

Narragonia 3.0

Ficção Científica e

Tecnognose em

Experimentações

Narrativas Gráficas

Gabriel Lyra Chaves

Goiânia

2011



Fav
FACULDADE DE ARTES VISUAIS UFG

cultura
visual
programa de pós-graduação



Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em
Cultura Visual - Mestrado

NARRAGONIA 3.0
Ficção Científica e Tecnognose em
Experimentações Narrativas Gráficas

GABRIEL LYRA CHAVES

GOIÂNIA,
2011



TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **Dissertação** **Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação

Autor (a):	Gabriel Lyra Chaves		
E-mail:	gabrielyra@gmail.com		
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página?	<input checked="" type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não	
Vínculo empregatício do autor	Bolsista		
Agência de fomento:	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior	Sigla:	CAPES
País:	Brasil	UF:	DF
		CNPJ:	00889834/0001-08
Título:	NARRAGONIA 3.0 – Ficção Científica e Tecnognose em Experimentações Narrativas Gráficas		
Palavras-chave:	História em Quadrinhos; Narrativa; Ficção Científica; Deslocamento Conceitual; Tecnognose.		
Título em outra língua:	Narragonia 3.0: ScienceFiction and technognosis in graphical narrative experiments		
Palavras-chave em outra língua:	Comics; Storytelling; Science Fiction; Conceptual Shift; Technognosis		
Área de concentração:	Processos e Sistemas Visuais		
Data defesa: (dd/mm/aaaa)	28/04/2011		
Programa de Pós-Graduação:	Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual		
Orientador (a):	Edgar Silveira Franco		
E-mail:	oidicius@gmail.com		
Co-orientador (a):*			
E-mail:			

*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

3. Informações de acesso ao documento:

Liberação para disponibilização?¹ total parcial

Em caso de disponibilização parcial, assinale as permissões:

Capítulos. Especifique: _____

Outras restrições: _____

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O Sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.

Assinatura do (a) autor (a) _____
 Data: 17 / 10 / 2011

¹ Em caso de restrição, esta poderá ser mantida por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Todo resumo e metadados ficarão sempre disponibilizados.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação na (CIP) GPT/BC/UFV

C512n	<p>Chaves, Gabriel Lyra. Narragonia 3.0. [manuscrito]: ficção científica e tecnognose em experimentações narrativas gráficas / Gabriel Lyra Chaves. - 2011. xxviii, 304 f. : il., figs, tabs.</p> <p>Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais, 2011. Bibliografia. Inclui lista de imagens e CD contendo diagramas explicativos. Apêndices.</p> <p>1. Ficção Científica. 2. Tecnognose. 3. História em Quadrinhos. I. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDU: 74:82-3</p>
-------	--



Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em
Cultura Visual - Mestrado

NARRAGONIA 3.0
Ficção Científica e Tecnognose em
Experimentações Narrativas Gráficas

Gabriel Lyra Chaves

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em
Cultura Visual – Mestrado – da Faculdade de Artes Visuais – FAV/
UFG, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre
em Cultura Visual, sob a orientação do Prof. Dr. Edgar Silveira
Franco.

GOIÂNIA
2011



Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em
Cultura Visual - Mestrado

NARRAGONIA 3.0 – Ficção Científica e Tecnognose em Experimentações Narrativas Gráficas
Gabriel Lyra Chaves

Dissertação defendida e aprovada em _____ de _____ de 2011.
Banca Examinadora:

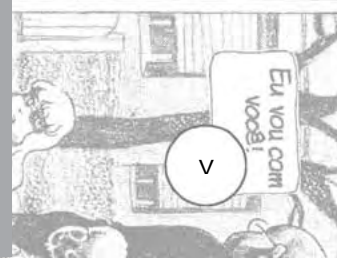
Profº. Dr. Edgar Silveira Franco – FAV/UFG
Orientador e Presidente da Banca

Profº. Dr. Gazy Andraus - FIG/UNIMESP
Membro Externo

Profaº. Dra. Alice Fátima Martins – FAV/UFG
Membro Interno

Prof. Dr. Elydio dos Santos Neto - Universidade Metodista de São Paulo
Suplente do Membro Externo

Prof. Dr. José César Teatini de Souza Clímaco
Suplente do Membro Interno



DEDICATÓRIA

*Às paixões, combustível que move o mundo e impulsiona as jornadas.
Às amizades, que fornecem os pontos de retorno e marcos ao longo do caminho. E a todos aqueles que se alimentam destes dois elementos. A esses - como diria o famoso personagem de Gene Roddenberry - vida longa e próspera!*



AGRADECIMENTOS

Escrevo estes agradecimentos no início de 2011, logo após a virada do ano. E, como é comum em nossa cultura, usei os dias que intermedeiam essa mudança de ciclo para fazer algumas reflexões bastante pessoais, mas inevitavelmente vinculadas ao processo de produção deste texto, que dura pouco mais de dois anos e que tem exigido mobilizações dos mais variados setores de minha vida. Percebi, ao longo da confecção da dissertação que se segue, o dedo de vários amigos, e o reflexo de várias conversas que se fizeram importantes para consolidar o jeito como enxergo o mundo. Queria poder creditar a todos, aqui, mas tenho, sinceramente, medo da empreitada. Este é, sem sombra de dúvidas, um momento de cansaço mental, e estou certo de que omitirei vários nomes importantes, o que seria bastante injusto. Então, em termos gerais, agradeço aos amigos. A todos e a cada um de vocês, pois suas contribuições são, indubitavelmente, importantes para a construção do que eu sou, o que precede e dialoga com a criação desta dissertação. Agradeço, também, a compreensão diante de minhas ausências.

Em um nível mais íntimo, agradeço ao núcleo familiar, alicerce sobre o qual se me construiu todo o resto. A Ivone, pelo amor incondicional e pelas milhares de horas de conversas, sempre



muito importantes para a construção do que eu sou. A Evilásio, por me ensinar, desde o princípio, a decompor e reconstruir o mundo, tanto na forma de ideias e conceitos quanto em formas geométricas. Cada uma dessas habilidades se fez fundamental ao longo dos desdobramentos deste trabalho. Ao casal, agradeço também pela bússola moral, regulada habilmente ao longo dos anos para apontar, sempre, em direção ao respeito – tanto respeito pessoal quanto respeito ao outro. Apesar dos desvios e tropeços característicos de qualquer longo caminho, sua orientação se faz importante e eu procuro segui-la, mesmo quando não consigo. A Bárbara, por todo o suporte, fé e amizade inabalável. A Felipe, pelo apoio constante e perceptível, apesar dos nossos silêncios e divergências. Amo muito a todos vocês, e contribuo orgulhosamente – e da melhor maneira que posso – com a construção do nome de nossa casa.

De maneira mais ampla, à casa Gama Lyra pela longa herança no trato pictórico, e pelo bom humor e maciez diante da vida. E à casa Pinheiro Chaves pela postura dura e firme diante do trabalho, e pela tenacidade na defesa das crenças. Ao meu ver, a mescla das duas coisas, associada à fornalha das paixões e às marteladas do mundo, resultaram em um bom tipo de aço damasco.

A Edgar Franco, por sua amizade e dedicação ao longo do processo, e pela paciência diante das minhas falhas. Sigo seus conselhos e, apesar dos desvios, agradeço imensamente à vida pela sorte de ter tão boa companhia numa empreitada como essas. A Luciana Hidemi, amiga zelosa, que entrou junto a mim nessa jornada, e que contribuiu muito nas encruzilhadas em que nos encontramos. O mesmo vale para o casal Pablo Sérvio e Jordana Falcão, que contribuíram imensamente com conversas, cachaças e cervejas que me ajudaram a manter a sanidade. A Noeli Batista e Keila Silva pelos ombros amigos, conselhos valiosos e pela fé neste trabalho. A Fabiana Coelho pela compreensão, apoio e pelo porto seguro. A Zé César, Leda Guimarães, Manoela Afonso e Alice Martins pelas lições de generosidade e afeto.

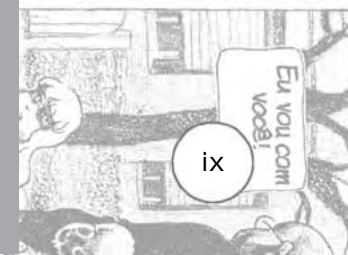


À CAPES, pela bolsa de pesquisa que auxiliou sobremaneira na confecção deste trabalho. Sem essa possibilidade de dedicação exclusiva, eu dificilmente teria conseguido os resultados aqui atingidos.

E, mais uma vez, às dezenas de nomes que, apesar de não pronunciados, se fazem e fizeram presentes.

Um forte abraço!

Sou realmente grato!



RESUMO

Esta pesquisa em poéticas visuais e processos de criação busca dois objetivos distintos: tecer uma reflexão teórica que abarque a linguagem das histórias em quadrinhos, a ficção científica e a tecnognose, observando o relacionamento destes elementos em duas obras de quadrinhos da década de 1980; e criar uma narrativa gráfica que dialogue de forma dinâmica com os aspectos envolvidos na reflexão teórica.

Para tanto, analisei os elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos, observando como eles se articulam para reforçar a mensagem no contexto da narrativa. Também procuro mostrar como o gênero narrativo da Ficção Científica se estrutura, e em que pontos se distancia e aproxima de outros gêneros narrativos. Busco tecer relações entre ficção científica e a definição de tecnognose, conceito que pondera sobre a manifestação de anseios transcendentais em meio a aspectos supostamente laicos da cultura contemporânea. Feito este recorte teórico, analisei duas obras de quadrinhos: Akira, de Katsuhiro Otomo e Ronin, de Frank Miller, observando a articulação de elementos específicos das histórias em quadrinhos e da ficção científica e da tecnognose.

