados, sobrepostos e são uma forma de expressão que está em

constante mudança nos espaços públicos. Para alguns pesquisadores de arte urbana, pichação está incluído no conceito de graffiti como intervenção urbana, para outros algo que por si só nem merece ser estudado, apesar de passar por estas imagens cotidianamente.

Graffiti é aceito atualmente e assimilado pelo mercado de arte. Na Revista *abcDESIGN* (2008), há um artigo chamado *A cidade é uma tela em branco* onde diz: "A street art está mais viva do que nunca. Adesivos, graffiti, objetos e *stencils* podem ser vistos em qualquer grande cidade. (...) O importante é que todo mundo veja". Assim como graffiti pode ser decorativo e considerado como arte, associado a uma linguagem jovial, a pichação pode ser julgada inapropriada e as inscrições consideradas como desenhos feios e incompreensíveis. Armando Silva classificou três gêneros urbanos, dizendo que "a arte urbana é caracterizada pela expressão plástica, a arte pública é marcada pela intervenção em um espaço real ou virtual para ressignificação, e o grafite apresenta a confrontação e o conflito". SILVA faz uma classificação das principais características desta linguagem: marginalidade, anonimato, espontaneidade, cenaridade, velocidade, precariedade, fugacidade.

Figura 38 – Intervenção de Ernest Pignon-Ernest.



Fonte: Site do artista.

No caso de Ernest Pignon-Ernest a fugacidade das imagens é uma das características que estimulou o artista para a prática da fotografia. Como ele sabia que suas imagens poderiam sumir da parede assim que ele conseguisse terminar

uma obra ele começou a fazer o registro das suas intervenções. Muitos desenhos que são feitos durante a noite são apagados na manhã seguinte.

Os lugares com pichações são muito diferenciados, mas também apresentam algumas características comuns, tais como estar localizados em pontos mais isolados, construções abandonadas, ruínas, lugares com baixa luminosidade, pouca vigilância, pouca circulação de pessoas em determinadas horas do dia ou da noite como em alguns centros históricos (que ficam abandonados em fins de semana). Além da forma expressiva, há um discurso estabelecido de limpeza urbana, uma associação com o feio, o estorvo, com o inconveniente de uma maneira generalizada ao mesmo tempo em que o discurso sobre o graffiti parece ser mais tolerável ou mesmo incentivado em alguns lugares. Assim, se uma mensagem ou slogan requer otimismo e jovialidade a imagem é graffiti, se o discurso for para segurança pública ou uma imagem de um posto de saúde inacabado por falta de continuidade da obra, uma escola fechada opta-se pela pichação. Muitas vezes no mesmo lugar, basta uma virada de câmara. Ou seja, depende do ângulo de visão.

Figura 39 – Banksy, Graffiti área (o brasão foi tirado de uma marca de cigarro).



Fonte: Banksy, 2012, p.58.

Banksy é um celebrado artista do *graffiti*, seu nome sempre vem à tona quando se fala de arte de rua. Muitos de seus trabalhos são controversos porque ele usa paredes, mesmo paredes de museus propondo uma discussão sobre política, cultura e ética. Sobre o significado desta forma de expressão, ele afirma que:

Ao contrário do que dizem por aí, o grafite não é a mais baixa forma de arte. (...) Um muro sempre foi o melhor lugar para divulgar seu

trabalho. As pessoas que mandam nas cidades não entendem o grafite porque acham que nada tem o direito de existir se não gerar lucro, o que torna a opinião delas desprezível. (...) Quem realmente desfigura nossos bairros são as empresas que rabiscam slogans gigantes em prédios e ônibus tentando fazer com que nos sintamos inadequados se não comprarmos seus produtos. Elas acreditam ter o direito de gritar sua mensagem na cara de todo mundo em qualquer superfície disponível, sem que ninguém tenha o direito de resposta.

Na pichação é comum frases de efeito, trocadilhos, poesias. Muitas dessas frases são reflexões que acabam se tornando bastante conhecidas uma vez que elas podem estar nos roteiros de circulação das pessoas. Neste caso, se assemelham aos *out-doors*, publicidades em pontos de ônibus, estabelecimentos comerciais, estradas, exatamente nos pontos de maior visibilidade. A diferença com um comercial na televisão é a possibilidade de desligar o aparelho, o que, obviamente não é possível no espaço público. As mensagens estão lá, quer você queira ou não.

Figura 40 – Banksy, Graffiti Área, depois da intervenção.



Fonte: Banksy, 2012, p.61.

Para Banksy "o graffiti nem sempre deteriora a imagem dos edifícios na verdade é o único caminho de melhorar a maioria deles" [site:

pinewooddesign.co.uk]. As obras de Banksy são supervalorizadas chegando a quinhentos mil dólares e “até mesmo, chegou-se ao ato de 'contra vandalismo' de arrancar os muros (...) para vende-lo como arte". Como é uma questão polêmica são convocados referendos populares para decidir o destino das obras. Nos casos em que foram aprovados a conservação das obras nos muros originais a polícia teve “instruções de apagar todos os grafites menos os de Banksy” (SILVA, p.125). Mas nem sempre foi ou é assim. Mesmo para Banksy.

Banksy através de um simples estêncil destinou um muro na cidade para intervenções abertas. O que acabou ocorrendo. Coloca a questão de deixar áreas livres nas cidades com possibilidades de intervenções autorizadas. Como poderíamos chamar estas intervenções? É uma chamada de participação aberta onde, provavelmente, muitas pessoas foram grafitar o muro como uma área livre para as manifestações, como uma transgressão autorizada. Foi criada uma área livre para *graffiti* mesmo que apenas como uma intervenção. Poderíamos pensar num espaço realmente autorizado, um referendo popular sobre uma arte urbana anônima?

Figura 41 – Cidade à venda.



Fonte: *Polêmica nos muros*, Jornal Notícias do Dia, Florianópolis, 29/04/2014.

As pichações também podem estar ligadas com os movimentos políticos, intervenções artísticas, atividades de manifestações de rua como tem ocorrido no

Brasil. Em Florianópolis houve um caso que restringiu a questão do graffiti não somente com relação aos lugares e autorização, mas também com questões de conteúdo. Baseado na lei de crime patrimônio ambiental, em 2013, um grupo de intervenções artísticas da UDESC, Grupo E.T.C., teve que responder por "crime ambiental", prestando serviços comunitários e remover as imagens. Segundo o artigo no Jornal ND (29/04/2014), por um lado, a administração municipal colocou que "a interferência não é considerada artística por conter caráter político e manifestação clara contra a gestão municipal", por outro, uma integrante do grupo, argumentou que a "intervenção denuncia a política de espetacularização imobiliária e o processo de leiloamento da cidade...". Para o então secretário municipal "essas interferências nos ajudam a buscar uma nova sintonia, porém temos que cuidar os excessos". O crítico de arte Fernando Cocchiarale fez um pronunciamento dizendo que "o fato de um artista ser acusado de crime ambiental é um sintoma de ignorância e falta de sensibilidade para perceber que no século 21 a arte se dá dentro e para a cidade". O assunto poderia ser aprofundado tanto no que diz respeito aos limites quanto na afirmação que o caráter político não confere a possibilidade de pensar uma intervenção como artística.

Figura 42 – The Wall, graffiti na rua Tenente Silveira, Florianópolis, imagem e detalhe.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

Tempos mais tarde, havia um graffiti num muro da rua Tenente Silveira com referência à esta intervenção. Um personagem lendo o jornal *The Wall*, com uma

manchete “Arte censurada” e um funcionário com um uniforme da Comcap apagando a inscrição.

Figura 43 – Paredes do patrimônio histórico sem manutenção.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

Há uma crítica pronta contra as inscrições nas paredes do Centro e, realmente, devemos perceber os excessos, ao mesmo tempo estar alertas para não desviar do assunto principal, quando se trata de uma parede de um patrimônio público em péssimas condições, como as paredes de um museu sem manutenção, entregue às intempéries, aos perigos dos incêndios, das fiações e canalizações estropiadas, das esquadrias apodrecendo. Parece que, ao olharmos uma escola fechada e que tem suas paredes pichadas, não enxergamos mais o problema da escola, apenas as paredes com as tintas e cartazes. Ao olharmos as paredes esquecidas de uma creche inacabada, um posto de saúde sem terminar, que porventura estejam com as paredes pintadas com spray, esquecemos este abandono e nos deparamos apenas com o transtorno das paredes pintadas. Talvez, em muitos destes casos, a associação com o vandalismo possa esconder atrasos de obras, falta de verbas para manutenção, que podem colocar em risco acervos culturais imensos até mesmo como o que aconteceu com o Museu Nacional na Quinta da Boa Vista.

Figura 44 – Escola pública fechada, Rua Victor Meirelles.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

É possível perceber nos espaços das cidades onde estas linguagens mais se manifestam. Nas ruas de Florianópolis, a Rua do Victor é um dos lugares que mais contém *graffiti* e pichações. Uma rua próxima da principal praça da cidade, a Praça XV, esta rua tem uma Escola Pública fechada, o Museu do Victor Meirelles e o Prédio do Correio em reformas.

Figura 45 – Prédio dos Correios em reformas.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

É uma rua tradicionalmente da boêmia da cidade, com bares muitos conhecidos, entre eles o Bar Kibelândia, que foi retratada, entre outros artistas, por Sérgio Bonson. Esta era uma das ruas preferidas dele para desenhar. Pois bem, a Rua do Victor contém pichações de diferentes tipos. Durante a observação desta

rua realizei alguns desenhos com bico de pena e canetas nanquim. Enquanto estava desenhando algumas pessoas perguntavam se também iria desenhar as pichações nas paredes e eu respondia que iria desenhar o que estava vendo.

Muitos destes lugares estão sendo revitalizados. Lugares especiais como este devem ser estudados e buscar um entendimento de como alguns destes tipos de manifestações ocorrem. São manifestações expressivas que independentemente ocorrem. Como ocorrem? Quais são as características? Se quisermos fazer uma história em quadrinhos deste momento na cidade como vamos representar estas ruas? Elementos práticos de análise. Se quisermos atuar no tempo presente, no espaço contemporâneo, é preciso olhar com atenção, observar as ruas. Nas histórias em quadrinhos estes recursos da linguagem urbana podem ser utilizados, por exemplo, associando o cenário com uma história do personagem.

Figura 46 – Colônia do Sacramento, Uruguai.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

Foi importante visitar algumas cidades como Angoulême, Barcelona, Colônia do Sacramento, para verificar diferentes contextos, mesmo que apenas observando o ambiente das ruas sem entrar num estudo das leis e práticas do lugar. Em Colônia do Sacramento, uma Antiga Estação é um patrimônio cultural com intervenção de graffiti e pichação. É um ponto turístico onde os visitantes fazem fotografias. São lugares pitorescos.

Em Angoulême, França, durante o 44. *Festival International de la Bande Dessinée* (Festival Internacional de Histórias em Quadrinhos) foi possível vivenciar uma cidade que “respira” arte de rua, com uma tradição de intervenções urbanas de artistas ligados ao mundo dos quadrinhos. Os graffiti estão por toda parte. As paredes contam histórias, são como páginas de uma cidade de papel. Em São Paulo, uma cidade conhecida por seus graffiti teve uma polêmica com relação a uma política de “limpeza” da cidade. Um apagamento generalizado. Sem um conhecimento adequado muitos graffiti foram apagados indiscriminadamente.

Em Barcelona percebemos uma certa preservação de paredes limpas em monumentos e em alguns lugares mais centrais. Mas basta circular um pouco mais pelas ruas durante o dia ou de noite para observar o quanto estas pinturas anônimas nas paredes fazem parte daquela cultura urbana. É preciso notar que mesmo tendo leis contrárias ao *graffiti*, estes é um dos temas de inúmeros livros vendidos nos museus e nas livrarias sobre arte urbana anônima das cidades: também daria uma bela pesquisa. Este é um arsenal de divulgação da capacidade expressiva das ruas, uma apropriação fotográfica das pinturas anônimas das paredes e que também viram “arte”. Arte urbana.

NAS RUAS: PRÁTICA E LINGUAGEM DA PICHAÇÃO

Figura 47 – Centro de Convivência na UFSC, Espaço fechado.



Fonte: Fotografia, desenho do autor, 2017.

PALIMPSESTO

Palimpsesto se caracteriza pela sobreposição de diferentes suportes, cartazes rasgados, pinturas sobrepostas. O Centro de Convivência na UFSC está funcionando parcialmente faz muitos anos. Acabou se tornando um lugar com diferentes inscrições, pichações, cartazes, sobreposição que caracterizam uma parede de palimpsesto. O cartaz com o desenho com o cachorro foi realizado por mim na Exposição “Cães sem diploma: Lattes que eu tô passando”, realizada em 2014 pelo curso de Museologia e que ainda mantém resquícios nas paredes.

Figura 48 – Centro da cidade de Florianópolis.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

LEGIBILIDADE

Algumas mensagens, intencionalmente ou não, acabam deixando algumas sílabas com pouca legibilidade. Aqui pode se aplicar o conceito de David Carson no qual aponta que a mensagem é dirigida para quem *pode* entender o significado.

Figura 49 – Campus da UFSC, CCE.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

ESCORRER

A forma de aplicação das tintas e o tempo disponível faz com que em algumas inscrições a tinta escorre e ela é deixada assim. Neste caso não há uma preocupação com a forma de acabamento.

Figura 50 – Muro no Centro de Florianópolis.

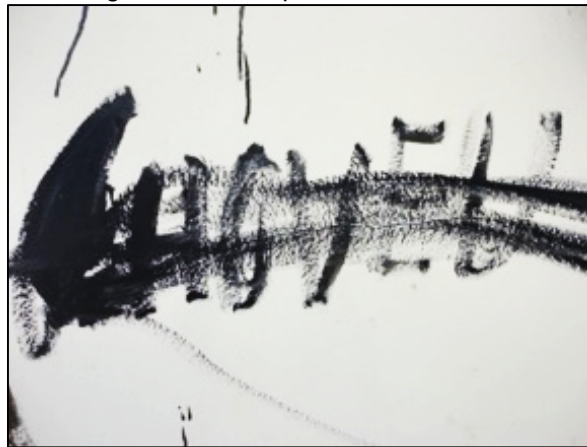


Fonte: Fotografia do autor, 2017.

RISCAR: TORNAR ILEGÍVEL

Por diferentes motivos uma inscrição por ter uma tentativa de rasura para tornar o texto ilegível ou mesmo modificar a mensagem sugerida. Normalmente são grupos antagônicos. Pode ser uma forma de escrita, como uma espécie de revisão. Quando reescrevemos alguns textos fazemos anotações, riscamos, apagamos.

Figura 51 – Campus da UFSC, CCE.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

ESTEIRAS FECHADAS

Durante a noite, principalmente, na maior parte das cidades nos deparamos com um cenário completamente diferente de durante o dia, uma vez que vários estabelecimentos comerciais fecham as portas e exibem uma esteira metálica que se mostra um bom suporte para aplicação das tintas. Este tema por si só daria uma ampla pesquisa: as manifestações de pintura urbana anônima nas esteiras baixadas dos estabelecimentos comerciais.

Figura 52 – Esteira fechada no Centro de Florianópolis.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

ALFABETO DAS RUAS

Não precisa muita memória para lembrarmos, até porque algumas mensagens ainda estão estampadas em nossos muros e paredes, dos nossos *Fora Dilma*, que muitas vezes eram sobrepostos com a inscrição de *Fica Dilma* e, ao final, as duas inscrições se sobrepõem e ficam ilegíveis. Nenhuma destas expressões se tornou tão popular quanto o *Fora Temer*. Muitos estrangeiros que chegaram ao Brasil, nestes últimos tempos devem ter se perguntado, o que quer dizer “Fora Temer” como na história em quadrinhos *Ruínas* de Peter Kuper. Numa manifestação política no ano passado muitas das palavras de ordem eram muito

comuns e é possível observar uma grande variação das mesmas letras, em diferentes direções, tamanhos, acabamentos.

Figura 53 – Alfabeto das ruas. Muros no Centro de Florianópolis em 2017.

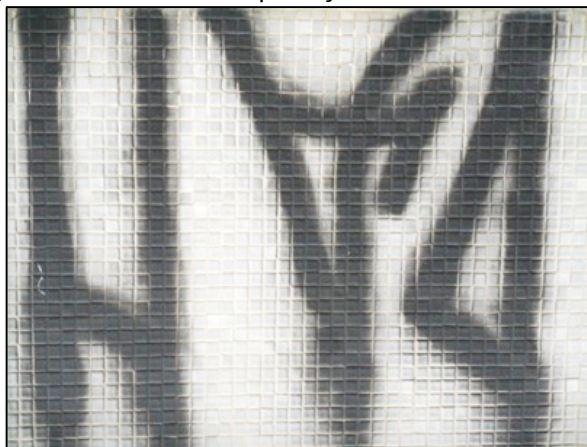


Fonte: Fotografia do autor, 2017.

IMAGENS AMPLIADAS

Jean Braudillard escreveu "o artista mural respeita o muro como respeitaria o quadro postado em seu cavalete. (...) fazem dos muros e pedaços dos muros da cidade, ou das rotas de metrô e de ônibus, um corpo, um corpo sem fim nem começo (...) como o corpo pode sê-lo na inscrição primitiva da tatuagem". (p.322/(1976, p.35) Ao comparar as inscrições com tatuagens, ele nos faz pensar nas paredes da cidade como se fosse a pele de um corpo.

Figura 54 – Detalhes de pichações em muro no Estreito.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

Figura 55 – Detalhes de pichações em muro no Estreito.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

Assim na obra de Franz Kline (ver mais adiante) quando ampliamos as imagens das pichações o conteúdo inicial fica omitido e transparece a linguagem. Traços escuros, pretos contra um fundo mais claro como numa tatuagem.

APAGAMENTO

Figura 56 – Muros com graffiti apagados.



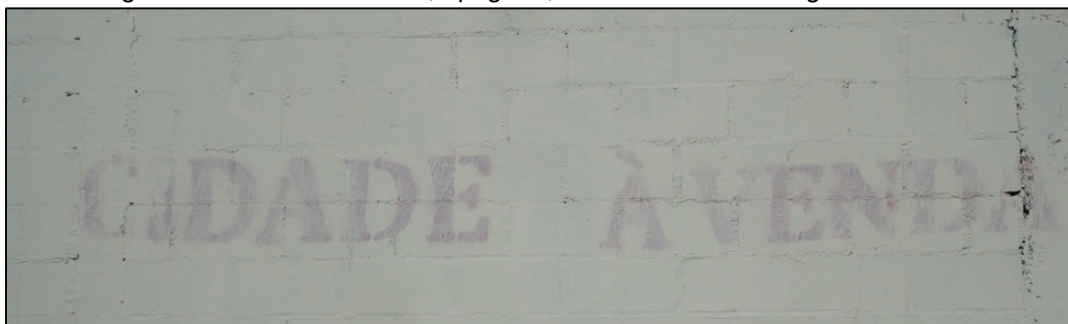
Fonte: Fotografia do autor, 2017.

O conteúdo das inscrições são apagados, mas a própria forma de apagamento cria uma mancha que acentua uma presença. O muro não é totalmente

recoberto, a situação normalmente é apenas emergencial aguardando para uma pintura mais completa.

Esta é uma operação comum em muitos lugares após as pichações nos muros ou nas paredes. É pintada uma parte apenas para encobrir a inscrição. Normalmente a cor, mesmo com as especificações, dificilmente mantém a mesma tonalidade, o que faz com que grandes "manchas" de tinta façam parte da pintura, até que apareça uma nova inscrição ou o muro seja pintado completamente. Com o tempo a pintura também vai se deteriorando e as formas e as cores iniciais vão desaparecendo.

Figura 57 – Cidade à venda, apagada, mas ainda com vestígios da escrita.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

Mesmo com a proibição em qualquer lugar, parede, muro, viaduto, ainda restam os vestígios. Restou uma imagem fantasma, como uma cobertura sem consistência suficiente para cobrir a inscrição.

Figura 58 – Inscrição "ARTE" apagada ao lado da porta dos fundos no TAC.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

APROXIMAÇÕES ENTRE ARTE DESIGN

Figura 59 – Inscrição “ARTE” apagada ao lado da porta no TAC. Detalhe.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

Buscamos na história da pintura e do design gráfico algumas relações de obras de artísticas que tem uma proximidade com a linguagem dos graffiti e das pichações. É um passo para começar a discutir a pichação sem se ater ao aspecto de conteúdo ou no aspecto do espaço autorizado. Rancière elabora o conceito do dissenso: “O que entendo por dissenso não é o conflito de ideias ou sentimentos. É o conflito de vários regimes de sensorialidade. É por isso que a arte, no regime da separação estética, acaba por tocar na política” (RANCIÈRE, 2012, p.59).

Ao mesmo tempo que buscamos aproximações entre pichação e arte, isto não quer dizer que seria uma maneira de almejar a uma categoria *estética* superior. Vai depender muito do lugar onde é exposto, o museu ou rua. Não se trata apenas da forma, do que é feio ou bonito. Trata-se de uma ordem, de uma fala, de um fazer autorizado. Do que é conveniente ou adequado para determinado fim. Na Revista *Pixo* (2017), há um ensaio poético fotográfico de Andy Jankovki que se contrapõe a uma imagem da cidade “limpa”, chamado “A pichação não é arte e não é pra ser

arte”. Talvez devamos pensar em outras formas do sensível no pensamento estético. Jacques Rancière contrapõe um regime representativo do regime estético das artes: "Estético, porque a identificação da arte, nele, não se faz mais por uma distinção no interior das maneiras de fazer, mas pela distinção de um modo de ser sensível próprio aos produtos da arte" (RANCIÈRE, 2009, p.32).

Estas formas visuais, que adotam o palimpsesto, as rasuras, o ilegível, o estranhamento como forma de sedução se aproximam da linguagem dos muros, das paredes tratadas pelos artistas de rua de maneira informal. Assim, a palavra ARTE escrita na parede de um teatro causa uma surpresa se colocarmos em dúvida se é uma intervenção oficial ou não. Há um estranhamento no sentido freudiano, o que é estranho e ao mesmo tempo familiar. Se a imagem estiver quase apagada, como uma espécie de veladura, mais ainda. Como se fosse um pedido para olharmos a ARTE numa camada mais interior, não apenas em seu aspecto superficial, em seu valor de mercado, em seu valor museológico. É este estranhamento que interessa, uma imagem que coloque questões. É claro que há o aspecto do patrimônio, do que é permitido ou não, de apagarmos qualquer intervenção, mas a que custo. O TAC, Teatro Álvaro de Carvalho é um palco de histórias. Talvez seja um dos lugares que poderíamos chamar de templo. Um “templo” da Arte.

É uma arte de estêncil que consegue sintetizar conceitos, uma ARTE programada, provavelmente não autorizada, mas que não foi colocado num lugar qualquer. Não é um ato espontâneo. Dificilmente seria autorizada, seria considerada incabível. Ao mesmo tempo sugere um questionamento estético. A arte pode ser 'cabível'? Quando aceitamos que ela possa ser cabível? Quando Christo e Jeanne-Claude pedem uma autorização para envelopar um museu inteiro, isto é uma arte cabível? Mesmo com todos os croquis, todos os cuidados institucionais?

Nos desenhos de quadrinhos entender a questão do apagamento é fundamental pois faz parte deste contexto. Inscrever e apagar tem uma certa lógica. Faz parte da própria intervenção prever o seu apagamento. Não é uma arte pensada para ser permanente. É realizada num dia, apagada no outro. Se o espaço nos quadrinhos quiser pensar num lugar contemporâneo tem que estar atento a estas

nuances. Tudo é efêmero e, portanto, se for registrado numa história em quadrinhos ficará permanente. Como a ARTE exposta nas paredes do teatro.

Esta é uma temática muito ampla. Poderíamos dizer que *esta é a parte que não tem fim*. Em 2008, grafiteiros de diferentes lugares do mundo foram convidados para pintar murais imensos, de quinze por doze metro, em Londres, na exibição chamada *Street Art Tate Modern*.

A rua vai para o museu e as galerias, repetindo o passado nos anos 1960 com Jean-Michael Basquiat e outros, mas agora com um sentido mais museográfico, não tanto para enaltecer o traço do grafiteiro, mas para observar a relação com uma nova arte social, mais popular, que conquistou o apoio das estreitas galerias, pois se coloca à disposição de um público de massa que circula ou circulou pelo espaço urbano (SILVA, p.144).

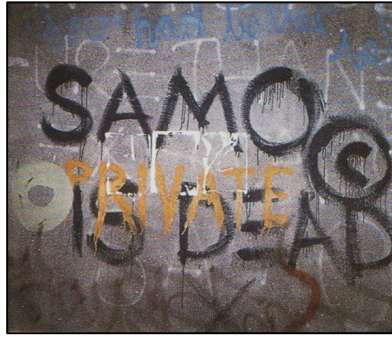
Jean-Michel Basquiat é um caso especial neste estudo por diferentes razões principalmente porque sua arte provém das ruas. No final da década dos 1970 ele adotava o pseudônimo SAMO: “escrevia frases críticas, enigmáticas, às vezes poéticas. Apesar de sua associação inicial ao grafite, Basquiat nunca se considerou um grafiteiro” (TJABBES, 2018). Além de ser um dos mais jovens artistas a entrar no circuito internacional de arte.

Basquiat era um dos poucos afro-americanos em um mundo artístico predominante branco. Sua arte profundamente política trouxe à tona a negritude, chamando atenção para os traumas experimentados pelos negros nos Estados Unidos, para a falta da diversidade no mundo artístico.

Ele passou a produzir sua arte nos últimos anos de vida, associado com Andy Warhol.

Basquiat ficou conhecido como ‘SAMO’, escrevendo este pseudônimo, numa campanha bem-sucedida de autopromoção, nas paredes externas dos melhores locais de exposição do mundo da arte. Suas pinturas eram cheias de palavras e frases que haviam sido riscadas, alteradas e substituídas por melhores versões. Longe de indicar indiferença ou irreflexão, este difuso procedimento representava um esforço de esclarecimento e comunicação. (...) De maneira cumulativa, as pinturas de Basquiat levam a uma áspera crítica aos EUA contemporâneos e à posição que neles ocupam os negros (ARCHER, 2001)

Figura 60 – Detalhe do nome como Basquiat assinava seus graffiti.



Fonte: EMMERLING, 2016, p.15.

Figura 61 – Basquiat, Untitled (World Trade Towers), 1981, óleo sobre tela, 127x127 cm.



Fonte: **BASQUIAT: boom for real.** Curated by Dieter Buchhart and Eleanor Nairne. London: Prestel Publishing, 2018, p.75.

Até aqui foram estudadas algumas manifestações de *graffiti* e pichações com intervenções no espaço urbano. Utilizamos algumas imagens de artistas que estão relacionados de alguma maneira com esta linguagem. Nos anos 80 o caráter transgressor toma outras conotações onde alguns conceitos começam a ser desconstruídos. O pós-moderno, desenvolve-se como estratégia narrativa visual tomando:

“aspectos, partes ou citações de obras anteriores, recicla técnicas e temáticas, recria imagens históricas de outros movimentos e as traduz em uma estética contemporânea. Por isso, entre suas estratégias de ação estão a ironia, a burla, a citação do passado ou a combinação de estilos e formas que recicla terrenos preparados para o grafite” (SILVA, p.189).

Aqui tomamos emprestado aspectos da linguagem do design gráfico, num do chamado design pós-moderno. Entre os designers David Carson é um destes expoentes desta nova linguagem visual onde "o impulso transgressor observado no punk e na desconstrução tornou-se a ideia central. Convenção alguma era singela demais para ser provocada e qualquer princípio estrutural podia ser desrespeitado em benefício do design expressivo" (POINOR, p.61).

Figura 62 – David Carson, Sumário da Revista Fenton.



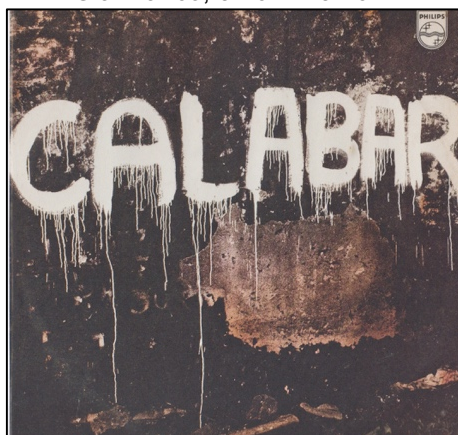
Fonte: GRUSZYNSKI, 2000, p.93.

Capas de livro, discos, cartazes, revistas percebe-se uma linguagem que se aproxima de muros pichados, da linguagem do palimpsesto, dos textos tornados ilegíveis. Carson "literalmente negligenciava a legibilidade em favor da estética" (ARMIN-VIT, p.76). Em muitos casos não era levado em conta o aspecto narrativo. Esta linguagem é legível apenas para iniciados: "O cerne da técnica de Carson estava em desmontar vigorosamente a tipografia; ele distorceu as letras, separou palavras, espremeu parágrafos e desfigurou layouts – algumas vezes em benefício da história, outras vezes, não" (ARMIN-VIT, p.330). Mesmo que não seja um dos focos deste capítulo, cabe citar que algumas fontes foram desenvolvidas no design gráfico baseada nas escritas das ruas. Entre elas, a fonte *Adrenalina* de Gustavo

Lassala foi desenvolvida digitalmente a partir das pichações na cidade de São Paulo.

Num outro contexto, o Brasil nas décadas de 1960-70. O *graffiti* tal como conhecemos tem uma temporalidade: "o entendimento do grafite como manifestação cultural inscreve-se numa cena mais ampla, a da chamada contracultura. Nascida dos movimentos libertários dos anos 1960, foi nesta década de 1970 que ela efetivamente floresceu. Equilíbrio, boa forma, limpeza – nada disso está mais em pauta" (MELO, C.H.; RAMOS, E., 2011, p.444).

Figura 63 – Chico Buarque, Calabar. Rio de Janeiro: Philips, 1973. Arte Regina Vater, fotografia Gianfranco, 31 cm x 31 cm.



Fonte: MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011, p.445.

Nesta capa de disco o espaço é como o de uma parede pichada. No período da ditadura militar no Brasil, no momento de forte censura em todos os meios, as pichações de muros e paredes tinham outras conotações como forma de manifestação. Assim como as letras de músicas tinham que ser alteradas devido à censura, o material gráfico era outro elemento vigiado pelos olhos dos censores:

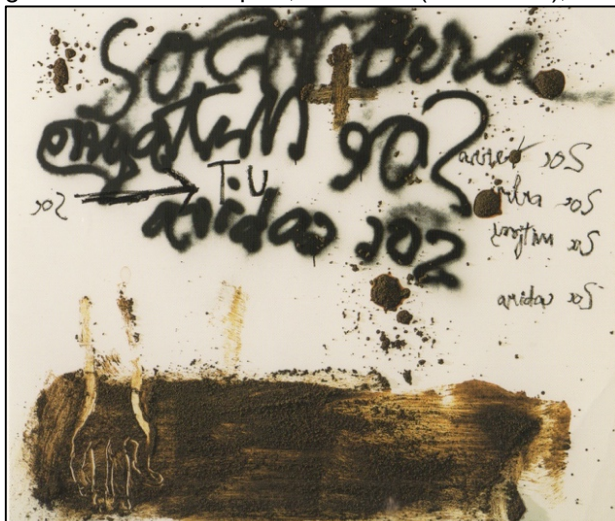
“a capa de *Calabar: o elogio da traição* foi proibido pela censura, assim como o título da canção. A criação da artista Regina Vater fala de insurgência e clandestinidade; além disso, coloca a onda de grafite urbano que surgia na época como uma estratégia legítima de discurso visual. O disco acabou sendo lançado com uma capa inteira branca; a original sairia somente na década seguinte” (MELO; p.444).

Antoni Tàpies (Barcelona, 1923-2012) tem uma arte que se aproxima com a linguagem do graffiti das ruas. Para Argan há um sentido do trágico na obra de Tàpies:

"...que o concretiza no caráter insuportável da situação política de seu país. Sua matéria é muro, cimento, porta fechada, persiana baixada. Recebe a marca da existência como as paredes das prisões recebem e consignam a crônica da existência dos condenados. A vida deveria ser, e não é, liberdade; cada limite imposto à liberdade faz a vida regredir à existência, à indistinção da matéria. Da fenomenologia da matéria passa-se facilmente à fenomenologia dos vestígios e resíduos..." (ARGAN, p.544).

Júlio Cortázar escreve sobre dois personagens, grafiteiros, que se relacionam através de sua arte nas ruas. Ele dedicou o texto a Antoni Tàpies. Cortázar é conhecido por sua literatura fantástica, por seu olhar das pequenas coisas, pela desnaturalização dos mais simples atos cotidianos, como subir uma escada ou dar corda num relógio. Neste texto ele se refere ao medo das ruas, ao mesmo tempo, que um encontro entre duas pessoas através das correspondências dos desenhos inscritos nas paredes: "En la ciudad ya no se sabía demasiado de qué lado estaba verdaderamente el miedo; quizá por eso te divertía dominar el tuyo y cada tanto elegir el lugar y la hora propicios para hacer un dibujo". Tàpies faz uma pintura que lembra as ruas. Busca a solidez e a permanência no que é transitório e mutável."

Figura 64 – Antoni Tàpies, Sóc terra (I am Earth), 2004.



Fonte: Cartão postal, Fundación Antoni Tàpies.

Roy Lichtenstein (1923-1997) é considerado um dos expoentes da Arte Pop. Quando fui em uma exposição desta artista no MASP, décadas atrás me deparei com suas pinturas gigantescas. Foi quando conheci a técnica Ben Day, que é uma forma de impressão industrial que Lichtenstein adotou em suas pinturas.

Figura 65 – White Brushstroke I, 1965, óleo e magna sobre tela, 121,9x142,2 cm.



Fonte: HENDRICKSON, Janis. Roy Lichtenstein. Lisboa: Taschen, 1996, p.44.

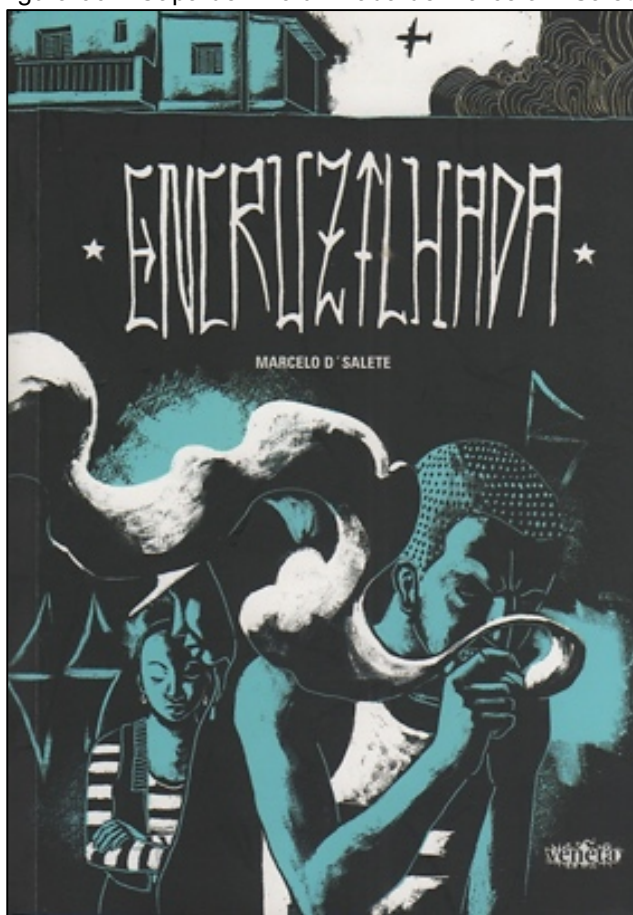
Nesta imagem, *Pincelada a branco I*, além da linguagem dos quadrinhos, é possível uma forma de pincelada, um traço com tamanha rapidez que deixa a tinta escorrer como uma pintura sobre um muro. Esta imagem sintetiza graffiti, pintura e histórias em quadrinhos. Seus trabalhos retratam cenas de quadrinhos. Muitas vezes, ele apenas simplifica algumas formas, mas mantém as características das vinhetas. Ele popularizou muitos rostos de personagens, cenas românticas, cenas de batalhas aéreas transportando diretamente as imagens dos quadrinhos para as paredes do museu.

QUADRINHOS: PRÁTICA DA PICHAÇÃO NOS QUADRINHOS

ENCRUZILHADAS

Agora entramos numa ENCRUZILHADA que são lugares de tomada de decisão, são lugares de mudanças, de deslocamentos. Procuramos associar a especificidade de suas formas, estas manifestações expressivas na sua materialidade urbana dentro de seus contextos políticos e estéticos, lembrando que o objetivo principal foi relacionar esta linguagem com os desenhos nas histórias em quadrinhos.

Figura 66 – Capa de Encruzilhada de Marcelo D'Saete.



Fonte: D'SALETE, Marcelo. **Encruzilhada**. São Paulo: Veneta, 2016.

Em QUADRINHOS: prática e linguagem da pichação abordamos os quadrinhos e sua relação com a pichação, ou seja, sua prática e o estudo desta linguagem urbana principalmente na página impressa. A relação do texto com a

imagem, a figura do grafiteiro e as características de como as pichações são representadas nas histórias. Pensamos também a questão da tradução destes textos relacionados com a imagem, uma vez que muitas das pichações são intraduzíveis. Este também será abordado em composição.

TEXTOS CONTEXTOS

Uma das características mais importantes da linguagem dos quadrinhos é a da relação texto imagem. O texto pode aparecer de diferentes formas na página. O mais comum é a fala dos personagens em forma de balão o que origina o próprio nome do tipo de trabalho em algumas línguas, o caso de *fumetti* em italiano. Se o tom é mais narrativo, uma linguagem em *off*, temos o recordatório. Em alguns casos todo o texto é incluído no recordatório como no desenho do antigo Príncipe Valente, de Haroldo Foster. A forma retangular, comumente utilizada, pode também ser usada como pensamento do personagem e que dirige a leitura para os quadrinhos e a ação dos personagens. Acaba sendo uma característica narrativa de alguns autores. O caso de *Ronin e Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller são exemplares.

As onomatopeias podem ocupar a página representando o som de diferentes formas e também fazer parte da narrativa, compondo a página fazendo com que uma impressão de "som" faça parte da história. Klewerton desenvolveu um trabalho sobre as onomatopeias que resultaram nos quadrinhos "Teoria". Com apenas um foco no universo das letras e do som ele conseguiu perceber um universo compositivo e criativo narrar uma história.

A letra é fundamental para dar mais conteúdo, mas além disto, ela é parte da composição. Pode ser desenhada manualmente, de forma mecânica ou digital, mas compõe a página. Em alguns quadrinhos, a pessoa que "desenha" a letra aparece nos créditos no início das páginas. Atualmente foram sendo desenvolvidas fontes digitais que imitam as letras deste início que era manual. Há muito para falar das letras e dos textos nos quadrinhos.

As capas dos quadrinhos são um capítulo à parte na questão gráfica. Normalmente são desenhadas por profissionais especializados. Em alguns casos

há uma necessidade de atenção especial com a escrita. A fonte utilizada em *Encruzilhada* de Marcelo D'Saete tem relação com a temática e as ruas inspiradas na cidade de São Paulo.