Finalmente, elaboro um histórico de como foi construído meu próprio universo ficcional, Narragonia 3.0, e como este dialoga com os elementos teóricos estudados ao longo da presente dissertação, refletindo também sobre os aspectos formais da criação imagética desta narrativa de ficção científica baseada primordialmente na linguagem dos quadrinhos, mas criada para explorar as múltiplas possibilidades narrativas trazidas por redes sociais, sites e outros suportes digitais presentes na rede Internet.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; Narrativa; Ficção Científica; Deslocamento Conceitual; Tecnognose.



ABSTRACT

This work, done for the area of Visual Poetics and Creation Processes, set out in search of two distinct objectives: a theoretical reflection that embraces the language of comics, science fiction and tecnognose, noting the relationship of these two last elements in comic works of the early 1980s; and create a graphic narrative that reflects what was learned in theoretical deliberation.

To do so, I've examined the elements that constitute the language of comics, watching how they relate to each other in order to convey a message and generate subjective reactions in readers in the context of the story. I've investigated how this narrative genre is structured, and at what points it approximates or take distances from other narrative genres. I've also looked for relationships between science fiction and the definition of techgnosis, a concept which ponders about the manifestation of transcendental yearnings among supposedly secular aspects of contemporary culture. Done this theoretical approach, I will analyze two comics: *Akira*, from Katsuhiro Otomo and *Ronin*, from Frank Miller, observing the articulation of the concepts brought up to date within these comics.

And finally, I will deliberate on how I had built my own fictional universe, and how this speaks to the theoretical elements studied throughout this thesis, also reflecting on the formal aspects of the creation of imagery to *Narragonia 3.0*, a science fiction narrative structure based on the language of comics, but designed to exploit the multiple narrative possibilities brought about by social networks, sites and other digital media over the Internet.

Keywords: Comics, Storytelling, Science fiction; Conceptual Shift; Techgnosis.



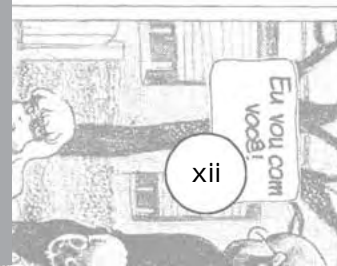
CONVITE

Todos os caminhos são os mesmos: não conduzem a lugar algum. São caminhos que atravessam o mato, ou que entram no mato. Em minha vida posso dizer que já passei por caminhos compridos, compridos, mas não estou em lugar algum. A pergunta de meu benfeitor agora tem um significado. Esse caminho tem um coração? Se tiver, o caminho é bom: se não tiver, não presta. Ambos os caminhos não conduzem a parte alguma; mas um tem coração e o outro não. Um torna a viagem alegre; enquanto você o seguir, será um com ele. O outro o fará maldizer sua vida. Um o torna forte; o outro o enfraquece.

- Carlos Castañeda

A trajetória de um fóton que percorre um labirinto de placas de vidro e espelhos é sempre ambígua. Em essência, ele toma todo caminho possível que estiver à sua disposição (...). Esta ambiguidade permanece até que a observação, realizada por um observador consciente, force a partícula a decidir que caminho havia tomado. Então a incerteza é resolvida – retroativamente – e é como se o caminho selecionado tivesse sido tomado o tempo todo.

- Ray Kurzweil

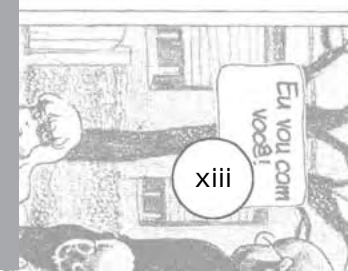


No texto *Introdução aos problemas da filosofia natural* (1930), F. S. Northrop (in HEISENBERG, 1995, p. 9-26) retoma o trajeto de consolidação da mecânica quântica. Neste contexto, o campo das ciências “duras” observa a reintrodução do fator “probabilidade”, expresso de forma consistente pelo *Princípio da Incerteza (ou Indeterminação) de Heisenberg*. De acordo com Northrop, este princípio traz uma mudança paradigmática ao universo da física, alterando a relação entre o experimentador e o objeto de seu conhecimento, fazendo ressurgir o conceito de potencialidade de Aristóteles no âmbito da física moderna. Este movimento remove o caráter axiomático e determinista anteriormente atribuído à mecânica newtoniana, atribuindo à observação consciente de qualquer fenômeno um caráter fundamental em seu resultado.

O item (1) [A relação entre os dados experimentais da física e os conceitos de sua teoria] afirma que os dados experimentais da física não implicam na sua conceituação teórica. Disso segue que o objeto do conhecimento científico jamais é conhecido diretamente da observação, isto é, da experimentação, mas sim pela construção teórica (ou postulação axiomática), especulativamente proposta, e testada indireta e experimentalmente via as consequências que são deduzidas daquela construção. Para se compreender o objeto do conhecimento científico, devemos, portanto, partir de suposições teóricas a seu respeito. (op. Cit, p.12)

Várias reformas de pensamento, paralelas ou subsequentes, fizeram cair por terra a crença de que a escolha e a abordagem dos objetos de pesquisa deveria vir marcada pela impessoalidade, e que é fundamental para a construção de qualquer conhecimento válido o distanciamento entre o pesquisador e seu objeto de estudo – o qual, de acordo com os fundamentos do movimento positivista, não deveria ser objeto de seu interesse, não ao menos a um nível que excedesse, por quaisquer vias, a esfera do puramente objetivo.

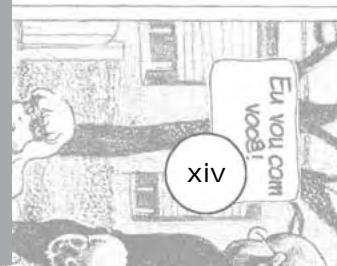
Sou partidário da opinião de que a própria eleição de um objeto ou problema já indica, em si, um envolvimento não puramente objetivo e racional. Acredito, também, que a opção por não se limitar à esfera do pensamento puramente objetivo, na construção do conhecimento,



acaba por gerar abordagens mais ricas. E, na construção e consolidação dessa postura, vejo a contribuição da área de concentração da Arte e, conseqüentemente, da Cultura Visual, juntamente a outras áreas do conhecimento. A subjetividade, quando corretamente unida à objetividade, mostra que estas podem ser vistas não como formas antagônicas de abordagem da realidade, mas sim como forças complementares. Aquele que observa o fenômeno é tão importante quanto o fenômeno em si, pois, sem um observador consciente, os fenômenos são vazios de significação e, em última instância, inexistentes. Esta é parte da importância atribuída ao observador consciente pela mecânica quântica de Heisenberg, e o motivo de trazermos este autor no início do presente trabalho.

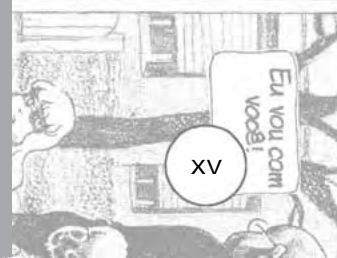
Digo isso agora, no momento em que convido o leitor/fruidor a entrar em contato com este trabalho, uma espécie de reificação de minha jornada pessoal, fruto da análise de meu objeto de pesquisa, para explicar que esse objeto foi escolhido de maneira passional. A relação que tenho com ele dura praticamente toda minha vida, e acredito que continuará ao longo de meus anos, mesmo que inevitavelmente transformada pelos tempos vindouros. Como a maioria das relações saudáveis, já teve seus altos e baixos. Mas posso afirmar que é uma relação que me traz satisfação, e que sinto me enriquecer enquanto pessoa. É um assunto que se mescla à minha história pessoal, e não pretendo disfarçar isso ao longo do texto. Fica, então, oferecido o ingresso para esta caminhada através da linguagem das histórias em quadrinhos e de experiências narrativas que derivam dela e, mais especificamente, a alguns de seus traçados pelo território da ficção científica, na tentativa de observar o fenômeno de geminação de dois elementos aparentemente antagônicos: ciência e transcendência.

Desejo, contudo, que o transparecer desse envolvimento sirva como forma de criar uma conexão e, quiçá, uma identificação entre o que eu escrevo e os pensamentos e sentimentos de quem entrar em contato com essa dissertação, para que a leitura seja, ao menos em parte, tão prazerosa quanto tem sido a realização do trabalho.



Ao longo do texto será visível a alternância entre as pessoas que uso nas conjugações verbais. Cabe aqui, portanto, uma breve explicação. Retomando o raciocínio inicial, acredito que um objeto, separado de um observador, não é capaz de carregar qualquer significado. Deste modo, o presente trabalho só fará qualquer tipo de sentido quando lido. Pensando nisso é que eu conjugo vários verbos na primeira pessoa do plural (nós). Quando eu fizer isso, é porque estou chamando sua atenção e dialogando diretamente contigo. Não pretendo me valer da impessoalidade comumente associada a esse pronome. Pretendo, sim, fortalecer o diálogo e me assegurar de que, apesar das possíveis divergências de pensamento, seguimos juntos através dos caminhos aqui propostos.

Aos que aceitarem o convite, boa viagem!



Sumário

DEDICATÓRIA	vi
AGRADECIMENTOS	vii
RESUMO	x
ABSTRACT	xi
CONVITE	xii
INTRODUÇÃO	1
No princípio	1
Paixões e engodos	3
Descaminhos e reencontros	4



Destino	9
Plano de viagem	10
1. A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	13
1.1 – Enquadrando	13
1.2 – Definição	15
1.3 – Os elementos da linguagem dos quadrinhos	21
1.3.1 – Quadro ou vinheta	21
1.3.2 – Enquadramento e requadro	22
1.3.3 – Sarjeta	24
1.3.4 – Página enquanto enquadramento	25
1.3.5 – Percepção visual global	25
1.3.6 – Balões de fala e recordatório	26
1.3.7 – Onomatopéias	33
1.3.8 – O tempo nos quadrinhos	37
1.3.9 – Sinestesia e quadrinhos	47
1.4 – Diferentes representações dos quadrinhos	55



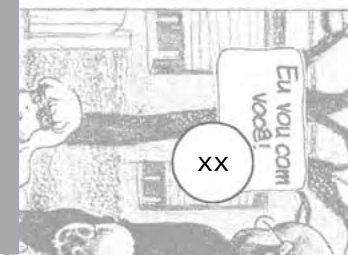
2. FICÇÃO CIENTÍFICA E TECNOGNOSE	60
2.1 – Imaginário social, deslocamento conceitual e o cânion da ficção científica	61
2.2 – O Caráter Antecipatório de Neuromancer e as projeções de Ray Kurzweil	69
2.3 – Conceituando Ciberespaço e Tecnognose: Os Exemplos de Neuromancer e Matrix.	73
3. TECNOGNOSE, FICÇÃO CIENTÍFICA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	79
3.1 – Akira	80
3.1.1 – <i>Estrutura Narrativa</i>	81
3.1.2 – <i>Humanos em série: biotecnologia e apocalipse</i>	104
3.1.3 – <i>Número 19: Zen e o abismo crença/ciência</i>	108
3.1.4 – <i>Tetsuo/Kaneda: cyberpunk, anti-heróis e distopia</i>	122
3.1.5 – <i>Kay: a figura da amazona e o poder do amor</i>	124
3.1.6 – <i>O que encontramos</i>	126
3.2 – Ronin	128
3.2.1 – <i>Estrutura Narrativa</i>	129



3.2.2 – <i>Virgo/Agat: a biotecnologia e a personificação do mal</i>	150
3.2.3 – <i>Billy/Ronin: honra, inocência e libertação</i>	154
3.2.4 – <i>Casey: a figura da amazona e o poder do amor</i>	156
3.2.5 – <i>O que encontramos</i>	159
4. A CONSTRUÇÃO DE NARRAGONIA 3.0	163
4.1 Repensando o terreno	165
4.2 Projetos	167
4.2.1 <i>Projeto estrutural</i>	167
4.2.2 <i>Projeto arquitetônico</i>	169
4.3 Alicerces	172
4.4 Estrutura	174
4.6 Cronologia	179
4.6.1 <i>A Grande Crise (2010-2017)</i>	180
4.6.2 <i>Neo-Puritanismo (2017-2020)</i>	182
4.6.3 <i>Despotismo Israelí (2020-2026)</i>	183
4.6.4 <i>Revolta Deística</i>	185



4.6.5 <i>Lapso Titânico</i>	188
4.6.6 <i>Neo-Renascença</i>	190
4.7 Poética visual	192
4.8 – Resultados	217
4.8.1 – <i>Capitão Roberto Torres</i>	219
4.8.2 – <i>Jonas Carvalho</i>	238
4.8.3 - <i>Vitor Carvalho</i>	248
4.8.4 – <i>Francisco Herbert</i>	251
4.8.5 – <i>Vitruvio</i>	255
5. Considerações Finais: Ponderando sobre o trajeto	269
BIBLIOGRAFIA	274



Lista de Imagens

Imagem 1 - Gabriel Lyra - Estudos	5
Imagem 2 - Gabriel Lyra - Página completa, <i>Punhal</i> , 2003.	6
Imagem 3 – Pinturas rupestres encontradas nas cavernas de Chauvet e Lascaux, França. Disponível em < http://coquinadaily.com/daily/htmldaily/o8o3o5.shtml >, acesso em 19/02/2010.	19
Imagem 4 – McCLOUD, 2005, p. 10	20
Imagem 5 – EISNER, 2001, p. 90	23
Imagem 6 – McCLOUD, 2005, p.3	23
Imagem 7 - Bill Watterson, <i>Calvin e Haroldo</i> , disponível em < http://depositodocalvin.blogspot.com/ >, acesso em 19/02/2010	24
Imagem 8 – EISNER, 2001, p.47	24
Imagem 9 – Hal Foster, <i>O príncipe valente</i> . Disponível em <i>The Watcher and The Tower</i> < http://thewatcher.espacioblog.com/post/2007/10/16/caimic-praancipe-valiente-harold-foster-ediciain-manuel >, acesso em 19/02/2010.	26
Imagem 10 – Marco Todeschini, <i>La Fabbrica</i> , p.3	27
Imagem 11 – Marco Todeschini, <i>La Fabbrica</i> , p.5	27



Imagem 12 - Richard F. Outcault, Yellow Kid, 08/11/1986. Disponível em < http://cartoons.osu.edu/yellowkid/index.htm >, acesso em 19/02/2010.	28
Imagem 13 - KATSUHIRO, <i>Akira</i> , vol. 01, p. 19	29
Imagem 14 - GOSCINNY & UDERZO, sem data, p. 18	30
Imagem 15 - GAIMAN <i>et. al.</i> , 2001, p. 91	31
Imagem 16 - MILLER, <i>Ronin</i> , vol. 01, p. 13	32
Imagem 17 – SACCO, 2004 p. 10	33
Imagem 18 - KIETH, 2002, p. 35	35
Imagem 19 - Diagrama de sequência induzida de leitura	35
Imagem 20 – HIROAKI, vol. 23, p. 60 (segue a ordem de leitura de mangá)	36
Imagem 21 - recorte de imagem comum	38
Imagem 22 – McCLOUD, 2001, p. 64	38
Imagem 23 – Fernando Gonsales, <i>Niquel Náusea</i> , disponível em < http://www2.uol.com.br/niquel/bau.shtml >, acesso em 11/04/2010.	39
Imagem 24 – McCLOUD, 2005, p. 64 e 65	40
Imagem 25 - SACCO, 2004, p. 03.	41
Imagem 26 - SACCO, 2004, p.05	42
Imagem 27 - Fotografia de objeto em movimento. Disponível em < http://www.atividadefisica.net/juno7.htm >, acesso em 15/05/2010.	43
Imagem 28 - JODOROWSKY & GIMENEZ, 2001, p. 10	43
Imagem 29 - Desfoque de movimento em segundo plano. Disponível em < http://www.graphicshunt.com/wallpapers/images/running_cheetah_-1248.htm >, acesso em 15/05/2010	44
Imagem 30 - YOSHIYUKI, 2004, p.62	45
Imagem 31 - CAZA, 1980, p.05	46
Imagem 32 - CAZA, 1980, p.06	46



Imagem 33 - McCLOUD, 2005, p.71	47
Imagem 34 – GAIMAN & VESS, 2002, p.15	49
Imagem 35 - WINDSOR-SMITH, 2003, p. 121	50
Imagem 36 - GAIMAN & VESS, 2002, p.04	52
Imagem 37 – UDERZO & GOSCINNY, sem data (2), p. 19	54
Imagem 38 - UDERZO & GOSCINNY, sem data (2), p. 18	55
Imagem 39 - McCLOUD, 2005, p.128.	55
Imagem 40 - KATSUHIRO, Akira, vol. 01, p. 2	81
Imagem 41 - KATSUHIRO, Akira, vol. 01, p. 05 e 06.	82
Imagem 42 - KATSUHIRO, Akira, vol. 01, p. 07 e 08.	83
Imagem 43 - KATSUHIRO, Akira, vol. 08, p.62: Kaneda encontra Takashi, Kiyoko e Masaru.	85
Imagem 44 - KATSUHIRO, Akira, vol. 04, p. 08	86
Imagem 45 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 26 e 27	87
Imagem 46 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 28 e 29	88
Imagem 47 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 30 e 31	89
Imagem 48 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 32 e 33	90
Imagem 49 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 34 e 35	91
Imagem 50 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 38 e 39	92
Imagem 51 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 42 e 43	93
Imagem 52 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 46 e 47	94
Imagem 53 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 48 e 49	95
Imagem 54 - KATSUHIRO, Akira, vol. 16, p. 50 e 51	96
Imagem 55 – KATSUHIRO, Akira, vol. 07, p. 21	104
Imagem 56 - KATSUHIRO, vol. 08, p. 45 e 46	106
Imagem 57 - KATSUHIRO, vol. 20, p. 62	107
Imagem 58 - KATSUHIRO, Akira, vol. 20, p. 16 e 17	109