Os quadrinhos “ao gerar novas ordens e técnicas narrativas, mediante a combinação original de tempo e imagens em um relato de quadros descontínuos, contribuíram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que pode ser condensado em imagens estáticas” (CANCLINI, p.339).

Figura 67 – Uso de texto e imagem.



Fonte: COCHÉ, Frédéric. *Hic sunt Leones*. Bruxelles: FRMK, 2008, p.58.

Alguns quadrinhos exploram os limites entre o que seria quadrinho e o que seria um livro ilustrado, um livro de artista. É o caso das obras de Frédéric Coché chamada *Hic sunt Leones* e de Pedro Franz. Coché "explora diversas maneiras de ligar as imagens dentro de uma narração". *Hic sunt leones* que em francês poderia ser traduzido como *lci sont les lions* que é uma expressão que se encontrava nos velhos mapas. E este projeto nasceu de uma narração de viagem.

Figura 68 – Cidade, manifesto.



Fonte: FRANZ, Pedro. Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo, POTLATCH, 2012. v.3, detalhe.

A obra de Pedro Franz, *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo: POTLATCH* é sobre conflito social. Com um traço expressionista e colorido retrata lutas principalmente nas ruas, confrontos com a polícia, dispersão de multidões, mortes. O texto é primordial, ora falas, ora gritos, sussurros, sons de golpes, tiros, vozes inaudíveis. O texto algumas vezes é solto na página, como se estivesse escrito numa parede, riscado, como uma pichação. Um relato de manifestação política como uma testemunha ocular. Franz consegue imprimir uma visão do urbano e das pessoas que emociona de uma maneira poética. Franz está entre os quadrinistas que exploram os limites da linguagem. Em *Incidente em Tunguska* ele trabalha a linha como expressão, como gesto, como tragédia. Algumas sequências são como paisagens em movimento marcadas por linhas, por ranhuras, por ruídos. O traço é nervoso e vez por outra se vislumbra um cenário quase bucólico como lembrança.

AUSÊNCIAS

A presença de marcas de *graffiti* ou pichação nas cidades hoje, mesmo que extremamente vigiadas, definem uma temporalidade, fazem parte de um cenário contemporâneo. Apesar de que em muitas ruínas desenhadas nos quadrinhos e encontradas nas cidades estão cobertas de inscrições, o trabalho de Emmanuel Lepage, *Un printemps à Tchernobyl* se converte em uma exceção. Em meio ao desastre de uma usina nuclear que deixou uma cidade inteira isolada e com altos índices de radioatividade, em meio a tantas ruínas, mesmo no espaço contemporâneo, é um exemplo da ausência, pela peculiaridade do ambiente desenhado. Lepage empreende uma viagem na cidade radioativa compondo uma história em quadrinhos a partir de seus desenhos de viagem. A narrativa de viagem começa com um texto de uma pessoa sobrevivente da tragédia, o desenhista está lendo no trem, que corta a paisagem de abertura.

Figura 69 – Ausência de textos nas paredes.



Fonte: LEPAGE, Emmanuel. *Un printemps à Tchernobyl*. Futuropolis, 2012, p.91.

A SOLIDÃO DAS RUÍNAS

Figura 70 – A solidão das ruínas em O muro.



Fonte: FRAIPONT, Céline; BAILLY, Pierre. **O muro**. São Paulo: Nemo, 2015, p.54.

O muro é um lugar onde a personagem, uma menina de 13 anos chamada Susie, passa bastante tempo, conversando, fumando, bebendo, deixando passar o tempo. Este quadrinho trata do dilema de uma adolescente que passa a maior parte de seu tempo sozinha. Quando está em crise existencial ela encontra na ruína com paredes pichadas seu espaço da solidão. O outro lugar frequente obviamente é o muro. A obra foi escrita por Céline Fraipont e desenhada por Pierre Bailly. O muro é um lugar de fronteiras.

LUGARES EM DEMOLIÇÃO

Figura 71 – Luiz Gê, Fragmentos Completos.



Fonte: GÊ, 1991, capa, p.87 .

Na imagem de Luiz Gê fica evidente uma característica da pichação, a efemeridade. A pichação ocupa lugares que vão deixar de existir, lugares que ficam em abandono até o momento que a especulação imobiliária começa a transformar em uma nova edificação. Terrenos baldios, casas que ficam pela metade, reformas interrompidas. Talvez seja o que a frase da poesia de Caetano Veloso queira significar na canção Sampa, apelido carinhoso da cidade de São Paulo: “da força da grana que ergue e destrói coisas belas”. Este trabalho tem apelo forte para o lado das memórias fragmentadas que ficam grudadas aos novos edifícios espelhados. Trata das memórias coletivas como permanências, lugares afetivos.

LUGAR DE TRANSGRESSÃO

Lourenço Mutarelli em *Diomedes* relata as aventuras urbanas de um detetive particular. Para solucionar um caso ele vai a um ponto de encontro chamado Viaduto Guarda La Jarra. No lugar marcado que o detetive Diomedes pergunta, com tanto lugar você marca logo aqui? O cenário é um espaço da transgressão. Nas paredes do viaduto um retrato do Bob Cuspe homenagem ao

grafiteiro e ao personagem Angeli. Bob Cuspe é um *punk da periferia* na década de 80 que tinha quase sempre como resposta um cuspe. Mas, além de Angeli, há também outras referências.

Figura 72 – Ponto de Encontro, página e Bob Cuspe no detalhe.



Fonte: MUTARELLI, Lourenço. **Diomedes**: a trilogia do acidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2012, p.168.

PRIMEIRAS APARIÇÕES

Aqui não temos a intenção de fazermos um histórico sobre as primeiras aparições dos *graffiti* e pichações uma vez que isto nos poderia remeter ao tempo do paleolítico, império romano etc. É mais ou menos quando também pensamos sobre as origens das próprias histórias em quadrinhos. Destaca-se aqui algumas imagens de inscrições feitas nas portas das casas no início do século dezenove no Brasil e que aparecem em duas publicações em tempos distintos no Brasil. Talvez esta seja uma das primeiras aparições que pode ser chamada de pichação com uma data marcada no Brasil. Mesmo que o termo ainda nem existisse.

Figura 73 – Inscrição P.R. nas portas.



Fonte: LLAMPAYAS, Ramón; BASTOS, A. de Miranda. **A Viagem da Família Real**: um episódio que mudou a história do Brasil. Rio de Janeiro: EBAL, 1970, p.15.

Na apresentação de *A Viagem da Família Real: um episódio que mudou a história do Brasil* (1970), obra em quadrinhos, foi relatado o seguinte:

Deixemos que os leitores leiam a nossa edição em quadrinhos. Em linguagem simples, contada em quadrinhos – o processo que, hoje em dia, é considerado como a oitava arte – cada um poderá tomar conhecimento da viagem que daria um grande empurrão em nosso país. O que estamos apresentando será, apenas, um início, uma tomada de conhecimento. Depois, cada um já estará em condições de ler estudos mais profundos, desses que analisam um fato sob ângulos diferentes.

Sabemos que a proposta era a de ler um livro de história "mais teórico", digamos assim. Mas se a ideia é "ler estudos mais profundos, desses que analisam um fato sob ângulos diferentes", uma sugestão pode ser também de ler uma outra versão daquele momento histórico em quadrinhos.

Em 1808 com a chegada da comitiva de Dom João VI, em fuga dos domínios da Inglaterra, tiveram que providenciar moradias para os nobres em

chegada ao Rio de Janeiro. As casas reservadas para alguém da comitiva foram pintadas nas portas com um "PR". Esta mesma situação é relatada num álbum antigo "A Viagem da Família real", quando se trata de forma jocosa a expressão pintada nas portas PR, "Príncipe real" ou "Ponha-se na Rua"?

Este fato está desenhado nos quadrinhos de Spacca baseado em pesquisa de Lilia Moritz Schwarcz, *D. João Carioca: a corte portuguesa chega ao Brasil*.

Figura 74 – Capa de A viagem da Família Real e Inscrição nas portas.



Fonte: : Spacca em *D. João, Carioca*. Capa e página.

Com certeza não foi o único momento da história em que moradores especiais tiveram suas portas "pichadas". Houve um outro momento durante às portas da Segunda Guerra Mundial que falaremos mais adiante.

DESENHO DE GRAFITEIRO

Abordamos aqui o tema da estética visual das pichações relacionando o uso desta linguagem nas histórias em quadrinhos e em como atuam decisivamente na forma narrativa. Observar quais os contextos nas histórias, as características das personagens, nas composições das páginas.

Figura 75 – Fazendo graffiti na estação de trem.



Fonte: EISNER, Will. **Nova York: a vida na grande cidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009, p.49.

Em um dos relatos do Will Eisner em *Nova York: a vida na grande cidade*, dois personagens vão até uma Estação de trem, durante a madrugada, para realizarem um *graffiti* num vagão de trem. Eles saem de uma loja de ferramentas onde compram tinta, pulam o alambrado da Estação e numa das garagens param diante do vagão, diante do *suporte* onde vão realizar a pintura com *spray*. Estudam a composição. É tarde da noite, a lua cobre o céu. Uma pintura de um nome: “Chico” em letras garrafais.

Muitos grafiteiros ficaram conhecidos na cidade de Nova York com esta estratégia. Pintavam os trens de madrugada nas periferias, nas garagens e depois os trens ficavam circulando com as mensagens e os nomes dos grafiteiros. Para Archer:

Nos EUA, o florescimento de grafites urbanos em quadros coloridos e em grande escala foi reconhecido como uma vívida forma de arte. Usando não apenas as paredes, mas também locais móveis como vagões de trem, que levavam a obra da cidade para os subúrbios e além deles, a arte do grafite rapidamente se tornou uma presença difusa em todos os Estados Unidos e na Europa. O oportunismo dos grafiteiros que usavam qualquer superfície vazia convenientemente disponível para realizar pinturas com spray de exuberante expressividade provocativos murais de maior urgência e imediatismo de impacto que os produtos comportados e democráticos dos projetos de arte comunitária – estavam em sintonia com o mercado recém-vitalizado. A tática, bastante simples, era oferecer aos grafiteiros – ou, pelo menos, aos que tinham maiores ambições – uma superfície dentro de uma galeria para pintar, em vez de uma parede externa (ARCHER, p.171-172).

Ed Piskor trata da genealogia do Hip Hop, as bases culturais que deram origem ao movimento. As histórias são contadas de maneira interessante e com detalhes da época. Mostra o contexto onde Basquiat começou sua arte de rua. Relata um momento de surgimento do movimento Hip Hop. Ed Piskor desenha um momento que foi um marco histórico na *street art*, o desenho das latas de sopas nos vagões de trens.

Figura 76 – Ed Piskor, pintura de latas de sopas nos vagões de trens em NY.



Fonte: PISKOR, Ed. **Hip Hop**: genealogia. Rev. Mateus Potumati. São Paulo: Veneta, 2016, p.24.

Este movimento faz parte de um capítulo da arte contemporânea no qual grafiteiros desconhecidos e a arte de rua começam a ganhar notoriedade. Nele vemos citações a Ed Haring, Fab Five Freddy e a Basquiat.

Figura 77 – Basquiat revelando sua TAG nos desenhos de rua.



Fonte: PISKOR, Ed. **Hip Hop**: genealogia. Rev. Mateus Potumati. São Paulo: Veneta, 2016, p.35.

Nas pichações muitas vezes há a identificação do grupo ou do grafiteiro individualmente. Em outros casos, o desenho é anônimo, não há o interesse na identificação pessoal. No caso de Basquiat ele ficou conhecido com a *tag* SAMO.

Trens são referências quando se quer mostrar de onde tudo começou: a relação do graffiti, arte pop e quadrinhos. Um dos primeiros trabalhos abordando este tema dos metrô de Nova York foi escrito por Jean Braudillard, *Kool Killer ou a insurreição dos signos*. Nele, Braudillard faz uma análise que, em muitos casos, permanece atualizada principalmente no que concerne a diferença estabelecida no Brasil entre *graffiti* e pichação, *tags* em inglês. Em Nova York, neste período, já se falava em embelezamento dos centros históricos, na diferenciação estabelecida por grupos interessados no mercado imobiliário, nos empreendimentos turísticos. O grafite e a pichação começam a servir de identidades de grupos anônimos, pessoas cuja única forma de buscar identidade é através destas pinturas. Will Eisner retrata

em parte personagens destes grupos, como um leitor da cidade de Nova York daquela época.

MANIFESTAÇÕES

Caliman retrata as manifestações políticas quase em forma de documentário, abordando os relatos de diferentes grupos envolvidos numa linguagem em preto e branco.

Figura 78 – Manifestação de rua.



Fonte: CALIMAN, André. **Revolta!** Curitiba: Edição do autor, 2014, p.146.

Dentro dessa linha de retratos com aspectos mais políticos estão os desenhos de Angeli no livro *O lixo da história*. A inscrição é sobre um muro, num cenário desolador da Guerra do Iraque. Lida com o contraditório, de um próprio soldado norte-americano escrevendo para ir embora. De estar ocupando um outro país. Os gestos são semelhantes, as situações são atitudes políticas, mas bastante diferentes em seus contextos.

Figura 79 – Angeli, *O lixo da história*.



Fonte: Angeli, O lixo da história, p.112.

Peter Kuper retrata as manifestações da greve em Oaxaca que é reprimida violentamente pelo governo. Na imagem temos a figura de uma grafiteira que retrata o cenário do confronto. Aqui transparece o elemento da fugacidade, do que tem que ser feito às pressas, um ato sob vigilância.

Figura 80 – Peter Kuper, Ruínas. Detalhes.



Fonte: Peter Kuper, Ruínas.

Nesta imagem, a grafiteira faz a intervenção e logo em seguida sai correndo dos policiais. Imediatamente a mensagem é apagada. Não todas, algumas que já estavam permanecem no muro.

Peter Kuper em *Ruínas*, relata a história de um casal norte-americano em visita ao México durante o período da greve dos professores. Em *Ruínas* a pichação acompanha a narrativa o tempo todo. Trata-se de uma manifestação política, que é realizada anonimamente. Em algumas imagens esta ação é visualizada com a grafiteira que aparece com boné e um lenço encobrindo o rosto.

Figura 81 – Peter Kuper, *Ruínas*.



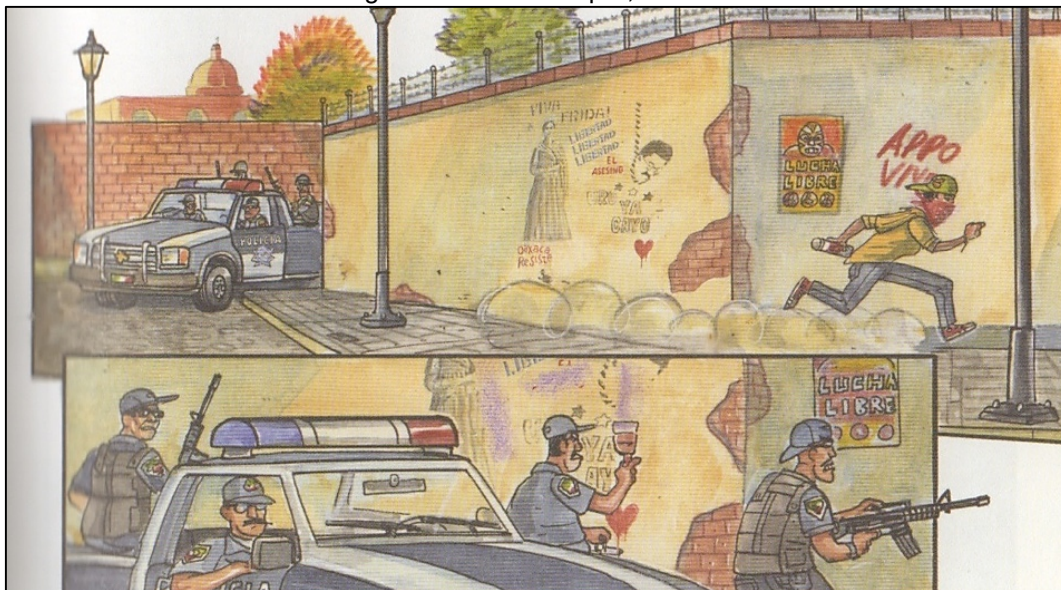
Fonte: Peter Kuper, *Ruínas*.

A primeira impressão do fotógrafo chegando a Oaxaca são as pichações em toda parte de *FUERA URO*. Pois bem, Kuper faz este relato da conversa com o taxista em Oaxaca que responde: "Ele roubou a eleição." Em várias partes da história fica claro que as pichações fazem parte do roteiro dos habitantes e turistas.

Pichar é considerado crime independente de seu conteúdo, o ato em si de pichar, uma intervenção não autorizada no espaço público. Banksy argumenta que também a publicidade não pede licença ao público para invadir o espaço público,

mas esta é uma outra conversa. Quando a pichação tem uma conotação política ou fere alguns valores estabelecidos o conteúdo passa a ter mais importância e a repressão ao ato, o apagamento das imagens é também mais evidente.

Figura 82 – Peter Kuper, Ruínas.



Fonte: Peter Kuper, **Ruínas**.

Nestas imagens de Peter Kuper fica evidente que o muro é um não-lugar, um lugar isolado dos demais, fora de circulação. O muro é alto, falta manutenção e possui cercas elétricas. A rua está na rota dos policiais que vão atrás da grafiteira. Logo em seguida começa o processo de apagamento.

REFLEXOS DO REAL

Práticas do cotidiano que inspiram os quadrinhos. Em *Apocalipse, por Favor*, o quadrinista Felipe Parucci retrata cenas de rua de um bairro universitário em Florianópolis. Em meio às inscrições anônimas surgem expressões comuns no cotidiano contemporâneo misturadas com críticas sociais, "cadê meu busão", "respeita as mina", "maldita publicidade".

Figura 83 – Felipe Parucci, Apocalipse, por favor.



Fonte: PARUCCI, Felipe. **Apocalipse, por favor.** Florianópolis, 2015.

Em alguns casos, as mensagens das paredes nas ruas são como que decalcadas nos quadrinhos. É uma referência no contexto sociocultural. Cada termo inscrito tem uma história, uma memória suscitada pela pichação.

Figura 84 – Pichação "Respeita as mina das mina!". Campus UFSC.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

TEMPORALIDADE. ESTEIRAS

Nesta sequência de cena, o personagem Arthur Miró para num poste diante de tapumes e uma esteira abaixada. É um cenário de rua, de *graffiti* e pichação. Um grupo de pessoas foge de uma viatura policial. Logo em seguida ele passará por Anabela, uma das personagens principais. Arthur está indo numa farmácia, Anabela

está saindo de casa, e o mundo está acabando. Parucci aborda com inteligência a linguagem narrativa que transcorre com fluidez, acompanhado de um humor tragicômico.

Figura 85 – Ação se passando diante das esteiras fechadas.



Fonte: PARUCCI, Felipe. **Apocalipse, por favor**. Florianópolis, 2015.

INTERVALOS NARRATIVOS

Em Encruzilhada de Marcelo D'Saete os edifícios são como intervalos narrativos, lembram o movimento na grande cidade de São Paulo. As pichações aparecem muitas vezes apenas de relance, são como detalhes. Os personagens estão em movimento, estão em trânsito.

Figura 86 – Marcelo D'Saete, Encruzilhada.



Fonte: D'SALETE, Marcelo. **Encruzilhada**. São Paulo: Veneta, 2016, p.144.

O olhar é enviesado, ora para cima, ora pros lados, em aclave ou declive. Ele cria uma atmosfera urbana que acaba enfatizando ainda mais o isolamento nas grandes cidades. O espaço neste quadrinho é sempre vertiginoso. O olhar vagueia pela cidade.

Figura 87 – Encruzilhada, de Marcelo D'Saete.



Fonte: D'SALETE, Marcelo. **Encruzilhada**. São Paulo: Veneta, 2016, p.119.

No mesmo contexto urbano atual, na cidade de São Paulo, temos *Bulldogma* de Wagner William. A personagem, uma designer *freelancer* circula por uma cidade com diferentes mensagens, texturas. Em vários momentos da história,

as frases inscritas nos muros dialogam com a história que está se desenrolando. A pichação na entrada de sua casa serve para identificar o local da personagem chamada Deisy Montovani. O que se percebe é que não é possível representar São Paulo como uma cidade contemporânea sem as imagens de graffiti.

Figura 88 – Wagner William, Bulldogma.



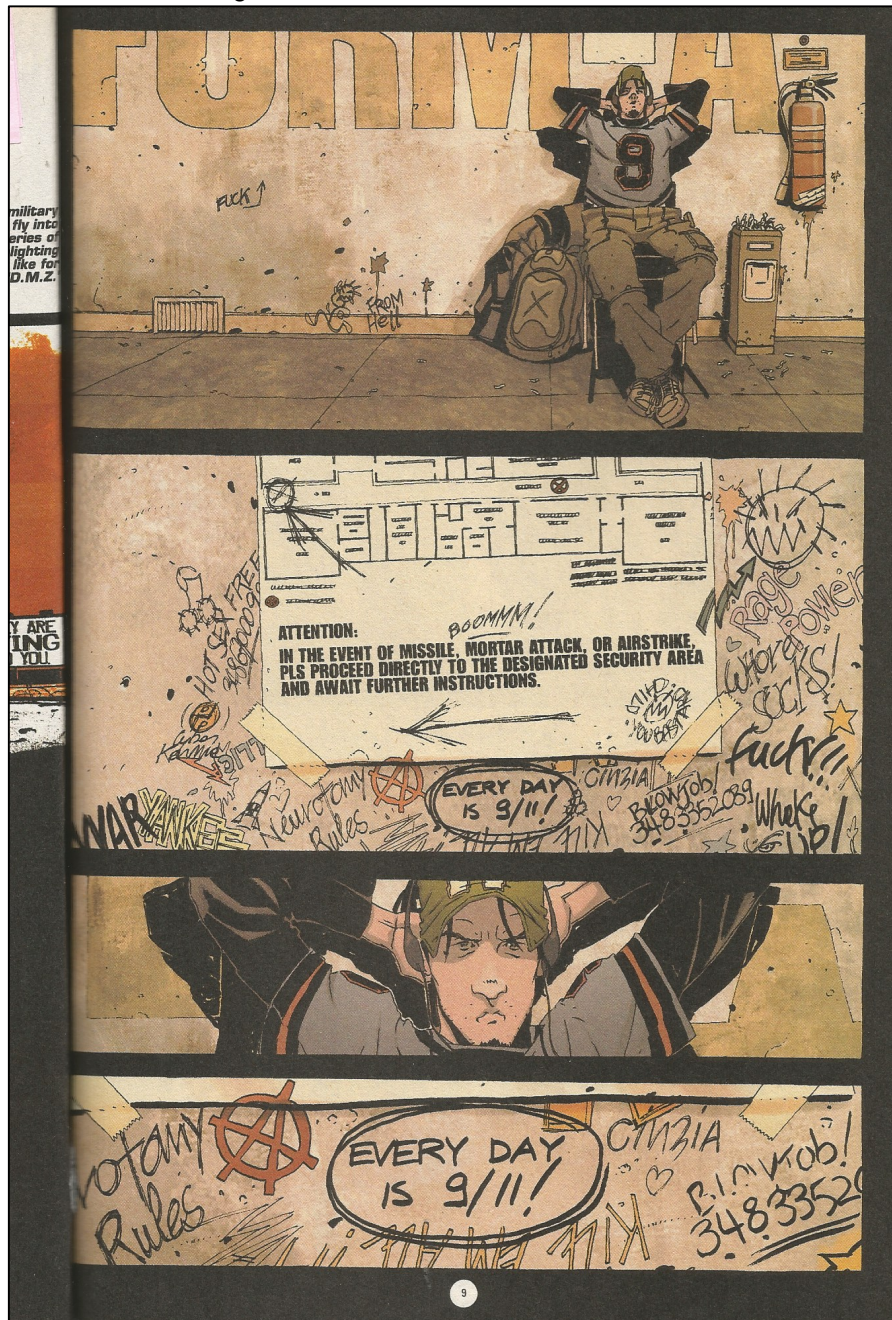
Fonte: WILLIAN, Bulldogma, 2016, p.296.

CENÁRIOS DISTÓPICOS

Em *DMZ* no original ou *ZDM* na tradução brasileira, zona desmilitarizada. Nova York está ambientada numa guerra civil. A história foi criada por Riccardo Burchielli e Brian Wood, que também desenha grande parte das capas. Eles utilizam fotografia como base para os desenhos dos prédios e vistas aéreas da cidade.

Matty Roth, está em seu primeiro dia de estágio e acaba assumindo um papel de jornalista ao se ver "abandonado na ZDM". Num momento de espera, olhando para a parede, é numa pichação na parede que seu olhar vai se dirigir. A expressão "EVERY DAY IS 9/11" está ressaltada no final da página e temos um close do personagem. Se olharmos com atenção algumas inscrições de parede estarão dando vestígios de quando a ação se passa e do que está acontecendo.

Figura 89 – "Todo dia é 11 de setembro!"



Fonte: WOOD; BURCHIELLI. **DMZ**: On the ground. 2006, p.9.

Em cenários distópicos é muito comum os lugares bem conhecidos que acabam transformados pelos tempos de guerra ou pós-apocalipse. Os desenhistas, roteiristas procuram enfatizar o reconhecimento destes lugares que são referenciais para mostrar um outro contexto, uma outra temporalidade. Neste caso a Biblioteca

Pública de uma Nova York em estado de guerra e que é desenhada pichada em toda sua fachada.

Figura 90 – Biblioteca de Nova York com pichação na fachada.



Fonte: WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **DMZ**. New York: DC Comics, 2008.

Outra referência especial nestes cenários são as escadarias. Como os elevadores não funcionam estes espaços de circulação acabam sendo muito importantes na história. E as escadarias estão quase sempre cobertas de pichações. Os ângulos das conversas são enviesados, olhares de cima para baixo, de baixo para cima. Outro lugar comum de inscrições são os sanitários.

Figura 91 – Brian Wood e Riccardo Burchielli, DMZ.



Fonte: WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **DMZ**. New York: DC Comics, 2008, p.94.

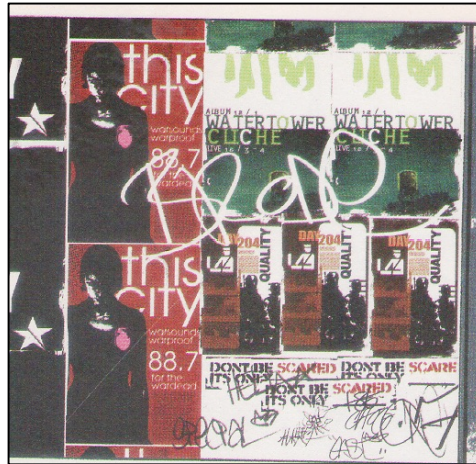
A série é desenhada por diversos artistas. Há uma mudança gráfica entre o que *Decade Later* desenha nas paredes com o desenho da própria história, como se fosse um universo paralelo. O grafiteiro *Decade Later* é um dos personagens deste ambiente de guerra. As páginas da história tornam-se o lugar de exposição dos graffiti.

Há uma intervenção de *graffiti* na parte de cima dos vagões de trens. Uma série de pinturas realizadas de uma forma muito bem planejada, para que as pinturas formem um conjunto quando os trens se agrupam na estação. Mesmo preso, o grafiteiro pede ao piloto para sobrevoar a garagem e poder ver sua obra, como se fosse o último pedido de um condenado.

LINGUAGEM DA PICHAÇÃO NOS QUADRINHOS

PALIMPSESTO

Figura 92 – Palimpsesto nas paredes da DMZ.



Fonte: WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **DMZ**. New York: DC Comics, 2008, p.154.

Para Renato Gomes, é uma "tarefa impossível" fazer uma leitura globalizante da cidade. Para ele, este "livro" da cidade "é composto de pedaços, fragmentos, trechos apagados pelo tempo, rasuras – de textos que jamais serão recompostos na íntegra" (GOMES, p.24). A sobreposição de textos acaba criando uma linguagem confusa e de difícil leitura, é como uma textura urbana a partir dos textos.

Figura 93 – Palimpsesto nas paredes da DMZ.



Fonte: WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **DMZ**. New York: DC Comics, 2008.

ESCORRER

Características do uso da tinta, da pressa, da técnica de uso do material. Talvez seja uma das características mais marcantes e comuns nas pichações. Está relacionado com a forma como a inscrição é realizada.

Figura 94 – A inscrição nas portas.

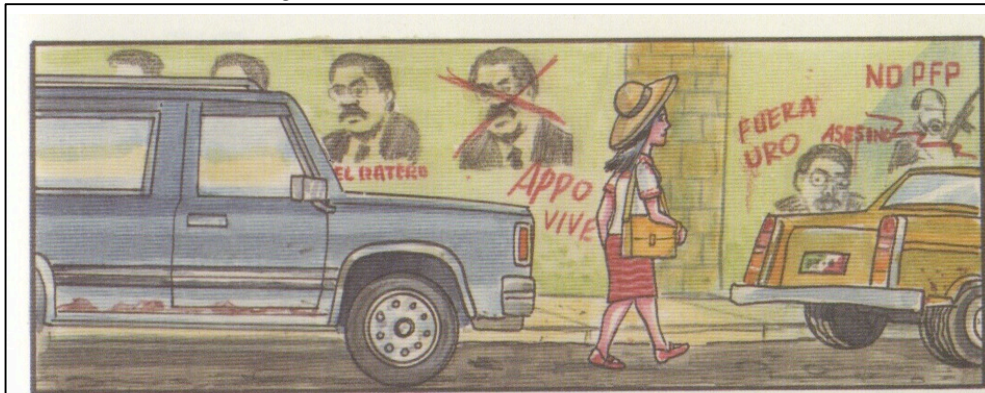


Fonte: Spacca, *D. João Carioca*.

RISCAR: TORNAR ILEGÍVEL

Provocar o apagamento ou a ilegibilidade da inscrição anterior. Normalmente está associado com nomes de políticos ou partidos. Este apagamento pode ser total, no qual não conseguimos ler a mensagem anterior, ou parcial onde está indicado uma reprovação, uma negatividade.

Figura 95 – Escrever sobre outra escrita.



Fonte: Peter Kuper, *Ruínas*, n.p

SOBREPOSIÇÃO

Figura 96 – Arno, Pixotes. Detalhe ampliado.



Fonte: Arno, Pixotes.

Em algumas imagens a inscrição se sobrepõe a uma propaganda política, a um cartaz publicitário. A tinta passa sobre outras camadas de tinta, outras inscrições, cartazes. Cada camada adiciona uma nova temporalidade, mas que muitas vezes vai deixando marcas das intervenções anteriores.

APAGAMENTO

Figura 97 – Peter Kuper, Ruínas.



Fonte: Peter Kuper, Ruínas, n.p

Aqui temos mais uma das características da estética da pichação: o apagamento, a repintura. Como em alguns lugares esta cena se repete, o custo de pintura do muro é muito alto e, portanto, apenas as inscrições indesejáveis são apagadas com uma tinta que não é, nem da cor da inscrição, nem da cor do muro, ou seja, prepara um fundo para outra pichação futura e ainda com destaque para a cor diferenciada. Algumas vezes ficam vestígios das marcas, a tinta sobreposta não consegue apagar completamente. Isto gera uma inscrição indefinida, uma marca ilegível que fica estampada na parede.

IDENTIDADE X ILEGIBILIDADE

Pichação ilegível para um grande público. Somente podem ser lidos por entendidos. Por quem conhece quem assinou. É uma delimitação de território, uma possibilidade de alguma identidade visual no meio do anônimo ambiente urbano.

Figura 98 – Detalhe. Ilegível.



Fonte: PARUCCI, Felipe. **Apocalipse, por favor**. Florianópolis, 2015.

Avançamos no sentido de relacionarmos a temática do *graffiti* e da pichação num contexto mais amplo de discussão e que inclui a linguagem das histórias em quadrinhos. O enfoque deste trabalho pode servir como base para desenhos de histórias em quadrinhos que tenham como cenário o espaço urbano contemporâneo.

Figura 99 – Hip Hop genealogia, Ed Piskor.



Fonte: PISKOR, Ed. **Hip Hop: genealogia**. Rev. Mateus Potumati. São Paulo: Veneta, 2016, p.77.

4 TÉCNICAS GRÁFICAS, COMPOSIÇÃO E PERSPECTIVA

"...algum tipo de dificuldade sempre temos, porque faz parte do processo de desenhar, não importa quão 'bem' a pessoa pareça se defender com um lápis (ou seja o que for que use para isso)".

Laerte, *Modelo Vivo*.

Quadrinhos são um processo criativo, complexo e que envolve diferentes áreas de conhecimento, diferentes formas de pensar. Ao mesmo tempo que o autor induz a história a uma sequência, é o leitor quem vai determinar a forma de leitura, inclusive nas possibilidades de pular as páginas, de ler de trás para frente, adiantar ou voltar nas páginas. Isto também pode acontecer com o livro, mas há uma diferença fundamental com relação às imagens ligadas aos textos.

São necessárias diferentes áreas de conhecimento artístico como desenho de paisagem, perspectiva, desenho de anatomia, técnicas expressivas, composição e roteiros que isoladamente não constituem uma HQs. É um conjunto de fatores e uma história para contar. Quando lemos uma tirinha, a estrutura narrativa tem uma abertura, um desenvolvimento com dois ou três quadros e um fechamento. Os personagens são construídos ao longo do tempo e a leitura gera uma expectativa que pode causar risada, espanto ou surpresa.

Em diferentes manuais e épocas, alguns temas são sempre recorrentes: o desenho de personagens e anatomia básica que incluem desenhos de mãos, rostos, diferentes poses. Álvaro de Moya (1930-2017) na apresentação do *sketchbook* de Jubran relata o quanto os manuais de desenho eram raros e os que existiam eram muito caros nas décadas de 60 e 70. Nesta época, Andrew Loomis (1892-1959) era considerado uma das grandes referências na aprendizagem de desenho. A *web* tornou acessível os trabalhos de muitos desenhistas. Ao final de cada obra ou quando é editada uma *edição definitiva* é cada vez mais comum observar os estudos de construção dos personagens, os equipamentos e veículos utilizados, a inspiração e o desenvolvimento dos cenários.

4.1 TÉCNICAS GRÁFICAS, O USO DO LÁPIS E DO NANQUIM

E o uso da perspectiva. Há alguns manuais específicos utilizando a própria linguagem dos quadrinhos. A perspectiva é uma janela para este universo. Está ligada aos enquadramentos, às sequências narrativas e, principalmente, como uma imersão espacial. Não como numa realidade 3D contemporânea, mas quando se pensa em perspectiva pode-se pensar em sua *magia*. Ao mesmo tempo, a perspectiva faz parte do jogo de imagens que nos permitem entrar num universo. Uma dimensão paralela de ficção.

Sobre a técnica é necessário entrar no contexto da época onde a técnica dos quadrinhos era baseada principalmente no nanquim, desenhado com caneta, bico de pena ou pincel. Na *Exposição Quadrinhos* em São Paulo no início deste ano uma página de jornal com algumas tirinhas desenhada com nanquim chamou a atenção. Logo abaixo dos desenhos de tirinhas há uma propaganda de cigarro, obviamente sem assinatura pois é uma publicidade, mas a técnica de nanquim com o volume acentuado pelas hachuras é exemplar. E, assim, nesta página de jornal pode-se estar diante de um entrecruzamento entre o que é publicidade, o que é arte, o que são quadrinhos. E que também demonstra a cultura visual de cada época, neste caso, uma sensibilização para a leitura das imagens em preto e branco realizadas com nanquim.

Figura 100 – Realizando o trabalho com lápis e nanquim.



Fonte: LIPSZYC, Técnica de la historieta, 1966, p.79.

Técnicas expressivas dependem da forma de trabalho de cada desenhista, de uma trajetória individual e de uma perspectiva de trabalho. Uma história em quadrinhos pode ser feita individualmente, mas normalmente ela é dividida em diferentes etapas. Entre elas, a geração de uma ideia, a escrita de um roteiro, que pode incluir imagens; a geração de imagens iniciais chamada de *thumbnails* quando os desenhos ainda estão em elaboração e escolhas de alternativas; o *storyboard* já tem uma indicação mais definida de como vai ficar o trabalho final. Estas etapas podem ser feitas com lápis ou canetas técnicas de nanquim. Depois disso segue para arte final, acabamento, na qual ainda podem ser feitas pequenas alterações. A arte final pode ser feita com nanquim, quando o artista vai reinterpretar os desenhos e incluir sombras, determinar os claros escuros, definição das áreas de textos. Se a arte final é em preto e branco está sendo finalizada. No caso de cores, vai para colorização. Nos relatos dos quadrinistas podemos ver que estas passagens de etapas podem gerar conflitos. Há muitas idas e vindas, de mãos em mãos, até chegar na definição do trabalho final.

Atualmente este processo de produção é feita pela maioria dos artistas de maneira digital. Muitas das técnicas digitais atuais, embora façam parte de um meio de expressão e processos criativos extremamente diferentes, podem apresentar algumas características das técnicas tradicionais, tendo o desenho como elemento fundamental. Entre as vantagens atuais está a possibilidade de eventuais modificações durante o processo, isto sem entrar nas questões de impressões ou edições digitais. Para alguns desenhistas ainda há uma hibridização das técnicas tradicionais com as novas tecnologias digitais.

Figura 101 – Alternativas do desenho: manual e digital.



Fonte: McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**, 2008, p.205.

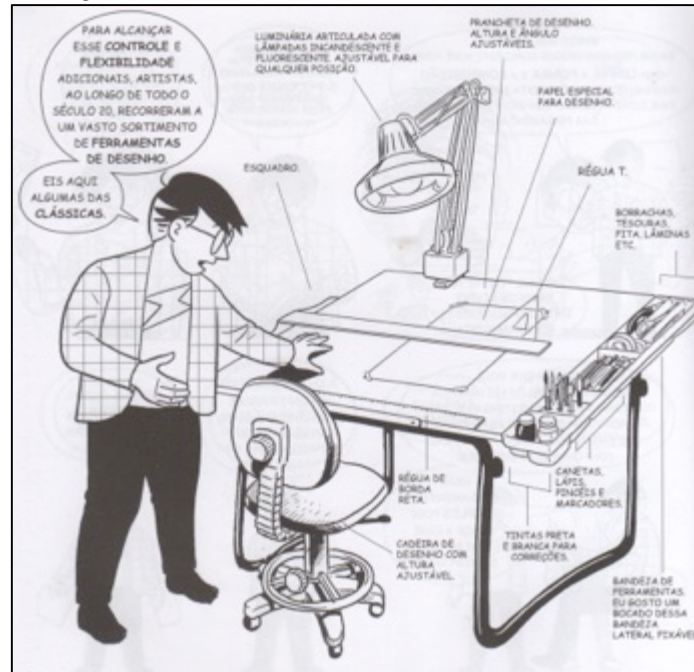
Nos casos de desenho de projetos de arquitetura esta mudança foi muito mais radical. A profissão de desenhista de projeto em nanquim desapareceu. Surgiram os desenhistas de CAD - *Computer Aided Design*. A etapa de *passar um desenho à limpo* com caneta nanquim foi completamente abolida. Desapareceram os apetrechos para desenhar as letras com nanquim, as *aranhas* e régua de normógrafo junto com os mecanismos de cópias heliográficas. Não havia mais a necessidade de um desenho de projeto com nanquim, o desenho com CAD permitia facilmente diversas alterações, podia ser impresso em diferentes escalas e permitia a troca dos arquivos entre os profissionais dos chamados projetos complementares.

As técnicas gráficas mais tradicionais dos quadrinhos eram utilizadas até a entrada da era digital no final da década de 80. O livro *Como desenhar Quadrinhos no Estilo Marvel*, de Stan Lee e John Buscema foi lançado no Brasil em 2014, mas a publicação original tem um prefácio de 1977. Depara-se com um trabalho da década de 70. O livro começa com as ferramentas necessárias para ser um artista em quadrinhos: lápis, caneta, pincel, nanquim, tinta branca espessa para efeito opaco, um pote de vidro, tachinhas, esquadro, régua T, régua, papel para desenho, prancheta, compasso com tira-linhas, trapo. Finalizando com a necessidade da cadeira e luminária.

McCloud faz uma apresentação destes materiais de uso clássico mesmo que grande parte não sejam mais utilizados. Se tomarmos como exemplo algum

manual ou livro explicativo de *como desenhar histórias em quadrinhos* na forma tradicional vamos nos deparar com passagens que enfatizam o aspecto material do trabalho.

Figura 102 – Ferramentas clássicas do desenhista.



Fonte: McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**, 2008, p.188.

Entre as ferramentas clássicas do desenhista, o nanquim permanece em seus usos mais expressivos, na forma de croquis em desenhos com diferentes canetas, descartáveis, recarregáveis, bicos de pena, pincéis. Técnicas ainda utilizadas nos dias de hoje, por uma questão de opção do artista ou que faça parte de algum um projeto editorial.

Figura 103 – Materiais tradicionais de desenho: canetas técnicas, bico-de-pena, pincel.



Fonte: McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinho**, 2008, p.192-193.

Em outro manual da década 70 no Brasil, obra original *Cómo dibujar historietas* de 1966, José Parramón (1919-2002) e Jesús Blasco (1919-1995) temos as seguintes recomendações sobre o uso de materiais:

Prepare os utensílios necessários para a realização do exercício: um lápis comum n.2, com uma boa ponta; borracha; papel de grana fina, de um 20 x 29 centímetros aproximadamente; régua, esquadro, tinta nanquim Pelikan, um pincel de pelo de mara n.2, com o qual desenhará a maior parte das imagens, e uma pena de boa qualidade para eventuais traços finos, correspondentes a objetos retilíneos.

A partir dos materiais é relatado o estudo compositivo no processo de criação e a passagem do desenho a lápis para o nanquim.

Estude primeiro a composição geral no papel a parte; transfira este estudo inicial, sempre desenhando a lápis no papel definitivo; cuide dos menores detalhes durante esta construção definitiva feita a lápis... e desenhe a nanquim e pincel, com segurança, sem pressa (PARRAMON, p.64).

Este é o processo tradicional de arte final nos quadrinhos. A definição do desenho passa por uma limpeza gráfica, com retoques finais, contornos, espaço dos balões e letreiramento, definição dos planos para aplicação das cores.

O desenho é revisado e coberto com tinta nanquim (...) os sinais de excesso de nanquim são removidos; os contornos das figuras, as molduras dos quadrinhos e outros pequenos detalhes recebem os retoques finais; encobrem-se todas as falhas, manchas e outros defeitos, que não devem ser reproduzidos. E está pronta a arte-final (p.78).

Alguns artistas relatam que mesmo utilizando os recursos digitais, pelo menos em algum momento, ainda trabalham com o material impresso numa mesa de desenho. Muitas vezes até mesmo como o ponto de partida. O que podemos estar certos é que a geração de desenhistas anteriores à década de 1980, no processo de criação e produção, tinham que desenvolver uma técnica baseada num trabalho basicamente manual. É o caso da obra de alguns quadrinistas que serão abordados com base nas histórias, nas técnicas gráficas e nas composições utilizadas.

Georges Prosper Remi (1907-1983), o Hergé foi um desenhista adepto da *Linha Clara*, autor das *Aventuras de Tintin*, publicadas entre 1929 e 1983. Seu desenho é limpo, a forma fica perfeitamente definida, quase não há hachuras ou sombreados.

Figura 104 – Hergé, Passagem do lápis para nanquim.



Fonte: STERCKX, Pierre. *Tintin Hergé's Masterpiece*, 2015, p.156.

Figura 105 – A linha clara.



Fonte: STERCKX, 2015, p.166.

Bill Watterson, autor das tirinhas de *Calvin e Hobbes*, publicadas entre 1985 e 1995, revela seu processo de trabalho dizendo que costuma desenhar o mínimo possível uma base com lápis antes de passar o nanquim, com exceção dos temas mais complexos pois “assim, o processo de aplicação de nanquim fica mais divertido e espontâneo, porque não estou me limitando a cobrir o traço feito à lápis”. Ele fazia a arte final da tira “com pincel e tinta nanquim à prova d'água em papel Bristol da marca Strathmore. O letreamento é feito com uma caneta tinteiro Radiograph, e eu uso uma caneta bico de pena para os traços mais finos” (WATTERSON, 2013, p.16). Watterson chama a atenção sobre a formação dos quadrinistas e demonstra uma preocupação com o legado das gerações de desenhistas que muitas vezes acaba ficando perdido “as tiras de quadrinhos têm uma história recente, mas seu legado é dos mais relevantes. Os quadrinistas aprendem a fazer quadrinhos lendo quadrinhos” (WATTERSON, 2013, p.18). E pode-se falar também em estilos nos quadrinhos. Para Eduardo Riso estilo implica, além do traçado “a maneira como se narra, o manejo dos enquadramentos, a forma de iluminar etc. O estilo vai aparecendo à medida em que vamos aprendendo” (RISSO, 2012, p.55).

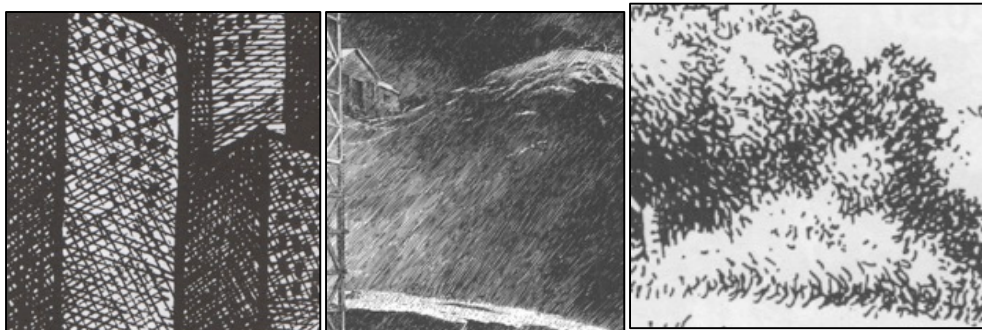
O que se percebe numa escrita como esta é o quanto precisamos ainda conhecer muitos quadrinistas nacionais das décadas de 1940 a 1970 principalmente, atualmente desconhecidos de um grande público, mesmo que em suas épocas tenham sido muito lidos. Parece ser necessário cultivar uma memória do desenho, principalmente no Brasil. Jayme Cortez (1926-1987), Edmundo Rodrigues (1935-2012), Eugênio Colonnese (1929-2008) e tantos outros. Em parte, esta produção está mantida nas publicações de quadrinhos e alguns poucos manuais de desenho.

O desenho garante um traço de personalização, você pode desenhar parecido, pode ter influências, mas à medida que adquirimos tempo de maturação do traço, quando o aprendizado da técnica já passou por diferentes etapas, o traço pessoal pode ficar mais evidente. E há também as fases. Momentos em que o desenho adquire determinadas nuances, técnicas, maneiras de expressão. E o tipo de desenho é muito importante para atrair a atenção do leitor, como afirma Groensteen “a sedução que exerce o desenho é preponderante na escolha das

histórias em quadrinhos que nós temos vontade de ler" (CIMENT; GROENSTEEN, 2010, p.12).

Na sequência apresenta-se o trabalho de três desenhistas conhecidos e com muitas diferenças no traço, mas utilizando a mesma técnica do nanquim. Na vista do detalhe ampliado consegue-se perceber melhor as diferenças. Um quadrinista brasileiro, um belga, um norte-americano. Angeli, François Schuiten e Robert Crumb com obras consagradas são reconhecidos pela expressão de seus desenhos.

Figura 106 – Angeli, Schuiten e Crumb, respectivamente. Detalhes.



Fonte: ANGELI, 2012, p.137. SCHUITEN; PEETERS, 2010, p.93. CRUMB, p.83.

Figura 107 – A morte da Rê Bordosa.



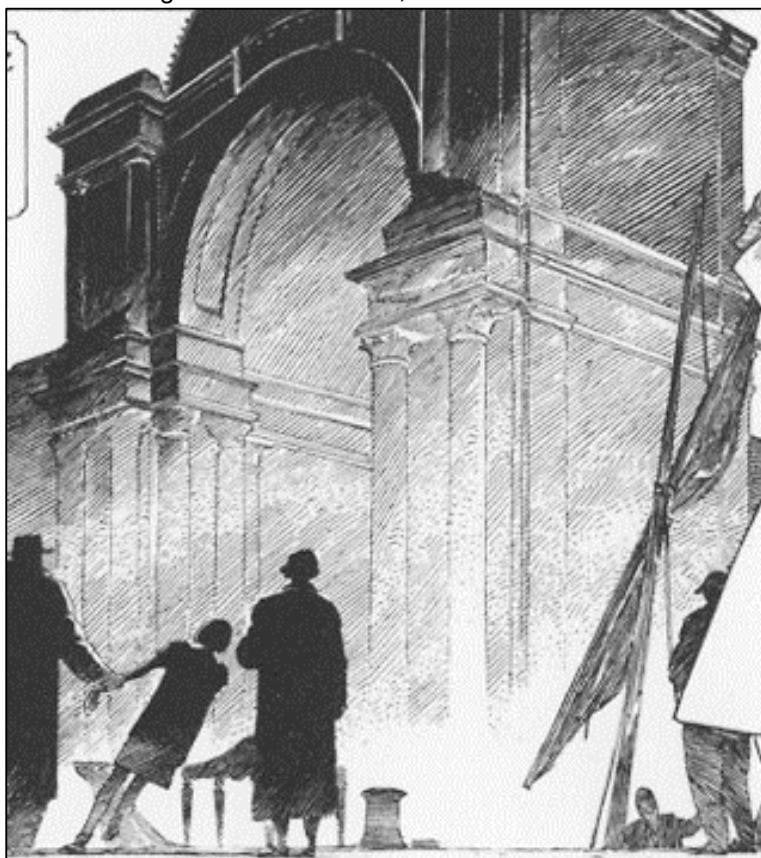
Fonte: ANGELI, 2012, p.137.

Figura 108 – Robert Crumb, Uma breve história da América.



Fonte: CRUMB, Robert. **Blues**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010, p.83.

Figura 109 – Schuiten, L'Enfant Penchée.



Fonte: SCHUITEN; PEETERS, 2010, p.35.

4.2 COMPOSIÇÃO EM QUADRINHOS

Os quadrinhos têm as peculiaridades de uma linguagem que prioriza as imagens, mas que necessita de alguma iniciação do leitor. Aparentemente simples de serem lidas, o leitor deve ter certas habilidades para interpretar as imagens e textos, sendo necessário seguir algumas regras. Primeiro identificar o código de leitura ocidental: começar a ler da esquerda para a direita, de cima para baixo, definindo um percurso visual. O tempo de leitura é dado pelo usuário. As pessoas podem manusear do começo ao fim, podem pular páginas, deixar de ler determinados quadros, voltar uma ação, se deter mais numa imagem, ou passarem rapidamente para as próximas ações.

Os gêneros determinam algumas configurações. Nos quadrinhos de aventuras e ficção as diagramações e enquadramentos são mais dinâmicos, enquanto as adaptações literárias, biografias, autobiografias, normalmente estão mais próximas de uma composição mais regular. Isto inclui enquadramentos mais previsíveis e equilibrados no tratamento dos cenários e desenho dos personagens. No faroeste, onde o tema é mais tradicional, a história pode ser contada do jeito "simples", da maneira como as pessoas já estão habituadas. Normalmente as histórias iniciam com um plano geral do personagem principal diante de uma imensa paisagem. É necessário perceber as distâncias percorridas.

Juan Acevedo em *Como fazer histórias em quadrinhos*, no original *Como hacer historietas* (1978), assinala que os elementos da vinheta são: o enquadramento, incluindo personagens, sinais gráfico e cenários; o ângulo de visão; os textos, incluindo balões e letreiros, metáforas visuais e figuras cinéticas, "bem como o modo em que todos estes elementos se relacionam ou composição" (1990, p.77). Podem ser destacados ainda os *Esquemas de diagramação* e *Composição e as questões de traduções visuais*.

VINHETA: CONTRASTE CLARO ESCURO

A estrutura narrativa das HQs acontece através da sequência progressiva das vinhetas, que são “a representação, através da imagem, de um espaço e de um tempo da ação narrada. Podemos dizer que a vinheta é a unidade mínima de significação da história em quadrinhos” (ACEVEDO, 1990, p.69). As histórias em quadrinhos são contadas quadro a quadro formando um conjunto, mas algumas cenas representam o conteúdo de uma história como a imagem de uma pintura clássica. É uma imagem narrativa, com um conteúdo no qual podemos imaginar um antes e um depois. Esta é uma tradição da pintura clássica. Se olhamos uma pintura de meados do século dezenove, a imagem conta uma história, ela tem um ensinamento. Uma cena de batalha vai procurar retratar o melhor momento, o momento chave, o momento decisivo, a lição de moral. Se olharmos para algumas imagens de quadrinhos que foram também retratadas por pintores podemos ver claramente esta influência destas duas linguagens, com a diferença que, nos quadrinhos não basta uma imagem síntese. É preciso uma imagem que esteja num contexto narrativo onde cada vinheta vai contar um pedaço da história. É o caso dos quadrinhos sobre a Batalha dos Guararapes ou do Descobrimento do Brasil e outros. A história tem um ápice, mas continua, há algo mais a ser mostrado.

Figura 110 – Vittorio Giardino.



Fonte: GIARDINO, *As investigações de Sam Pezzo*, V.4, p.14.

Talvez estes aspectos de contraste tenham relação com a própria forma técnica com que os quadrinhos foram se desenvolvendo com o tempo. A forma mais “simples” o preto e branco com a técnica do nanquim. Pode ser uma opção estética, por exemplo, buscando uma relação com os efeitos de sombra do cinema *noir*, como em *As investigações de Sam Pezzo*, de Vittorio Giardino. Ou apenas uma opção compositiva ou ainda a radicalidade das ações, caso de *Sin City* de Frank Miller.

A composição pode ser decidida com um contraste extremo entre o branco e preto definindo distâncias, o que está no fundo ou em primeiro plano. O claro escuro pode definir o peso da composição, apontar as distâncias. O contraste pode ser amenizado no caso de uso de hachuras, ou tramados de nanquim, ou ainda com retículas. Estas técnicas podem estar no mesmo desenho.

Figura 111 – Composição de valores, equilíbrio de massas.



Fonte: LIPSZYC, TÉCNICA DE LA HISTORIETA, 1966, p.87.

Como podemos pensar nas composições de cada quadrinho, quando estas imagens fazem parte de uma página numa história sequencial ela participam de uma outra maneira de pensar a própria imagem. Ela não está isolada, por isso quadrinhos são uma linguagem própria e as imagens se inter-relacionam. Da maneira como for, elas se comunicam.

É necessária habilidade para pensar no conjunto das imagens, estudos de composição, perspectiva, relações de claros e escuros. Assim como uma estrutura

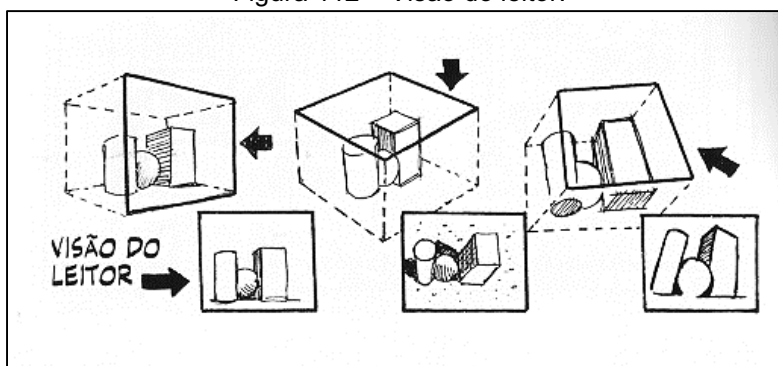
narrativa que possa estar de acordo com a forma como a história está sendo representada.

Em *Composicion y narrativa de Historieta*, Eduardo Risso apontou que em sua trajetória individual, mesmo com dificuldades em anatomia, o desenho da figura humana, conseguiu superá-las adquirindo uma capacidade para outros aspectos do desenho, como os contrastes em preto e branco, a dinâmica da composição e o foco nos detalhes das mãos e pés. Risso ensina: “adentrei em um estudo mais sistemático do branco e do preto, frente a esta impossibilidade de construir uma boa figura, sem erros. E assim não só evitei erros senão que melhorei minha composição e iluminação” (2015,p.5). A partir das dificuldades um aprimoramento gráfico e compositivo.

ÂNGULOS DE CÂMARA.

As HQs necessitam expressar movimento. A ideia de movimento precisa ser ressaltada pelos “vazios” existentes entre um quadro e outro, e o leitor deve mentalmente preencher as lacunas para compor a estória em sua totalidade, ou seja, é necessário que o leitor conheça os códigos de representação para poder “ler” a história. As ações registradas nos quadrinhos são as imagens que melhor definem uma ação. Na estrutura do desenho em quadrinhos a representação de uma ação no tempo e no espaço narrativo é uma imagem fixa. Neste aspecto podemos ressaltar a perspectiva como um dos principais meios de visualização.

Figura 112 – Visão do leitor.



Fonte: Eisner, 2010, p.90.

Diferente do cinema onde participamos da simulação do movimento real dado pela sequência dos diversos fotogramas, acrescentados pelo som, nos quadrinhos o movimento de um personagem necessita, às vezes, ser descrito num único quadro. É como se diante de um acontecimento, uma ação, tivéssemos que selecionar a imagem mais apropriada que representasse esta ação em sua totalidade. É como a composição de uma ação “congelada” (EISNER, 1989, p. 9).

PLANOS PICTÓRICOS

Os diferentes planos indicam determinados percursos e as perspectivas estão associadas com as ações desenvolvidas. Os *planos pictóricos* traduzem as distâncias entre o observador e a cena ou objeto. Eles estão referenciados pela escala humana e, segundo CAGNIN (1975, p.89) podem ser de diversos tipos:

PLANO GERAL OU PANORÂMICO englobando as figuras e o cenário, é uma caracterização do ambiente. Normalmente este é o plano de abertura das histórias ou quando os personagens estão chegando a algum lugar importante. Este plano procura ligar o leitor a um contexto, e isto está relacionado com as formas tradicionais de narrativa, só que se dá principalmente através da imagem.

Aqui podemos fazer uma observação com relação ao quanto podemos alongar uma paisagem. A palavra panorama adveio justamente de uma invenção envolvendo arquitetura e pinturas de 360 graus. Este olhar era uma imersão nas paisagens das cidades e no universo das batalhas nacionalistas. O Rio de Janeiro foi uma das cidades que inspiraram os artistas viajantes para as pinturas de panoramas. Victor Meirelles expôs o Panorama Circular do Rio de Janeiro na Exposição Universal em Paris em 1889. Esta visão do alto foi construída ao longo do tempo e teve seu auge no século XIX principalmente com a pintura de batalhas e as paisagens de cidades longínquas, pitorescas e exóticas. No período do Romantismo houve uma valorização das paisagens onde o olhar se perdia na imensidão. Nos quadrinhos esta ideia de que uma imagem pode se alongar numa

imensidão sem fim surgiu com o conceito da tela infinita. Mas então estamos falando de webcomics.

Os PLANOS DE PERSPECTIVA conjugam diversos planos a partir de diferentes pontos de vistas. Ficam definidos os principais ângulos de visão desenhados focalizando os personagens: ângulo frontal, onde a ação é vista de frente, ângulo superior (plano *plongé*) onde a ação é de cima para baixo e ângulo inferior (plano *contra-plongé*) onde a ação é de baixo para cima.

PLANO DE CONJUNTO abrangendo as figuras de corpo inteiro e com pouco cenário.

PLANO AMERICANO mostrando a figura até os joelhos. O observador está próximo.

PLANO MÉDIO contendo uma figura até a cintura.

PRIMEIRO PLANO incluindo a cabeça até os ombros.

PLANO DE DETALHES abrangendo parte do rosto de uma pessoa ou detalhes de um objeto. A evidência de uma expressão facial, um dispositivo qualquer, arma ou um buraco de fechadura, nos fazem “entrar” na cena, acompanhando melhor a ação.

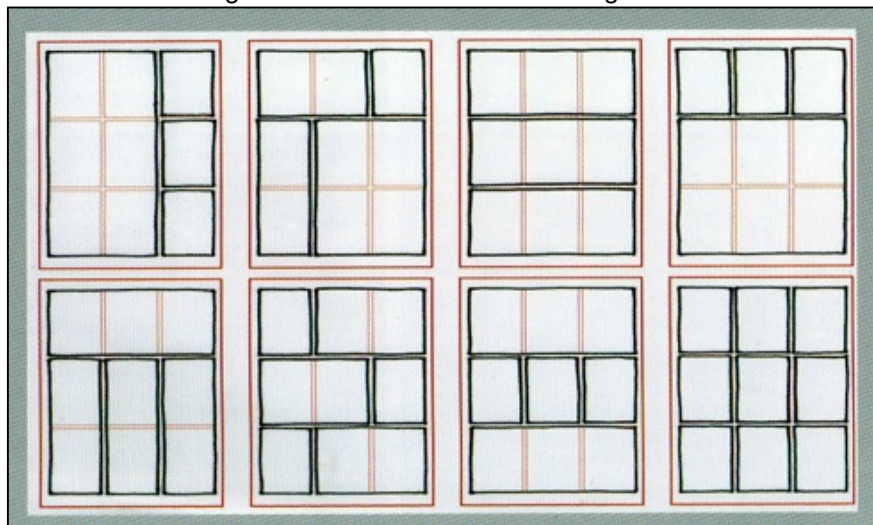
ESQUEMA DE DIAGRAMAÇÃO

"Uma 'superfície' não é simplesmente uma composição geométrica de linhas. 'É uma forma de partilha do sensível. Escrita e pintura eram para Platão superfícies equivalentes de signos mudos, privados do sopro que anima e transporta a palavra viva. O plano, nessa lógica, não se opõe ao profundo, no sentido tridimensional. Ele se opõe ao 'vivo'"

RANCIÈRE, 2009, p.21.

A diagramação é uma espécie de esqueleto estrutural gráfico. O diagrama é feito de modo a não deixar o leitor “escapar” visualmente. Assim acontece com as modificações de tamanho dos quadrados: longos e estreitos, recortados ou escalonados. A evidência de uma expressão facial (close-up), um dispositivo qualquer, arma ou um buraco de fechadura, nos fazem “entrar” na cena, acompanhando a ação com mais detalhes.

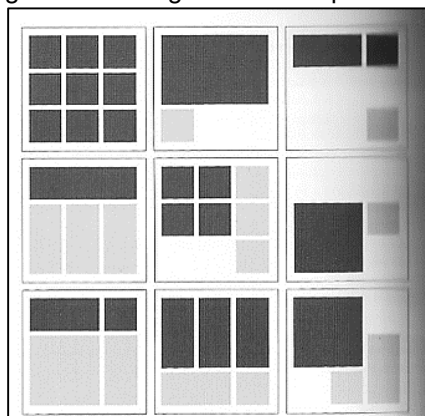
Figura 113 – Unindo os quadrados se mostra o potencial de uso das vinhetas em páginas diagramadas com nove vinhetas regulares.



Fonte: Diseño de Cómico y Novela Gráfica, p.64.

Além disso, precisamos saber quando há interrupção na narrativa, interpretar a sonoridade dos caracteres, a inflexão das vozes, a expressão corporal e facial dos personagens etc. Ao seguirmos a sugestão do autor fazemos com ele uma espécie de acordo para acompanhar o desenrolar da história.

Figura 114 – O grid de nove quadrados.



LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. Tradução Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008, p.176.

O grid no design e a diagramação dos quadrinhos se assemelham em muito na forma, mas não são a mesma coisa. O diagrama está presente na composição

formal do quadro isolado, na vinheta: equilíbrio, distribuição simétrica (ou não) dos elementos, uso de diagonais, claro-escuro, figura-fundo etc. Claro que isto deve estar acompanhado de uma história interessante, ressaltado pelas situações dramáticas, a surpresa e o inesperado, instigando a curiosidade do leitor. E aí? É o suspense na narrativa que no caso das tiras é fundamental. A diagramação é feita de modo a não deixar o leitor “escapar” visualmente. O diagrama é uma espécie de esqueleto gráfico, ela estrutura os tamanhos dos quadrados. Estreitos e compridos, espaços recortados, ambientes comprimidos ou espriados determinam a situação dos personagens em meio a aventuras fantásticas.

O formato dos quadrinhos influi diretamente no envolvimento da leitura. Quadrados perfeitos e regulares que não se alteram conforme a narrativa, nos fazem “assistir” à cena, de certa forma distanciados e aliviados emocionalmente. É o caso de desenhos mais antigos ou clássicos, tais como Príncipe Valente, ou de alguns desenhos das tiras nos jornais. Claro que não é o caso de *Watchmen* que apesar de ter uma diagramação regular, na maior parte das vezes de nove retângulos, é uma história dramática.

Posy Simmonds em *Gemma Bovary* trabalha com as "manchas" das imagens numa referência à linguagem do jornal. Conversando com a própria autora no Festival de Angoulême, ela relatou que aborda sua história como se fosse numa página de jornal, lembrando uma crônica de folhetim. É quase como se as páginas dos quadrinhos estivessem dinamicamente dentro de um diagrama de página do jornal. Spiegelman sustenta que "as páginas de quadrinhos são estruturas arquitetônicas: a sucessão narrativa dos painéis é como os andares de um edifício".

Na página de introdução a uma história do *The Spirit* chamada "A Rocha da Carniça", a primeira imagem é uma vista aérea, depois focaliza uma praia, uma cabana, e o interior da cabana onde dois personagens estão sentados em volta de uma mesa. É um olhar que se desloca no espaço. A passagem do plano geral ou vista panorâmica ao plano de detalhes que nos quadrinhos é uma preocupação gráfica para facilitar a narrativa, nos leva a pensar também num problema geral de narração histórica e literária. É uma passagem do geral ao particular, ao pormenor, ao detalhes. Estas passagens de inserção do personagem num contexto são

realizadas através de desenhos têm uma característica própria na linguagem dos quadrinhos.

Figura 115 – A passagem dos planos.



Fonte: Eisner, 1922, p.19.

No caso de Eisner, a primeira página da história "A rocha da carniça" a vista geral é aérea, a geografia de uma ilha, aproxima na cratera onde está localizado um barraco que distinguimos na sequência. Depois já estamos ao nível do solo, do observador que passa até chegar ao interior.

McCLOUD (2003, p.22) fala de uma tradição da Tomada Panorâmica: quando "um ou dois grandes quadrinhos em grande-angular no início de cada nova cena, usualmente seguidos por alguns quadrinhos de foco médio e por close-ups de personagens individuais". Há uma sequência clara da cena da rua, do interior

do quarto visto do alto, do casal na cama, do detalhe dos rostos. O leitor é conduzido de um espaço público para um lugar de intimidade.

Figura 116 – Do geral ao particular.



Fonte: McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2008, p.22.

Muitas das HQs romperam com o formato regular dos quadros provocando uma leitura mais dinâmica e participativa. Esta modificação pode se dar conforme o conteúdo e a expectativa de uma certa ação. Os quadros podem ocupar até a página inteira, ampliando o campo visual com vistas panorâmicas — ou mesmo interiores. Bons exemplos estão nos trabalhos de Frank Miller: Ronin, Electra, Sin City.

A ideia do movimento nos quadrinhos está relacionada também com a experiência que o leitor tem do tempo decorrido para acontecer uma ação. Uma queda, uma briga, podem ser acentuados se forem descritos em vários quadros. Para isto um dos recursos utilizados é o *timing*, que serve justamente para decompor uma ação na busca de uma emoção específica. Cabe ao leitor completar

mentalmente estas imagens construindo a ação em seu transcorrer. É necessário a cooperação da imaginação do leitor.

Ângulos obtusos, perspectivas inclinadas criam um envolvimento emocional do leitor. Se no desenho técnico a distorção pode ser considerada um erro, nas histórias em quadrinhos muitas vezes é uma necessidade. Nos quadrinhos o estudo da perspectiva se confronta entre o desenho chamado técnico e um desenho que procura registrar o melhor ambiente do personagem fazendo o leitor acompanhar a narrativa. A distorção procura criar efeitos de instabilidade e dinamismo. A característica principal dos personagens das histórias em quadrinhos é a mobilidade.

Nos quadrinhos a gravidade também pode não importar, desde que possa convencer. O espaço dos personagens pode ser uma recriação do universo, um alienígena em forma de humano pode ter forças impossíveis para um homem comum. Este pode ser o começo dos super-heróis. García relata que "O número 1 da *Action Comics* apareceu com data de capa de junho de 1938, e seus 200 mil exemplares se esgotaram. Apesar disso, Donenfeld se sentiu horrorizado pelo ridículo do personagem, que na capa desse número 1 aparecia levantando um automóvel sobre a sua cabeça" (GARCÍA, 2012, p.116).

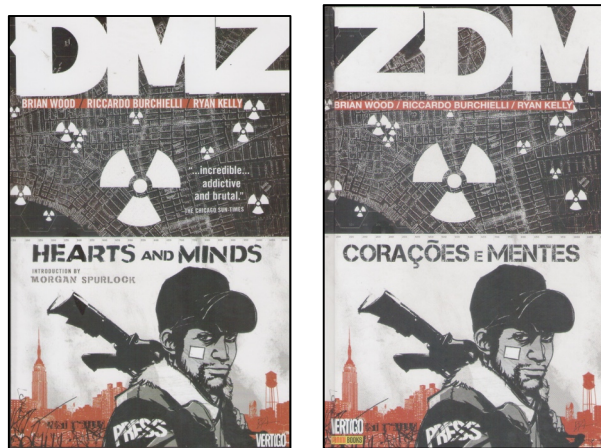
COMPOSIÇÃO E TRADUÇÕES VISUAIS

Cada campo de estudo abre uma infinidade de abordagens e aqui gostaria de atender a três aspectos com relação a tradução: o tamanho dos textos, o mangá na versão oriental ou ocidental, e as traduções onde as editoras não percebem a mudança que causam quando alteram as sequências das páginas. Várias destas questões são importantes para pensarmos como se constituem a linguagem dos quadrinhos.

São muitas questões relacionadas com a tradução nos quadrinhos. Tamanhos de textos e desenhos dos balões também vão interferir na leitura dos quadrinhos. Entre elas o que traduzir ou não. Na diagramação das capas surge a questão do design gráfico. Em *DMZ – Demilitarized Zone* ou *ZDM – Zona Desmilitarizada* lida-se com as siglas. *ZDM* pode ser traduzido em português como

Terra de Ninguém. Neste caso não há muita alteração porque é apenas uma troca de lugar das letras. Mas precisaria mesmo saber se é necessário a tradução de uma sigla.

Figura 117 – Brian Wood, Ricardo Burchielli, DMZ e a tradução em português ZDM.



Fonte: WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **DMZ**. New York: DC Comics, 2008.

De uma outra forma, o problema de tradução a partir das pichações uma vez que mesmo na língua de origem determinados “textos” inscritos são intraduzíveis. O que poderia ou o que deveria ser traduzido para que a história fosse mais bem compreendida? No caso de mudanças será necessário a mudança da imagem, que deverá ser redesenhada.

Figura 118 – Brian Wood, Ricardo Burchielli, DMZ.



Fonte: WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **DMZ**. New York: DC Comics, 2008.

Poderíamos apontar uma convergência entre as linguagens dos quadrinhos e do *grafitti*, a partir da questão da presença ou não dos textos juntamente com a

imagem. Formalmente a definição entre *graffiti* e pichação aponta para o fato de associar imagem ao *graffiti* e texto escrito, legível ou não, para a pichação. O que se percebe muitas vezes é que imagens e textos estão juntos, sobrepostos, imbricados e não é possível distinguir entre uma coisa e outra. O mesmo pode acontecer com alguns quadrinhos apesar do privilégio da imagem sobre o texto nesta linguagem.

Os casos de traduções chamam atenção não apenas pelo aspecto da tradução de textos. O problema no caso das traduções de quadrinhos é quando há alteração de diagramação, no caso dos mangás, que na versão ocidentalizada acaba sendo espelhada e na paginação. Ver como a tradução pode interferir na forma visual, seja numa questão mais estrutural como as sequências de páginas.

Nesta sequência de *DMZ* pode-se ver como a diagramação foi pensada pelo desenhista em seu conjunto. A estrutura gráfica é toda montada para um efeito das imagens em sequência pensando na página e na virada, o que se quer ver no mesmo momento ou no momento seguinte. A cena inicia com o título de um lado e a ponte do outro. A versão na edição brasileira começa em momentos diferentes. A história começa com a imagem da ponte e, assim, toda a sequência programada pelos autores é alterada.

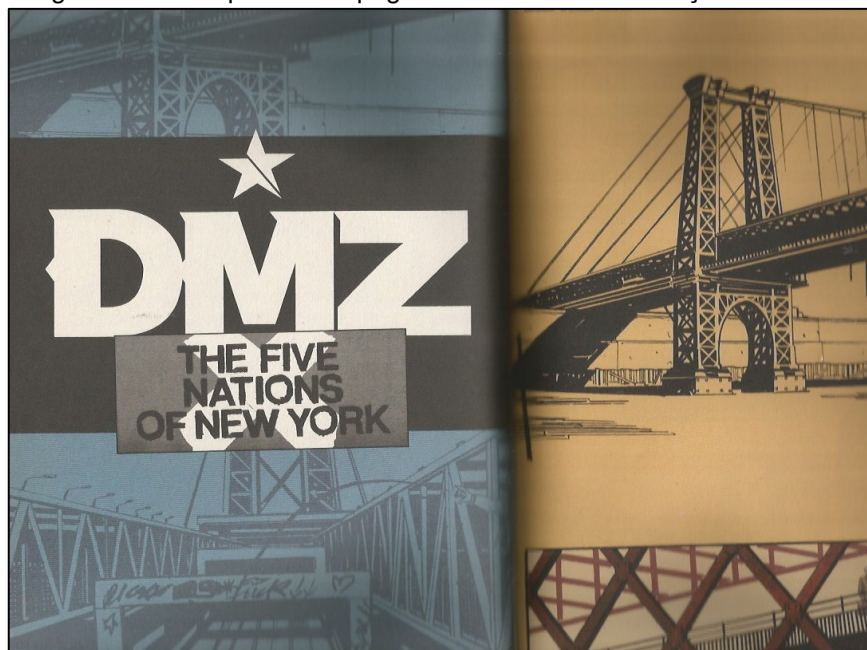
Figura 119 - Sequência de página ZDM, edição brasileira.



Fonte: WOOD; BURCHIELLI, 2012, p.52-57. WOOD; BURCHIELLI, 2016, p.318-19.

Nestas páginas um personagem está programando a destruição de uma ponte. Ele telefona para o jornalista Matty Roth, mas não conversam. O celular é o lugar do contato e onde, com um simples apertar com o dedo pode detonar uma ponte.

Figura 120 – Sequência de páginas DMZ e início na edição brasileira.





Fonte: WOOD; BURCHIELLI, 2012, p.52-57. WOOD; BURCHIELLI, 2016, p.318-19.

Quando se muda a sequência das páginas de uma história pode estar também se alterando a leitura da obra de uma forma bastante radical. Talvez isto não acontece com um livro de literatura sem imagens, mas com quadrinhos isto não pode deixar de ser pensado. Não é preciso falar muito para perceber o quanto isto alterou a maneira de ler a história como tinha sido programada a original. Se houver uma segunda edição isto deveria ser revisto. Há uma mudança na forma narrativa.

4.3 PERSPECTIVA

"Alice had nothing to do, she was sitting by the river with her big sister, but that was not interesting. Once or twice she looked at the book her sister was reading. There were no pictures in it. 'What good is a book without pictures?' Alice thought".

CARROL, L. Alice in the Wonderland.

Em Patópolis, Marcelo Coelho (2010, p.13) se pergunta o porquê do nome do livro que o Pato Donald está lendo no sofá de sua casa. O livro se chama *Contos Chatos* e o autor associa o chato ao efeito de achatamento e também ao de ler alguma coisa aborrecida. Neste sentido, também podemos apontar a perspectiva como um desenho chato, no sentido do achatamento em duas dimensões de algo que se supõe em três dimensões.

A linguagem que torna possível o mundo deixar de ser apenas “chato” como no livro de contos do Pato Donald é a perspectiva. Pode se argumentar que os personagens podem ser colocados em outra mídia, em desenhos animados, em filmes, na *webcomics*, mas estritamente falando acho que são outras linguagens, com outras demandas, espaços, entretenimento, custos. Há uma diferença apenas entre ler um quadrinho na tela ou numa versão impressa. O papel gera outras formas de leitura, de comportamento, postura corporal, movimentos dos olhos, de sentir com o tato a diferença de cada papel, da gramatura e da textura. Além de que o papel é frágil, o papel, rasga, amassa, envelhece, amarela, desaparece. E é um material reproduzível. Mas quadrinhos nascem mesmo como arte de reprodução.

As HQs utilizam a perspectiva para representar os lugares de circulação dos personagens onde é inserida a história. A forma de representação em perspectiva é um recurso expressivo que procura se adequar a melhor forma de narrar uma história, buscando enfatizar os acontecimentos. Ela se insere num contexto sociocultural, revelando aspectos do personagem e da ação. A tipologia dos quadrinhos pode ser realista, estilizada ou caricata. Esta abordagem detém-se mais em desenhos realistas, onde a perspectiva arquitetônica é mais precisa. Nos quadrinhos a perspectiva é mais intuitiva e artística do que no desenho técnico. É utilizada como um recurso narrativo.

Figura 121 – A estação de trem, a despedida.



Fonte: TAN, Shaun. **A chegada**. São Paulo: Edições SM, 2011, p.15.

Em *A chegada* consegue-se perceber o movimento do trem se distanciando, é um momento de despedida. Shaun Tan utilizou a técnica do desenho com sombreado em toda a obra. A rigor pode-se dizer que não é uma história em quadrinhos pois não há textos. A obra está catalogada como "livro ilustrado para crianças" no CIP - Dados Internacionais de Catalogação na Publicação. Para quem não vê diferença continua sendo quadrinhos.