Imagem 59 - KATSUHIRO, Akira, vol. 20, p. 18	110
Imagem 60 - KATSUHIRO, Akira, vol. 20, p. 22 e 23	111
Imagem 61 - KATSUHIRO, Akira, vol. 20, p. 24 e 25	112
Imagem 62 - KATSUHIRO, Akira, vol. 20, p. 26 e 27	113
Imagem 63 - KATSUHIRO, Akira, vol. 20, p. 28 e 29	114
Imagem 64 - KATSUHIRO, Akira, vol. 20, p. 30 e 31	115
Imagem 65 - KATSUHIRO, Akira, vol. 20, p. 32 e 33	116
Imagem 66 - KATSUHIRO, Akira, vol. 20, p. 27	117
Imagem 67 - KATSUHIRO, Akira, vol. 02, p. 58	123
Imagem 69 - KATSUHIRO, Akira, vol. 22, p. 22-23	124
Imagem 70 - KATSUHIRO, Akira, vol. 28, p.51	125
Imagem 71- KATSUHIRO, Akira, vol. 37, p. 27.	126
Imagem 72 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 01 – O samurai e seu daimyo, Ozaki	129
Imagem 73 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 08 - Agat e a morte de Ozaki	130
Imagem 74 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 12 e 13	131
Imagem 75 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 14 e 15	132
Imagem 76 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 16 e 17	133
Imagem 77 - MILLER, Ronin, vol.01, 36 e 37	134
Imagem 78 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 60 e 61	136
Imagem 79 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 62 e 63	138
Imagem 80 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 65 e 69	139
Imagem 81 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 72 e 73	141
Imagem 82 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 74 e 75	142
Imagem 83 - MILLER, Ronin, vol. 02, p. 46	145
Imagem 84 - MILLER, Ronin, vol. 02, p. 10 e 11	146
Imagem 86 - MILLER, Ronin, vol. 03, p. 04 e 05	146



Imagem 85 - MILLER, Ronin, vol. 02, p. 52 e 53	146
Imagem 87 - MILLER, Ronin, vol. 03, p. 37	148
Imagem 88 - MILLER, vol. 03, p. 82 e 83	149
Imagem 89 - MILLER, Ronin, vol. 03, p. 96	150
Imagem 90 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 22 e 23	155
Imagem 91 - MILLER, Ronin, vol. 02, p. 26 e 27	157
Imagem 92 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 79	160
Imagem 93 - MILLER, Ronin, vol. 01, p. 83	161
Imagem 94 – Detalhe de Hecatônquiro	186
Imagem 95 - matriz (invertida) em poliestireno	193
Imagem 96 - estudos para Carvalho	193
Imagem 97 - Exemplo de imagem vetorial	195
Imagem 99 – Estudos para Hell	195
Imagem 98 - Exemplo de imagem vetorial	195
Imagem 100 – Avanço na experimentação, utilizando cores e uma proposta de cenário.	195
Imagem 101 – estudo da página 1 da HQ Bendito peixe , publicada em perfil de rede social.	196
Imagem 102 - estudo da página 2 da HQ Bendito peixe , publicada em perfil de rede social.	197
Imagem 103 - estudo de página ainda não publicada.	198
Imagem 104 - Estudo para a HQ Campo ; grafite sobre sulfite	199
Imagem 105 - Tratamento em software vetorial (Adobe Illustrator)	200
Imagem 106 - Tratamento em software vetorial (Adobe Illustrator) e software de raster (Adobe Photoshop)	201
Imagem 107 - Primeiro estudo para Vitor Carvalho	202
Imagem 108 - Primeiro estudo de releitura de imagem de Abu Ghraib	203
Imagem 109 – Estudo; grafite, pastel seco e ponta-porosa sobre craft	204
Imagem 110 - Estudo; grafite, aquarela, aguada e ponta-porosa sobre craft	205



Imagem 111 - Estudo; grafite, aquarela e ponta-porosa sobre craft	206
Imagem 112 – Página de Invasão, sem finalização digital	207
Imagem 113 - Estudos de Flavio Hoffe	208
Imagem 114 - Estudo para Górgona; grafite sobre canson texturizado	209
Imagem 115 - Tratamento em software vetorial	209
Imagem 116 - Tratamento em software vetorial	209
Imagem 117 - Górgona transformada	210
Imagem 118 - Memórias de Campo Humanitário 1	211
Imagem 119 - Vitor e Lilian	212
Imagem 120 - Memórias de Campo Humanitário 2	213
Imagem 121 - Camadas de sombra sobrepondo imagem	214
Imagem 122 - Colorização original, em software vetorial	214
Imagem 123 - Atena, grafite sobre sulfite	215
Imagem 124 - Atena, camadas de sombra sobrepondo desenho	215
Imagem 125 - Desenho sem finalização, grafite sobre sulfite	216
Imagem 126 - Desenho finalizado em software de raster, com camadas de sombra sobrepondo o original	216
Imagem 127 - Moradores pedindo paz na ação policial. Foto de Hermes Corrêa	223
Imagem 128 - Policiais armados. Imagem de Bradley Will	224
Imagem 129 - Violência policial. Imagem de Bradley Will	224
Imagem 130 - Imagem de divulgação do Residencial Triunfo - disponível em < http://4.bp.blogspot.com/_6ONAYm7pkrI/SGouofaPuul/AAAAAAAAAHA/_En76iar4is/s1600-h/fgdfgsdfg.JPG >, acesso em 16/03/2011	225
Imagem 131 - Imagem de divulgação do Residencial Triunfo II - disponível em < http://compreseuimovel.zip.net/ >, acesso em 16/03/2011	226
Imagem 132 - Capitão Roberto Torres, avatar para perfil	227



Imagem 132 - Entrega, p. 01	229
Imagem 133 - Entrega, p. 02	230
Imagem 134 - Momentos de reflexão	232
Imagem 135 - Sansão convencendo infiel a abrir o bico	233
Imagem 136 - Efeito Colateral 1	234
Imagem 137 - Efeito Colateral 2	235
Imagem 138 - Foto para arquivo do governo, tirada após dois meses instalados no Campo de Catalão.	239
Imagem 139 – À luz de Deus	240
Imagem 140 – Caminhada no Campo	242
Imagem 141 - Fila do banho	243
Imagem 142 - Fila do pão com peixe	244
Imagem 143 - Coincidência ou reincidência?	245
Imagem 144 - Jonas e o chocolate	246
Imagem 145 – Filho	247
Imagem 146 - Eu, Lilian e Jonas (no forno)	250
Imagem 147 - Avatar de Chico Herbert	251
Imagem 148 - Bendito peixe (página 01)	253
Imagem 149 - Bendito peixe (página 02)	254
Imagem 150 - Avatar de Vitruvius	255
Imagem 151 - Maio do Ano 5 (2131). Aula de História com crianças de Catalão.	256
Imagem 152 – Hecatônquiros	258
Imagem 153 - Invasão (página 01)	260
Imagem 155 - Invasão (página 02), não possui comentários.	261
Imagem 156 - Invasão (página 03)	262
Imagem 157 - Invasão (página 04)	263



Imagem 158 - Invasão (página 05)	264
Imagem 159 - Capitão Torres	265
Imagem 160 - Patrícia Madeus	266
Imagem 161 - Medusa	267

Diagramas

Diagrama 01 - Cronologia de Narragonia 3.0	191
--	-----



INTRODUÇÃO

No princípio

*Se não olho pra trás com clareza
Um futuro obscuro aguardarei
Mas aquela semente que sonhei
É a chave do tesouro que eu tenho
Como posso saber de onde venho
Se a semente profunda eu não toquei?*
- Mestre Ambrósio

No início de minha adolescência, por volta dos 14 anos, tive a oportunidade de entrar em contato com um tipo diferente de História em Quadrinhos (doravante, também nas formas *quadrinhos* ou *HQ*). Ao contrário das de Maurício de Souza, destinadas principalmente ao público infantil – não que não seja lida por adultos, mas o contato é bastante comum no período de letramento/alfabetização e durante o restante da infância – ou das histórias ditas de *mainstream*, categoria em que se encaixam os super-heróis familiares ao mundo ocidental e sua incessante e maniqueísta luta contra o crime, conheci o que se convencionou chamar de Quadrinhos Autorais, com enredos mais complexos, histórias que se concluíam e desenhos cuidadosamente elaborados. A partir de então, o que era um passatempo se tornou paixão, e é



Introdução

essa mesma paixão que, ainda hoje, me motiva a estudar e exercitar essa forma de linguagem e suas potencialidades.

Durante este período, li algumas obras que foram marcantes devido a sua abordagem, tão distinta do que até então eu conhecia em termos de narrativa. Meus primeiros contatos com a ideia de tempo não-linear foram feitos via HQ, ou os primeiros vislumbres da possível – mas até então improvável – união entre religião e ciência atuais, que caminhavam separadamente em minhas formas de compreensão. Toda uma sorte de reflexões sobre mitos, crenças, fatos históricos e suas interpretações me foram apresentadas através desta forma de linguagem. E ainda hoje acredito que as histórias em quadrinhos sejam um suporte privilegiado para a construção de narrativas de qualquer natureza, dada sua versatilidade.

Deparei-me com uma série de álbuns e *graphic novels*, adentrando no que se convencionou chamar de quadrinhos autorais – tratarei de todas estas definições no primeiro capítulo, explicando-as em detalhe. Artistas e roteiristas que criam enredos complexos e envolventes, como o chileno Alejandro Jodorowsky, o inglês Alan Moore e o brasileiro Lourenço Mutarelli; crônicas e críticas à vida cotidiana do homem urbano, como as do brasileiro Angeli, do espanhol Miguelanxo Prado e do norte americano Will Eisner; obras que ficariam entre pesquisa histórica, jornalismo investigativo e relatos autobiográficos, como os trabalhos do sueco Art Spiegelman, do maltês Joe Sacco e da iraniana Marjane Satrapi; desenhos e pinturas que expandiram, em muito, minha visão sobre as possibilidades de se representar imagens nas HQs, como os trabalhos do japonês Yoshitaka Amano, do norte-americano Dave McKean e do brasileiro Antônio Amaral.