Os quadrados de mesmo tamanho intercalados também criam um distanciamento, um intervalo. A leitura é feita da esquerda para a direita e o conjunto das imagens narra o movimento do trem. Sobre a linha do horizonte, no terceiro quadrinho, resta a fumaça sobre o céu. Neste caso, vale também ressaltar que a porção de terra ocupa um terço da imagem deixando os outros dois terços para o céu. Esta é uma solução característica para o desenho de paisagem. Uma característica da pintura de paisagem holandesa. Aqui fica clara a proposta narrativa, o observador está parado na estação e vê o trem se afastar. Há uma temporalidade que podemos imaginar dependendo da velocidade que imprimimos ao trem. E ao sentido da imagem. Neste caso é uma despedida. Quase sempre é. Como a canção de blues.

A imagem da linha do trem, de estarmos sobre uma linha do trem onde o ponto de fuga concentra os elementos da paisagem e é a imagem mais clássica quando pensamos em perspectiva. Neste desenho de François Schuiten, o trem é

observado de dentro da Estação. O relato é mais realístico, trata-se de uma HQs baseada em fatos reais misturada com ficção. A perspectiva é central com o ponto de fuga colocado na extremidade esquerda do quadro. A altura da linha de horizonte é a de um observador sentado na estação.

Figura 122 – Trem na estação.



Fonte: SCHUITEN, François. **La Douce**. Bruxelles: Éditions Casterman, 2010, p.11.

McCloud chama a atenção para o aspecto de que não é apenas a perspectiva com os pontos de fuga que evidencia a visão tridimensional, mas “há um grande número de recursos gráficos que podem indicar **profundidade**”, como sobreposição, tamanho, desbotamento, posição (McCLOUD, 2008, p.170-171). Nesta abordagem interessa “ler” o aspecto tridimensional dos desenhos em quadrinhos sem necessariamente ressaltar os pontos de fuga. Neste caso estariam incluídos os trabalhos como os de Mauricio de Souza, da Turma da Mônica, ou Charlie Brown.

Conseguir visualizar algo como se estivesse em três dimensões que na verdade está representado em duas. Este é o jogo da perspectiva, desde o renascimento. A perspectiva é uma forma de representação que pode ser usada de diferentes formas pelos artistas dependendo da intenção e dos problemas peculiares de uma época. A questão da representação visual é um dos temas presentes na cultura humana. O uso das sombras no teatro grego também servia para criar a ilusão de profundidade, volume e distância. As perspectivas dos murais

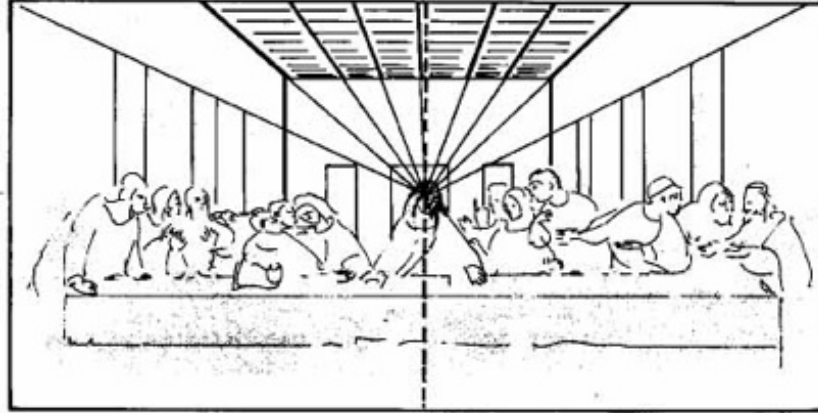
decorativos das casas de Pompéia foram conservadas pela erupção do Vesúvio em 79 d.C.

A palavra perspectiva deriva do latim antigo de *perspicere* e é uma expressão que pode ser traduzida como “ver através de”. Temos dois tipos de perspectiva, de base geométrica, a *perspectiva artificialis*, elaborada mais pelos artistas e a *perspectiva communis* ou *naturalis*, mais relacionada à ótica. A perspectiva linear cônica é uma representação plana de um objeto, que reproduz a imagem de um observador, a partir de um olhar único e imóvel. Albert Dürer através de suas xilogravuras demonstra o método de desenho da perspectiva com o uso do perspectógrafo. O observador, considerado com um olho fechado, vê sobre o plano de quadro uma imagem que aparentemente é a que está mais próxima da percepção do olho humano. Assim como na perspectiva a imagem na fotografia também se realiza sobre um plano e pode ser entendida “como a tradução mecânico-química dos princípios da perspectiva renascentista” (MELO, 1994, p. 13).

O princípio da perspectiva linear cônica está ligado a um momento da história da arte fundamental para o desenvolvimento das artes visuais: o Renascimento. Centenas de anos mais tarde, alguns destes princípios viriam exercer suas influências. Se na Idade Média o artista se importava mais com a alma e pintura do mundo celestial, no Renascimento a representação busca se aproximar da realidade principalmente através da observação da natureza. Um dos primeiros tratados sobre a perspectiva cônica é *Della Pittura*, escrito por volta de 1435, do arquiteto e pintor, filósofo e crítico de arte Leon Battista Alberti. Seguiram-se outros tratados sobre perspectiva, entre eles, *De Prospettiva Pingendi* (1475), de Piero della Francesca, e o *Trattato della Pittura* (1498) de Leonardo da Vinci. O primeiro tratado impresso de perspectiva é de Jean Pelérin le Viator, chamado *De Artificialis Perspectiva* (1505), com diversas gravuras mostrando arquitetura, personagens e paisagens. A perspectiva era uma forma de geometrizar a percepção do espaço em profundidade. Escreveu Alberti: “Não será, pois, a pintura outra coisa que a interseção da pirâmide visual representada com arte por linhas e cores numa dada

superfície, de acordo com uma certa distância e posição do centro e o estabelecimento de luzes” (ALBERTI, 1989, p. 83).

Figura 123 – Esquema da perspectiva da A Última Ceia de Leonardo da Vinci.



Fonte: OSTROWER, Fayga Perla. Universos da arte. Rio de Janeiro: Campus, 1989, p.181.

Leonardo da Vinci (1452-1519) dizia que apenas uma pessoa de cada vez poderia estar no lugar ideal para ver um quadro. O artista materializa na linha do horizonte o seu ponto de vista. Da Vinci além de inovar na forma de contar a história bíblica, em *A Última Ceia* (1495-8) apresentou aos monges uma imagem impressionante pela capacidade de captar o realismo em detalhes, onde:

Nunca o episódio sacro fora apresentado tão próximo e tão real. Era como se outra sala fosse acrescentada à deles, na qual *A Última Ceia* assumia sua forma tangível. Como era pura a luz que inundava a mesa, e como acrescentava solidez e volume às figuras. (...) Então, como agora, as obras de arte eram frequentemente julgadas pelos leigos de acordo com o grau de fidelidade à vida real. (idem *ibidem*, p.296).

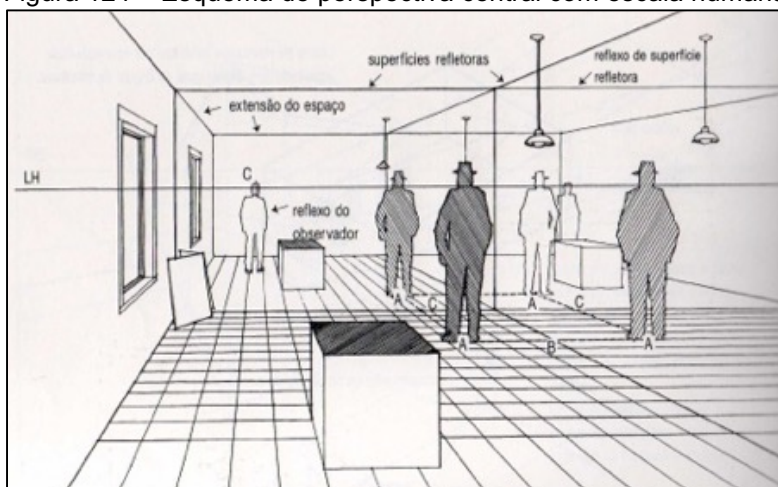
OSTROWER (1989, p.288) exemplifica a diferença do uso da perspectiva cônica com um ponto de vista centralizado ou deslocado em duas obras sobre o mesmo tema de *A Última Ceia*, de Leonardo da Vinci e Tintoretto (1518-1594). Da Vinci centraliza o ponto de fuga na cabeça de Jesus Cristo, para onde todas as linhas convergem, resultando um desenho que procura ser harmônico e equilibrado. A busca da centralidade, da simetria e da ordem ligados à harmonia clássica.

O Maneirismo e o Barroco se contrapõem ao Renascimento na forma plástica incorporando um maior movimento com o uso de diagonais. Na obra de

Tintoretto “o ponto de vista é deslocado, criando uma sensação de desequilíbrio, ressaltado pelo contraste do claro-escuro. A confusão e a desordem tomam conta do quadro e, num evidente sinal de crítica social, o primeiro plano é reservado para os que limpam a sala - os faxineiros” (COELHO, 1998, p.136).

A obliquidade é também um dos elementos essenciais na composição expressionista no final do século XIX por seu efeito dramático, de movimento e desequilíbrio. O uso da perspectiva cônica central com o ponto de vista deslocado, coloca o observador em tensão na extremidade do quadro. Edvard Munch (1863-1944) através do desequilíbrio visual das diagonais propicia um ambiente dramático.

Figura 124 – Esquema de perspectiva central com escala humana.



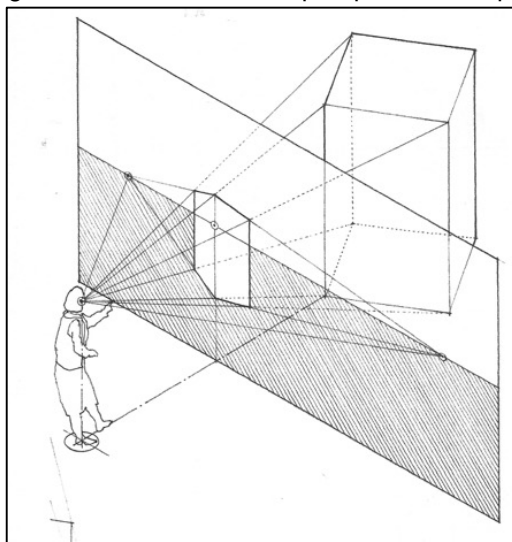
Fonte: CHING, Francis D.K. Representação gráfica em arquitetura. Porto Alegre: Bookman, 2000, p.98.

Este mergulho na percepção das profundidades gera uma dúvida, colocada por Virilio: “afirma-se frequentemente que a vertigem é causada pela visão das verticais em fuga. A perspectiva do espaço real da Renascença italiana seria, portanto, uma primeira forma de vertigem originada no horizonte aparente, uma *vertigem horizontal* provocada pela parada do tempo na interseção das linhas de fuga?” (VIRILIO, 1993, p.109). Mais tarde este abismo visual passaria também para as cúpulas e forros dos palácios e igrejas. As pinturas que enganam a visão (*trompe-l'oeil*) também se inscrevem numa moldura que procura misturar o cenário arquitetônico, confundindo arquitetura, pintura e escultura. Gombrich descreve a surpresa causada pelos nichos que apresentavam profundidade nas igrejas do

renascimento pela primeira vez. É uma mistura ótica inscrita entre arcos e colunas que tem o céu como limite. A moldura é como uma porta conduzindo para outra realidade. A perspectiva é como um “espelho do mundo”.

Na perspectiva linear há uma predominância da percepção visual sobre a percepção espacial como um todo. “A perspectiva não representa a visão, mas é uma representação dela. Vemos da forma que não representamos, pois, o olhar percebe de modo ligeiramente esférico, enquanto a perspectiva é linear. (...) Existe uma discrepância entre a percepção e a perspectiva linear” (NEIVA JR., 1986, p.33).

Figura 125 – Desenho em perspectiva oblíqua.



Fonte: CHING, Francis D.K.; BINGGELI, Corky. **Arquitetura de interiores**: ilustrada. Porto Alegre: Bookman, 2006, p.85.

O conjunto de retas paralelas entre si e perpendiculares ao Plano de Quadro (neste caso também paralelas ao raio visual principal) parecem convergir a um ponto comum na linha de horizonte que chamamos de ponto de fuga. Podemos dizer que o ponto de fuga está no infinito. O ponto de fuga é:

O elemento geométrico gerador de toda a construção perspectiva. Para ele convergem cada uma das retas paralelas entre si e perpendiculares ao plano de projeção existentes na cena. Ele está situado no contracampo do olho do sujeito e também do espectador, que partilha assim a posição de sujeito da representação. O ponto de fuga é uma criação puramente geométrica, abstrata, obedecendo a uma lógica interna do sistema de representação (MELO, 1994, p.14).

Na perspectiva linear o ponto de fuga é o ponto de concorrência em perspectiva de cada conjunto de retas paralelas em realidade. Num desenho podemos ter diversos pontos de fuga, ele é único para cada conjunto de retas paralelas, qualquer que seja sua orientação.

O sentido de profundidade e do espaço perspectivo na paisagem provém de diversos fatores: as linhas de contorno dos objetos se dirigindo ao ponto de fuga, na convergência das linhas paralelas, a diferença de tonalidades e cores a partir das distâncias, a diminuição das dimensões, da textura, dos detalhes e das sombras configurando os objetos. Dependendo do tipo de ação e personagem a perspectiva ajuda na caracterização ou dramaticidade da ação. Para Barbieri (2017,p.92) “o que conta é o relato, o efeito do que se quer produzir. Perspectiva e veracidade visual são apenas instrumentos para esse fim utilizados somente até o momento em que se torna mais eficaz abandoná-lo”. A perspectiva está a serviço da narrativa.

Além da perspectiva central ou de um ponto de fuga, há outras formas de perspectiva, a perspectiva oblíqua ou com dois pontos de fuga e a perspectiva aérea e com três pontos de fugas. E ainda as perspectivas axonométricas.

Figura 126 – Perspectiva oblíqua ou com dois pontos de fuga.



Fonte: McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos:** os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2008, p.173.

No desenho das histórias em quadrinhos o cenário principal de deslocamento dos personagens é o espaço arquitetônico. No caso dos desenhos de super-heróis a perspectiva aérea é a mais recorrente. Eles cruzam os céus das

idades. Mesmo aqueles que não têm asas voam. Travam violentos duelos, em busca da salvação da humanidade ou de si próprios. São os viajantes na paisagem aérea e urbana.

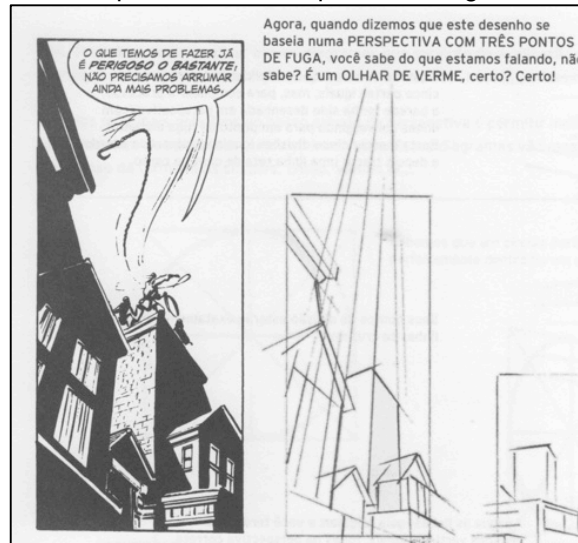
Figura 127 – Perspectiva com três pontos de fuga, olhar de pássaro.



Fonte: LEE, Stan; BUSCEMA, John. **Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014, p.33.

O desenho em quadrinhos precisa ter uma comunicação simples. Esta é a essência dos quadrinhos: a preponderância da imagem sobre o texto. O leitor se acostuma com os personagens, assimila os códigos de representação. O entendimento das situações espaciais deve ser quase imediato. Há muitas páginas em que não há texto e a narração é basicamente das imagens.

Figura 128 – Perspectiva com três pontos de fuga, olhar de verme.



Fonte: LEE, Stan; BUSCEMA, John. **Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014, p.33.

Geralmente, o cenário urbano é o lugar principal dos deslocamentos dos personagens. Nos casos de super-heróis, quando estão em perseguições, em lutas colossais no espaço imenso, o olhar pode ser mais vertiginoso, desequilibrado.

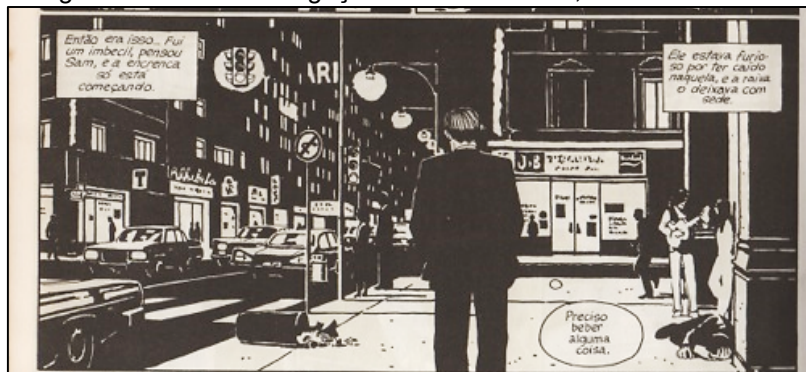
Figura 129 – Plano de perspectiva. Um duelo na cidade.



Fonte: Técnica de la Historieta, p.44.

No caso dos gêneros, se nos desenhos de *Western*, *Faroeste* ou *Cowboys*, os personagens estão ora solitários na paisagem, ora enfrentando desafios na única rua empoeirada de uma pequena cidade, nas histórias de detetive é mais comum vermos o personagem andando pelas ruas, interiores escuros, ao rés do chão.

Figura 130 – As investigações de Sam Pezzo, Vittorio Giardino.



Fonte: GIARDINO, 1987, p.8

É o caso do Vittorio Giardino com o personagem de *As investigações de Sam Pezzo*. Os espaços são enclausurados, seja no bar ou no escritório. Quase sempre chove. E há uma voz em *off*, que nas HQs é expressa nos recordatórios. Sam pensa “aqui eu me sinto em casa...” Ele conhecia o hotel que estava investigando, “era uma espelunca, com quartos sórdidos alugados por hora. Polícia ou ambulância, sempre tinha alguma sirene urrando por ali”.

Figura 131 – Esquema de perspectiva de rua com apenas um ponto de fuga.



Fonte: *As Investigações de Sam Pezzo*.

PROXIMIDADES E DISTÂNCIAS NA ARQUITETURA

Existe um caminho apontado no livro *YES IS MORE* (2009) onde a linguagem dos quadrinhos é apropriada para uma apresentação mais dinâmica dos projetos pelos escritórios de arquitetura. Isto inclui vincular desenhos altamente técnicos de apresentação, numa roupagem de quadrinhos. Este caso, foge do âmbito deste trabalho uma vez que grande parte do material é fotográfico, ou seja, é como uma espécie de fotonovela onde as figuras humanas são inseridas para propiciar uma escala do projeto. Como figurantes elas simulam atividades de recreação e lazer, nada muito diferente do que já é feito pelas construtoras atualmente. São caminhos que apontam para uma apresentação de projeto mais

dinâmica, mais acessível e facilitadora na leitura dos projetos públicos ou privados propostos. Mas ainda há muito por fazer neste campo do desenho.

Figura 132 – Apresentação de projeto urbano.



Fonte: YES IS MORE, 2009, p.106.

MARTÍN (2014) faz uma aproximação dos quadrinhos a partir de seu trabalho como arquiteto. MARTÍN tem como metodologia a utilização das ferramentas de desenho de sua atividade profissional, tais como desenho de observação da paisagem e da arquitetura trabalhando com um desenho característico das histórias em quadrinhos. MARTÍN afirma que nos quadrinhos pode tudo. Eu diria quase. Ainda há uma força da gravidade.

Figura 133 – Perspectiva de um ponto de fuga.



Fonte: MARTÍN, Ángel Luis Tendero. **ALT comic book: una aproximación a la arquitectura.** Bernardo Cummins Nogueira (Colaboración). Madrid: ILUS Books, 2014, n.p.

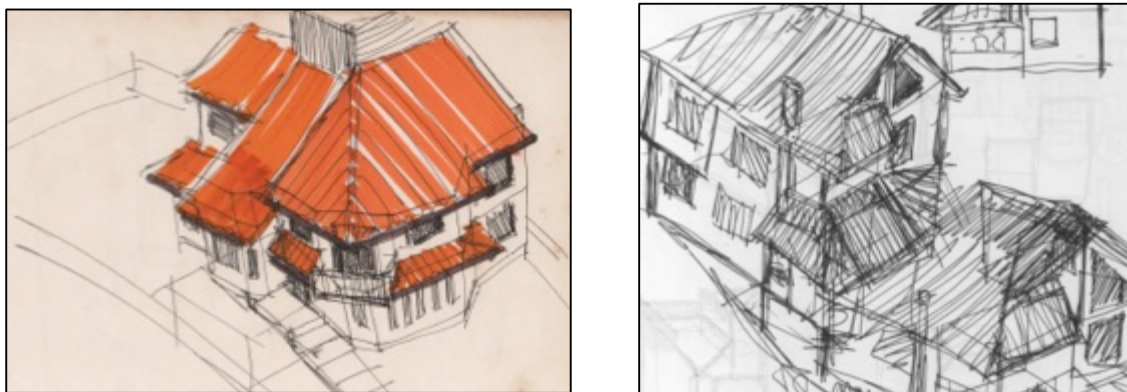
Ele pensa também o desenho como apresentação de projeto. Mas há uma grande diferença na qual ele inova: MARTÍN se inclui na paisagem, ele está diante da arquitetura como autorretratos. Ele utiliza as duas linguagens e se inclui nela. Não é apenas uma apresentação para clientes ou um investimento imobiliário. Ele articula as linguagens do desenho e da aquarela para demonstrar como ele pode fazer parte de uma história, ser parte da narração das imagens.

Deve haver várias tentativas de tornar o desenho arquitetônico mais amigável, numa transição entre desenho técnico, desenho de apresentação, tecnologias digitais, possibilidade de imersão. Os caminhos da tecnologia são imensos. Em poucas décadas a maneira de projetar e desenhar dos arquitetos mudou radicalmente com o uso da tecnologia digital. Esta não é a abordagem que buscamos aqui, desse desenvolvimento da tecnologia de apresentação e possibilidades de visualização do projeto, tanto pelo projetista quanto pelos clientes das obras, pelos futuros usuários. Se pensarmos em apresentações para comunidades, quanto mais este desenho for acessível e compreendido por todos, melhor. Estamos falando de arquitetura, mas poderíamos exemplificar com design de produto, com projetos gráficos, de moda, possibilidades de visualização do presente, passado e futuro de maneiras simultâneas. A arte virtual seria outro campo que acho que ainda nem podemos sonhar o quanto pode se desenvolver tecnologicamente.

Na prática de desenho na arquitetura há um contexto na maneira de projetar, apresentar trabalhos, de reproduzir projetos que estão se modificando. O desenhista de projeto manual com desenho em nanquim desapareceu, esta profissão não existe mais como categoria. Depois da década de 1980 não foi mais necessário um profissional intermediário entre o processo de criação e o de representação de desenho final em nanquim. Os desenhos em CAD podem ser realizados na tela do computador, reproduzidos em qualquer escala gráfica e distribuídos para quantos profissionais e usuários forem necessários. As ferramentas digitais se aperfeiçoam e cada vez fica mais simples o uso do desenho digital. Esta é uma realidade que ainda vamos ver muitos desdobramentos futuros.

E o desenho? Qual será o desenho necessário no momento atual? Este é um tema vasto de pesquisa. Em como profissionais pensam a forma de projeto. Entre as referências sobre este assunto podemos citar *O Desenho: ordem do pensamento arquitetônico* de Ana Leonor Rodrigues e a pesquisa desenvolvida por Eduardo Castells (1942-2014), *Traços e palavras: sobre o processo projetual em Arquitetura*. Um livro que segundo o autor “passa pelos momentos iniciais de projeção: o que se faz, como se faz e com quais ferramentas” (CASTELLS, 2012, p.9). O arquiteto necessita pensar espacialmente e o desenho é uma ferramenta indispensável, seja executado na forma gráfica ou digital. Como processo de criação e ato de projeto, em seu aspecto construtivo, como algo a ser executado. O desenho quando o projeto já está definido para ser apresentado em arte final ou ainda para saber da adequação a um programa de necessidades.

Figura 134 – Desenho de estudos de projeto.



Fonte: Croquis de projeto do autor, sem data.

Assim como nos quadrinhos, o desenho de arquitetura passou por um processo de transformação que modificou o seu modo de produção. Há uma diferença fundamental que tornou a prática do desenho mais afastada entre estes dois campos. No projeto o desenho é uma ferramenta, um meio de chegar a algo que muitas vezes ainda não existe, mesmo que haja uma referência de paisagem, de entorno, de vizinhança.

Para Cirne (2001, p.29) a especificidade dos quadrinhos está "no modo narrativo visual capaz de agenciar elipses gráficas e espaciais". De uma maneira simplificada podemos dizer que nas histórias em quadrinhos o desenho é o meio de

expressão, uma maneira de explicitar um uma história, uma situação. E são imagens sequenciais. Relacionadas com a experiência humana.

Em *As linguagens dos quadrinhos*, do original *I linguaggi del fumetto* (1991) Danieli Barbieri aponta que a “perspectiva tem outra função tradicional nas artes visuais: a de representar de algum modo o tempo”. Diz ele, “as vinhetas não são em absoluto *instantâneas*”, ou seja, há um efeito de *duração* na imagem. Elas contam uma história, cada imagem pode ter tempos de leituras diferenciados “segundo a simplicidade ou complexidade de sua leitura” (BARBIERI, 2017, p.101).

Figura 135 – Ângulo de câmara diferenciado.



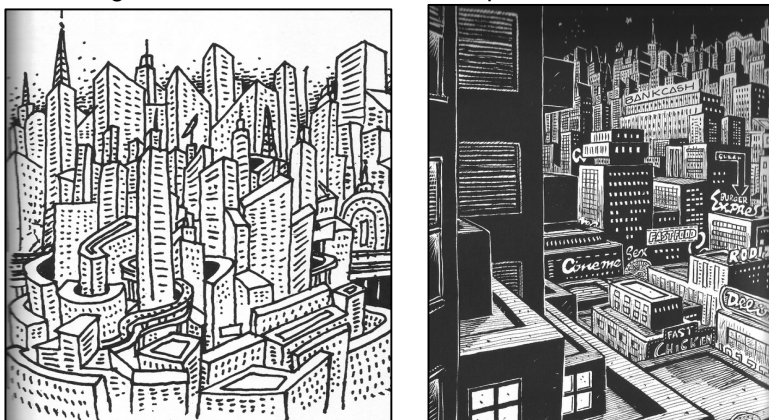
Fonte: SCHUITEN, François. **La Douce**. Bruxelles: Éditions Casterman, 2010, p.13.

Em Schuiten muitas histórias tratam do fantástico e ao mesmo tempo retratam cenas cotidianas com detalhes. Esta é de uma pessoa que está voltando para casa no fim de uma jornada de trabalho. Chegar em casa, jantar e dormir. Ao se observar atentamente as imagens pode-se visualizar detalhes da vida desta pessoa. As três imagens têm um requadro vertical com as mesmas dimensões. São etapas do tempo. O exterior com a fachada da casa e os dois desenhos seguintes

no interior. Os três desenhos são realizados com a técnica da perspectiva central. A linha do horizonte do primeiro quadro define as linhas de altura da mesa e da cama. Há uma baixa luminosidade, a entrada da casa com o fundo escuro da noite, a sombra projetada pelo personagem por uma luz de poste. A luz pendente sobre a mesa de jantar, uma luminosidade própria da noite sobre a cama. O ruído do ronco, expressado pela onomatopeia dá um contorno circular que se liga com a luz sobre a mesa e fecha a cena.

5 CIDADES DE PAPEL

Figura 136 - As cidades, Bob Cuspe e Rê Bordosa.



Fonte: Angeli, *Todo Bob Cuspe*, p.167 e *Toda Rê Bordosa*, p.126.

Esperamos que este recorte contemple a dimensão da complexidade dos quadrinhos e o quanto ainda são preservadas algumas formas de representação espacial tradicionais. Uma discussão sobre o espaço, sobre as práticas de representação, das questões técnicas que se apresentam como um desafio diante dos criadores de histórias em quadrinhos, dos arquitetos, dos pintores com as linguagens contemporâneas. Podemos chamar de uma *persistência do desenho* o que mantém grande parte da necessidade de uma forma de expressão, uma maneira de narrar que se atém ao visual. Uma forma de visualizar o mundo e transmitir esta visão através de linhas, traços e cores. Mesmo que chamemos a estes traços de desenho tradicional ou acadêmico.

Normalmente as paisagens ocupam um espaço maior do que os quadros ambientados nos interiores de arquitetura e mais focados nos personagens. Os quadros de paisagem servem também para contextualizar. Podem ser uma página inteira ou páginas duplas. Os pontos de vista podem ser do alto, perspectivas oblíquas ou aéreas, mas normalmente limitadas a um plano geral.

A arquitetura é incorporada como elemento fundamental da narrativa através da perspectiva, seja ela interior ou exterior. A caracterização do estilo define uma época. A ação pode se passar no futuro, num país imaginário ou num subterrâneo. São imagens de deslocamento no tempo e espaço com cenários em

constante mutação, desenhado por diversos autores, com diferentes linguagens gráficas. A utilização da perspectiva nas *cenar urbanas* é um dos recursos expressivos de inserção dos personagens. Através das perspectivas e paisagens nos quadrinhos vislumbramos diversos tipos de arquitetura com os mais diferentes estilos e situações. No livro *Arquitetura e História em Quadrinhos* (1985, p.3-4) tema de um livro que contou com uma exposição no Brasil, é destacada a estreita relação entre estes dois campos de conhecimento:

E lá está a arquitetura, presente em toda parte, às vezes apenas esboçada: último plano, apontamento rápido, pano de fundo, detalhe de cenário; ou, pelo contrário, personagem essencial do cenário, altamente evocadora, extremamente trabalhada, equiparada em direitos a qualquer outra, colocada no devido local à custa de todo um arsenal sofisticado de primeiros e últimos planos, panoramas, enquadramentos aproximados, detalhes arquitetônicos, com planos sucessivos, sequências, perspectivas em sentido ascendente ou descendente, primeiros planos que se destacam sobre fundos que surgem apenas como silhuetas, efeitos de perspectiva. (...) A arquitetura já não é aquela mecânica de formas decomponíveis em planos, cortes e elevações. Já não é aquele objeto inerte e silencioso no qual, com base nos desenhos dos arquitetos, as sombras incidem sobre fachadas impassíveis segundo ângulos de quarenta e cinco graus. Deixa de ser o desenho acabado, adquire vida e matéria, irradia ou fenece. Nela se estabelece a circulação, tudo se reajusta à escala da figura humana. Ela acompanha os momentos da narrativa, reforça as emoções suscitadas, quer de modo frontal, como que num choque brutal, quer constituindo apenas um horizonte discreto, paisagem imperceptível onde se desenrola a ação.

Nos quadrinhos a perspectiva permite que o leitor possa visualizar o lugar onde os personagens estão atuando. Se observamos uma cena de cidade bem desenhada nos quadrinhos, vemos que o artista necessitou de muita observação, de foco na história, de estudo dos ângulos, tudo para que um habitante daquela cidade possa reconhecer até mesmo qual é a saída daquela estação de Metrô. Ou usar como referência para os lugares que já conhece. Ao se estudar o uso da perspectiva nas HQs é possível, ao mesmo tempo, observar as diferentes formas da arquitetura.

Nas HQs os lugares estão relacionados com uma ação. As narrações em quadrinhos sempre se passam em “algum lugar”. Há um deslocamento ou permanência das imagens, mas basicamente há uma história a ser contada. Há

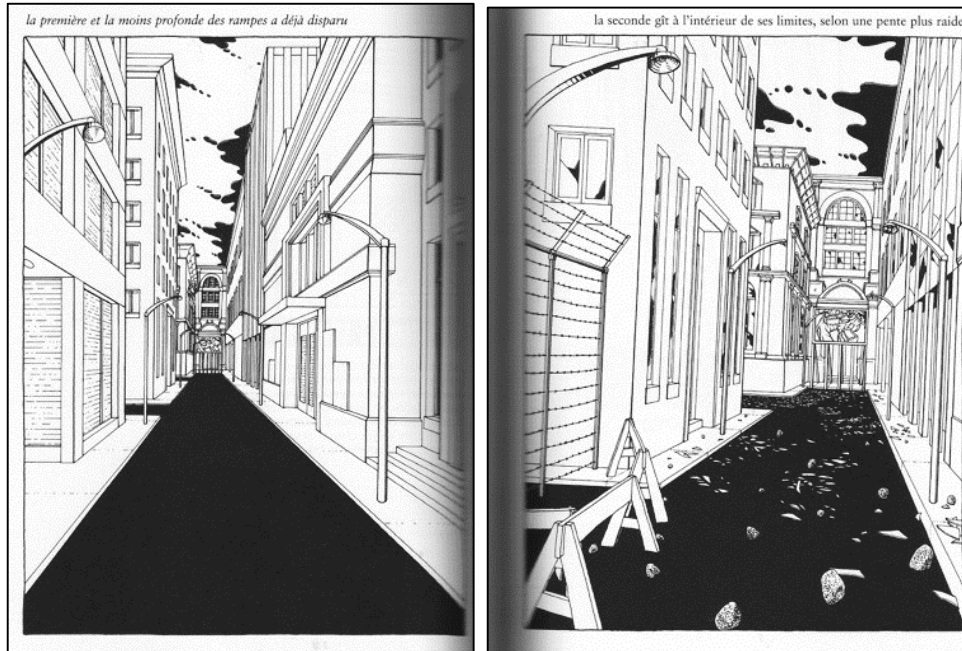
uma especificidade na montagem do espaço e ela precisa estar adequada ao que se quer narrar. Podemos conhecer diversos lugares do mundo através dos desenhos em quadrinhos. Ramirez afirma que assim como o narrador pode realizar elipses temporais, podem ocorrer reduções ou ampliações espaciais, quando a arquitetura pode ser, na verdade, apenas um fragmento da “realidade”. Ao mesmo tempo:

la arquitectura forma parte de ese nivel descriptivo, caracterizando a los lugares y a los seres vivos, pero también a veces se modifica, cambia en el curso del relato y por eso su papel puede ser comparable al de los personajes con quienes llega a rivalizar en ocasiones (RAMIREZ, 1991, p.210).

A narração depende de a personagem estar inserida num lugar crível, verossímil. A maioria dos heróis circula por cidades inventadas, mas alguns heróis, entre eles o Homem Aranha tem como cenário a cidade de Nova York. O taciturno *Batman* circula na madrugada escura de uma *Gotham City*, onde a maior parte do tempo se desloca através das sombras. Podem ter um personagem mais caricato com um ambiente bem descrito, dentro das regras da perspectiva, como o *Tintin* do Hergé, ou um personagem mais realista num ambiente mais simplificado conhecendo os quatro cantos do planeta. Através dos personagens pode-se viajar ao México, a Paris, New York, Rio de Janeiro, São Paulo, Florianópolis.

A arquitetura como personagem principal não é exatamente uma novidade. Um dos exemplos mais importantes é o dos quadrinhos *La Cage*, de Martin Vaughn-James (1943-2009). Há uma transformação nos cenários causada pela ação do tempo, do abandono, da guerra. Entulhos se acumulam, portas despencam de suas forras, montes de areia se acumulam nos cantos dos quartos. Algo acontece, mas parece distante de nossos olhos. O desenho apenas nos envia pistas de um acontecimento.

Figura 137 – La Cage.



Fonte: VAUGHN-JAMES, Martin. *La Cage*. **Bologne**: Les Impressions Nouvelles, 2010, p.160-161.

SÃO PAULO: ANGELI

Estação de Metrô.

Angeli tem uma acurada visão da cidade, do cenário urbano e consegue numa perspectiva sintetizar a complexidade das ruas. Arnaldo Angeli Filho consegue transmitir um sentimento das ruas através de seus personagens. Através de suas histórias habitamos São Paulo. Em alguns aspectos se assemelha a Robert Crumb com uma situação dos personagens em primeiro plano e a cidade ao fundo. Ao se olhar seus desenhos com atenção percebe-se a complexidade com que ele representa o espaço urbano - de uma maneira simples. Angeli foi o criador de vários personagens que habitam o imaginário da cidade, entre eles a boêmia *Rê Bordosa*, os *Skrotinhos*, o *OZZY*, o punk *Bob Cuspe*.

Desta mesma época são inesquecíveis vários dos personagens e autores, *Os Piratas do Tietê* de Laerte, o *Geraldão* de Glauco Vilas Boas (1957-2010), o *Níquel Náusea* de Fernando Gonsales.

Figura 138 – Cena urbana com Rê Bordosa, do Angeli.



Fonte: ANGELI. Toda Rê Bordosa. São Paulo: Companhia das Letras, 2012, p.202.

Figura 139 – Angeli, detalhe da cena urbana.



Fonte: Rê Bordosa, Angeli, Detalhe, p.202.

SÃO PAULO: LUIS GÊ

Avenida Paulista

Há casos em que a arquitetura é a protagonista da história e o desenho deve ser convincente, a perspectiva realista mesmo que num ambiente por vezes surreal. Os quadrinhos *Fragmentos completos* de Luiz Gê foram uma homenagem ao centenário da Avenida Paulista. A transformação deste espaço, do passado das chácaras ao futuro dos arranha-céus, é narrada de uma maneira fantástica.

Figura 140 – Luiz Gê, Avenida Paulista, 1991.



Fonte: GÊ, Luiz. **Fragmentos completos**. Diálogos Geraldo Mayrink. In: *Revista Goodyear Especial*. Avenida Paulista: O futuro faz cem anos. São Paulo, 1991, p.88

Trabalhos como o de Luiz Gê demonstram o quanto as histórias em quadrinhos podem abordar temas complexos. E, neste caso, a arquitetura, mais que apenas um cenário de fundo, é um importante elemento de caracterização social. Além de capacidade de síntese do desenho, permite o uso da documentação fotográfica, dos arquivos nos museus, dos relatos dos habitantes, das recordações e da fantasia. A publicação da história vinte anos depois colocou o trabalho num formato gráfico mais adequado, com a importância devida, houve tratamento dos textos, as tonalidades das cores ficaram mais acentuadas. As falas e os

recordatórios ficaram mais adequados às imagens. Mesmo assim, ainda prefiro a imagem da capa antiga e também do nome. "Fragmentos completos" torna a experiência mais universal, "Avenida Paulista" mais local, mais institucional. A capa dupla da antiga capa foi para mim uma das imagens mais inusitadas e ousadas de uma história em quadrinhos.

Os casarios demolidos do início do século retornam sob a forma de fragmentos no cenário urbano. Pedacos de sacadas, *halls*, coberturas, restos de demolição sobrevoando como lixo. Estes fragmentos se grudam, como restos de memórias nas paredes de vidros de cristal dos arranha-céus. Imagens de casarios espelhados nas paredes de vidro como se estivessem indo abaixo. Talvez esta metáfora tenha a ver com o país, onde muitas vezes a memória arquitetônica afunda no vazio. Podemos perceber isto particularmente nas ruas de Florianópolis. Cidades que guardam de lembrança apenas alguns pedacos da memória, dos tombados monumentos.

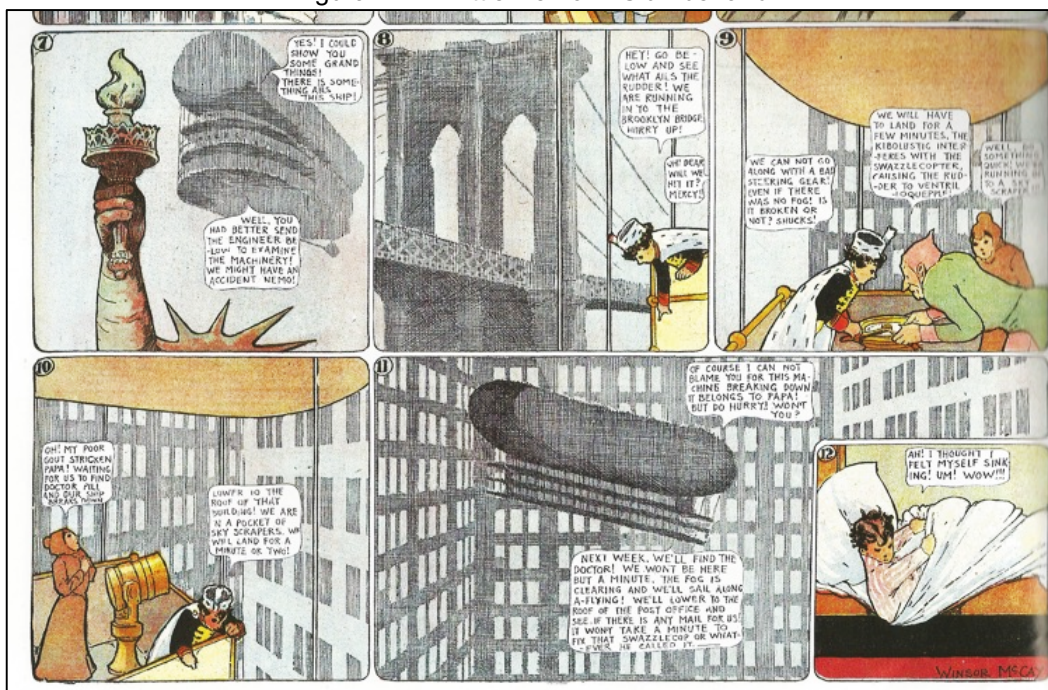
5.1 LITTLE NEMO E SUAS INFLUÊNCIAS

Winsor McCay (1867-1934) foi um pioneiro na forma de abordagem espacial dos quadrinhos. Slumberland é um lugar das vivências dos sonhos, ou seria melhor dizer, pesadelos de um menino na terra dos sonhos. Com as histórias surrealistas de um menino sonhador, que sempre acorda ao final de uma aventura onírica. Este trabalho é um marco inicial na utilização de imagens com amplas perspectivas e enquadramentos panorâmicos. É um trabalho fundamental para uma análise da espacialidade dos desenhos. Relaciona o cenário urbano e arquitetônico com o personagem num mundo de sonhos e fantasia. A temática espacial é construída ao mesmo tempo com uma perspectiva realista num cenário hiper-realístico.

Ao mesmo tempo, há uma referência de cidades existentes em vários episódios. Sempre a partir de paisagens do alto em visões como se fossem cartões postais. Neste caso, *Little Nemo* e seu grupo de personagens viaja em sua embarcação aérea sobre a cidade de Nova York. Eles sobrevoam a Estátua da Liberdade e a Ponte de Brooklin. Este é uma parte da página publicada em 6 de

fevereiro de 1910. Como em outras vezes, *Little Nemo* acorda quando está em apuros.

Figura 141 – *Little Nemo in Slumberland*.



Fonte: McCAY, Winsor. **Little Nemo in Slumberland**. p.234.[Suplemento de 6 de fevereiro de 1910]

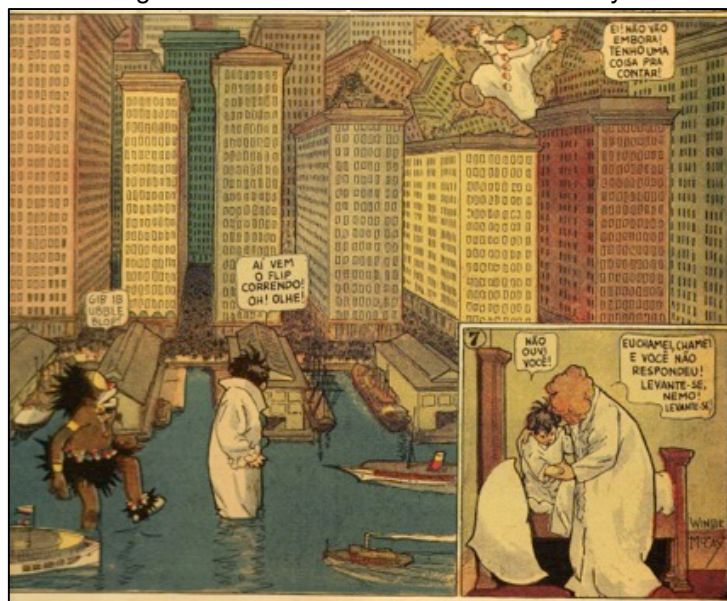
Em uma das histórias, *Imp* e *Nemo* estão fugindo do Rei Morfeu que oferece um prêmio por informações sobre o paradeiro de *Little Nemo*. Esta história foi publicada originalmente em 29 de setembro de 1907. No detalhe da imagem está o motivo que faz *Nemo* acordar. *Flip* vem correndo e derrubando todos os prédios em seu caminho. Em muitos sonhos, ao invés do voo, a queda. McCay está enfatiza o voo a vista das alturas ao mesmo tempo que elabora a queda. Uma oscilação entre o ordenamento das construções e possibilidades de voo, mesmo que seja a própria cama, como uma antevisão da catástrofe. Spiegelman se apropria de imagens de HQs com torres caindo e personagens despencando de estruturas para uma releitura a partir da queda das torres gêmeas em Nova York em 11 de setembro. Uma destas imagens é de *Little Nemo* em *À sombra das torres ausentes*, no original *In the shadow of no towers*. Assim como *Nemo* voa mesmo na sua própria cama ele também está sujeito a quedas vertiginosas como nos sonhos. Esta imagem com alguém acordando de um pesadelo ao fim de página é uma imagem icônica.

Figura 142 – Little Nemo de Winsor McCay.



Fonte: SPIEGELMAN, Art. **À sombra das torres ausentes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, Prancha VI.[Suplemento de 29 de setembro de 1907]

Figura 143 – Little Nemo de Winsor McCay.



Fonte: SPIEGELMAN, Art. **À sombra das torres ausentes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, Prancha VI.

Figura 144 - A corrida de Flip.



Fonte: SPIEGELMAN, Art. **À sombra das torres ausentes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, Prancha VI, detalhe.

Nos quadrinhos existe uma constância, uma persistência do espaço aéreo dos super-heróis avistando por cima de tudo. O tema do voo é recorrente, ele existe mesmo ainda sem a presença do super-herói. *Little Nemo* é um grande exemplo de como os quadrinhos vencem a gravidade. Através das imagens do sonho de uma criança, mas não será o sonho de voar uma imagem dos sonhos infantis? Podemos lembrar de Peter Pan e Sininho e as crianças voando no céu noturno. Se nos voltarmos para as lendas e mitos, enxergamos o voo de Ícaro. A viagem onírica do *Little Nemo* que terminando invariavelmente no despertar do personagem influenciou muitas gerações de desenhistas de quadrinhos. Os desenhos de McCay tem "uma luz comparável aos primeiros quadros da Renascença, a graça do barroco misturada à art nouveau..." (MOYA, 1996, p.29). Esta forma de abordagem terá versões de diferentes autores e épocas. O estudo sobre o trabalho gráfico de Winsor McCay e as releituras de *Little Nemo* merecem um aprofundamento por sua complexidade. Em todo histórico sobre quadrinhos ele é uma referência quase que obrigatória.

MOEBIUS/ MARCHAND: LITTLE NEMO: REI MAU

Os desenhos de McCay tem uma grande dinâmica, percebemos os movimentos das figuras, ou seja, “uma parte do gênio de McCay reside na formidável cinestesia dos personagens em movimento” (CIMENT; GROENSTEEN, 2010, n.p). Ele utiliza as imagens de maneira sequencial como numa animação que será também uma das suas criações inovadoras.

Jean Giraud (1938-2012), mais conhecido como Moebius, pensou numa homenagem a McCay e escreveu um roteiro em 1985 que seria inicialmente para um animé japonês. Em 1992 entrou em contato com Bruno Marchand (1963-) para fazer os desenhos de uma história em quadrinhos que foi publicada em 1995. Moebius havia desenhado apenas alguns esquemas e cenários. Desta parceria surgiu a história *Little Nemo: O Rei Bom*, tomo 1 e *Little Nemo: O Rei Mau*, tomo 2. Mais tarde, Marchand solicitou autorização para continuar a história com mais duas partes, *Little Nemo: La route des icebergs*, em 2000 e *Little Nemo: Le grand vol*, 2002, ambos pela Editora Casterman.

Figura 145 – Hora de acordar, hora de sonhar.



Fonte: MARCHAND, Bruno; GIRAUD, Jean (MOEBIUS). **Little Nemo: o Rei Mau**. Tomo 2. Lisboa: MERIBÉRICA/LIBER, 1995, p.3.

Em *Little Nemo: o Rei Mau*, a versão de Moebius e Marchand é uma espécie de homenagem em forma de aventura. Eles desenvolvem a história como se fosse

um episódio prolongado de McCay, com alguns personagens das histórias originais, Professor Genius, Flimp, Doutor Pill, a Princesa.

Nemo acorda numa manhã para ir à Escola e não consegue sair de casa porque está completamente alagado em volta. Ainda tem um bilhete “Nemo, precisamos de ti para salvar o Rei Bom de Slumberland”. Com o desmoronamento de tudo, a única coisa em que ele consegue se agarrar é a sua cama. Após escapar de um monstro gigante ele está em sua cama voando sobre a cidade. E a aventura está apenas começando. E terá um desfecho semelhante. É como uma forma de homenagem com a continuação do personagem.

No início do tomo dois, Moebius e Marchand *enviam* uma carta para Winsor: “quisemos simplesmente entrar por instantes no teu espaço, misturar as nossas brincadeiras, os nossos risos, os nossos medos e porque não, os nossos sonhos”.

MOEBIUS/ JIRO TANIGUCHI: ÍCARO

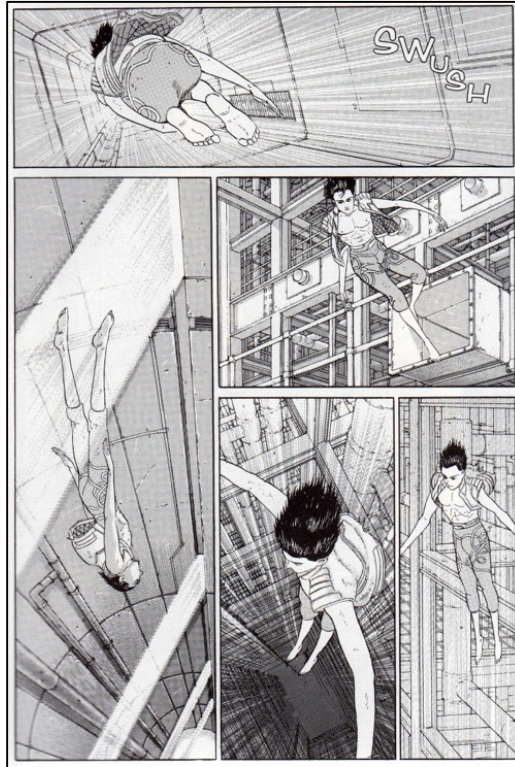
Uma outra parceria ocorrida com Moebius foi com Jiro Taniguchi (1947-2017). Minha primeira leitura destes dois autores foi da obra *Ícaro* (1997) na edição italiana dividida em dois volumes. A abertura é uma surpreendente vista aérea de uma cidade. Com uma mulher grávida flutuando.

A história de *Ícaro* se passa num universo de ficção científica sobre um rapaz que consegue naturalmente voar. Isto faz com que cientistas queiram fazer experimentos para descobrirem como isto ocorre e ele acabe como uma cobaia. Ele está 20 anos num instituto de pesquisa com vigilância militar. *Ícaro* se apaixona por Yukiko e eles vão em busca de liberdade. A obra parece que não foi terminada.

Nesta página pode-se perceber a diagramação do mangá que é preciso saber ler. *Ícaro* voando está de corpo inteiro em cada vinheta e a direção de seu voo encaminha o olhar de maneira circular terminando com o personagem de cabeça para baixo. Cada imagem tem uma perspectiva diferente ressaltada pelas linhas de movimento próprias do mangá. Em todas é ressaltada uma arquitetura metálica de alta tecnologia.

Jiro Taniguchi é, talvez, o autor que mais se aproxima de quando estamos tratando de arquitetura e experiência. Provavelmente foi utilizado nesta obra recurso digital para traçados de linhas porque os detalhes de arquitetura têm muitos pormenores. Ele é um dos quadrinistas que utilizam a perspectiva para fazer com que os leitores participem do mesmo ambiente do personagem.

Figura 146 – Ícaro.



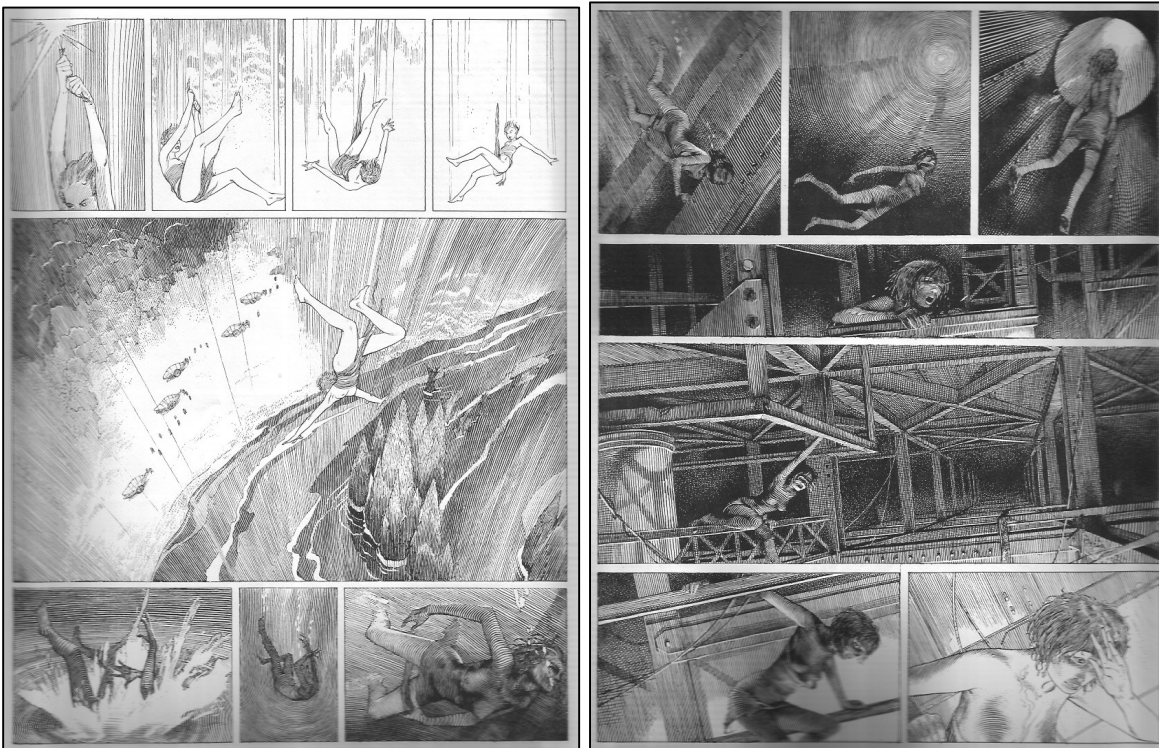
Fonte: MOEBIUS; TANIGUCHI, Ícaro, 2001,v.1, p.131.

Taniguchi tem publicado em português *O Homem que passeia* (2017), do original *Akuru hito* (1990) e *Gourmet* (2009), do original *Kodoku no gurume* (1997) em parceria com Masayuki Qusumi, publicado pela Conrad. Estas obras têm a particularidade de serem relatos simples, de pessoas que circulam pelas cidades. O ponto de vista é de um observador comum, um passante. Na entrevista para Jean-Philippe Toussaint ele explica: "eu caminho em busca de paisagens que seria interessante desenhar, situações que possam ser tema de histórias" (TANIGUCHI, 2017, p.235).

FRANÇOIS SCHUITEN

François Schuiten (1956-) vem de uma tradição de prática do desenho, filho de pais arquitetos e irmão arquiteto (Luc Schuiten), ele aprendeu a conviver com as diferentes formas de visualização da cidade e se familiarizou desde cedo com o desenho. Seu trabalho é manual, são inúmeras páginas em nanquim e lápis de cor. Seu desenho é preciso, mas sem a limpeza da linha clara. Seus desenhos têm sombras. A cenografia tem uma sensibilização das superfícies com hachuras de nanquim, do tratamento das cores que esmaecem com as distâncias. É como narrar uma história a partir do espaço, da projeção da sua luminosidade. Enfatizamos a relação o trabalho de François Schuiten com sua proximidade pela temática da arquitetura na cidade, pelo uso dos recursos gráficos da perspectiva, pelo uso das cores e profundidades, pelo carinho com a produção gráfica.

Figura 147 – *Um corpo que cai*. Schuiten, 1985.



Fonte: Schuiten, François; Schuiten, Luc. **La Terre creuse**. Paris: Les Humanoides Associé, 1985, p.12 e 13.

Este trabalho foi realizado com o irmão Luc Schuiten. Tem estas páginas iniciais em preto e branco onde pode-se observar um controle da diagramação da

página relacionada com uma questão de gravidade. Nesta história como em tantas outras há um mistério entre um universo real e a fantasia. Há um desafio de uma ordem natural das coisas.

Nestas duas páginas, percebe-se um direcionamento visual de leitura, associado com uma gravidade não natural como numa atmosfera de sonho. Um corpo que cai. Se em Hitchcock esta vertigem é helicoidal, nestas primeiras quatro vinhetas de Schuiten a diagramação é regular. Podemos sentir o corpo que e que se distância. Ao mesmo tempo que permanece no alinhamento horizontal, “sentimos” o peso do corpo caindo, ele vai se desprender somente na quarta vinheta.

Esta queda é conduzida para o corpo no centro da página em direção diagonal na extremidade oposta. Novamente o corpo, após a queda, mergulha nas águas. É o tempo de se recompor para conduzir a narrativa para o início da página seguinte. A vinheta no centro é maior, é preciso espaço no desenho para sentir o corpo no vazio.

Na página seguinte a personagem encontra uma saída e se encaminha para uma luz circular no topo da página. O próprio peso e seu corpo em diagonal com suas pernas batendo encaminham o olhar na direção oposta, uma vez que é preciso seguir com a história. Ela se agarra na estrutura metálica e agora são os seus braços que direcionam o olhar. O seu corpo quase inteiro, vai chegando mais perto até chegar num plano médio, quase um close onde pode-se perceber o seu rosto iluminado.

O que nos espera está na página seguinte. É preciso virar a página.

Figura 148 – Desenhos de François Schuiten.



Fonte: Schuiten. **Le guide des cités**, 2011, p.112 e p.49.

Ele é um quadrinista cujo desenho está centrado no retrato de uma arquitetura explicitamente referenciada na cidade de Bruxelas, sua cidade natal. Neste caso, o ambiente urbano, a arquitetura, os personagens, as cores, as paisagens, os interiores, as ruas passam por um meio, uma linguagem gráfica que ganha em importância pelo fato de o artista representar sua própria cidade. Ele tem uma identificação com a identidade cultural da cidade e vários de seus desenhos permitem reconhecer principalmente Bruxelas. Neste universo paralelo Bruxelas é Bruges.

Os quadrinhos de Schuiten, muitos realizados em parceria com o escritor Benoît Peeters, roteirista e grande pesquisador de quadrinhos enriquece em muito a visibilidade dos quadrinhos enquanto matéria artística. Os autores desenvolveram um universo ficcional com diversas cidades imaginárias dos séculos passados, sendo dos seus trabalhos mais conhecidos chamado de *Cités Obscures*.

François Schuiten e Benoît Peeters exploram este caminho aberto por McCay com narrativas envolvidas por um cenário arquitetônico fantasioso. Ao entrar

em contato com a obra destes autores percebemos um campo de possibilidades nas questões ligadas a espacialidade nos quadrinhos. Não se trata apenas de pensar num retrato da arquitetura e paisagem, mas de uma sensibilidade plástica diante do mundo. Um pensar visualmente nas engrenagens mecânicas que fazem o funcionamento das máquinas, dos transportes públicos. Um mistura de sonho e ficção.

Schuiten desenha arquitetura como ninguém. Mesmo que seja uma arquitetura de papel, ele nos faz observar as texturas das paredes, o calor dos materiais, a vertigem das alturas. Ao mesmo tempo, no caminho da ficção científica, do *steampunk* ele reserva um olhar para o passado. Em seus desenhos o patrimônio arquitetônico nos soa natural. É uma arquitetura que vai para as páginas da história. São paredes que narram.

É como ver o tema do patrimônio de uma maneira literalmente "superficial", como cascas, como lâminas. Estas fachadas sem profundidade lembram os patrimônios perdidos em diversas cidades do mundo. Como a Avenida Paulista de Luis Gê. Espaços sem gravidade, mundos de cabeça para baixo. A fachada é um plano, não há interior. Na cidade haveria passagens secreta para uma cidade paralelo. O mundo das *Cités Obscures*.

Figura 149 – *La Frontière Invisible* de Schuiten e Peeters.



Fonte: Schuiten. *La Frontière Invisible*, 2002, p.8.

A história começa com a chegada do cartógrafo Roland de Cremer num centro de Cartografia de um Estado imaginário para continuar o trabalho de representação cartográfica e as delimitações de fronteira deste país. Há como que um caminho surreal da história pois não fica muito claro, quando se trata de uma

representação cartográfica, uma maquete da paisagem, ou a própria paisagem em escala real. Ao mesmo tempo, há uma situação amorosa do personagem principal com uma das mulheres que coabitam o espaço de trabalho, mas num lugar de divertimento para “tornar mais agradável” a carga de trabalho dos cartógrafos e seus assistentes. Esta mulher, chamada Shkodrã, pela qual Roland de Cremer se apaixona, tem estranhas marcas pelo corpo que em muito se assemelham às paisagens representadas. Em sua pele estão gravadas as paisagens que a tornam um registro vivo.

Por razões políticas o trabalho se torna cada vez mais urgente e é necessário agilizar os processos de mapeamento utilizando uma tecnologia que acaba tornando obsoleto os antigos mapas cartográficos. O interessante é que na história uma discussão sobre o processo de modernização das formas de representação, o desaparecimento do papel, a transição do manual e da consulta impressa por procedimentos de alta tecnologia. É um pouco do que se passa no mundo contemporâneo dos lugares em transição. Uma guerra de fronteiras.

VITTORIO GIARDINO: *LITTLE EGO*

Vittorio Giardino, nascido em Bologna em 1946, com formação de engenheiro eletrônico, abandona a profissão para dedicar-se aos quadrinhos (*fumetti* em italiano) e sua obra começa a ter sucesso no início dos anos 80. Entre suas obras estão *As investigações de Sam Pezzo*, *Dossier Max Fridman*. *Vacances Fatales*.

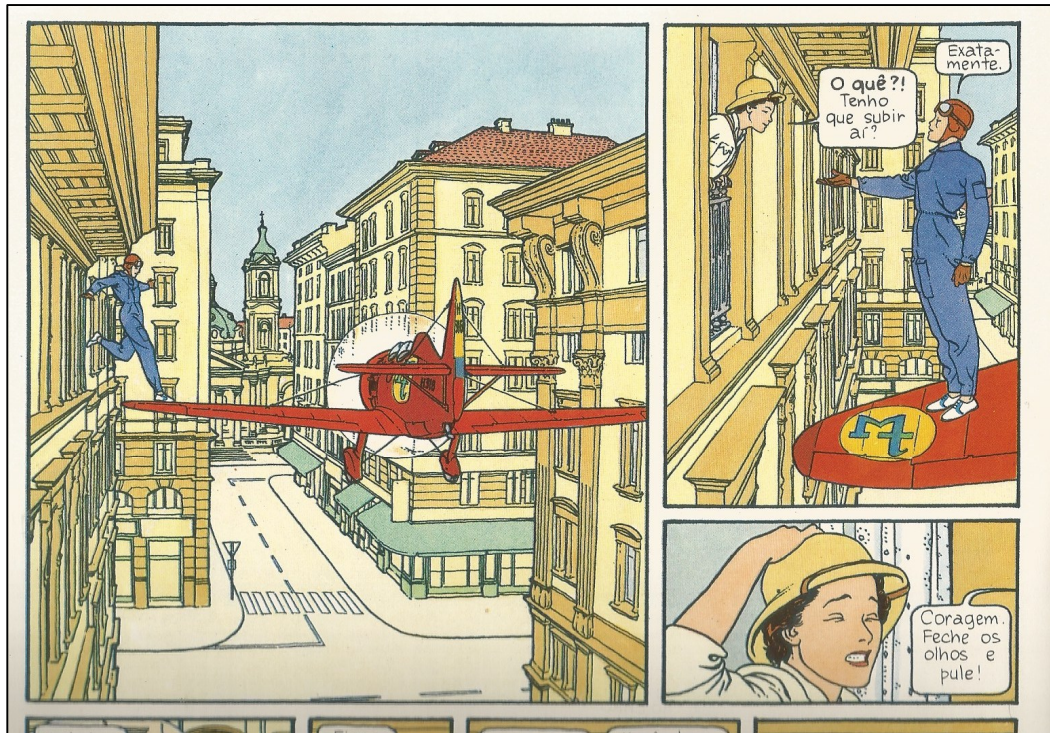
Figura 150 – Vittorio Giardino: Little Ego.



Fonte: GIARDINO, Vittorio. **Little Ego**. 1990, capa e p.30.

Trabalha a paisagem e a arquitetura como modos de criar intervalos durante as histórias ou mudando completamente a ambientação dos personagens. A perspectiva é bem desenhada, o espaço é convincente. Ele detalhe as cenas de interiores ao ponto de parecer uma ilustração. Ele tem um traço limpo, bem definido. Utiliza as cores de uma forma suave que sempre deixa ressaltar a linha, uma base de nanquim sem utilizar muitas hachuras ou sombras já que as cores da aquarela são muito leves.

Figura 151 - Vittorio Giardino: Little Ego.



Fonte: GIARDINO, Vittorio. **Little Ego**. 1990, capa e p.18.

Vittorio Giardino faz uma releitura de *Little Nemo* com as aventuras oníricas eróticas de *Little Ego* no mesmo caminho de uma qualidade gráfica e de boa representação espacial. A primeira edição brasileira é de julho de 1990. A personagem de *Ego* é uma espécie de paródia erótica de *Nemo*. O caso de Giardino é o sonho de uma mulher que frequentemente encontra uma amiga com quem vai compartilhar aventuras amorosas. Na linha de quadrinhos adultos, tem públicos e temporalidades diferentes, mas também utiliza a visão onírica como tema para subverter uma ordem espacial e racional com uma outra personagem que tem sonhos eróticos, pesadelos e que acorda a cada final de história.

5.2 RELATOS DE GUERRAS

QUADRINHOS EM PRETO E BRANCO

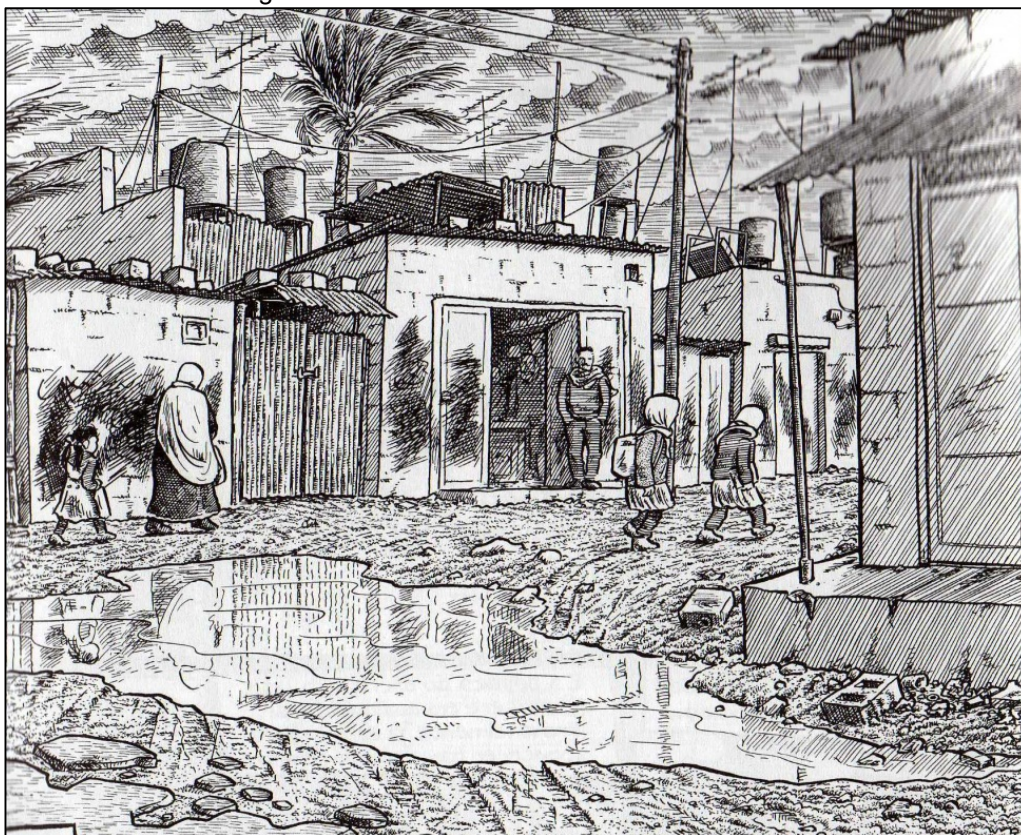
As próximas HQs são em preto e branco. Relatos de guerra em formato de autobiografia, mas também com alguns elementos de ficção. Obras de Joe Sacco, Art Spiegelman e Keizi Nakazawa.

5.2.1 Joe Sacco

PALESTINA

Ao falar sobre quadrinhos, no prefácio “Homenagem a Joe Sacco”, Said quer mostrar o quanto esta linguagem dos quadrinhos pode se conectar com realidades de convivência humana extremamente difíceis.

Figura 152 – Cena de Palestina de Joe Sacco.



Fonte: Palestina de Joe Sacco. 2003, p.75.

O quanto retratar histórias toma uma forma especial na maneira de Sacco se comunicar com as pessoas. Não é necessária uma mediação, uma intermediação no seu discurso, não há um editor que vai selecionar os momentos mais próprios para a audiência. Os recortes, a seleção, os textos e as imagens são definidos pelo autor jovem que “parece ter caído em um mundo desconhecido e inóspito de ocupação militar, prisões arbitrárias, relatos angustiantes de casas demolidas e terras desapropriadas, tortura...” (SAID, 2003, ix). São cenas das reuniões em grupo, um café numa visita, andando com o guia numa rua enlameada. E a obra se constitui como um todo.

No álbum *Palestina*, Joe Sacco (1960-) descreve como uma reportagem em quadrinhos a sua estadia na Palestina, quando lá esteve em 1991 e 1992 e relata suas experiências em Jerusalém, Cisjordânia e na Faixa de Gaza. O trabalho de Sacco está constituído de estórias curtas, como episódios, *factes* de serem lidos. É como um relatório visual, com apontamentos, observações e algumas falas entre os personagens, semelhante à uma reportagem de TV *sem* o aparato televisivo, ou (a montagem) a edição de imagens e textos de um noticiário comum. Ao invés disso somos como que testemunhas, junto com o autor, convidadas a entrar nas casas e assentamentos. Apresentados por um habitante do lugar, que leva aos lugares importantes do conflito, pode-se pensar numa peregrinação ao Inferno.

Nem sempre se quer otimismo, dinamismo, muitas vezes basta apenas acompanhar os personagens. É o caso de Joe Sacco e seu amigo andando na lama e conversando durante o percurso. A ideia é fazer o leitor acompanhar o tempo do jornalista que caminha observando crianças brincar na rua, animais em meio ao lixo, observar o terreno irregular, as poças de lama refletindo construções precárias, barricadas. Nestes exemplos as imagens são detalhes de uma cena mais ampla, pode-se dizer panorâmica.

Os textos do narrador parecem como folhas de um relatório visual que retratam fragmentos de seu pensamento, e são colocados de uma forma quase aleatória nos quadros ao longo das páginas. A diagramação é um pouco irregular, mas nada que atrapalhe a “leitura” e visualização. Quando Joe Sacco mostrar uma

situação com uma imagem mais geral ele recorre à perspectiva axonométrica, mas conhecida como perspectiva paralela.

Figura 153 – Cena de Palestina de Joe Sacco.



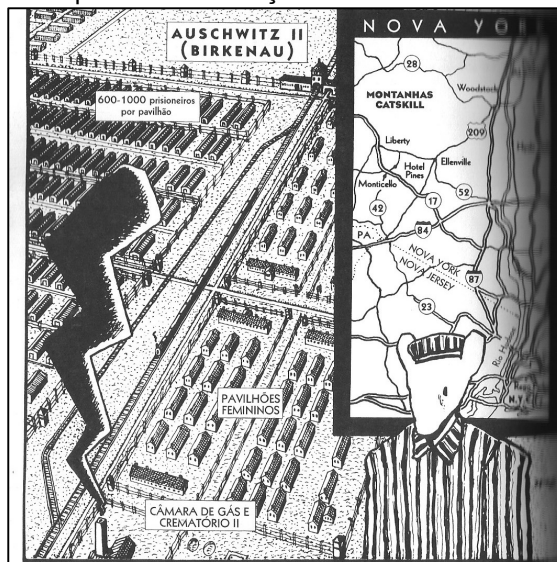
Fonte: Palestina de Joe Sacco. 2003, p.3.

Para Daniele Barbieri o recurso da axonometria “é aproveitada nas vinhetas complexas, em particular as de grandes dimensões”. É caso de *splash pages* com assentamentos humanos onde se quer mostrar as diferentes situações que ocorrem naquele território. Da mesma forma, ao contrário das vistas vertiginosas dos super-heróis, normalmente estas vistas de cima são calmas, o observador tem o controle do que está acontecendo. Apesar de ser uma perspectiva de cima, do alto, “a profundidade axonométrica elimina qualquer efeito espetacular”. O que é “essencial nessa imagem é descrever o maior número de eventos caracterizadores ao mesmo tempo”(2017,p.94). É utilizado muito em esquemas de assentamentos, projetos de loteamentos, organização de exposições. Ou campos de concentração.

5.2.2 Art Spiegelman

NOVA YORK, AUSCHWITZ

Figura 154 - Campo de concentração e cidade de Nova York.



Fonte - SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. São Paulo: Cia das Letras, 2005, contracapa.

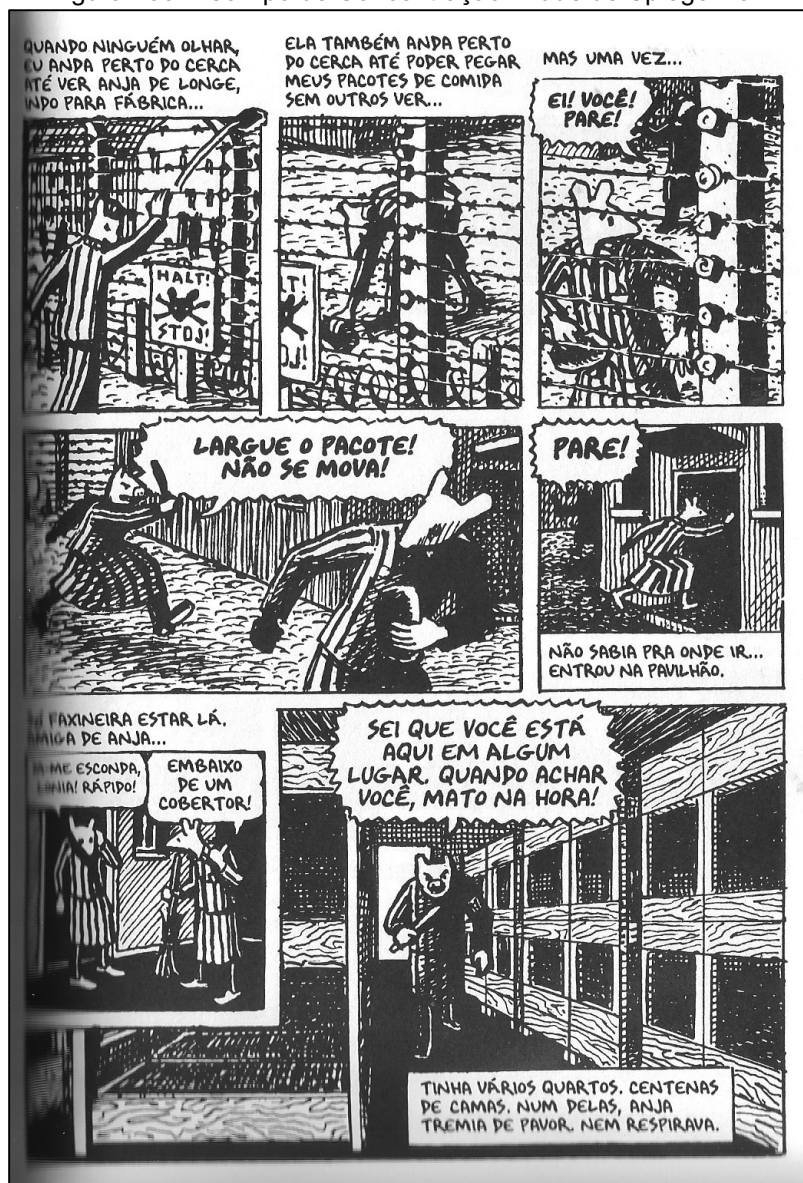
Maus foi escrito e desenhado por Art Spiegelman, nascido em Estocolmo em 1948. Em *Maus* o processo de produção dos quadrinhos se faz a partir do relato de seu pai, um sobrevivente judeu polonês num campo de concentração na Segunda Guerra Mundial. Contar a história de seu pai e de sua mãe na verdade é contar parte de sua própria história. Ou seja, o relato é quase autobiográfico, pois o autor desenha também os momentos nos quais o seu pai, Vladek (1906-1982) está contando sua história. Isto nos faz entender como na contracapa temos dois mapas, o do campo de concentração numa vista de perspectiva aérea e onde pode-se perceber a quantidade das instalações e outro mapa de Nova York cidade onde a família vive no período em que a história está sendo narrada.

É um dos quadrinhos mais importante de todos os tempos não apenas por ser um relato de um sobrevivente de guerra, de seu próprio pai que passou pelos campos de concentração nazistas, mas também pela narração do suicídio de sua mãe, também sobrevivente. É em *Breakdowns: retrato de um artista enquanto jovem* outro livro de Spiegelman que é mais próximo de uma biografia do autor. A

referência do título é de um livro de James Joyce contando sua experiência durante a juventude. *Breakdowns* é um relato de como o artista se tornou um quadrinista.