Dada esta visão panorâmica, gostaria de me ater a alguns detalhes sobre a construção desta relação, fundamental para a definição da atual pesquisa e de seus problemas.



Paixões e engodos

1. Sandman é uma revista de história em quadinhos, criada pelo roteirista Neil Gaiman, em 1988, e desenhada por uma série de artistas para o selo Vertigo da Editora DC Comics. Suas histórias descrevem a vida de Sonho (que também é conhecido como Morpheus, Sandman, Oneiros, Oniromante e Lorde Moldador, entre outros nomes), o governante do Sonhar (o mundo dos sonhos) e sua interação com o universo, os homens e outras criaturas. Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Sandman_\(Morfeus\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Sandman_(Morfeus))>, acesso em 22/06/2009.

2. Neil Gaiman (Portchester, 10 de novembro de 1960) é um autor de romances e quadinhos inglês. Vive em Minneapolis, Estados Unidos da América com sua ex-mulher, Mary McGrath, e três filhos: Holly, Michael e Maddy Gaiman. Entre suas obras em prosa estão "Deuses Americanos" e "Belas Maldições", a segunda

As paixões são como ventanias que enchem as velas dos navios; às vezes elas oprimem, mas sem elas não se poderia navegar.

- **Voltaire**

Sempre me vi movido por paixões. Acho muito mais fácil me envolver e dedicar a devida atenção – o que, muitas vezes, significa mais do que eu poderia ou deveria fazer racionalmente – a situações, pesquisas, amizades, relacionamentos ou trabalhos quando estou, de uma forma ou outra, envolvido em um nível que vai além do objetivo. E foi assim que me envolvi, no início da adolescência, com as HQ. Em 1994, quando era aluno da oitava série (atualmente, nono ano), fui chamado por um amigo de sala. Era aula de matemática e ele, Zé Walter, tinha um gibi escondido dentro do livro aberto, compondo aquela cena clássica que todos já devem ter visto. Era um aluno muito mais velho do que os outros. Devia ter uns 23, 24 anos. Eu tinha 14, mesma faixa etária da turma. E, talvez pela diferença de idade, e por toda a gama de experiências que a passagem de tempo costuma trazer consigo, ele me mostrou um tipo de HQ que até então eu não conhecia. Minha experiência dentro deste universo de leitura estava restrita, como eu disse anteriormente, aos personagens de Maurício de Souza, ou ao conhecido universo dos super-heróis, homens fortes, geralmente brancos, dotados de várias sortes de habilidades sobre-humanas, combatendo o crime vestidos em suas roupas coladas, e envolvidos com mulheres também brancas, lindas, magras, lânguidas e insinuantes. Zé Walter, no meio da dita aula, me chamou: "Vi que você gosta de gibi... Dá uma olhada nisso aqui." Era um dos primeiros números de *Sandman*¹, de Neil Gaiman², relatando a descida de Morpheus – referência à deidade grega, e não ao ícone pop posteriormente criado pelos irmãos Wachowski³, no filme *Matrix*⁴ – ao inferno, em busca de recuperar um de seus "objetos de poder". Referências mitológicas de diversas matrizes foram cruzadas com maestria, ali.



em parceria com Terry Pratchett; e sua criação quadrinística mais conhecida é Sandman, que tem como personagens principais Sandman, a personificação antropomórfica do Sonho, também é conhecido como Morpheus, numa referência à mitologia grega e seus irmãos, Morte, Destino, Delírio, Desejo, Desespero e Destruição.

Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Neil_gaiman>, acesso em 15/04/2010.

3. Larry e Andy Wachowski, conhecidos como os irmãos Wachowski, são roteiristas e diretores e produtores da indústria cinematográfica norte-americana, geralmente lembrados pela criação da série Matrix. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Wachowski_brothers>, acesso em 09/01/2010.

4. The Matrix (no Brasil, apenas Matrix) é uma produção cinematográfica norte-americana e australiana de 1999, dos gêneros ação e ficção científica, dirigido pelos irmãos Wachowski e protagonizado por

De acordo com o senso comum, “perdi” essa aula, a próxima e o recreio. E, felizmente, tenho “perdido” muito tempo com quadrinhos, desde então.

Esse envolvimento com o universo dos quadrinhos continuou, mas o evento em questão significou um marco no processo de ampliação em meu horizonte de leitura, me pondo em contato com obras que gozaram de maior liberdade de criação, o que implicava em artes mais bem elaboradas e em histórias que me pareciam mais interessantes.

Descaminhos e reencontros

Tudo é um entre um milhão de caminhos. Portanto, você deve sempre ter em mente que um caminho não é mais do que um caminho; se achar que não deve segui-lo, não deve permanecer nele, sob nenhuma circunstância. Para ter uma clareza dessas, é preciso levar uma vida disciplinada. Só então você saberá que qualquer caminho não passa de um caminho, e não há afronta, para você nem para os outros, em largá-lo, se é isso que seu coração lhe manda fazer. Mas sua decisão de continuar no caminho ou largá-lo deve ser isenta de medo e de ambição. Eu lhe aviso. Olhe bem para cada caminho, e com propósito. Experimente-o tantas vezes quanto achar necessário. Depois, pergunte-se e só a si, uma coisa. Essa pergunta é uma que só os muito velhos fazem. Meu benfeitor certa vez me contou a respeito, quando eu era jovem, e meu sangue era forte demais para poder entendê-la. Agora eu a entendo. Dir-lhe-ei qual é: esse caminho tem coração?

- Carlos Castañeda

Dados o envolvimento e a paixão pela linguagem, sonhei, durante algum tempo, em desenhar quadrinhos. Além das diversas HQs que tive a oportunidade de ler e observar cuidadosamente, estudei uma série de livros sobre desenhos dos mais variados tipos, aprendendo sobre



Introdução

Keanu Reeves, no papel de Neo. Disponível em <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Matrix>>, acesso em 09/01/2010.

anatomia humana e animal, luz e sombra, perspectiva e técnicas de criação narrativa através de imagens. Desenhava incessantemente, e criei algumas histórias que acabaram ficando engavetadas.



Imagem 1 - Gabriel Lyra - Estudos





Imagem 2 - Gabriel Lyra - Página completa, *Punhal*, 2003.

Introdução

Com o tempo fui levado a crer – ter que se inserir no tal mercado de trabalho pode gerar esse tipo de efeito – que era só sonho de adolescência, e que eu deveria procurar uma maneira mais eficiente de “ganhar a vida”. Tentei vários caminhos. Me graduei em História pela UFG, e durante meus estudos fui pesquisador de arquivos. Também fui bancário, e depois de graduado me aventurei como designer e arte-finalista em algumas agências de publicidade. Tive envolvimento com alguns movimentos sociais de esquerda e fiz experiências como editor de vídeo e documentarista. Fiz pesquisas de campo em escavações arqueológicas. Entre 2008 e 2009, atuei como bolsista na docência, implementação e coordenação dos cursos de Licenciatura da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, modalidade EaD (Ensino à Distância). Nesse período, tive oportunidade de assistir, como aluno especial, à disciplina “Arte Tecnologia: Novas Mídias”, ministrada pelo artista multimídia e prof. Dr. Edgar Franco no Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual, ao qual atualmente estou vinculado. Isso me permitiu, uma vez mais, respirar os ares familiares da produção e análise de imagens.



Introdução

Diante dessa revisita ao passado pessoal – tanto de desenhista quanto de pesquisador – vi se desenhar diante de mim um projeto de pesquisa que resgataria três pontos que julgo importantes: meu contato com a linguagem dos quadrinhos; meu processo criativo, que durante algum tempo ficou latente; e a reaproximação com os caminhos da reflexão teórica.

Em meados dos anos 90 conheci duas obras de grande importância para este trabalho: *Ronin*, de Frank Miller e *Akira*, de Katsuhiro Otomo. As duas, que podem ser colocadas dentro do gênero de ficção científica, ganharam atenção especial de minha parte por relacionar a tecnologia cartesiana do final do século XX com existências sobrenaturais ou sobre-humanas. No primeiro caso, a presença do fantástico tinha sua origem na disputa entre um samurai do Japão feudal e um demônio, seu inimigo, que foram aprisionados no passado e libertados numa sociedade futurista norte-americana, inseridos num contexto de mundo caótico, marcado pelo colapso urbano e pelo fracasso da tecnologia em fornecer uma saída digna aos problemas sociais. Já na segunda narrativa, as experiências não-escrupulosas de pesquisadores japoneses com crianças acabam desencadeando a criação de pessoas com poderes extraordinários, mas com personalidades extremamente humanas, carregadas pelas inseguranças características de nossas relações pessoais; destarte, vemos o destino de toda uma sociedade vinculado à instabilidade emocional de um grupo de crianças e adolescentes, numa narrativa permeada por constantes questionamentos filosóficos acerca das consequências do avanço tecnológico desprovido de reflexão ética.