É necessário a composição da página, mas também do quadrinho em si. Na ampliação percebemos a preocupação com o detalhe, com as texturas, onde cada desenhista busca o seu traço e tem uma preocupação com o que pode estar mais ficar relacionado com a sua história.

Figura 155 – Campo de Concentração. *Maus* de Spiegelman.



Fonte - SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. São Paulo: Cia das Letras, 2005, p.225.

Na página 225 da edição brasileira temos uma composição também centralizada na diagonal. O movimento de fuga de Anja é o centro da página. Ela encaminha o olhar da extrema direita à extrema esquerda quando pede ajuda para se esconder. Este penúltimo quadro está suspenso para deixar centralizado o porco que vem na direção do esconderijo que é o dormitório coletivo. Os beliches formam uma espécie de arquitetura de forma bem racionalista. Não há muito espaço para escapar, é preciso virar a página. Será que ele será pego? Sofrerá punições? Como isto pode ser mostrado? Ou talvez ela escape. Anos depois em Nova York, Anja (1912-1968), a mãe de Art vai se suicidar sem ao menos deixar um bilhete. Ele relata esta passagem de sua vida como uma temporada no inferno.

Figura 156 – Campo de Concentração. *Maus* de Spiegelman. Detalhe.



Fonte - SPIEGELMAN, Art. **Maus**, 2005, p.225.

Quando Spiegelman relata as imagens do Campo de Concentração ele procura transmitir ao próprio leitor a sensação de estar preso. Quando se olha a vinheta com atenção percebe-se o quão ele trabalha cada imagem em detalhes. O arame farpado é um elemento de destaque. Ele é representado diferente caso o fundo seja preto ou branco ressaltando o quanto a cerca é fechada e intransponível.

Há uma passagem na página 35, quando Spiegelman vê pela primeira vez, em 1938, através da janela do trem, uma bandeira nazista em uma praça na antiga Tchecoslováquia. A partir desta história, penso que quando nos referirmos a “ler

estudos mais profundos", possamos claramente estar falando de histórias em quadrinhos. De uma forma dramática as portas das casas de judeus foram identificadas com tinta durante a ascensão do nazismo na Alemanha. Esta situação foi retratada no filme de Charlie Chaplin, o Grande Ditador de 1941. Esta característica da pichação será invocada na capa de Maus, um trabalho da designer Louise Fili. E eu preciso concordar quando se diz "Fili tem uma habilidade singular para reinterpretar influências históricas em produtos modernos" (GOMEZ-PALACIO; VIT, 2011,p.197).

Figura 157 – Inscrição nas portas e paredes no período nazista.



Fonte: SPIEGELMAN, 2005, p.35 e detalhe.

Figura 158 – Detalhe da capa de Maus de Spiegelman.



Fonte: SPIEGELMAN, capa edição em inglês.

Maus foi a primeira HQs a receber um *Prêmio Pulitzer* em 1992 (Special Awards and Citations). É uma obra antropomórfica, onde os judeus são ratos e os alemães gatos, os poloneses porcos, os estadunidenses cachorros. Perguntado sobre como seriam os judeus de Israel, ele respondeu com uma pergunta: "Porcos-espinhos?"

5.2.3 Keiji Nakazawa

HIROSHIMA: agosto 1945 (livro1), dezembro 1947 (livro 4).

NAGAZAKI

Figura 159 - Contracapa e capa.



Fonte: Gen Pés descalços, 2011, vol.1, contracapa e capa.

Gen pés descalços (no original *Hadashi no Gen*) é o relato de um sobrevivente da bomba atômica lançada pelos EUA sobre o Japão às 8h15 no dia 6 de agosto de 1945. Nakazawa (1939-2012) tinha seis anos quando a bomba apelida de *Little Boy* foi lançada em sua cidade natal. Keiji Nakazawa perdeu naquele dia seu pai, uma irmã e um irmão. E sua mãe estava grávida. Ele conta sua história através dos quadrinhos de um período amargo de sua infância. Art Spiegelman argumenta que os quadrinhos “têm algo em comum com a escrita” por serem pessoais e parecem ser “adequados para autobiografias”. Com a morte da mãe em 1966 Nakazawa “passou a realizar histórias autobiográficas, inspirado em suas memórias de infância e juventude”. Em seu prefácio de *Gen Pés Descalços*, ele conceitua os quadrinhos como “um meio de expressão de conteúdo muito concentrado, transmitindo informações em poucas palavras e imagens-códigos

simplificadas. Parece-me que esse é o modo como o cérebro humano formula pensamentos e lembranças. Pensamos em desenhos”.

Houve relatos e filmes importantes sobre Hiroshima e Nagasaki, mas "por vários anos após o bombardeio, os detalhes sobre os efeitos das bombas em Hiroshima e Nagasaki foram em sua grande maioria suprimidos pela mídia ocidental por serem muito chocantes" (GRAVETT, 2006, p.69). O relato de Nakazama é um dos mais comoventes porque além de ter vivido a crueldade e a dor causadas pela bomba e pela guerra.

O relato de Keiji Nakazawa mostra que independente de ser um retrato fiel da realidade, posto que por vezes ele recorre à criação, ou ficção criando personagens ou se colocando em situações aos quais não presenciou realmente, mas ouviu contar. Pode-se simplificar seu relato em três partes:

A família antes da bomba atômica: militarização do cotidiano;

O inferno: pulverização do espaço, ruínas;

Em busca da sobrevivência: caos, ocupação militar.

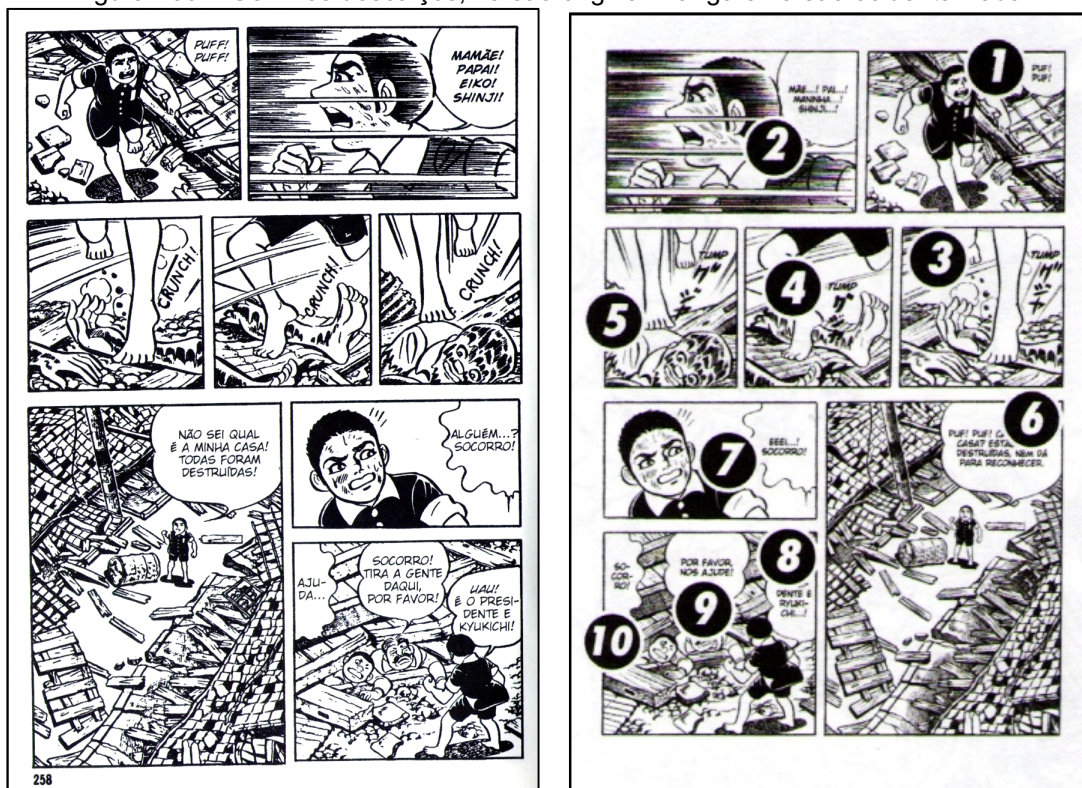
Trata-se de um relato com as minúcias do cotidiano, com o retrato de um contexto familiar na qual a sua família era voz dissonante no grupo e na nação. Mesmo não querendo participar da guerra eles estavam envolvidos e prejudicados, mesmo antes da bomba.

Para Luyten (2000, p.187-8) todos os detalhes são presenciados "a explosão e a morte instantânea de alguns, a desintegração gradativa e o horrível sofrimento causado pelas queimaduras de outros". Além disso, a narrativa continua com os sobreviventes neste cenário dantesco. Jun Ishiko, crítico de cinema e literatura, escreveu em 1975 "A cena logo após a explosão é de tirar o fôlego. Telhados das casas destruídas formando ondas de escombros, cobrindo toda uma página dupla" (ISHIKO, 2012, p.291).

GEN Pés descalços é que é uma história japonesa onde os quadrinhos têm uma outra denominação. Mangá implica em outra forma de leitura e alguns aspectos da linguagem que o diferenciam da versão ocidental do que seriam os quadrinhos. Na primeira edição brasileira de 2002 a versão adaptava a leitura do mangá ao modo ocidental. Na nova edição houve uma grande mudança não somente na

leitura no formato mangá. As primeiras páginas foram apresentadas coloridas. No início da narrativa há uma espécie de moral da história, uma direção da narrativa que inclusive está colocado no subtítulo, *O nascimento de Gen, o trigo verde*.

Figura 160 – Gen Pés descalços, versão original mangá e versão ocidentalizada.



Fonte: Nakazawa, Gen Pés descalços, 2011, p.276 e Nakazawa, Gen Pés descalços, 2002, p.258.

Neste caso, a mudança ocidentalizada alterou muito a forma original. É uma outra leitura, acaba tendo um outro olhar sobre a mesma situação. Não é tão radical quanto ouvir uma música de trás para a frente. Mas altera a obra.

O maior problema é diz respeito a como a composição da página é destruída, ao menos no que foi pensada pelo autor no desenho original. As linhas de força são quebradas afetando mesmo as onomatopeias. Para Luyten a tradução onomatopeias "causa rupturas, não só no fluxo visual do desenho como também na estética das páginas em que se encontram". (LUYTEN, 2000, p.174). Esta é uma questão em aberto. Chinen ressalta que "alguns editores optam por manter a solução original e inserir uma tradução discreta apenas a título de informação" (CHINEN, 2013, p.67)

O lançamento da bomba criou um outro cenário, de destruição total, de perda completa das referências, da possibilidade de ter a quem recorrer. A situação de marginalidade era total, a formação de gangs, quadrilhas, e estabelecimentos de poderes paralelos a um Japão ocupado pelas forças militares dos EUA.

Figura 161 – Gen pés descalços, de Keiji Nakazawa.



Fonte: Keiji Nakazawa, Gen pés descalços.

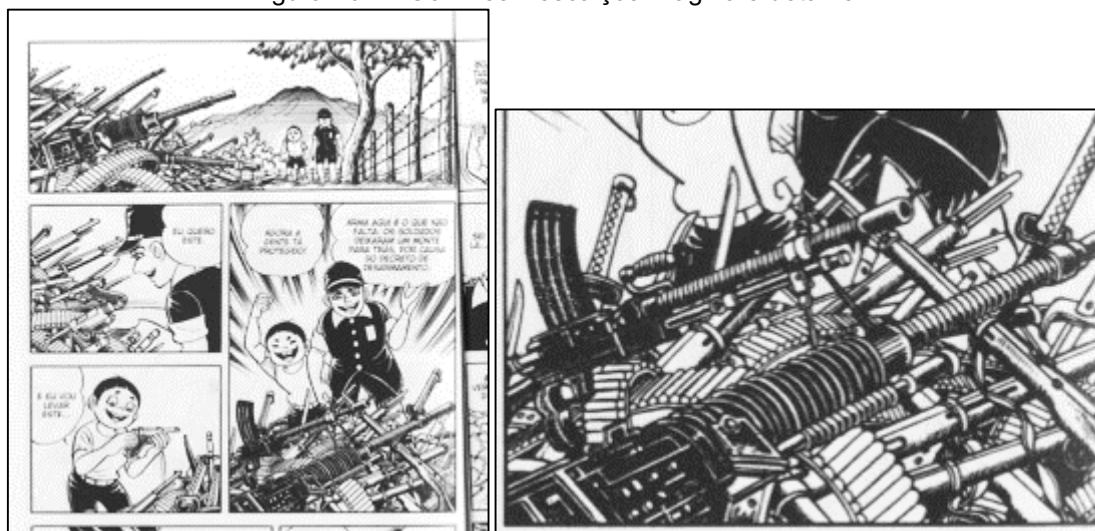
O seu traçado é em nanquim com um desenho bem definido nas características de manga. Na edição de 2011 a história começa com as páginas coloridas – um costume de algumas histórias em mangá.

Na narrativa o autor usa esquemas espaciais explicativos como mapas, mapas cognitivos, plantas e cortes esquemáticos. Coloca a história pessoal do menino, agora adulto, dentro do contexto histórico como imagens cronológicas paralelas. Quando começa a se delinear o que acontecerá com a história quando de uma cena familiar surge a imagem dos testes nucleares no deserto do Novo México, EUA. Assim, do "momento de paz [que] reinava na casa dos Nakoaka" passa-se nas imagens seguintes para "cinco e meia da manhã do dia 16 de julho de 1945. Foi o terrível começo da era das armas nucleares" (NAKAZAWA, 2011, p.206 e p.208). Relata os antecedentes históricos da participação japonesa na Segunda Guerra Mundial, com detalhes sobre a produção da bomba atômica e a

ocupação norte-americana no pós-guerra. O volume 4 (Nakazawa, 2012, p.10) começa com o desembarque do general MacArthur em 30 de agosto de 1945.

O drama de Gen diante da morte eminente de sua pequena irmã é interrompida pela primeira cerimônia diante do Memorial de Paz de Hiroshima em 6 de agosto de 1947 (Nakazawa, 2012, p.235). Quando chega 8h15 é o momento de um minuto de silêncio.

Figura 162 – Gen Pés Descalços. Página e detalhe.

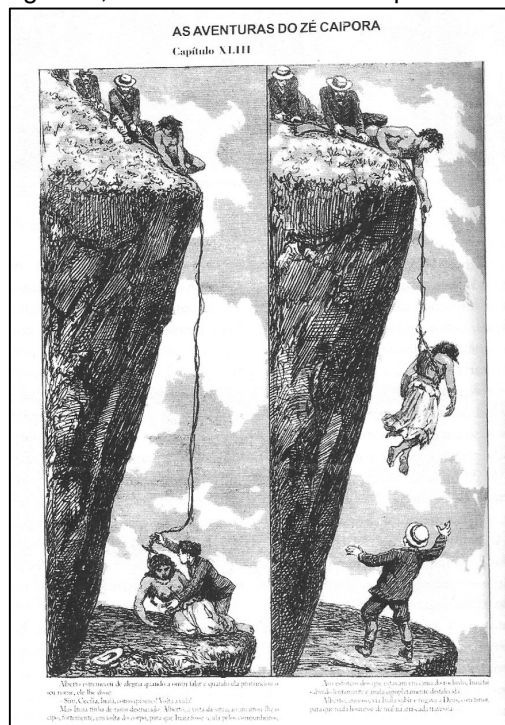


Fonte: **Gen Pés Descalços**.

Esta é uma das páginas da história durante o período de pós-guerra com a ocupação norte-americana. É um espaço como terra de ninguém, terra arrasada. Gen e seu amigo encontram armas jogadas na beira da estrada. Elas formam uma barreira que se olharmos nos detalhes praticamente uma a uma criando um efeito de sobreposição e amontoamento.

5.3 CORPOS SUSPENSOS

Figura 163 - Angelo Agostini, As aventuras do Zé Caipora. O Malho, Cenas abertas.



Fonte: MARINGONI, Gilberto. *Angelo Agostini: A Imprensa Ilustrada da Corte à Capital Federal*. São Paulo: 2011, 136.

A gravidade atua nos quadrinhos. Ao buscar-se os desenhos do século XIX ao século XXI percebe-se este peso dos corpos, da arquitetura que se ergue, da vertigem do espaço, dos diagramas que nos prendem. Esta é uma imagem de Agostini, o resgate de um corpo quase inerte no vazio da montanha.

5.3.1 Tubarões Voadores

LUIZ GÊ

Cidade de São Paulo

Tubarões são reais. Tubarões também voam. Ao menos na história em quadrinhos. Esta história foi publicada na coletânea *Território de Bravos* e no encarte *Feras do Quadrinhos Nacional* e no encarte do disco de Arrigo Barnabé que fez uma versão musical dos quadrinhos a partir do desenho de Luiz Gê.

Páginas que vão do geral ao particular. O movimento de câmara é vertiginoso. A ideia é causar espanto, neste caso, sair nas ruas é aterrorizante. As figuras são claramente destacadas dos fundos e há um sentido de espacialidade por toda a parte. Os efeitos dos sombreados sugerem força aos seres humanos e aos animais. É um clima de dramaticidade acentuado pelo preto e branco.

Figura 164 – Tubarões Voadores.



Fonte: GÊ, Luiz. **Território de bravos**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.25.

A definição dos ângulos de visão produz diferentes efeitos que caracterizam os personagens. Na perspectiva podemos observar o melhor enquadramento, ponto de vista, altura e distância do observador, e as escolhas do que e como representar, traduzido numa única imagem. Muitas vezes não é necessário mostrar o desenho completo, apenas sugerir as partes de um todo. No plano geral aparecem tubarões devorando habitantes urbanos, o detalhe fica por conta de pequenas imagens intercaladas, onde se ressalta o aspecto da violência da estória. São imagens como um prego no pé, um corte no pulso, um ferimento no olho.

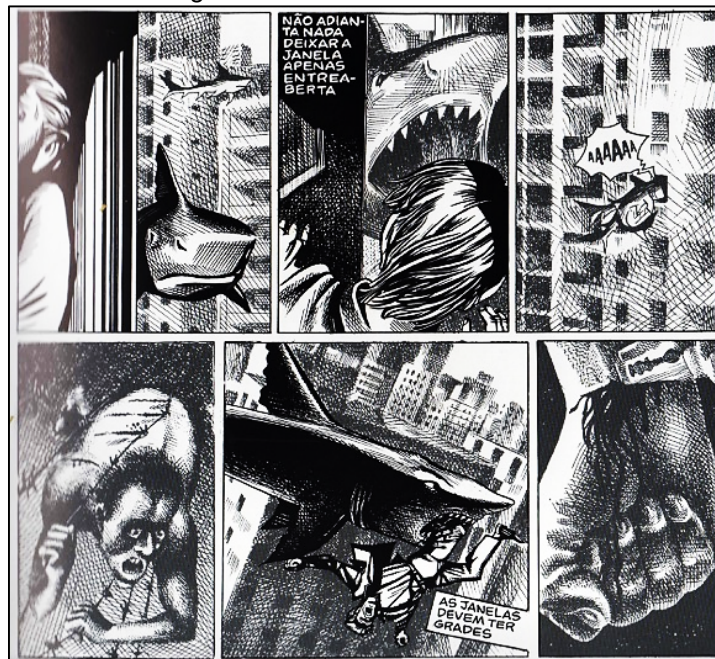
Em *Territórios de Bravos* Luis Gê explica o uso do ponto de vista, da altura do observador:

“Nesta história, uma das intenções era desenhar a cidade de uma certa altura, não a do ‘vôo de pássaro’, na qual a observamos inteira, ligeiramente de cima, nem de muito alto, visão que acaba por

achatar tudo num 'mapa'. Mas como num vôo de tubarão, numa altura em que ainda estamos dentro dela, se esgueirando por entre os prédios, altura em que uma cidade como São Paulo deve ser realmente vista. A visão que temos do chão é muito, digamos, pedestre, rasteira, sem grandeza, cotidiana demais; acaba por ser banal. Mora-se em um lugar que tem um espaço único sem que nos apercebamos disto. Já a verticalidade provoca essa sensação do abismo. É com se houvesse um vazio, um vácuo, que necessitasse de ocupação. Por isso o vôo, que proporciona o caráter dinâmico da narrativa, através do ritmo dos enquadramentos” (GÊ, 1993,p.10).

A sequência das imagens é vertiginosa como uma câmara em constante movimento. A ideia é causar espanto, neste caso, sair nas ruas é aterrorizante. As figuras são claramente destacadas dos fundos e há um sentido de espacialidade por toda a parte. Os efeitos dos sombreados sugerem força aos seres humanos e aos animais. É um clima de dramaticidade acentuado pelo preto e branco.

Figura 165 – Tubarões Voadores.



Fonte: GÊ, Luiz. **Território de bravos**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.25.

Agressiva, assustadora, um retrato urbano de algumas cidades, entre elas, São Paulo. A perspectiva aérea gera um ar rarefeito, irrespirável. Solidão, tortura e morte. Um mundo sem saída. Apenas com as paredes do deserto dos prédios.

5.3.2 A Condessa Vermelha

GEORGES PICHARD

Georges Pichard desenhou alguns personagens conhecidos, como Paullete, criação com Georges Wolinski. Blanche Épiphanie. A Condessa Vermelha é baseada na história da condessa húngara Erzébet Báthory (1560-1614).

Tendo como ponto de partida um trabalho da disciplina de *Psicanálise e Imagem* do Curso de Especialização em Psicologia da Comunicação em 1991, sobre o efeito de suspense na diagramação e desenho de Georges Pichard neste trabalho em grupo eu analisei a parte gráfica da obra a partir da leitura de Will Eisner. O ponto de partida foi o formato da diagramação.

O leitor precisa de habilidades interpretativas e visuais, num esforço intelectual de leitura. O autor deve partir da experiência vivenciada do leitor, tanto para exprimir a ação quanto o tempo. Os quadrinhos capturam os eventos no fluxo da narrativa, sendo decomposto em segmentos. A ideia central é conseguir captar a atenção do leitor e fazer com que ele acompanhe a história. Requadros de páginas mais regulares aliviam a carga emocional, ao passo que os muitos recortados, escadas, closes, apertamento, uso do *timing*, aproximam o leitor emocionalmente.

É preciso um entrosamento entre forma e conteúdo, sendo que um dos elementos que podem "amarrar" a narrativa é o diagrama – uma espécie de esqueleto estrutural gráfico. No diagrama proposto não é permitido ao leitor "escapar" visualmente. As escadas, as quebras no requadramento ajudam a criar um clima de suspense, muitas vezes, instabilidade e surpresa, em que o leitor pode (ou deve) ficar inquieto, perturbado.

A composição é densa. Georges Pichard utiliza as diagonais na vinheta ou página inteira para distribuir os pesos compositivos. Praticamente todas as páginas da obra tem uma solução diferente.

Figura 166 – Página de A Condessa vermelha.



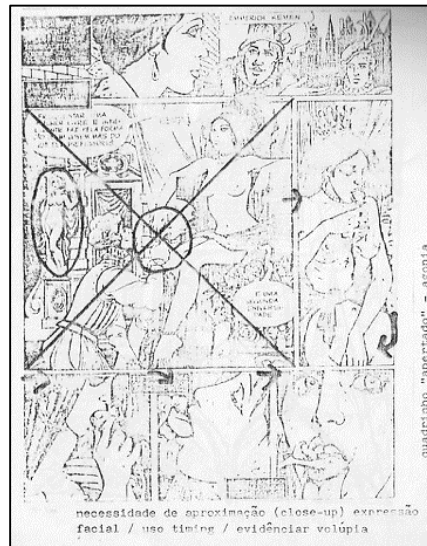
Fonte: PICHARD, Georges. **A Condessa Vermelha**: Erzsébet Báthory. São Paulo: Martins Fontes, 1985, p.15.

Na página de Pichard podemos perceber como a diagramação nos quadrinhos não pode ser pensada de uma maneira apenas como superfície. Neste caso não existe nada regular, todos os alinhamentos são desencontrados. A ponta do seu chapéu sobressai do requadro geral da página marcando a sua importância. A forma do requadro é quebrada com degraus que acabam prolongando ora uma ora outra imagem. Assim, a ponta do vestido da Condessa prolonga a vinheta inicial até a base. É esta linha diagonal do vestido que encaminha a leitura.

O recordatório com letras e fundo preto pontua e delimita os planos. O olho não consegue deslizar suavemente. Pichard trabalha com as extremidades. As duas mulheres olham em direção ao observador como se olhassem num espelho. Poderiam estar olhando para Emmerich, olhando para o leitor como se estivesse num espelho. Ou poderia ser o momento que acabou de passar, “o momento em

que pousa seus grandes olhos azuis nos jovens curiosos, um olhar dominador e gelado". Da borda do imponente vestido de veludo seguimos para a Condessa de olhos abaixados com a cabeça emoldurada pela imagem da Ave Maria com Jesus Cristo. Pode-se flutuar o olhar até o Espírito Santo que paira na extremidade superior direita. Este olhar é fugaz, em seguida se volta para a Condessa de olhos abaixados que em um relance captura o olhar de Emmerich que está de costas para o observador cobrindo o canto da página. Não vemos o que este olhar sedutor causa em Emmerich, mas depois que a Condessa se vai ele especula sobre a vida dela, ele se "inflama".

Figura 167 – Esquema gráfico numa página de Pichard, trabalho acadêmico em 1991.



Fonte: Esquema gráfico sobre a obra de PICHARD. **A Condessa Vermelha**, 1985, p.16.

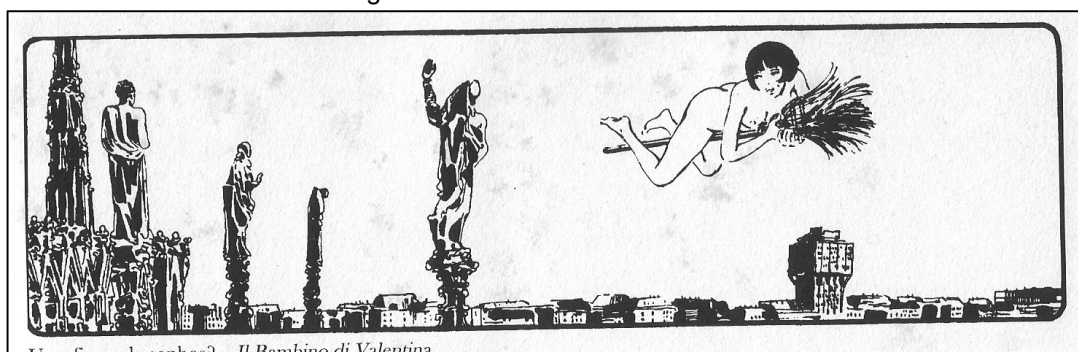
Na página seguinte ele é apresentado. Seu rosto mais claro tem o Castelo como fundo indicando sua origem da nobreza. Novamente a importância da extremidade, mesmo que pequena. Pichard leva o olhar até este espaço que aprofunda com o cenário do castelo. Deste rosto parte uma diagonal que estrutura a página na base extrema esquerda. Ela devora voluptuosamente a rosa ofertada. Na base inferior esta ação é prolongada para que o leitor se detenha. No último quadro ela olha diretamente ao leitor. Este é um exemplo do timing que Eisner acentua. No centro geométrico do quadro principal está como que um contrato com a entrega da rosa. Na cabeça de Emmerich, ao fundo, uma porta com uma cortina entreaberta e um fundo escuro, ainda é uma iniciação desconhecida. Sobre a porta

um pequeno frontão, mas que não se compara com o que está aos pés da Condessa. O balão da fala está ao centro emoldurado pelas rosas, possivelmente vermelhas com o texto "...é uma segunda universidade" (PICHARD, 1985, p.16). As páginas vão seguindo a iniciação de Emmerich até um trágico desfecho.

Georges Pichard é um mestre, ele não deixa o olhar sair da página. E isto não é apenas superfície, apenas requadro, o olhar vai em várias direções, ele circula espacialmente. Com o traço mais leve ele cria o espaço entre o vestido escuro da Condessa e a parede da edificação com um Brasão no telhado. Os únicos espaços infinitos, que seria o recorte do céu, está em volta da Condessa. Entre a Condessa e Emmerich está a jovem acompanhante que vai se apaixonar por ele, buscando a sua salvação. O chapéu é mais simples, ela está mais afastada. Apenas numa página do início da história podemos prever o que virá.

5.3.3 Valentina

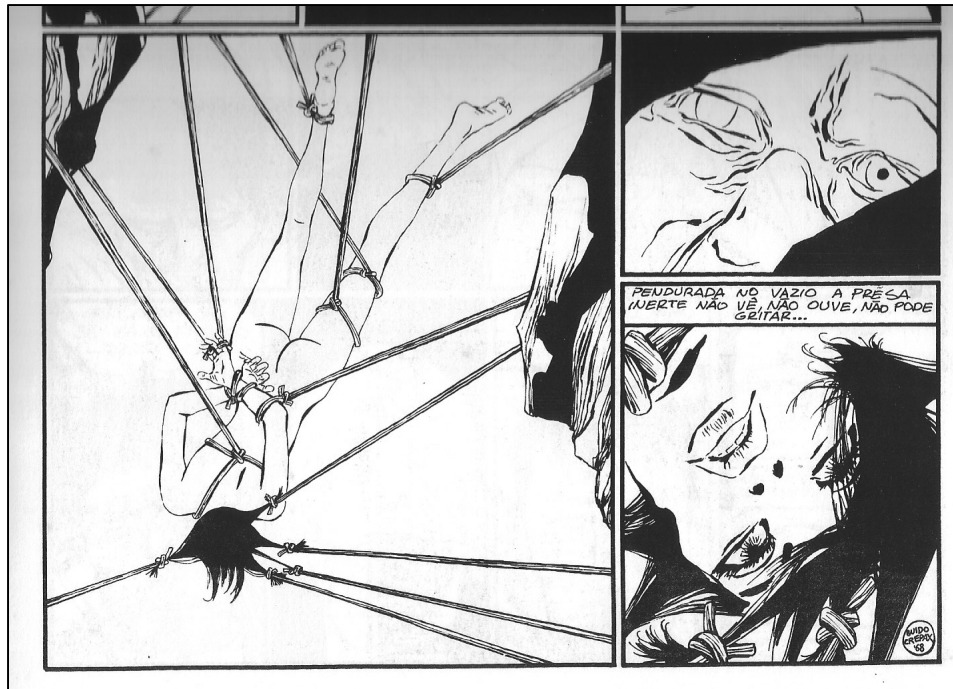
Figura 168 – O bebê de Valentina.



Fonte: GUIDO, Crepax. O bebê de Valentina, 1991, p.111.

Esta estrutura narrativa com um encadeamento mais formal também pode ser desconstruída. É o caso das histórias de Guido Crepax (1933-2003) e sua personagem mais conhecida, a Valentina. Lançada no Brasil, no início da década de setenta, Valentina é uma história que precisa ser acompanhada com muita atenção. Se tem um viés erótico, tem também um caminho que aponta para práticas sadomasoquistas. Isto sempre me espantou muito, uma vez que estávamos no Brasil, em plena ditadura militar, quando as práticas de torturas de presos políticos são conhecidas.

Figura 169 - Corpo suspenso, Valentina.



Fonte: Guido Crepax, Valentina, 1982, p.119.

Daria uma série de trabalhos a questão de como os personagens são introduzidos aos leitores. Numa análise do primeiro capítulo de Steve Canyon, um personagem de Milton Caniff publicado em janeiro de 1947, Umberto Eco ressalta a forma como o autor caracterizou o personagem já neste primeiro capítulo e como utilizou o elemento do suspense para provocar uma continuidade por parte do leitor:

O fato de que o capítulo termine aqui, não é, de maneira alguma, casual. Os onze enquadramentos constituíram um crescendo de indiscutível mestria que levou o leitor até o clímax dessa última cena. Na medida de uma única página, Caniff conseguiu delinear um grupo de personagens e dar início a uma estória. Nada aconteceu ainda mais, desse momento em diante, o leitor está firmemente persuadido de que tudo poderia acontecer. A estória pára aqui, no momento em que a situação está tensa como uma corda de violino. Se o termo suspense tem um significado, aqui está um exemplo concreto disso, e, note-se bem, sem nenhum apelo à violência, ao mistério explícito, ao tradicional lance teatral. Essa página atingiu seu escopo: convocou, de saída, uma comunidade de leitores, que, doravante, não mais abandonarão a personagem (ECO, 2001, p.144).

Um dos exemplos clássicos está o de Valentina. No começo ela é "apenas" a namorada de Neutron, que tem alguns poderes de controle mentais. Com a

aceitação do público por Valentina, Neutron praticamente desaparece, dando lugar a uma personagem feminina que acabou se tornando clássica.

O segundo momento capital na história do preto & branco nas HQs dar-se-á nos anos 60, com *Valentina*, de Crepax. Não há, aqui, como há no *Spirit*, o cinza, o sombreado, o meio-tom. Não se trata mais da 'iluminação expressionista'. O que caracteriza Crepax, além da articulação múltipla de quadros na página, e de conteúdos politicamente consequentes, é aquilo que chamaremos de 'iluminação gráfica com predomínio do branco'. Nos menores detalhes, em qualquer angulação, há nele uma 'iluminação' que enriquece a grafia da textualidade. (CIRNE, 2000, p. 163)

Para Cirne, o desenho em quadrinhos de Crepax abre a consciência "para um novo tipo de leitura da página – a leitura múltipla e simultânea" (CIRNE, 2000, p. 163).

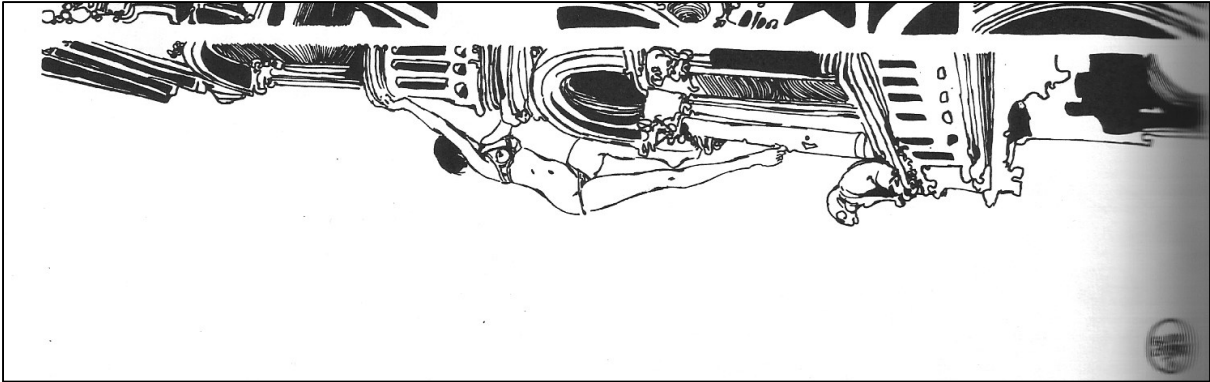
Figura 170 – Capa do jornal Grilo n.7/23 de novembro de 1971 e n.14//1 de nov. de 1972.



Fonte: Capa de Grilo, 1971.

A edição do jornal O Grilo que trouxe à tona muitos personagens. O relato começou com a leitura dos jornais e estamos terminando com os jornais. Este é do início dos anos 70.

Figura 171 – A força da gravidade.



Fonte: GUIDO, Crepax. Valentina 66-68, 2007, p.82.

Valentina pergunta ao personagem Little Nemo:

"O meu querido LITTLE NEMO, diz então...como você faz para sair das suas aventuras?"

–É fácil...eu sonho as minhas histórias...baste que eu acorde!

–Eu sonho sempre, eu também...,mas minhas aventuras se prolongam na realidade... "

Aqui o sonho não termina.

6 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO, PESQUISA, EXTENSÃO E A EXPERIÊNCIA DE UMA GIBITECA EM FORMAÇÃO

Figura 172 – O arquivista.



Fonte: Schuiten, L'archiviste, 2012, p.5.

Com o intuito de evidenciar uma linha de trabalho, neste texto estão algumas das atividades relacionadas com quadrinhos que foram realizadas durante a trajetória acadêmica: uma experiência no ensino, na pesquisa e na extensão em três décadas e meia na Universidade. Além disto, trata-se também da experiência de um processo de formação de uma Gibiteca.

6.1 EXTENSÃO: A EXPERIÊNCIA DE UMA GIBITECA EM FORMAÇÃO

Entre os objetivos iniciais de um grupo de professores estava o de juntar um acervo para constituir uma Gibiteca propiciando um ambiente de trabalho e pesquisa sobre Histórias em Quadrinhos na forma impressa e digital. Tempos depois as condições do espaço físico estão longe do ideal pois a Gibiteca ainda não possui espaço próprio e ocupa uma Sala de Professores com atividades acadêmicas paralelas. No geral, a Gibiteca está constituída com quadrinhos na maioria atuais e tem como característica o atendimento neste local, uma parte da

Sala 108 no Bloco A do CCE - Centro de Comunicação e Expressão da UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina. Os exemplares ficam dispostos em duas prateleiras metálicas e há uma pequena mesa para leituras. Uma das principais atividades vem sendo o registro e a organização do material doado para disponibilizar aos leitores e pesquisadores de Quadrinhos. Poder consultar os quadrinhos faz uma grande diferença porque permite folhear o material, ver a capa, o interior, pesquisar material nas prateleiras. A leitura impressa deveria sempre ser garantida no local. Principalmente quando o material é recente, o melhor é que seja possível o acesso aos leitores. Até porque, muitas vezes, o material digital está disponível pelas próprias editoras.

Figura 173 – Banner de identificação da Gibiteca/CCE, arte de Fariel Minozzo.



Fonte: Arquivo Gibiteca/CCE.

Se por um lado o público alvo da Gibiteca são os estudantes, leitores e pesquisadores de HQs que podem fazer consulta do material impresso e digital no local, por outro lado, quadrinhos mais raros devem estar bem armazenados e fotografados e com acesso apenas digital. Acomodar bem este material não é uma tarefa muito fácil pois eles necessitam de cuidados especializados. Precisamos

ainda prever os cuidados com estes tipos de documentos, ou seja, acondicionamento e estrutura física.

Figura 174 – Quadrinhos raros.



Fonte: GIBI, Edição de Natal, Ed. Globo, 1947. Acervo da Gibiteca/CCE.

Os quadrinhos mais antigos foram organizados em uma prateleira separada (devido à sua importância histórica e estado de conservação) alguns materiais raros da década de 1940 e 1950 do Brasil. Como exemplo desse material raro pode-se citar o *Almanaque do O Tico-Tico* de 1943 da Editora *O Malho* e a coletânea de quadrinhos *Gibi - Edição de Natal* de 1947 da Editora Globo (parte deste material doado pelo professor Eugênio Merino). O acondicionamento deste material está longe das condições ideais por ser muito antigo e raro e faz-se necessário à sua completa digitalização.

No final do ano de 2010 foi criado um Núcleo de Imagem Sequencial por iniciativa dos professores Mário César Coelho, Antônio Mauro Motta, Clóvis Geyer e Eduardo Jorge F. Castells, no Departamento de Expressão Gráfica, CCE/UFSC. O acervo da Gibiteca começou com doações destes professores, mas logo contou com a adesão de amigos, professores e estudantes de diferentes cursos, colaboração que ajudou a criar um rico e diversificado acervo que se aproxima dos dois mil exemplares. O acervo da Gibiteca foi se constituindo aos poucos a partir de doações e do interesse em manter um local com características próprias de uma

Gibiteca, com espaço de leitura e pesquisa, estudos e reuniões, de oficinas e cursos, de participação em eventos.

A maior parte das doações foi recebida entre 2015 e 2018 e uma preocupação dos doadores sempre foi o bom acondicionamento, a segurança e a preservação do material. Entre os maiores doadores estão Érico Assis em 2015, Lucas Eastman e Matias Boeing Eastman e o Prof. Salomão em 2016. Citamos os doadores por ordem alfabética e relacionamos em anexo o registro das histórias em quadrinhos que estão na Gibiteca. Ainda faltam alguns nomes de doadores que estão sendo pesquisados.

Doadores de Quadrinhos para a Gibiteca: Alexandra Teixeira de Rosso Presser, Profa. Alice Cybis Pereira, Amilton Higino Castelucci, Ana Carolina, Ana Luiz Soares Vital, Prof. Antônio Mauro Motta, Artur Paz, Caio Melo, Prof. Carlos Ramirez Righi, Cassiano (Laboratorio), Prof. Clóvis Geyer, Daniel, Deglaucy Jr., Denise Cunha, Érico Assis, Prof. Eugênio Merino, Evelyn Henkel, Francisca Silveira, Guilherme Albuquerque de Freitas Noronha, Prof. Henrique Coutinho, Henrique Macieski Moraes, Isis Miura Barbosa, Prof. Ivan, Ilson L. Coelho, João Boeing Machado, Lara Bet Meneghel, Leandro Marins, Lucas Eastman, Prof. Luiz Salomão Ribas Gomez, Marcelo S. Martinez, Prof. Mário César Coelho, Profa. Mary Vonni, Matias Boeing Eastman, Matheus Gomes Coelho, Milena Bueno (Nemo), Prof. Paulo César Ferroli, Rebecca Caroline Acco, Ruy Shiozawa, Thais Tonin, Thuany Braga Kohlbach, Profa. Tânia Regina Ramos, Vinícius Werneck e outros.

Foi realizada uma classificação por gêneros e dentro de cada item os títulos em ordem alfabética como estão sendo dispostos os exemplares nas prateleiras da sala. Esta forma de classificação tem ajudado muito quando se está procurando algum exemplar.

Figura 175 – Exemplos sendo organizados nas prateleiras.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

Figura 176 – Exemplos sendo organizados nas prateleiras.



Fonte: Fotografias do autor, 2017.

O acervo da Gibiteca do CCE foi dividido em diferentes categorias, a saber:

1 Adaptação literária

2 Didáticos

- Pesquisa
- Produção
 - Escrita
 - Desenho

3 Formatinho

- Disney
- Maurício de Souza
- Super-heróis

4 Franco-belga

5 Língua estrangeira

6 Mangá

7 Nacional

- Independentes

8 Relatos biográficos, autobiográficos

- Guerras conflitos

9 Temática adulta

10 Super-heróis

- DC
- Marvel

11 Outros (Revistas, Livros, Álbuns)

É necessário ressaltar o empenho para que este acervo tão especialmente conquistado possa permanecer como material de pesquisa e leitura dos estudantes e pesquisadores de quadrinhos. Na medida do possível, procura-se desenvolver as atividades relacionadas com a Gibiteca junto com a Sala de professores, mas percebe-se as dificuldades em atuar numa sala com outras funções. A partir de setembro de 2017, foi solicitado uma mudança de coordenação do NIS pelos

professores que também ocupam a Sala 108, fazendo com que fossem alteradas algumas das atividades previamente programadas, assim como na forma de atendimento da Gibiteca ao público. Houve uma dificuldade em manter um espaço apropriado para a Gibiteca com uma estrutura em paralelo de apoio pedagógico e de atendimento a um público leitor.

Eu sempre procurei conciliar as minhas atividades para estar presente na sala e o trabalho junto com os/as bolsistas pudessem ser mais participativo. Além disso, como tivemos estudantes e pesquisadores voluntários o ambiente fica muito mais propício para a troca de ideias, processo criativo, constante renovação de material, apresentações de leituras.

Concordo com Waldomiro Vergueiro no entendimento de como deve ser um lugar de quadrinhos: "acho que o importante é podermos tocar, mexer, trocar de lugar, reler, sentir a coleção o máximo possível". Ele continua: "não gosto da ideia de trancafiar meus quadrinhos em armários, envoltos em sacos plásticos rigidamente lacrados, que jamais podem ser abertos, deixando-os protegidos das mazelas do mundo, para que possam durar indefinidamente" (2017, p.177).

Figura 177 – Galeria de prints, capas de quadrinhos na parede da Gibiteca, agosto de 2017.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

A maior finalidade de uma Gibiteca é a de que o material possa ser utilizado, lido, aproveitado com os exemplares impressos, com exceção de algumas obras muito raras que não devem ser manuseadas e podem ser lidas acessadas na forma digital. Os quadrinhos precisam estar bem acomodados e, ao mesmo tempo, ser acessíveis a um público leitor. Para Vergueiro (2017, p.177) as “preocupações com a preservação são importantes, mas elas não podem se sobrepôr ao prazer do contato com os quadrinhos. Afinal, elas visam apenas garantir que os materiais permaneçam à nossa disposição o maior tempo possível”.

Gibitecas devem ser espaços acolhedores. Daniela Marino e Natania Nogueira dizem que as gibitecas "não seguem necessariamente os mesmos critérios estabelecidos para bibliotecas. São espaços ecléticos onde podem ser realizadas as mais diversas atividades". Promover cursos e oficinas de desenho, sessões de leituras e pesquisas fazem com que "o público se familiarize com o local e seu acervo" (MARINO; NOGUEIRA, 2016, p.73). É necessário um espaço físico adequado e equipamentos, além de pessoas que possam atender este público leitor. Pensar em espaços adequados para incentivar a leitura de quadrinhos, mesmo que hoje grande parte seja feita por dispositivos móveis uma vez que os arquivos digitais reavivaram a leitura de antigos e novos personagens. Esta é uma forma de respeito para quem doou um exemplar de História em Quadrinhos ou centenas deles. Este é um desafio futuro.

PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES

A Gibiteca funcionou, entre 2013 até 2017, de uma maneira muito participativa. Em grande parte, o funcionamento da Gibiteca como espaço multidisciplinar e onde foram realizadas atividades de ensino, pesquisa e extensão, somente foi possível por conta da participação ativa dos estudantes de maneira voluntária. Entre os estudantes que colaboraram com as atividades da Gibiteca estão Francisca Ysabelle Silveira, do programa de Pós-Graduação de Estudos da Tradução PGET/UFSC, Artur Silveira Paz, Eduarda Contezini, Paula Watzko do curso de Design, Isis Miúra, do LLE, Lara Bet Meneghel, do curso de Relações

Internacionais, Jose Cordeiro, designer que coordenou as discussões do Grupo de Estudos, Milena Bueno (Nemo), Débora Fischer, Gabriela Zanella Caio Melo, da Museologia, Murilo da Pós-graduação em Literatura e muitos outros.

Figura 178 – Registro de Doações. Estudantes Milena (Nemo), Lara, Alê Presser, março, 2018.



Fonte: Fotografia do autor, 2017.

Além da colaboração voluntária de alguns estudantes, dos grupos de estudo, pesquisadores e criadores de histórias em quadrinhos, participando na organização e apresentação de estudos teóricos e práticos, contamos com os estagiários do curso de Design e Design Gráfico, envolvidos com atividades na Gibiteca, Vinicius Augusto Perez Werneck (2016), Shaila Soares Addad (2017), Thuany Braga Kohlbach (2017).

Entre 2013 e 2017, tivemos três Bolsas de extensão do Programa **Bolsa Cultura** do SECULT, UFSC. Estas bolsas propiciaram uma participação mais integrada entre os diferentes estudantes, principalmente porque foi possível um horário de atendimento na Gibiteca, os estudantes e pesquisadores podiam consultar o material. Esta participação mais efetiva dos bolsistas de extensão propiciou um atendimento com horários semanais, promoção de estudos, oficinas e eventos. Augusto Demo, Mayara Da Silva Freitas e Isis Miúra.

Comentários dos Bolsistas de Extensão, envolvidos com as atividades na Gibiteca, em relação aos benefícios da participação no projeto do programa de bolsas cultura para sua formação acadêmica:

a) Fariel André Minozzo (período 201-2014): “O projeto do programa de bolsas cultura serviu como um exercício para os sentidos de dever e organização, para exercício da criatividade, para a capacidade de lidar com horários e público e com as críticas feitas ao trabalho. Também se aprende a lidar com os limites de tempo previstos e adaptá-los às situações imprevistas que surgem durante o percurso do projeto. Essa experiência tem oportunizado o contato com uma área do Design que até então era pouco conhecida por mim, o “mundo” das Histórias em Quadrinhos. Saber que essas histórias influenciaram e fizeram parte de gerações e gerações até hoje, despertaram a curiosidade de muitas pessoas com as fantasias, super-heróis e mundos imaginários, serviram como registro histórico de grandes acontecimentos no decorrer dos anos e inspiraram grandes filmes, é muito gratificante. Essa experiência também serviu como incentivo para participar de atividades que fogem à rotina do curso de Design, tais como participação em reuniões de estudo, apresentação do trabalho para públicos diversos e confecção de resumos e relatórios de pesquisa. Esses benefícios têm somente a acrescentar à formação, à postura pessoal e ao futuro como profissional do Design”.

b) Augusto Zanatta Demo (Período de 2016): “Fui bolsista do NIS no primeiro semestre de 2016, trabalhando principalmente na Gibiteca. O objetivo do espaço era abrigar uma coleção de quadrinhos e um local para leitura e consulta dos mesmos. Durante este período pudemos reorganizar e catalogar vários quadrinhos. Também criamos uma página do Núcleo de Imagem Sequencial no Facebook, onde divulgamos nossas atividades. Além da Gibiteca o Núcleo de Pesquisa é responsável pela sessão de Modelo Vivo, pelo Atelier de Desenho e ocasionalmente promove Workshops, e Aulas temáticas ministrados por alunos, professores e outros desenhistas. Essas atividades visam promover interação, troca de ideias e um espaço confortável para praticar e evoluir no desenho. Creio que muitos alunos podem se beneficiar dessas atividades, embora o ateliê e a Gibiteca

poderiam ser mais frequentados. Fui ministrante de Oficina de Desenho: Criação de Criaturas (ver Cartaz de Divulgação). Embora não seja mais bolsista da Gibiteca ainda faço parte do NIS e acredito que o Núcleo tem muito a oferecer à comunidade da UFSC”.

c) Mayara da Silva Freitas (Período de 2016): “A bolsa foi uma grande experiência para a minha formação acadêmica. Como eu estava no início do curso, com quase nenhuma experiência na área, tive a oportunidade de tentar catalogar um tipo de material que eu ainda não havia visto no curso. Infelizmente, não foi possível catalogar da mesma forma que uma bibliotecária, pois ainda não fiz esta disciplina no curso. O professor Mário sempre apoiou as minhas ideias, o que me deixou mais segura para pensar nas possibilidades e tentar catalogar o material”.

d) Isis Miura Barbosa (Período 2017-2018): “Atuei como bolsista do Núcleo de Imagem Sequencial após a saída da bolsista Mayara no segundo semestre de 2016. Por já estar envolvida com as atividades do NIS tive facilidade para continuar com o trabalho já em desenvolvimento pela bolsista anterior e auxiliar no desenvolvimento e organização de outras atividades. No ano de 2017 foquei-me em catalogar a maior quantidade possível dos novos exemplares de quadrinhos doados à Gibiteca, e organizá-los nas prateleiras disponíveis de forma que fossem encontrados rapidamente caso da necessidade de consulta. Além da catalogação e organização do material, também participei no atendimento ao público nos períodos em que a Gibiteca esteve aberta para leitura e visitação. Ademais, contribuí na criação de uma página no *Facebook* para o NIS e uma outra para o grupo de estudos “Liga de Estudos em Quadrinhos”, composto por voluntários da Gibiteca. Durante o segundo semestre de 2017, os voluntários do NIS demonstraram interesse em participar da “Semana de Ensino, Pesquisa e Extensão - SEPEX UFSC”, e organizamos um total de quatro minicursos ministrados no referido evento; sendo dois deles (Roteiro

para Quadrinhos e Protagonismo Feminino nos Quadrinhos) ministrados por mim em conjunto com outras voluntárias do NIS. Devido a SEPEX auxiliei na confecção de cartazes de divulgação de tais minicursos, juntamente com duas estagiárias do NIS. Por fim, participei das discussões sobre a organização física da sala onde encontra-se atualmente a Gibiteca e da “Liga de Estudos em Quadrinhos”.

OFICINAS NO SEPEX ABERTAS PARA A COMUNIDADE

Este grupo de trabalho, juntamente com estudantes voluntários, e das estudantes estagiárias de design proporcionou, além das demais atividades da Gibiteca, a participação em duas edições da SEPEX - Semana de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFSC.

Foram ministradas oficinas sobre quadrinhos com temáticas diversificadas em 2016 e 2017. Além das Oficinas de TRADUÇÃO EM QUADRINHOS, por Francisca Ysabelle Silveira (então mestrande) e Isis Miura Barbosa, OFICINA DE TIRINHA, estudante de Letras Inglês, foram realizadas:

- a) Roteiro para Quadrinhos;
- b) Protagonismo Feminino nos Quadrinhos;
- c) A estética visual da pichação: Quadrinhos e na Arquitetura;
- d) Quadrinhos rápidos: tiras e charges.

Foi iniciado um projeto de prática de desenho dando mais base à prática do *Desenho de Modelo Vivo* coordenado pelo estudante Artur Paz. Foram Oficinas focadas em algum tema, um problema específico. Duas das oficinas foram *Desenho de Criatura* ministrado por Augusto Demo e também a Oficina *Desenho realista de um Olho* com Maria Alvina, que em 2018 foi monitora de Desenho de Observação. Estes trabalhos aproveitando as potencialidades dos próprios estudantes repassando parte dos seus conhecimentos artísticos teve um resultado muito inspirador.

DIVULGAÇÃO DE ATIVIDADES DE DESENHO E QUADRINHOS

Uma das primeiras iniciativas para dar uma maior visibilidade para a Gibiteca começou com um banner e placas de identificação para serem colocados na porta de entrada da Gibiteca com a finalidade de melhorar a identificação e divulgação das atividades.

As formas de difusão aconteceram principalmente através das redes sociais, mas utilizamos também formas tradicionais como cartazes. Foi criada uma logomarca do Núcleo e montada uma página no *Facebook*: NIS: Núcleo de imagem sequencial. Isto permitiu uma constante troca de informações, avisos, horários de atendimento que funcionou muito bem até 2017. Começou com uma programação que reunia todas as atividades que estavam proximamente conectadas. Foi realizado um trabalho de programação visual de forma voluntária por Thiago Silveira e Augusto Demo.

Augusto Demo desenvolveu uma marca que poderia ser pensada de acordo com cursos ministrados, as cores, a arte. Bastariam pequenas mudanças na arte para a divulgação das oficinas, cursos, palestras, exposições. Há um projeto em andamento do professor Antônio Motta de digitalização dos conteúdos de capa e parte do interior que pode facilitar os registros e incluir os dados do acervo para consulta preliminar aos interessados.

Figura 179 – Revista de Expressão Gráfica, espaço de leitura.



Fonte: Site da Revista Expressão Gráfica do CCE/UFSC.

Um dos registros mais importante sobre as atividades relacionadas com o Núcleo de Imagem Sequencial e a Gibiteca foi publicada na Revista de Expressão Gráfica sob a coordenação do Prof. Douglas Menegazzi. Ele e sua equipe entenderam a proposta de trabalho e incentivaram, registram, entrevistaram e fotografaram o ambiente da Gibiteca naquele momento. Foram expostas as diferentes abordagens ligadas a produção dos quadrinhos, Oficinas de desenho, Disciplina de Desenho, Aquarela e de Quadrinhos, Exposições acadêmicas de arte, Oficinas no SEPEX sobre Estudos e práticas de Quadrinhos.

Publicações do tipo Revista de Expressão Gráfica do CCE são enriquecedores no sentido de divulgação e ampliação das atividades. Estas atividades dão visibilidade ao projeto e permitem pensar num trabalho mais a longo prazo.

GRUPO DE ESTUDOS EM QUADRINHOS

O Grupo de Estudos em Quadrinhos, que depois passou a se chamar de Liga de Estudos em Quadrinhos, começou em 2016 com cinco integrantes, eu como professor responsável, Vinicius Werneck, Isis Miura, Lara Bet Meneghel e José Cordeiro. Depois o número de participantes aumentou em alguns momentos, e sempre mantivemos contato.

As reuniões do Grupo de Estudos em Quadrinhos (Liga de Estudos em Quadrinhos) entre os anos de 2016 até 2018 foram semanais, todas as terças-feiras, entre 17h e 20h ou 21h conforme as demandas e assuntos do dia. Algumas vezes foi necessário discutir a própria forma de organização do Grupo. Estas reuniões se consolidaram como um grupo de discussões temáticas relacionadas aos quadrinhos com discussões de textos teóricos e práticos buscando um maior aprofundamento na linguagem dos quadrinhos.

Houve apresentações e discussões de trabalhos, apresentação de artigos, discussões de livros, capítulos de livros, autores, desenhistas e críticos de quadrinhos, discussões sobre participações em eventos de quadrinhos. Um dos textos discutidos foi o de Eduardo Risso, autor de *Composicion y Narrativa de*

Historieta: comic composition story and storytelling, um desenhista de quadrinhos muito experiente e que fizera palestras no *Comic Con Experience 2016* em São Paulo. Para mim, participar do Grupo de Estudos foi uma das experiências acadêmicas mais ricas de toda minha trajetória como professor.

Figura 180 – Apresentação de projeto de mestrado, 2018.



Fonte: Fotografia do autor, 2018.

Os Quadrinhos fazem parte de uma pedagogia do olhar, uma educação visual, uma linguagem que contempla simultaneamente a leitura de textos e imagens. Participar de discussões entre autores e editores, de público leitor, ajudam na troca de informações, na ampliação de conhecimento e na percepção das formas de visualidade desta arte na contemporaneidade.

Figura 181 – Grupo de Estudos em Quadrinhos, Alê Presser, Cordeiro, Shai, Isis, Débora, Mário, Lara e Vinícius. Agosto, 2017.



Fonte: Acervo do autor, 2017.

Algumas atividades que vinham sendo desenvolvidas pela estudante de forma voluntária foram mais consolidadas com o auxílio da bolsa, principalmente no que tange ao atendimento aos estudantes com interesse na leitura dos quadrinhos e no registro dos quadrinhos doados para a Gibiteca. Em função da visibilidade das atividades relacionadas com Histórias em Quadrinhos na Gibiteca, tivemos um aumento significativo no número de exemplares a partir da doação dos interessados. A Gibiteca passou a ter um sentido como espaço educativo principalmente quando se tornou um espaço aberto, integrado com diversas atividades, um lugar de reunião de orientandos, entre orientandos.

6.2 ENSINO: QUADRINHOS, DESENHO E APRENDIZAGEM

Uma vez que é crescente o número de trabalhos acadêmicos sobre Quadrinhos, tanto na graduação quanto na pós-graduação, a disciplina de Histórias em Quadrinhos e a Gibiteca podem ser, cada vez mais, uma referência de estudos na área. A perspectiva é de no futuro este material possa se constituir num pequeno arquivo público especializado em Quadrinhos. O ambiente da Gibiteca pode funcionar como um complemento das aulas de Histórias em Quadrinhos e possibilitar uma troca de experiências incentivando a formação de grupos de pesquisa e de produção em histórias em quadrinhos.

O número de estudantes interessados na linha de pesquisa em Quadrinhos na UFSC aumentou consideravelmente a partir da Disciplina em Quadrinhos, do Grupo de Estudos em Quadrinhos e das atividades na Gibiteca. Depois de um tempo inativa, quando comecei a ministrar a disciplina a ideia era de uma abordagem mais teórica, relacionada com pesquisa, mas aos poucos foi tomando uma feição um pouco mais prática por conta da necessidade e iniciativa dos estudantes. Mesmo assim, como tinha um cunho multidisciplinar com estudantes de áreas que não tinham o desenho como ferramenta em seus currículos foi deixada aberta a possibilidade de abordagens também teóricas. Ao final, além dos exercícios intermediários, ficou como trabalho final criação de uma história narrada através de imagens sequenciais.

PLANO DE ENSINO DA DISCIPLINA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
MINISTRADAS PELO DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA NO CCE

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS - EGR 5184

Carga horária: 72 h/a

Professor: Mário César Coelho

Ementa

Definições e conceitos. Linguagem dos quadrinhos; estudo de estilos e suportes; personagens, cenários e equipamentos; a diagramação nos quadrinhos; desenho de HQ convencional e na WEB.

Objetivos

Compreender a linguagem das Histórias em Quadrinhos;
Capacidade de narrar uma história dentro do universo das imagens sequenciais.

Conteúdo Programático

Definições e conceitos de História em Quadrinhos;
Estudo da linguagem dos quadrinhos, diagramação, composição, técnicas de desenho;
Personagens, cenários, argumentos;
História das HQs: quadrinistas e os diferentes estilos;
Quadrinhos tradicionais, impressos e na web;
Desenvolvimento do processo de criação, narrativa.

Metodologia

Aulas expositivas sobre a história, linguagem e produção das histórias em quadrinhos. Pesquisas temáticas e leituras de quadrinhos. Estudos das obras dos quadrinistas e os diferentes estilos. Exercícios para o desenvolvimento de uma

história através de imagens sequenciais. Entre as apresentações estão os convidados relacionados com a leitura, coleção e produção de HQs.

Avaliação

A avaliação será realizada através de exercícios em sala de aula, participação nos trabalhos temáticos apresentados em seminários e de um trabalho final que consiste na criação de uma história narrada através de imagens sequenciais.

Bibliografia básica

CHINEN, Nobu. **Aprenda & faça arte sequencial**: Linguagem HQ: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011.

EISNER, Will. **The Spirit**. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4.ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 2.ed. São Paulo: Hedra, 2000.

McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**: Os segredos das narrativas de Quadrinhos, Mangás e Graphic Novels. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2008.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

_____. **Shazam!** 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Col. Debates).

_____. **Vapt-Vupt**. São Paulo: Clemente e Gramani, 2003.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos**: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

Além da disciplina de Quadrinhos, outras disciplinas puderam ser relacionadas com os temas, tais como, Desenho de Observação e Aquarela. Alguns estudantes conseguiram integrar estes conhecimentos fazendo um trabalho unindo desenho, aquarela e histórias em quadrinhos.

Figura 182 – Quadrinhos arte-finalizado.



Fonte: BIANCHI, Anna. **Crônicas de um corpo depressivo**. TCC. (Curso de Graduação em Cinema). 2018.

Na disciplina de Histórias em Quadrinhos houve ainda a oportunidade de convidar quadrinistas e pesquisadores para uma abordagem sobre atuação acadêmica e a prática dos quadrinhos, por exemplo:

- a) Érico Assis, tradutor de quadrinhos e autor de *O Fabuloso Quadrinho Brasileiro*;
- b) Ricardo Manhães, sobre quadrinhos europeus e sua trajetória como quadrinista;
- c) Carlos Ranna, sobre desenho de figura humana;
- d) Grégori Czizewski, dissertação sobre *Watchmen* e tese sobre *Os invisíveis*;
- e) Vinicius Werneck e Alexandra Presser sobre produção de quadrinhos.

Esta disciplina foi oferecida a todos os estudantes da universidade propiciando uma troca intensamente rica de experiências, com discentes de diversas áreas, tais como, Design, Animação, Filosofia, História, Letras Inglês,

Letras Alemão, Agronomia, Arquitetura, Cinema, Jornalismo e mesmo alunos ouvintes. A proposta de trabalhos era aberta a trabalhos escritos e desenhados manualmente ou digitais, dependendo da área e das habilidades dos inscritos. O importante era conseguir uma história, através de imagens sequenciais. Foram gerados dezenas de trabalhos individuais sobre Histórias em Quadrinhos, desenhos, roteiros, leituras e críticas. Muitos trabalhos tiveram como fontes de pesquisa o material da Gibiteca. E muitos destes trabalhos foram bases de desenvolvimentos de pesquisas posteriores, principalmente trabalhos de conclusão de curso.

ORIENTAÇÕES DE TRABALHOS ACADÊMICOS

As orientações de trabalhos de conclusão de curso ou de mesmo de pós-graduação com temática de Quadrinhos foram, quase sempre, orientadas dentro do espaço da Gibiteca, assim como exames de qualificação. A troca de informações e o uso de referências sempre foi imediata. Ter o material disponível nas mãos dos estudantes e pesquisadores faz uma grande diferença para analisar tanto a forma quanto de conteúdo desta linguagem. Abaixo a relação de alguns Trabalhos de Conclusão de Curso (nome dos orientandos e títulos dos trabalhos):

- a) Thuany Braga Kohlbach. **Adaptação literária para história em quadrinhos:** Um conto de Ecos no Porão - vol. 2.
- b) Lucas Bruni de Souza. **O tarô na criação de uma webcomics.**
- c) Matheus Gomes Coelho. História em quadrinhos combinado em prosa.
- d) Jean Lucas Franco. **A história de Nephilim:** Prólogo de uma HQ digital.
- e) Denise Curi da Cunha. **Desenvolvimento de História em Quadrinhos Educacional:** Conservação Ambiental.
- f) Dhiego Pires Cristofolini. **História Non Grata em Quadrinhos:** Histórias em Quadrinhos como Adaptação Literária.

- g) Nathália Hiendicke Moreira Prates. **Prosa HQ: Desenvolvimento de Manual para histórias em quadrinhos.**
- h) Lucas Filappi. **Protagonização de um personagem brasileiro no universo da DC comics.**
- i) Rafael Domiciano. **Devised Landscapes: o processo de criação de concepts de cenários.**
- j) Vitor Hugo Malschitzky. **Desenvolvimento do conceito do episódio piloto de uma série de desenho animado de conteúdo adulto: Baphomet e Seus Amigos.**
- k) Guilherme Albuquerque de Freitas Noronha. **O grotesco nos quadrinhos.**
- l) Paula de Melo Watzko. **Adaptação de conto "La Veille de Sham El Nessim " para o formato dos Quadrinhos.**
- m) Vinicius Werneck. **Ká: Uma HQ independente para Comic-com.**
- n) Jose Cordeiro. **A Guerra do Contestado.**
- o) Klewerton Bortoli. **Teoria.**
- p) Felipe Parucci. **APOCALIPSE, por favor.** Florianópolis, 2015. [TCC]
- q) Pedro Franz BROERING. **A quarta dimensão do trabalho de Bréccia.** 2008. Prêmio nacional: 21 Troféu HQmix, Melhor trabalho de Conclusão de Curso sobre Histórias em Quadrinhos. São Paulo, 2009.
- r) Lia Maestrelli Bizzo. **Percepções sobre uma urbe texturizada: devaneios em sombras, sobras e dobras no espaço.** 2018.

ORIENTAÇÕES DE MESTRADO

- a) Michele Bete PETRY. **Cenas, personagens e história: uma narrativa sobre o cotidiano da cidade Florianópolis (SC) por meio da obra de Sérgio Bonson.** 2010.

- b) Grégori Michel CZIZEWESKI. **Crítica social nas histórias em quadrinhos**: guerra fria, thatcherismo e reflexo do contexto político-social dos anos 80 em Watchmen e V de vingança. 2010
- c) Elizabeth Ghedin KAMMERS. **Traços modernos da cidade**: um estudo sobre as representações de Florianópolis através de pinturas e desenhos (décadas de 1950 e 1960). 2010
- d) Everton de Oliveira MORAES. **Deslocados, desnecessários**": o ódio e a ética nos fanzines punks (Curitiba, 1990-2000). 2010

Outra forma de participação foi como convidado em Bancas dos Programas de Pós-Graduação em História, em Matemática, em Arquitetura e Urbanismo, em Design, na Literatura, nos Estudos de Tradução, em grande parte com o tema dos quadrinhos, ou temas em que pude aprender e relacionar com minha pesquisa.

Há um campo teórico que vem se desenvolvendo na Universidade ligado aos Estudos de Tradução de Quadrinhos, PGET/UFSC, onde participei de bancas, discussões teóricas sobre quadrinhos e jornadas científicas.

Nestas bancas tive o prazer de ter contato com a seriedade de análise dos pesquisadores e dos trabalhos de seus orientandos. Nestas bancas eu aprendi muito na leitura das pesquisas e nas discussões das apresentações.

MESTRADO

- a) Marta Elis Kliemann. **Tradução comentada da HQ L'Essai, de Nicolas Debon**. PGET/CCE/UFSC.
- b) Francisca Silveira. **Tradução comentada da HQ Dans mes yeux, de Bastien Vivès**. PGET/CCE/UFSC.
- c) Djessika Lentz Ribeiro MACIEL. **Última saída para Springfield**: um estudo sobre o desenho animado Os Simpson (1987-2009). 2010.
- d) Gislaine Teixeira Borges GUÉRIOS. **O ensino de perspectiva**: ensaio de uma escrita histórica. 2009.

GRADUAÇÃO

- a) Joatan Preis Dutra. **História e História em Quadrinhos:** a utilização das HQs como fonte histórica político-social. 2002.

6.3 PESQUISA: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ESPACIALIDADE

Como atividade de pesquisa venho investigando faz alguns anos principalmente a relação entre quadrinhos e arquitetura. Em apresentações em encontros acadêmicos, jornadas, seminários, colóquios quase sempre abordo os temas do desenho, a espacialidade, a arquitetura e a narrativa nos quadrinhos.

Relações entre desenho de arquitetura e quadrinhos através da perspectiva.

A paisagem em algumas adaptações literárias para a linguagem em quadrinhos: estudo de Machado de Assis.

Espacialidade em quadrinhos: composição, técnicas gráficas e arquitetura.

Cidades de papel: riscos de cidade.

A estética visual da pichação nos quadrinhos e na arquitetura.

Espaço narrativo em Guido Crepax e Vittorio Giardino.

Vale ressaltar as participações em alguns eventos, tais como:

- a) Participação em alguns dos Eventos sobre Quadrinhos

- b) Jornadas Temáticas de Quadrinhos em São Paulo: **Enquadrando o Real**, no Encontro de Pesquisadores de HQs em Guarulhos, promovido pelo Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP
- c) Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, promovido pelo Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. 2017.
- d) Jornadas de Tradução de Quadrinhos promovidas pela PGET, Letras.
- e) Evento de Literatura e Quadrinhos ocorrida com estudantes do Colégio de Aplicação.
- f) Curso com Manhães e Diego de los Campos. Florianópolis, CIC.
- g) Gibincontro. CFH, UFSC. Curso com Daniel HDR. Gibincontro, Florianópolis: CFH. Talvez este tenha sido um dos primeiros encontros acadêmicos de quadrinhos na UFSC. Foi realizado no CFH e contou com palestras, exposição, workshop, e houve uma defesa de dissertação de história sobre os X-men.

VIAGENS DE ESTUDO

- a) Comic-Con Experience de São Paulo 2016. Palestras com Eduardo Risso e muitos outros artistas do universo dos Quadrinhos.
- b) 44e *Festival International de la Bande Dessinée* de Angoulême. Angoulême, França, janeiro de 2017
- c) Visita à Biblioteca e Gibiteca de Lausanne com o diretor da Gibiteca.

EVENTOS, FEIRAS, JORNADAS, FESTIVAL

Algumas partes deste trabalho em versão muito inicial foram apresentadas em eventos acadêmicos: na II *Jornada Traduzindo Quadrinhos* do PGET – UFSC, na 16. Edição da *SEPEX* na forma de Oficina, na mesa-redonda no ROTFATHER DAY (24/7) na UFSC, comunicação na IV *Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos*, realizada na ECA-USP.

Contato com a produção nacional dos artistas independentes, com suas produções gráficas. Poder conversar com autores, pesquisadores etc.

Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos

Gibincontro.

Encontros Temáticos.

Festival de Bande Dessinée de Angoulême, França, janeiro de 2017.

Viagem de Estudo e apresentação de trabalho.

Visita na Gibiteca de Lausanne, 2016. Visitei a reserva técnica da Gibiteca de Lausanne. Uma das maiores Gibitecas do mundo. Foi quando diferentes formas de catalogação, acondicionamento de material, dos exemplares e dos originais.

Disciplinas relacionadas com desenho.

LITERATURA EM QUADRINHOS NO BRASIL: acervo da Biblioteca Nacional. Rio de Janeiro, 2002.

II BIENAL INTERNACIONAL DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, realizada no Rio de Janeiro, de 11 a 21 de novembro de 1993.

AQUARELAS INGLESAS – SÉCULOS XVIII E XIX. Norwich Castle Museum. Exposição no MASP, 1988.

A ARQUITETURA NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS. Exposição no MASP. São Paulo, julho 1988.

Visitar as cidades de São Paulo, Barcelona, Colônia do Sacramento, Angoulême foi fundamental para a compreensão deste estudo. Em São Paulo, participei do *Comic Con Experience 2016* e visitei a exposição de Jean-Michel Basquiat no Centro Cultural Banco do Brasil. Em Angoulême participei do *44. Festival International de la Bande Dessinée 2017*.

Figura 183 - Primeiras Jornadas de HQs.



Fonte: Jornadas internacionais de Histórias em Quadrinhos, ECA/USP, 2011.

Estas pesquisas e apresentações em encontros acadêmicos propiciaram um amadurecimento dos estudos temáticos em quadrinhos sendo base para o trabalho: *Desenho e espacialidade nos quadrinhos: a persistência do figurativo*.

Participar na organização e apresentação de estudos teóricos e práticos é também uma maneira de incentivar a criação de grupos de trabalho de pesquisa e produção de histórias em quadrinhos. Participar de eventos é trocar experiências enriquecendo as atividades acadêmicas.

Neste capítulo sobre ensino, pesquisa e extensão e a experiência de uma Gibiteca pode-se ver como esta trajetória foi construída com o tempo.

Décadas passadas os quadrinhos ainda eram uma temática com poucos trabalhos acadêmicos e me parece que os estudos dependiam do tipo de quadrinhos a gente gostaria de ler e estudar.

Não é uma simples escolha de um tema.

Mas há uma história que poderia ser contada. A melhor forma em que eu pensei foi através de alguns desenhos para evidenciar como o desenho e a HQs acabaram fazendo parte da minha vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando a gente começa uma pesquisa e aprofunda um tema, nunca saímos do mesmo jeito que entramos. Quando comecei o estudo de mestrado sobre a Ponte Hercílio Luz não sabia o que me esperava do outro lado da ponte. Duas décadas depois eu acabei fazendo uma exposição de desenhos no Museu Histórico de Santa Catarina. Victor Meirelles apareceu num cruzamento de pesquisa, entre quadrinhos e panoramas. Eu resolvi adiar o projeto de pesquisa sobre quadrinhos e comecei o estudo sobre os panoramas que fizeram seguir alguns dos traços de Meirelles na Europa, visitar algumas poucas Rotundas de Panoramas existentes e ver como no retorno ao Rio de Janeiro os Panoramas foram perdidos nos pátios da Quinta da Boa Vista. Parece que retomar a pesquisa que ficou lá longe, uns quinze anos passados foi uma oportunidade de fechar um ciclo de uma viagem acadêmica. Eu retomei o assunto do Angelo Agostini que surgiu na sala de leituras de microfilmes na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. O assunto era desenho. E suas competências.

As várias leituras, as jornadas, as discussões, os ensaios de pesquisa, os temas escritos e desenhados proporcionaram aberturas neste universo fantástico das histórias em quadrinhos. Encontrei grandes pesquisadores, desenhistas pacientes realizando seus quadrinhos, expondo nas salas de aula, nas Feiras dos Parques Gráficos, na *Comic Con*, na primeira Jornada de histórias em quadrinhos na ECA, USP. O entusiasmo que muitos estudantes demonstraram com os estudos de quadrinhos sempre foi muito contagiante. Havia um ensaio que fazíamos para experimentar como a leitura em quadrinhos andava pelo mundo. Estar num ambiente acadêmico, no final do semestre abrir uma história em quadrinhos para ler e ver que reações poderiam ser colocadas. Inicialmente um atrativo maior teoricamente para o público infantil mais de cem anos depois a leitura de quadrinhos em público por adultos pode ser meio depreciativa. Na verdade, na disciplina de quadrinhos, o que eu sempre falei, desde o primeiro dia era de que tínhamos que ler quadrinhos. Não bastava gostar de quadrinhos, era essencial a leitura para ampliar o universo do que achamos o que pode ser os quadrinhos.

Eu acho que o resultado mais importante é descobrir que quadrinhos fala de nossa própria experiência. A linguagem dos quadrinhos fala da nossa relação com o vivido. De nossa experiência com o mundo. Não que a poesia não o faça, ou o cinema, ou a literatura. Mas a relação com os quadrinhos é especial porque é uma forma especial de lidar com o mundo. Há uma trajetória dos quadrinhos como uma arte à margem, por vezes perniciososa e, acima de tudo popular. Ela envolve texto, narrativa, acontecimentos e, principalmente, lida com o desenho. E o desenho tem uma magia que somente ele pode ter. Ele tem um traço, da aspereza ou da ranhura, mas também o traço livre e solto. Das complexidades e dos detalhes, da dureza da vida ou de sua sensualidade. E, sobretudo, o desenho tem uma história. Que começa desde lá, muito, muito longe. Do tempo dos bisões quando se desenhava com tochas em cavernas escuras.

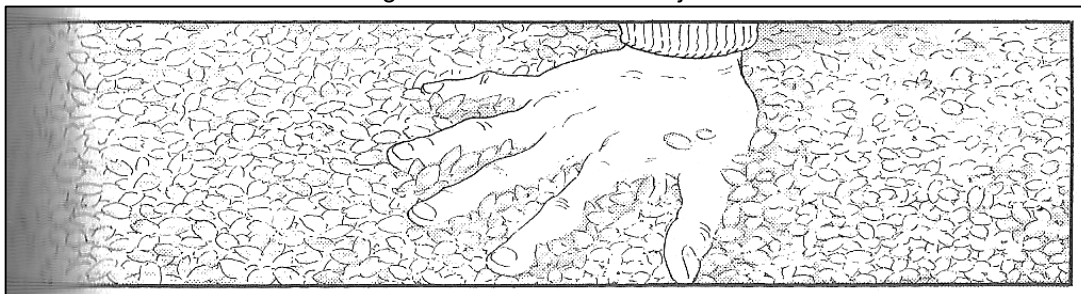
Num trabalho como este, com o tempo exíguo, muita coisa fica de fora, muitos autores, muitos pensamentos, muitas abordagens reduzidas. Mas o que se quis demonstrar aqui, com este escrito, como este universo é amplo e simples ao mesmo tempo. Ele necessita da experiência pessoal, as vezes tão íntima, que ao compartilhar através dos quadrinhos, outras pessoas podem se identificar. Há algumas regras, mas o essencial é contar uma história, narrar um acontecimento, imaginado num planeta distante ou na rua ao lado, em frente aos nossos olhos ou num tempo passado, presente ou ainda, quem sabe, num futuro distante.