Esses questionamentos, durante muitos anos, ficaram latentes, surgindo por vezes em algumas conversas e reflexões, mas sem receber atenção especial por minha parte. Assim se deu, ao menos até 2008, quando cursei a disciplina de Novas Mídias. Nas aulas, entrei em contato com a arte tecnologia, um braço da arte contemporânea que lida com uma relação mais direta entre a reflexão artística e a utilização de suportes tecnológicos. Uma série de artistas que conheci durante este curso levantavam os mesmos questionamentos que eu tinha



Introdução

latentes, pondo em xeque o avanço tecnocientífico de nossa sociedade, que nos apresenta constantemente novidades e descobertas, mas que não se pauta, de maneira sólida, sobre nenhum projeto amplo além de gerar retornos financeiros e fazer girar o sistema econômico, e que peca pela falta de um compromisso ético que auxilie a definir o que deveria ou não ser pesquisado. A informação, neste contexto, se sobrepõe ao conhecimento. O acúmulo de dados dispensa a reflexão sobre os dados acumulados.

Essa re-significação de questionamentos me despertou interesse em realizar uma pesquisa que se baseasse nessas duas narrativas, e que se pautasse na ficção científica e, mais especificamente, na biotecnologia, ponto de intersecção entre as obras. A partir deste momento, comecei a pesquisar sobre o que seria a FC, e quais suas principais características. Descobri estar lidando com um objeto que não apresenta claras suas fronteiras, o que se evidencia em algumas obras que abordam o tema.

Quando concebi meu projeto de pesquisa, pensei em estudar as obras citadas, procurando observá-las como manifestações do imaginário sobre os anseios que projetamos sobre os avanços científicos e tecnológicos. Ao longo das primeiras leituras e revisitas às obras escolhidas, me deparei com novas perguntas, o que acabou guiando minha pesquisa a outros caminhos, apontando novo norte.

Percebi nelas uma forte conexão entre a representação de aspectos tecnológicos e transcendentais. Elas, ao invés de separarem esses dois assuntos, geralmente caracterizados por sua heterogeneidade, propunham em seus enredos outras formas de união para esses elementos. A partir de então, entrei em contato com alguns autores que tratam das relações e contraposições criadas em torno das esferas do científico e do religioso. Esta pesquisa foi, a partir de então, norteadada por esta nova questão: como, dentro das obras analisadas, os autores criam pontes de significação entre crença e ciência. Para tanto, pretendo me pautar, principalmente, no conceito de tecnognose, apropriado por Edgar Franco (2006,



Introdução

p. 76) do *techgnosis* de Erik Davis (1998), mas também dialogar com autores como Erick Felinto, estudioso brasileiro que pesquisa a presença e a influência de elementos religiosos e filosóficos dentro da esfera da cibercultura, e Margaret Wertheim, pesquisadora australiana que reflete sobre história cultural, história da ciência e suas relações com a construção do conhecimento ao longo da história ocidental; as projeções de futuro nada laicas de Ray Kurzweil, uma polêmica autoridade em avanços tecnológicos que prega a necessidade de fusão entre homens e máquinas.

Destino

Já fiz todos os cálculos; o destino fará o resto.

- Napoleão Bonaparte

Como este trabalho se insere na linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação, vale ressaltar que sua produção se dará em duas fases distintas, embora concomitantes. Dentro da abordagem teórica, pretendo discutir uma questão principal: como ocorre, no universo narrativo da ficção científica, a união dos elementos aparentemente antagônicos da ciência e da transcendência. Para tanto, é necessário passar por três questões: o que é a linguagem dos quadrinhos e como esta se caracteriza; o que é a ficção científica; o que é tecnognose, e como este conceito pode ser usado como ponte de significação entre ciência e religião. Finalmente, verificarei se é realmente possível comprovar a ligação entre os elementos citados nas obras escolhidas.

Toda essa reflexão tem por objetivo dialogar com a produção de vários contos curtos, que abordem minhas próprias visões sobre o devir. Estas narrativas serão elaboradas em uma forma derivada da linguagem dos quadrinhos, usando como suporte a rede social *Facebook*. Esta forma se estrutura na criação de perfis para os personagens da história, onde divulgarei



Introdução

memórias e acontecimentos de forma gráfica, ora usando os elementos da linguagem dos quadrinhos, ora usando desenhos e ilustrações.

Devido à questão da linearidade, que de acordo com Derrick de Kerckhove é uma condição inerente à linguagem escrita, esses elementos serão apresentados em momentos separados ao longo desta dissertação. Ressalto que, apesar desta abordagem, guiada por questões de organização metodológica e pelas limitações do meio escrito, tanto a reflexão teórica quanto a produção prática das narrativas se desenvolvem paralelamente, num processo de retroalimentação.

Plano de viagem

O Coelho Branco colocou seus óculos. “Por favor, por onde eu devo começar, Vossa Majestade?”, ele perguntou.

“Comece pelo princípio,” disse o rei gravemente, “e siga até chegar ao fim: então, pare.”

- Lewis Carroll

No primeiro capítulo, trarei à pauta o que vem a ser a linguagem dos quadrinhos, e como esta se estrutura e difere de outras linguagens como o cinema, a animação e a literatura, apresentando as peculiaridades que a caracterizam como linguagem expressiva única. Para tanto, buscarei apoio nos textos e pensamentos de teóricos e artistas da linguagem dos quadrinhos, como Will Eisner, famoso quadrinista que se dispõe a explorar as possibilidades narrativas e sintáticas da linguagem dos quadrinhos; Scott McCloud, que também se esforça para delimitar os elementos e ferramentas criados e utilizados por esse gênero narrativo; Umberto Eco, renomado romancista, crítico literário e semiótico que, no livro *Apocalípticos e Integrados* (1964), se debruça sobre as peculiaridades da linguagem dos quadrinhos; Paulo Ramos, pesquisador e crítico que defende o uso das HQ como ferramentas educacionais; e



Introdução

Edgar Franco, que teoriza sobre os elementos que constituem a “gramática” dos quadrinhos, entre outros.

O segundo capítulo de nossa jornada abordará a ficção científica, esse território de fronteiras difusas dentro do qual elementos como imaginação, anseios e temores se relacionam, gerando visões otimistas ou pessimistas de futuro, e geralmente alertando para as consequências dos processos que vemos acontecer no presente. Procurarei apoio e referencial em obras como a tese *Saudades do futuro* (2004), de Alice Fátima Martins, e com sua análise deste gênero narrativo e suas manifestações cinematográficas; com textos de outros nomes como Adriana da Rosa Amaral e Wanderlice Maria Pereira da Silva, pesquisadoras brasileiras que se debruçam sobre as peculiaridades da FC e suas formas de manifestação; retomarei o diálogo com Erick Felinto e suas análises sobre as fundações da cibercultura, intimamente ligada a este gênero narrativo; e procurarei refletir sobre a visão do artista em Ezra Pound e as possíveis conexões entre esta e a definição de ficção científica de Philip K. Dick. Falarei, também, sobre o caráter antecipatório muitas vezes atribuído às narrativas de ficção científica, buscando suporte em Edgar Franco e sua tese *Perspectivas pós-humanas nas ciberartes* (2006), refletindo sobre esse gênero narrativo e suas formas de se relacionar com os desenvolvimentos científicos e tecnológicos. Nele discutirei também o conceito de tecnognose, e a forma como este relaciona as esferas aparentemente separadas da objetividade científica e da subjetividade transcendental. Em diálogo com pesquisadores como os já citados Erick Felinto, Erik Davis, Margaret Wertheim e Edgar Franco, procurarei demonstrar em que medida essa suposta separação foi feita em forma de discurso, mas como os objetivos dos dois projetos estão, desde sempre, intimamente ligados. E como essa ligação transparece de forma clara no berço da cibercultura. Posteriormente, farei uma conexão entre este capítulo e o anterior, através de um olhar panorâmico sobre as obras em quadrinhos selecionadas, feitas dentro deste gênero narrativo.



Introdução

O terceiro capítulo abrigará a análise das obras *Ronin*, de Frank Miller, e *Akira*, de Katsuhiro Otomo. Nesta etapa da jornada, procurarei observar como, dentro dessas estruturas narrativas, são conjugados os elementos da linguagem dos quadrinhos, levantados no primeiro capítulo, e como os autores relacionam, dentro dessas obras de ficção científica, as características da tecnognose.

Na quarta parte de nosso trajeto, deixarei gravadas minhas impressões sobre meu processo criativo. Lembro, uma vez mais, que sua reificação acontece simultaneamente às reflexões teóricas e à escrita dos demais capítulos, procurando registrar os alicerces nos quais se sustenta meu processo criativo e demonstrando a influência das leituras, pesquisas e reflexões sobre a criação de minha poética em todas as suas formas de manifestação. Aqui, trarei à tona o conceito de narrativas transmidiáticas de Henry Jenkins, e seus demais desdobramentos, sobre os quais estão sendo definidas as várias formas de manifestação para meu universo narrativo.

Pretendo, portanto, relatar as experiências, sucessos e equívocos que envolveram as técnicas empreendidas na execução destas narrativas: o uso de técnicas mistas de gravura, e os diálogos estabelecidos entre esta técnica de caráter artesanal e as mídias digitais para as quais elas serão transpostas; o processo de criação de imagem em meio eletrônico; o uso das imagens técnicas como suporte para dar verossimilhança às informações ficcionais disseminadas pela rede Internet.

Finalmente, nas considerações finais, farei algumas anotações sobre o caminho percorrido, observando quais dos objetivos iniciais foram atingidos, e quais foram os desvios de trajeto necessários para que chegássemos ao nosso destino.

Sigamos.



1. A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Um ilustrador é alguém que pega uma história e a visualiza. Num quadrinho, o desenho é a história; ele não a ilustra.

- Eddie Campbell

Durante a primeira etapa de nossa caminhada, procurarei esmiuçar a constituição da linguagem dos quadrinhos, conceituando e categorizando seus principais elementos. Para tanto, recorrerei a teóricos que estudam essa linguagem e procuram estabelecer semelhanças e diferenças entre esta e demais áreas, como cinema, fotografia, literatura. Aqui, estabelecerei as bases para a análise formal das obras escolhidas e, munido da experiência aqui adquirida, irei alimentar também minha produção.

1.1 – Enquadrando

O fato de os quadrinhos terem nascido do conjunto de duas artes diferentes – literatura e desenho – não os desmerece. Ao contrário, essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam.

- Sonia B. Luyten



1. A linguagem dos Quadrinhos

Apesar de ter sido, durante muito tempo, tratada como subversiva ou infantilizada, a linguagem dos quadrinhos tem conquistado reconhecimento. Gradualmente, as discussões acadêmicas têm sido mais permeadas por estudos sobre HQs, com o número de pesquisas científicas dedicadas à compreensão das ferramentas utilizadas pelos quadrinhos aumentando consideravelmente.

Vê-se uma outra relação entre quadrinhos e educação, bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibular, a sua inclusão no PCN (Parâmetro Curricular Nacional) e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor. (RAMOS, 2009, p. 13).

Claro que este é um processo dinâmico, marcado por avanços e recuos. Paulo Ramos, jornalista e teórico que estuda, dentre outros temas correlatos, as possibilidades de aplicação dos quadrinhos como ferramenta de apoio ao ensino nos mais variados níveis, denuncia em seu blog⁵ um exemplo de recuo: a questionável decisão de retirar, das bibliotecas de ensino médio da rede pública, as obras de Will Eisner, importante artista e teórico dos quadrinhos.

As narrativas de Eisner, geralmente ambientadas na Nova Iorque das primeiras décadas do século XX, foram consideradas impróprias para o público adolescente, o que não deixa de me causar espanto, pois não são em nada mais agressivas ou contundentes do que os romances de Jorge Amado, ou que as situações dramáticas da Rússia de Dostoievski, com certeza – e felizmente – material presente nas mesmas bibliotecas. Não contém cenas mais chocantes que as mostradas diariamente nos noticiários policiais, nem mais picantes do que qualquer telenovela da Rede Globo. E acredito que sejam mais brandas que as situações reais, vividas por muitos destes alunos.

Como, dentro deste estudo, a linguagem dos quadrinhos será o palco, o mundo onde veremos se desenrolar nossa trama, dedicarei algum tempo explicando o que é e como funciona

5. Disponível em <http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/>, acesso em 24/06/2009



1. A linguagem dos Quadrinhos

esse *media*, e falando um pouco sobre suas particularidades. E, para dar início a essa etapa, penso que seja interessante partir em busca de uma questão delicada: o que é a história em quadrinhos.

1.2 – Definição

Porque, embutidas em todas as imagens do mundo visível, estão as sementes do mundo invisível.

- **Scott McCloud**

Definir, de maneira unívoca, o que é a linguagem dos quadrinhos é tarefa que tem se mostrado bastante delicada. Essa linguagem, na roupagem que assumirá durante estes estudos, mostra suas raízes no final do século XIX, quando o binômio *tecnologia de impressão/mercado consumidor* fornece as bases necessárias para a consolidação deste “novo” *media*. Contudo, é possível perceber, já nas primeiras manifestações pictóricas da pré-história, e em diversas outras manifestações culturais ao longo dos séculos, a busca pelo que considero o objetivo principal das histórias em quadrinhos: a narração através de imagens.

Uma localização espaço-temporal de suas primeiras manifestações dependerá, portanto, do conceito a ser adotado. Mas, antes de chegar a esse ponto, acredito que seja válido um passeio entre algumas das definições encontradas.

Em *Apocalípticos e integrados*, obra de 1965, do pesquisador italiano Umberto Eco trata desta linguagem, identificando-a através da relação entre seus principais elementos formais e sua disposição sequencial (ECO, 1993, p. 144-149). A relação entre estes elementos, dispostos sucessivamente, demonstraria uma sintaxe específica, uma espécie de lei de montagem, através da qual seria possível construir mentalmente uma sequência temporal, composta por quadros estáticos. Assim,



1. A linguagem dos Quadrinhos

A estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como *continuum* (Op. Cit, p. 147).

Em 1985, Will Eisner, experiente autor e teórico norte americano das HQs, publica *Quadrinhos e arte sequencial* que, já em seu título, elabora uma definição concisa para delimitar esta linguagem – arte sequencial –, além de enquadrá-la na categoria Arte. Tal qual Eco, ele observa que a repetição dos elementos acaba por criar uma linguagem própria, dotada de sua sintaxe, e composta por elementos pictóricos e escritos.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

(...)

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial (EISNER, 2001, p. 8).

Conforme argumenta Scott McCloud (2005, p. 7-9), o conceito de arte sequencial de Eisner se mostra um tanto vago, e acaba por abarcar outras *media*. Se analisada detalhadamente, uma projeção cinematográfica ou uma animação são compostas por imagens sequenciais. O mesmo valeria, por exemplo, para as imagens sequenciais da paixão de Cristo, presentes em praticamente todas as igrejas de tradição católica. Após cercar algumas possíveis armadilhas conceituais, McCloud acaba por elaborar a seguinte definição: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCLOUD, 2005, p. 9). Propositalmente, ele cria uma definição ampla e que, como destaca Edgar Franco (2008, p. 23), foge de conceitos e categorias que envolvem



1. A linguagem dos Quadrinhos

discussões extensas, como arte e meio de comunicação. Apesar deste posicionamento estratégico, com o qual eu simpatizo, a definição de McCloud exclui duas formas de expressão valiosas dentro da linguagem dos quadrinhos: o *cartum* e a *charge* (FRANCO, 2008, p. 23). Após algumas outras referências, este último autor nos apresenta outras definições:

A nós, duas outras definições mais simples e objetivas parecem explicar melhor o que são verdadeiramente as histórias em quadrinhos, a primeira delas é de autoria do pesquisador espanhol Roman Gubern (1979: 35): “Estrutura narrativa formada pela sequência progressiva de pictogramas nos quais podem integrar-se elementos de escrita fonética”. Também é passível de apreciação por sua forma sintética e clara a definição de Antonio Cagnin (1975: 25): “A história em quadrinhos é um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; [e] a linguagem escrita”. (*Op. Cit.*, p. 25)

Deparamo-nos mais uma vez com o problema de definição, pois ambas abarcariam, também, os fotogramas do cinema, e, caso as adotássemos, incorreríamos no erro que procuramos evitar em Eisner. Da definição de McCloud, acredito que a maior contribuição é a incorporação do termo justaposição, e pretendo mantê-la. Aqui, me adiantarei um pouco na ordem da discussão proposta e, em homenagem a Mary Shelley e ao famoso cientista que criou, procurarei formar uma definição mais completa, utilizando respeitosamente as partes mais úteis dos corpos conceituais até aqui analisados. Assim:

História em Quadrinhos - Gênero narrativo composto por imagens estáticas, dispostas deliberadamente em quadros ou vinhetas com a intenção de transmitir uma mensagem. Estas imagens podem ou não estar acompanhadas de escrita fonética. Quando apresentado como narrativa de cena única, esse gênero narrativo desdobra-se nas categorias de *cartum* – se apresenta tema amplo, que independa do domínio de dados específicos a determinado período histórico ou contexto para fazer sentido – ou *charge* – se possui tema vinculado a determinado período histórico ou contexto específico, dependendo do conhecimento destes dados para fazer sentido. Quando caracterizado por uma sequência narrativa, esse



1. A linguagem dos Quadrinhos

gênero narrativo apresenta vinhetas justapostas. Neste caso, pode se desdobrar numa última categoria de análise: *tira*, quando composto por uma sequência curta (entre duas e seis vinhetas), dispostas em uma única linha ou coluna. Embora, para efeito de organização, eu tenha separado esses possíveis casos (cartum, charge e tira) em categorias de análise distintas, todos podem ser classificados como história em quadrinhos, definição que se estende, também, às narrativas pictóricas compostas por mais de uma linha ou coluna de vinhetas, e que não são categorizadas de forma distinta.

Vale fazer aqui um adendo, e abordar um elemento que costuma gerar dúvidas: a caricatura.

A Caricatura vem do vocábulo italiano *caricare* e significa carregar, exagerar e embora em nosso país, esteja muito ligada aos desenhos que satirizam rostos, pode estar presente também como a caricaturização de alguma cena ou fato e por isso, na verdade, a Caricatura se torna sinônima de Charge, podendo existir em qualquer uma das três modalidades anteriores, seja o Cartum, a Charge ou as Histórias em Quadrinhos. A caracterização da palavra Caricatura como referente exclusivo da representação cômica de um rosto, advém de um atributo semântico, já que a palavra portuguesa “cara”, significa rosto. (ANDRAUS, 1999 apud FRANCO, 2008, p. 24).

Quando incorporada por outras modalidades, como o cartum, a charge ou as HQ, a caricatura torna-se uma forma de representação dentro de um gênero narrativo. Uma forma de estilo. Contudo, quando usada isoladamente, ela não representa uma forma narrativa. É uma imagem satírica, que exagera características de algo ou alguém. Mas, por não narrar um acontecimento, sua forma pura será excluída da definição de história em quadrinhos aqui apresentada.