Quando estava participando em Angoulême, no *Festival de Bande Dessinée*, 2017, de uma mesa-redonda de mulheres que fazem quadrinhos, uma quadrinista falou "Todo quadrinho é uma aventura!" Para mim isto se tornou uma verdade. E escrever sobre quadrinhos também. É uma aventura sobre diferentes histórias, diferentes caminhos, diferentes artistas. É uma aventura porque, mesmo com todas as previsões você não sabe exatamente como será o fim. Podem acontecer desvios de percursos. E o percurso pode ser longo. Eu me dei conta desta passagem no tempo e das influências na minha formação e na prática cotidiana de desenhar.

Eu não saí a mesma pessoa desta pesquisa. Até mesmo porque desta vez eu não sinto que estou saindo. Parece que agora não há mais entradas ou saídas. Nossa! Eu acho que agora estou num roteiro do Moebius. Ou de McCay. Ou de Peeters.

Ou Taniguchi. Voltamos para um dos quadrinhos que eu mais gosto: *O homem que passeia*. Porque, às vezes, é isto que fazemos na vida. Talvez seja isto que todos os seres humanos da face da Terra deveriam poder fazer na vida algum dia, em algum momento. Apenas passear. Revisitar lugares especiais. Encontrar pessoas. Olhar a paisagem. Abrir gavetas. Perceber a textura da grama. As folhas caindo. As flores caindo. E poder olhar o céu, as nuvens, e deixar o tempo passar. E ele com certeza vai passar. E poderemos ter uma nova história. Uma história em quadrinhos.

Figura 184 - Cama de cerejeira.



Fonte: Taniguchi. **O homem que passeia**, p.136.

REFERÊNCIAS

- A ARQUITETURA NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS. Livro da Exposição. São Paulo: Martins Fontes, 1985.
- Revista abcDesign, n.24. Curitiba: Infólio, 2008.
- ACEVEDO, Juan. **Como fazer histórias em quadrinhos**. Tradução Sílvia Neves Ferreira. São Paulo: Global Editora, 1990.
- ALBERTI, Léon Battista. **Da pintura**. Campinas: Ed. Unicamp, 1989.
- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. Tradução Alexandre Krug, Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna**. Tradução Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- BANKSY. **Guerra e spray**. Tradução Rogério Durst. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012.
- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Tradução Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BASQUIAT: boom for real**. Curated by Dieter Buchhart and Eleanor Nairne. London: Prestel Publishing, 2018.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras escolhidas. v.1 Tradução Sergio Paulo Rouanet e prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. 5.ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- BATMAN, Direção de Tim Burton. Westwood, Califórnia, Estados Unidos: Warner Bros Pictures, 1989. 1DVD (126min).
- BAUDRILLARD, Jean. **A arte da Desaparição**. Organização Katia Maciel. Tradução Anamaria Skinner. Editora UFRJ, N-Imagem, 1997.
- BAUDRILLARD, Jean. **Kool Killer ou l'insurrection par les signes**. Acesso em 23 de outubro de 2016. Disponível em: <http://lpdme.org/projects/jeanbaudrillard/koolkiller.pdf>
- CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975. (Ensaio, v. 10).
- CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.
- CANCLINI, Néstor Canclini. **A globalização imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2003.
- _____. **Culturas Híbridas, Poderes Oblíquos**. In: **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da Modernidade**. Tradução Heloísa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. 4.ed. São Paulo: EDUSP, 2003.

CARLSOON, Benke; LOUIE, Hop. **Street art: técnicas e materiais para arte urbana: grafite, pôsteres, adbusting, estêncil, jardinagem de guerrilha, mosaicos, adesivos, instalações, serigrafia, perler beads.** Tradução Denis Fracalossi. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

CASTELLS, Eduardo. **Traços e palavras: sobre o processo projetual em Arquitetura.** Florianópolis: Editora da UFSC, 2012.

CHINEN, Nobu. **Aprenda & faça arte sequencial: Linguagem HQ: conceitos básicos.** São Paulo: Criativo, 2011.

CHINEN, Nobu. **Linguagem mangá: conceitos básicos.** São Paulo: Criativo, 2013.

CHINEN, Nobu; VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Literatura em quadrinhos no Brasil: uma área em expansão.** In: **Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis.** Organização Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro, Diego Figueira. São Paulo: Criativo, 2014.

CHING, Francis D.K.; BINGGELI, Corky. **Arquitetura de interiores: ilustrada.** Tradução Alexandre F. S. Salvaterra. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

CHING, Francis D.K. **Representação gráfica em arquitetura.** Tradução Luiz A. Meirelles Salgado. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2000.

CIMENT, Gilles; GROENSTEEN, Thierry. **100 Cases de Maîtres: un art graphique, la bande dessinée.** Éditions de la Martinière, 2010.

CIRNE, Moacy. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros.** Rio de Janeiro: Edit. Europa: FUNARTE, 1990.

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

_____. **Por que ler os quadrinhos.** In: LITERATURA EM QUADRINHOS NO BRASIL: acervo da Biblioteca Nacional. Álvaro de Moya, Moacy Cirne (Org.), Naumim Aizen, Otacílio d'Assunção. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

COELHO, Marcelo. **Patópolis.** São Paulo: Iluminuras, 2010.

COELHO, Mário César. **Moderna Ponte Velha: arte e memória da Ponte Hercílio Luz.** Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina. 1997.

_____. **Os Panoramas perdidos de Victor Meirelles: aventuras de um pintor acadêmico nos caminhos da modernidade.** Tese (Doutorado em História). Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina. 2007.

_____. **Ruínas urbanas.** In: Esboços, v.4, n.4, p.39-45, jun./dez. 1996. Esboços. Revista do Programa de Pós-Graduação em História da UFSC. Florianópolis: 1994.

_____. **Sonoros corpos gráficos**. In: FLORES, Maria Bernardete Ramos; PIAZZA, Maria de Fátima Fontes; PETERLE, Patrícia (organizadoras). **Arte e pensamento: operações historiográficas**. São Paulo: Rafael Copetti Editor, 2016.

CORTAZAR, Julio. **Graffiti**. Disponível em: <http://www.literaberinto.com/cortazar/graffiti.htm>

Acesso em 27/03/2017.

CORTEZ, Jayme. **A arte em preto & branco: as técnicas do mestre Jayme Cortez**. Fábio Moraes (Organização). São Paulo: Criativo, 2013.

COSTA, Ivan Freitas da [curadoria]. **QUADRINHOS**. Cristiane B. Futugawa [coordenação editorial]. São Paulo: Museu da Imagem e do Som, 2018.

CRUZ, Bruno. **A arte sequencial: da pintura rupestre aos quadrinhos**. In: **Interstícios: ensaios sobre arte sequencial] quadrinhos; animação e cinema**. N.1 (out.2009). Rio de Janeiro: Pão e Rosas, 2009.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. Tradução Vera Ribeiro. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010. – (Col. toda as Artes)

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. Tradução Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4.ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

EMMERLING, Leonard. **Jean-Michel Basquiat, 1960-1988: The explosive force of the streets**. Koln: Taschen, 2016.

ENQUADRANDO O REAL. Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos, Nobu Chinen (Organizadores). São Paulo: Criativo, 2016.

FOUCAULT, Michel. **Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema**. Organização e seleção de textos Manoel Barros da Motta. Tradução Inês Autran Dourado. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.

GARCIA, Arthur. **Aprenda a desenhar linha clara**. São Paulo: Criativo, 2011.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

GOMBRICH, Ernst H. **A história da arte**. Tradução Álvaro Cabral. 16.ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GOMEZ-PALACIO, Bryony e VIT, Armin. **A referência no design gráfico: um guia visual para a linguagem, aplicações e história do design**. Tradução Marcelo Alves. São Paulo: Blucher, 2011.

GONÇALO, Junior. **A Guerra dos Gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. Tradução Ederli Fortunato. São paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GROENSTEEN, Thierry. **La bande dessinée mode d'emploi**. Liège: Les Impressions Nouvelles, 2007.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução Érico Assis e Francisca Ysabelle Manríquez Reyes. Nova Iguaçu, Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto. **O mundo das histórias em quadrinhos**. Ilustrações Marcio Perassollo. São Paulo: Moderna, 1994.

ISHIKO, Jun. **Não só de trinta anos atrás**. In: NAKAZAWA, Keiji. **GEN pés descalços: Cresça firme, trigo verde**. Tradução Adriana Kazue Sada - "Drik Sada". São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Vol.4.

KRANZFELDER, Ivo. **Edward Hopper: visão da realidade**. Tradução José Luís Luna. Koln: Ed. Taschen, 1994.

LEE, Stan; BUSCEMA, John. **Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel**. Tradução Marilena de Moraes. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014.

LITERATURA EM QUADRINHOS NO BRASIL: acervo da Biblioteca Nacional. Álvaro de Moya, Moacy Cirne (Org.), Naumim Aizen, Otacílio d'Assunção. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.

LUCCHETTI, Marco Aurélio; LUCCHETTI, Rubens. **História em quadrinhos: uma introdução**. In: Revista USP. N.16 São Paulo, dez/jan/fev 1992-1993. (Dossiê Palavra/Imagem) p.25-35.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2.ed. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Col. Primeiros Passos).

LIPSZYC, Enrique. [Idea y textos] **TÉCNICA DE LA HISTORIETA: tratado de dibujo profesional especializado**. Buenos Aires: Escuela Panamericana de Arte, 1966.

MARINO, D. S. Domingues; NOGUEIRA, N. A. da Silva. **Gibitecas como Espaços de formação de leitor e exercício de cidadania**. In: MODENESI, Vasconcellos; BRAGA Jr,

Amaro Xavier (Org.). **Quadrinhos & Educação**: fanzines e usos pedagógicos. Jabotão dos Guararapes: SOCEC, 2016.

MARQUES, Bruno Strohmeier; COELHO, Ilanil. **Em defesa do patrimônio cultural**: a construção midiática da pichação. Cultura audiovisual, memória e narrativas do pertencimento: território e identidade na contemporaneidade. In: XXVIII Simpósio Nacional de História, UFSC, UDESC, 2015.

MARTÍN, Ángel Luis Tendero. **ALT comic book**: una aproximación a la arquitectura. Bernardo Cummins Nogueira (Colaboración). Madrid: ILUS Books, 2014.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Prefácio Nestor García Canclini; tradução Ronaldo Polito e Sérgio Alcides. 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2003.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **QUADRINHOS**: história moderna de uma arte global: de 1968 até os dias de hoje. Tradução Marilena Moraes. Revisão técnica Waldomiro Vergueiro. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. Tradução Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2008.

MELO, Francisco Inácio Homem de. **Cidade, Fotografia, Tipografia**. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Estruturas Ambientais Urbanas, Universidade de São Paulo, 1994.

MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MENDONÇA, Lederly. **A espetacular arte de desenhar quadrinhos**. Fortaleza: Editora Senac Ceará, 2010.

MOYA, Álvaro de. **Anos 50/50 anos**: Edição comemorativa da Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Opera Graphica, 2001.

_____. Apresentação. In: JUBRAN, Alexandre. **SketchBook Custom**. São Paulo: Editora Criativo, sdp.

_____. **História da história em quadrinhos**. 2.ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

_____. **Shazam!** 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. (Col. Debates).

_____. **Vapt-vupt**. São Paulo: Clemente e Gramani, 2003.

NOISEY. Liam Gallagher Vs Cute Kids. Londres, Inglaterra: Vice Media, 2018. 1 vídeo (4 min). Disponível em: <https://youtu.be/2p1Q3vDnfA>. Acesso em 26 abril 2019.

Ô *Catarina*, n.7, Florianópolis, Fundação Catarinense de Cultura e Imprensa Oficial do Estado de Santa Catarina, 1993.

OLIVEIRA JR, LUIS CARLOS. **CORINGA ESTEVE AQUI!** Poéticas da desfiguração no cinema e arte contemporânea. Passagens – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – UFC. V.8, n.2, 2017.

PARRAMÓN, José María; BLASCO, Jesús. **Como desenhar histórias em quadrinhos**. Barcelona: Parramón Ediciones, 1974. (Coleção Aprender Fazendo)

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PEETERS, Benoît. **Lire la bande dessinée**. Champs arts. Casterman, 1998.

PEETERS, Benoît. **The Book of Schuiten**. Barcelona: Casterman / Norma Editorial, 2004.

PIXO Revista de arquitetura, cidade e contemporaneidade. Escritas Urbanas, n.1, v.1, 2017.

POYNOR, Rick. **Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo**. Tradução Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2010.

RAMA, Maria Angela Gomez. **A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: A metrópole nas aventuras de Batman**. Dissertação (Mestrado em Geografia). Programa de Pós-Graduação em Geografia Humana. *São Paulo*, 2006.

RAMIREZ, Juan Antonio. **Arquitectura y relato visual: los comics y el cine**. In: RAMIREZ, Juan Antonio. **Edifícios y sueños: estudios sobre arquitectura y utopia**. Madrid: Editorial NEREA, 1991.

RAMOS, Paulo. **Revolução do Gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Devir, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. Tradução Mônica Netto. 2.ed. São Paulo: EXO Experimental Org.; Ed. 34, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. Tradução Ivone C. Benedetti. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

RISSO, Eduardo. **Black White: o processo criativo de Eduardo Risso**. Tradução Nobu Chinen e Rene Ferri. São Paulo: Criativo, 2012.

RISSO, Eduardo. **Composición y narrativa de historietas: comic composition and storytelling**. Ciudad Autónoma de Buenos aires: Editorial Dicese, 2015. (Master Drawing Course).

RODRIGUES, Edmundo. **Como utilizar corretamente a perspectiva no desenho**. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, Biblioteca Técnico Profissional, sdp.

ROMANCES COMPLETOS DE MACHADO DE ASSIS: Helena, o Alienista, Esaú e Jacó, Memorial de Aires. Adaptação Nilcéia Silva. São Paulo: Editora Rideel, sdp.

SAID, Edward W. **Homenagem a Joe Sacco**. In: SACCO, Joe. **Palestina**: na Faixa de Gaza. Tradução Cris Siqueira. São Paulo: Conrad Livros, 2003.

SILVA, Armando. **Atmosferas urbanas**: grafite, arte pública, nichos estéticos. Tradução Sandra Valenzuela. São Paulo: SESC São Paulo, 2014.

SILVA, Gustavo Lassala. **Os tipos gráficos da pichação**: desdobramentos visuais. Dissertação de Mestrado. Universidade Makenzie. [ano]

SILVEIRA, Marlon Fernando Goulart da. **Da pichação ao pós-grafite**: a interferência estética na paisagem urbana. 2006. TCC (Habilitação em Design Gráfico). Centro de Artes, UDESC.

SPIEGELMAN, Art. **Os quadrinhos depois da bomba**. Tradução Sofia Valtas. In: NAKAZAWA, Keiji. **GEN pés descalços**: O nascimento de Gen, O trigo verde (Hadashi no Gen). Tradução Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011. Vol.1.

STRICKLAND, Carol. **Arte comentada**: da pré-história ao pós-moderno. Tradução Angela Lobo de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

STERCKX, Pierre. **Tintin Hergé's Masterpiece**. Translated by Michael Farr. New York: Rizzoli International Publications, 2015.

TÀPIES. **Genios de la pintura**. Textos Sandra Miranda Cirlot. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, VEGAP, 2001. [Madrid: Susaeta Ediciones, 2001].

TÀPIES, Antoni. **Comunicación sobre el muro**. [site]

TJABBES, Pieter. **Jean-Michel Basquiat**: Coleção Mugarbi. Catálogo de Exposição. Centro Cultural Banco do Brasil. São Paulo, 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

YES IS MORE: um Arqui-comic sobre a evolução arquitetônica. BIG – Bjarke Ingels Group. Barcelona: Taschen, 2009.

ZERO ZINE, Jornal Laboratório do curso de Jornalismo da UFSC. Edição de março de 1992. Florianópolis: Imprefar, 1992.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS CONSULTADAS

- ANGELI. **O lixo da história**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. (Quadrinhos na Cia)
- ANGELI. **Todo Bob Cuspe**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. (Quadrinhos na Cia)
- ANGELI. **Toda Rê Bordosa**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012. (Quadrinhos na Cia)
- ASSIS, Machado de. **O alienista**. [Contos de Machado de Assis] Roteiro e desenhos de Francisco S. Vilachã. Cores de Fernando Rodrigues. São Paulo: Escala Educacional, 2006. (Série Literatura Brasileira em Quadrinhos)
- ARNO. **Pixotes**. Participação de José-Louis Bocquet. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1992.
- BARROSO, Fabiano Azevedo. **Quadrinizar a literatura ou literaturizar o quadrinho?** In: BORGES, Renata F. (Org.) Clássicos em HQ. São Paulo: Peirópolis, 2013.
- BOILET, Frédéric. **O Espinafre de Yukiko**. Tradução Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.
- BIANCHI, Anna. **Crônicas de um corpo depressivo**. TCC. (Curso de Graduação em Cinema). 2018.
- CALIMAN, André. **Revolta!** Curitiba: Edição do autor, 2014.
- CAVALCANTI, Lailson de Holanda. **O Alienista** / Machado de Assis. Adaptação, roteiro e desenhos de Lailson de Holanda Cavalcanti. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2008.
- CKVALHEIYRO, Julius. **Guerra: 1939-1945**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011.
- COCHÉ, Frédéric. **Hic sunt Leones**. Bruxelles: FRMK, 2008.
- CONCEIÇÃO, Eleutério Nicolau. **Dias Velho e os corsários**. Florianópolis: Lunardelli, 1988.
- CONTOS EM QUADROS. Djalma Cavalcante (Org.). Adaptação Célia Alves Lima; ilustrações de José Rodrigues da Silva. Juiz de Fora: Editora UFJF/Musa Editora, 2002.
- CREPAX, Guido. **Valentina**. Tradução José Pinheiro e Maria Teresa Albiero. Porto Alegre: L&PM Editores, 1982.
- CREPAX, Guido. **O bebê de Valentina**. Tradução José A. P. Machado, Maria teresa Albiero, Federico Carotti. Porto Alegre: L&PM, 2018.
- CREPAX, Guido. **Os subterrâneos**. Tradução Federico Carotti. Porto Alegre: L&PM, 1991.
- CRUMB, Robert. **Blues**. Tradução Daniel Galera. 2.ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

DIB, André (Adaptação); SALES, Kleber (Desenhos). **A cartomante**. Machado de Assis. In: DOMÍNIO PÚBLICO. Apresentação Sidney Gusman. Vários autores; vários adaptadores; vários ilustradores. São Paulo: Editora DCL- Difusão Cultural do Livro, 2008.

D'SALETE, Marcelo. **Encruzilhada**. São Paulo: Veneta, 2016.

EISNER, Will. **Nova York**: a vida na grande cidade. Tradução Augusto Pacheco Calil. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

EISNER, Will. **The Spirit**. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1991.

FEVEREIRO, Jo. **A cartomante**. Conto de Machado de Assis. Roteiro, desenhos e arte final. Cores de Jo & Ciça Sperl. São Paulo: Escala Educacional, sdp.

HEUET, Stéphane. **Em busca do tempo perdido** v.1 - No Caminho de Swann: Combray / [Da obra de] Marcel Proust. Adaptação e desenhos Stéphane Heuet. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

HEUET, Stéphane. **Em busca do tempo perdido** v.4 - Um amor de Swann (Parte I). [Da obra de] Marcel Proust. Adaptação e desenhos Stéphane Heuet. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

HERGÉ. **As aventuras de Tintim**. Rio de Janeiro: Record, 1970.

LAERTE. **Modelo Vivo**. Organização Toninho Mendes. São Paulo: Barricada, 2016.

LEPAGE, Emmanuel. **Un printemps à Tchernobyl**. Futuropolis, 2012.

LLAMPAYAS, Ramón (Desenhos); BASTOS, A. de Miranda (textos). **A Viagem da Família Real**: um episódio que mudou a história do Brasil (em quadrinhos). Rio de Janeiro: EBAL- Editora Brasil-América Limitada, 1970.

LOBO, Cesar. **O alienista** [da obra de] Machado de Assis. Adaptação e arte Cesar Lobo. Roteiro Luiz Antonio Aguiar. São Paulo: Ática, 2008. (Clássicos Brasileiros em HQ)

FRAIPONT, Céline; BAILLY, Pierre. **O muro**. Tradução Fernando Scheibe. São Paulo: Nemo, 2015.

FRANZ, Pedro. **Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo**: POTLATCH. Florianópolis, 2012. v.3

FRANZ, Pedro. **Incidente em Tunguska**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. 2105. CEART / UDESC.

GÊ, Luiz. **Avenida Paulista**. Diálogos Luiz Gê e Geraldo Mayrink. 2.ed. Revista pelo autor. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

GÊ, Luiz. **Fragmentos completos**. Diálogos Geraldo Mayrink. In: *Revista Goodyear Especial*. Avenida Paulista: O futuro faz cem anos. São Paulo, 1991.

GÊ, Luiz. **Território de bravos**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

GIARDINO, Vittorio. **As investigações de Sam Pezzo**: O jóquei em fuga, Shit City 1 e 2. V.4. Tradução Luis Lorenzo Rivera. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

GIARDINO, Vittorio. **Little Ego**. Tradução Pier Luigi Cabra. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

KUPER, Peter. **Ruínas**. Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu, Rio de Janeiro: Jupati Books, 2016.

MARCATTI. **A relíquia** [baseado na obra de Eça de Queiroz]. Ilustrações do autor. Apres. Eduardo Valladares. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.

MARCHAND, Bruno; GIRAUD, Jean (MOEBIUS). **Little Nemo**: o Rei Mau. Tomo 2. Tradução Paula Caetano. Lisboa: MERIBÉRICA/LIBER, 1995.

McGUIRE, Richard. **Aqui**. Tradução Érico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2017.

MOON, Fabio. **O Alienista** [da obra de Machado de Assis]. Adaptação Fábio Moon e Gabriel Bá: apresentação de Flávio M. Costa. Rio de Janeiro: Agir, 2007 (Grandes clássicos em *graphic novel*).

MACHADO DE ASSIS. Seleção de textos, notas, estudos biográficos, histórico e crítico e exercícios por Marisa Lajolo. São Paulo: Abril Cultural, 1980 (Literatura Comentada).

MACHADO DE ASSIS ROMANCE. Apresentação Gustavo Corção. N.37. Rio de Janeiro: Livraria Agir, 1966 (Col. Nossos Clássicos).

McCAY, Winsor. **Little Nemo**: Little Nemo in Slumberland Little Nemo in the Land of Wonderful Dreams 1905-1914. Introduction by Bill Blackbeard. Köln: Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1993.

MUTARELLI, Lourenço. **Diomedes**: a trilogia do acidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen pés descalços**: uma história de Hiroshima. Prefácio Art Spiegelman. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001. (Hadashi no Gen).

NAKAZAWA, Keiji. **Gen pés descalços**: uma história de Hiroshima. Prefácio Art Spiegelman. Tradução Sofia Valtas. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2002. 4.ed.

NAKAZAWA, Keiji. **GEN pés descalços**: O nascimento de Gen, O trigo verde. Tradução Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011. Vol.1.

NAKAZAWA, Keiji. **GEN pés descalços**: o trigo é pisoteado. Tradução Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011. Vol.2.

NAKAZAWA, Keiji. **GEN pés descalços**: Cresça firme, trigo verde. Tradução Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. Vol.4.

PARUCCI, Felipe. **Apocalipse, por favor**. Florianópolis: Edição do autor, 2015.

PESSOA, Flavio. **A Cartomante** [Conto de Machado de Assis]. Adaptação Flavio Pessoa e Mauricio Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

PICHARD, Georges. **A Condessa vermelha**: Erzsébet Báthory. [Segundo] Leopold von Sacher Masoch. Adaptação de J. M. Lo Duca. Tradução Luis L. Rivera. São Paulo: Martins Fontes, 1985

PISKOR, Ed. **Hip Hop**: genealogia. Tradução e comentários Rev. Mateus Potumati. São Paulo: Veneta, 2016.

SALES, Kleber; DIB, André. **A cartomante** [da obra de Machado de Assis]. In: DOMÍNIO PÚBLICO. Vários autores. Vários adaptadores. Vários ilustradores. São Paulo: Editora DCL, 2008.

SACCO, Joe. **Palestina**: na Faixa de Gaza. Prefácio Edward W. Said. Tradução Cris Siqueira. São Paulo: Conrad Livros, 2003.

SCHUITEN, François, PEETERS, Benoît. **Le Guide des Cités**. Bruxelles: Paris: Casterman, 2011. [Schuiten-Peeters: *Les Cités Obscures*]

SCHUITEN, François, PEETERS, Benoît. **L'Enfant Penchée**. Photographies de Marie-Françoise Plissart avec la participation de Martin Vaughn-James. Bruxelles: Éditions Casterman, 2010. (Schuiten-Peeters: *Les Cités Obscures*)

SCHUITEN, François. **La Douce**. Bruxelles: Éditions Casterman, 2010.

SCHUITEN, François, PEETERS, Benoît.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. Tradução Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017.

SPIEGELMAN, Art. **À sombra das torres ausentes**. Tradução Antonio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. Tradução Antonio Soares. São Paulo: Cia das Letras, 2005.

SPIEGELMAN, Art. **Breakdowns**: Retrato do artista quando jovem %@! Tradução Vanessa Barbara. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

TAN, Shaun. **A chegada**. São Paulo: Edições SM, 2011.

TANIGUCHI, Jiro. **O homem que passeia**. Tradução Arnaldo Oka. São Paulo: Devir, 2017. (do original Aruku Hito).

TANIGUCHI, Jiro; MOEBIUS. **Ícaro**. Bologna: Coconino Press, 2001. V.1 e 2.

VAUGHN-JAMES, Martin. **La Cage**. Suivi de La Construction de La Cage par Thierry Groensteen. Bologne: Les Impressions Nouvelles, 2010.

WATTERSON, Bill. **Calvin e Haroldo**: o livro do décimo aniversário. Tradução Alexandre Boide. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2013.

WERTZ, Julia. **Entre umas e outras**. Tradução Eduardo Soares. São Paulo: Editora Nemo, 2016.

WILLIAN, Wagner. **Bulldogma**. São Paulo: Veneta, 2016.

WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **DMZ: The five Nations of New York**. New York: DC Comics, 2012.

WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **DMZ: On the ground**. New York: DC Comics, 2006.

WOOD, Brian; BURCHIELLI, Riccardo. **ZDM: Punição coletiva**. Tradução Érico Assis. Barueri, SP: Panini Books, 2016.

SITES CONSULTADOS

<http://edmundorodrigueshq.blogspot.com/2012/01/quem-e-edmundo-rodrigues.html> <Acesso em 18 março 2019>.

<http://lamiri.over-blog.com/article-le-dossier-b-bruxelles-revelations-secretes-55485212.html>
users.belgacom.net/vittorio_giardino_universe

<http://blogsequencial.blogspot.com/2010/11/desenhistas-edmundo-rodrigues.html>

<https://books.google.com.br/>

https://issuu.com/evelyn660/docs/zufiaurre_evelyn_fanzine_terminado

<https://issuu.com/ivanmendoza9/docs/arte-callejero-imendoza-lowres>

<https://paulowdesigner.wordpress.com/2007/04/26/gustavo-lassala/>

<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/pixo>

<http://pipocaenanquim.com.br/musica/tubaroes-voadores---o-dia-que-arrigo-barnabe-musicou-os-quadrinhos-de-luiz-ge/>

<http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/2554>

<http://www2.eca.usp.br/jornadaquadrinhos/CadernoDeResumos-1aJornada.pdf>

<http://www.12-ladouce.com/en/artwork.html> <Acesso em 14 abril 2019>.

http://www.aticaeducacional.com.br/htdocs/secoes/ficha_list.aspx?lit=juvenil

<http://www.discutindoliteratura.com.br/reporte10quadrib.asp>

<http://www.ediouro.com.br/>

<http://www.escalaeducacional.com.br/paradidalitbras09.asp>

<http://www.escalaeducacional.com.br/quadri/cena.html>

<http://www.fumetto-online.it/it/>

<http://www.machadodeassis.com.br/>

<http://www.shauntan.net/books/the-arrival.html>

http://www.zahar.com.br/catalogo_livros.asp?cat=33&ORDEM=A

Liam Gallagher Vs Cute Kids. Youtube. <Acesso em 12 abril de 2019>.

www.10paezinhos.com.br

www.davidcarsondesign.com

www.edpiskor.com

www.editoracriativo.com.br

www.escalaeducacional.com.br

www.gustavolassala.com

www.myfonts.com/fonts/brtype/adrenalina/gallery.html

www.pedrofranz.com.br

www.pichação.com

www.pignon-ernest.com

www.sobreofim.wordpress.com

www.woostercollective.com

O mundo mágico dos quadrinhos invade a Biblioteca Nacional. Equipe UHQ, por Heitor Pitombo, data de 7 novembro de 2002. <http://www.universohq.com/materias/o-mundo-magico-dos-quadrinhos-invade-a-biblioteca-nacional/>

ZDM: um clássico subestimado da Vertigo. Aceso em 13 maio de 2019.

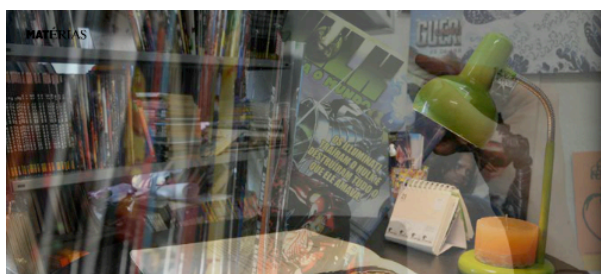
<https://oquadroeorisco.com.br/2018/02/21/zdm-um-classico-subestimado-da-vertigo/>

Entrevista com Bruno Marchand. Acesso em 19 de maio de 2019.

<https://www.bdtheque.com/interview-bruno-marchand-294.html>

ANEXO 1: Publicação da Revista Expressão Gráfica.

Site da Revista no CCE.



Fotos: Anna Carolina Alves e Caroline Lazzari

Entre os objetivos do Núcleo está o de propiciar um ambiente para consulta de material e leitura de histórias em quadrinhos na forma impressa e digital. Além disto, organizar estudos teóricos e práticos incentivando a criação de grupos de trabalho de pesquisa e produção de histórias em quadrinhos.

Os exemplares ficam dispostos em duas prateleiras metálicas e temos uma mesa para leituras e reuniões. Além de espaço físico adequado e equipamentos, uma tarefa sempre urgente é a catalogação e organização do material doado para disponibilizar este material aos leitores e pesquisadores de HQs. O trabalho inclui cuidados com o armazenamento destes tipos de documentos, ou seja, acondicionamento e estrutura física. Estudar e pesquisar imagens sequenciais envolve, muitas vezes, a necessidade de tê-las em mãos, por isso a importância de um lugar onde seja possível encontrar os materiais diversificados, um lugar de encontros e discussões. Além disto, o núcleo visa contatar e fazer parcerias com instituições que abrigam acervos semelhantes de histórias em quadrinhos, pesquisar sobre eventos especiais, cursos, exposições de quadrinhos.

Os Quadrinhos fazem parte de uma pedagogia do olhar, uma educação visual, uma linguagem que contempla simultaneamente a leitura de textos e imagens. A disciplina de Histórias em Quadrinhos tem sido oferecida no curso de Design da UFSC num ambiente onde são convidados quadrinistas, leitores, colecionadores de Quadrinhos. No primeiro semestre de 2016 foram apresentadas as palestras de Érico Assis, autor de "O Fabuloso Quadrinho Brasileiro", sobre o tema das Traduções nos Quadrinhos e a de Ricardo Manhães sobre quadrinhos europeus. Entre o grupo de quadrinistas que vêm procurando divulgar seus trabalhos em espaços locais e nacionais podemos destacar Pedro Franz, que ganhou o prêmio HQmix de melhor TCC na área de quadrinhos e Felipe Parucci que tornou reconhecida nacionalmente a obra "Apocalypse por favor". São quadrinistas reconhecidos nacionalmente e que realizaram trabalhos sobre Quadrinhos na conclusão do curso de Design. Uma vez que é crescente o número de trabalhos acadêmicos sobre Quadrinhos, tanto na graduação quanto na pós-graduação, a disciplina de Histórias em quadrinhos e a Gibiteca do Núcleo de Pesquisa são referências acadêmicas na área. O ambiente da Gibiteca também funciona como um complemento das aulas e uma forma de trocar experiências e incentivar a formação de grupos de pesquisa e de produção em histórias em quadrinhos.



MATÉRIAS

Confira a galeria a seguir (passe o mouse sobre a página para dar zoom). Temos mais galerias nas próximas páginas. Não deixe de checkar!

YO, SAM!



Trabalho desenvolvido durante a disciplina de História em Quadrinhos.
Aluno: Matheus Gomes Coelho.

O desenho como prática criativa

Muito do que fazemos está referenciado com a prática e pesquisa do desenho.

Na experiência do ensino de desenho no ambiente acadêmico percebemos a necessidade de um espaço onde se possa lidar com a prática do desenho e da técnica da aquarela, do desenho de modelo vivo, sem as características formais das aulas com avaliações e presenças obrigatórias.

Este ambiente pode funcionar como um complemento das aulas e uma forma de trocar experiências, incentivando a formação de grupos de arte. Assim, estão sendo desenvolvidos alguns Projetos de Extensão na Universidade que destacam este aspecto de aprendizagem. Entre eles o Atelier de Desenho e Aquarela e a Oficina de Desenho de Modelo Vivo.

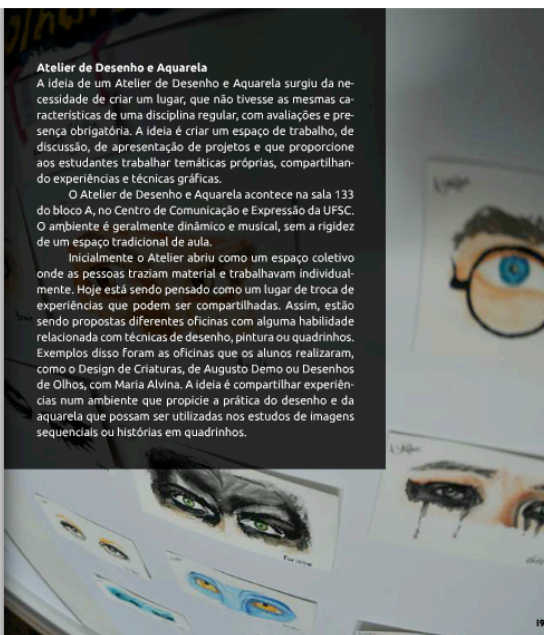
18

Atelier de Desenho e Aquarela

A ideia de um Atelier de Desenho e Aquarela surgiu da necessidade de criar um lugar, que não tivesse as mesmas características de uma disciplina regular, com avaliações e presença obrigatória. A ideia é criar um espaço de trabalho, de discussão, de apresentação de projetos e que proporcione aos estudantes trabalhar temáticas próprias, compartilhando experiências e técnicas gráficas.

O Atelier de Desenho e Aquarela acontece na sala 133 do bloco A, no Centro de Comunicação e Expressão da UFSC. O ambiente é geralmente dinâmico e musical, sem a rigidez de um espaço tradicional de aula.

Inicialmente o Atelier abriu como um espaço coletivo onde as pessoas traziam material e trabalhavam individualmente. Hoje está sendo pensado como um lugar de troca de experiências que podem ser compartilhadas. Assim, estão sendo propostas diferentes oficinas com alguma habilidade relacionada com técnicas de desenho, pintura ou quadrinhos. Exemplos disso foram as oficinas que os alunos realizaram, como o Design de Criaturas, de Augusto Demo ou Desenhos de Olhos, com Maria Alvina. A ideia é compartilhar experiências num ambiente que propicie a prática do desenho e da aquarela que possam ser utilizadas nos estudos de imagens sequenciais ou histórias em quadrinhos.



19



Disciplina de Aquarela.
Ano 2016. Aluna: Vitória.



Disciplina de Desenho de Observação. Ano 2016.
Aluna: Luisa.

Desenho de Modelo Vivo

A ideia deste projeto ressalta a necessidade de um espaço para praticar as técnicas de desenho de modelo vivo. Criado desde 2015, foi organizado por Artur Paz em colaboração com o Centro Acadêmico de Design (CADE UFS) e o NIS. Este ambiente funciona como um complemento das aulas de desenho, de anatomia, incentivando a prática constante do desenho. É uma oficina aberta para a comunidade de desenhistas que funciona regularmente nas terças na Sala 135 do CCE nas terças, das 18:00 às 21:30 horas. Cada participante leva seu material de trabalho, de desenho ou aquarela. Dentre os objetivos destacamos o compartilhamento de experiências e técnicas gráficas que podem ser utilizadas nos estudos de figura humana. Para Artur "a ideia do encontro é proporcionar uma atividade que complemente a formação, contudo, ainda enfrentamos problemas de adequação de uma sala exclusiva para a prática de desenho artístico, iluminação adequada, contribuição voluntária aos modelos". Esta oficina está consolidada com um número regular de participantes que podem possivelmente exercitar e compartilhar diferentes técnicas gráficas.

21



Mostras de Trabalhos

Ao final de cada semestre vem sendo realizadas as Mostras de trabalhos dos estudantes das disciplinas de Desenho de Observação, Aquarela e Histórias em Quadrinhos. Estas mostras são realizadas dentro da Sala de Aula, por razões de segurança e integridade das obras, uma vez que os trabalhos expostos são os originais. Apesar disso, contam com um número expressivo de pessoas por conta da divulgação pelos estudantes do evento nas redes sociais. Estas Mostras ressaltam a importância dos espaços de exposições de trabalhos artísticos na comunidade acadêmica e necessidade de adequação dos espaços.

Os trabalhos expostos são, principalmente, aqueles realizados durante o último mês do semestre. A temática dos desenhos é livre, devendo se ater a alguns requisitos tais como o da observação direta do modelo. Além disto procura-se incentivar a linguagem narrativa do desenho. Na Aquarela o tema é livre sendo recomendado o foco sobre alguma questão relacionada com a paisagem, trajetos, atividades humanas. Nas Histórias em Quadrinhos o trabalho pode ser colaborativo, interdisciplinar, teórico ou prático, basta que tenha como foco a narrativa das imagens sequenciais. Na Mostra de Quadrinhos o que se quer é que as pessoas percebam o aspecto expressivo, crítico e criativo da linguagem dos Quadrinhos.

Além da colaboração voluntária de alguns estudantes, dos grupos de estudo, pesquisadores e criadores de histórias em quadrinhos, participando na organização e apresentação de estudos teóricos e práticos, contamos com uma bolsista do curso de Biblioteconomia do programa Bolsa Cultura de 2016, com o projeto "Histórias em quadrinhos: leitura e pesquisa".*



Exposição de Quadrinhos. Fotos: Marília Hiratomi

Expediente do Núcleo

Professores participantes:

Prof. Antonio Mauro Motta
Prof. Clóvis Geyer
Prof. Mário César Coelho

Estudantes participantes:

Artur Silveira Paz, Vinícius Werneck,
Francisca Ysabelle Silveira, Paula
Watzko, Mayara, Augusto Demo, Isis,
Fáriel, Lara, José Cordeiro, Eduarda
Contezini.

Dados para contato NIS:

Telefone: 3721 9285 (Secretaria EGR)
3721 6401 (Gibiteca)
9905 6789 (Mário)

E-mail: abc1001chy@gmail.com
mccoelho@yahoo.com.br