Quanto a esta definição, ainda temos um leque bastante aberto. Mesmo algumas pinturas rupestres, manifestações pictóricas mais antigas de que temos notícia, tratavam da representação gráfica de um acontecimento: narrativa visual. Conforme observou McCloud, em vários momentos da História encontramos narrativas visuais compostas pela organização





Imagem 3 – Pinturas rupestres encontradas nas cavernas de Chauvet e Lascaux, França. Disponível em <<http://coquinadaily.com/daily/html/daily/o8o3o5.shtml>>, acesso em 19/02/2010.

fim da pré-história, é fruto de uma gradual abstração de representações pictóricas. Em alguns casos, esse grau de abstração limita-se a uma representação simbólica de ideias, como ocorre nas formas de escrita ideogramáticas; em outros, a abstração se refina até a representação simbólica de fonemas, como em nosso caso (KERCKHOVE, 2009, p. 39-54). Assim, levarei em conta outra característica.

Um atributo da linguagem dos quadrinhos, tal qual a conhecemos hoje, é seu vínculo às possibilidades de reprodução e distribuição. Quadrinhos precisam ser compartilhados entre seu produtor e seus leitores, afinal são a forma de disseminação de uma mensagem. Geralmente, quanto mais leitores, melhor. Mas mesmo quando se comunica com um grupo seleto e pequeno, como ocorre no caso dos fanzines, o objetivo do autor é ser lido; é ter seu discurso transmitido.

1. A linguagem dos Quadrinhos

deliberada de imagens pictóricas (Imagem 3). A pintura egípcia e a escrita pré-colombiana, por exemplo, encaixam-se em nossa definição, conforme nos ilustra o referido autor (Imagem 4).

A própria linguagem escrita tem origem na representação gráfica e sequencial de acontecimentos ou ideias, como afirma Derrick de Kerckhove em *A Pele da Cultura*. A escrita cuneiforme dos sumérios, primeira forma de escrita que se tem notícia, e marco simbólico do





* OU "GARRAS DE JAGUARITICA", DEPENDENDO DE QUAL LIVRO VOCÊ LÊ. A SEQUÊNCIA SE BASEIA NUMA LECTURA PELO HISTORIADOR E ARQUEÓLOGO MEXICANO ALFONSO CASO.

10

Imagem 4 – McCLOUD, 2005, p. 10

1. A linguagem dos Quadrinhos

De posse deste dado, fica mais fácil criar um recorte espaço-temporal específico. Dependemos, agora, do surgimento e da consolidação do mercado editorial, meio pelo qual a reprodutibilidade das narrativas se torna possível.

As tecnologias de reprodução de imagem atingem maturidade suficiente para iniciar esse processo no fim do século XIX. A partir deste momento, vários jornais e periódicos passam a solicitar de artistas narrativas visuais elaboradas, como forma de demonstrar o elevado grau de domínio técnico de seus parques gráficos.

O trabalho da arte é executado de acordo com o método de reprodução. As primeiras tiras de quadrinhos eram desenhadas só a traço preto porque os jornais e revistas eram impressos, na maior parte, pelo método de impressão tipográfico. A gravação de meios tons era falha e os clichês usados eram grosseiros. A impressão da retícula (cinza) era grosseira e a chapa bastante tosca. Além disso, o traço tinha que ser bastante forte para que pudesse sobreviver à impressão por rotativas na superfície áspera do papel de jornal. Com o desenvolvimento da impressão *offset*, o desenho de traços mais delicados tornou-se viável. A impressão de quadrinhos por rotogravura nunca se difundiu muito na indústria editorial americana, e pouco alterou o estilo de execução da arte para quadrinhos. (EISNER, 2001, p.150)



1. A linguagem dos Quadrinhos

Outro elemento fundamental para a consolidação desta linguagem é a adoção de personagens fixos. Edições como as estadunidenses *Yellow Kid*, *Little Nemo* e a brasileira *Tico-tico* são alguns dos primeiros exemplos. Embora surgissem na forma de páginas dominicais, permitiram ao público estabelecer vínculo e passar a reconhecer os personagens citados em futuras compilações, reunindo em volumes únicos várias páginas dedicadas aos mesmos. Assim, cria-se um vínculo entre estes, as edições periódicas e os leitores, trinômio responsável pelo sucesso das edições de quadrinhos.

Visto o panorama geral, e delimitados tanto o objeto de estudo quanto o recorte temporal, passaremos agora aos elementos sintáticos particulares desta linguagem.

1.3 – Os elementos da linguagem dos quadrinhos

1.3.1 – Quadro ou vinheta

Como vimos anteriormente, a linguagem dos quadrinhos é marcada pela decomposição de ações em uma sequência de segmentos (EISNER, 2001, p. 38). Cada um destes recebe o nome de quadro ou vinheta. Eles são, portanto, a unidade básica dos quadrinhos; a representação gráfica de um acontecimento, seu recorte espaço-temporal, atuando como palco onde a célula da ação narrativa se desenrola.

Apesar da definição ser simples, seu uso é bastante complexo. É necessário que haja uma cumplicidade, um compartilhamento de conteúdo entre artista e leitor. Sem isso, não ocorreria a decodificação da sequência de imagens estáticas em uma sequência dinâmica de acontecimentos, a transubstanciação que viabiliza a existência desta linguagem. Este fenômeno, que ocorre no plano mental do leitor, é classificado por Scott McCloud (2005, p.



1. A linguagem dos Quadrinhos

60-68) como “conclusão”, e será retomado quando tratarmos do tempo nos quadrinhos. O sucesso da conclusão, conforme explica Will Eisner, depende da sensibilidade do quadrinista.

O artista sequencial “vê” pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento, mais do que análise. A tarefa então é dispor a sequência dos eventos (ou figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir da sua vivência. O sucesso brota aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor. (EISNER, 2001, p. 38).

1.3.2 – Enquadramento e requadro

Enquadrar é o ato de selecionar dois componentes: o posicionamento do espectador diante do acontecimento e o recorte temporal da ação. Através desta seleção, um autor hábil pode destacar ou ocultar elementos, visando jogar com as sensações do leitor. Esta é uma das formas de evocar a sinestesia, característica da linguagem dos quadrinhos que abordaremos em breve.

Neste ponto, é fácil estabelecer um paralelo entre o enquadramento na linguagem dos quadrinhos e a direção de fotografia no cinema. Mesmo na separação de planos de corte, encontramos um diálogo entre as duas linguagens, como afirma Ramos (2009, p. 136-143): plano geral ou panorâmico, plano total ou de conjunto, plano americano, plano médio ou aproximado, primeiro plano, plano de detalhe, pormenor ou close, plano em perspectiva. Todas estas denominações atendem à mesma forma de enquadrar o objeto retratado em qualquer das duas linguagens. Destaco, contudo, que apesar deste compartilhamento, não é necessário recorrer aos estudos de cinema ou fotografia para realizar uma análise do universo dos quadrinhos, já que este possui uma quantidade suficiente de reflexões teóricas que garantiram sua independência como amplo universo expressivo e de pesquisa.



1. A linguagem dos Quadrinhos

QUADRINHO A



Neste exemplo, o formato oblongo do quadrinho, combinado com uma perspectiva de um ponto de vista baixo, evoca uma sensação de ameaça. O leitor sente-se confinado e dominado pelo monstro.



A mesma cena, mas vista de cima, e colocada num quadrinho largo, estimula a sensação de distanciamento. O leitor tem bastante espaço de locomoção e está acima de tudo. Há pouca ameaça ou envolvimento.

Quadrinho B



Imagem 5 – EISNER, 2001, p. 90



SE AS PESSOAS NÃO COMPREENDIAM OS QUADRINHOS, ERA PORQUE TINHAM UMA DEFINIÇÃO ESTREITA DE MAIS SOBRE ELES.



ENCONTRANDO UMA DEFINIÇÃO ADEQUADA, SERIA POSSÍVEL INVALIDAR OS ESTEREÓTIPOS...

...E DEMONSTRAR QUE O POTENCIAL DOS QUADRINHOS É ILIMITADO E EMOCIONANTE!

Imagem 6 – McCLLOUD, 2005, p.3

Enquanto o cinema trabalha com um formato de quadro previamente definido, as HQs gozam da liberdade de jogar com estas proporções. Isso abre muitas outras possibilidades de representação, conforme podemos constatar nas Imagens 5 e 6.

Observe como Eisner, na Imagem 5, provoca duas sensações distintas, mostrando uma cena semelhante de ângulos diferentes. E como, no caso da Imagem 6, Scott McCloud joga com o formato verticalizado da primeira vinheta, aliado ao tamanho do personagem, transmitindo a sensação de clausura, principalmente quando a contrastamos com a vinheta ao lado.





Imagem 7 - Bill Watterson, *Calvin e Haroldo*, disponível em <<http://depositodocalvin.blogspot.com/>>, acesso em 19/02/2010



Imagem 8 – EISNER, 2001, p.47

1. A linguagem dos Quadrinhos

Esse elemento – o enquadramento – acabará também se vinculando, num momento futuro desta análise, à questão do tempo nos quadrinhos. Mas chegaremos lá em breve.

Nos exemplos mostrados, encontramos uma moldura que delimita a borda das vinhetas.

Esta margem recebe o nome

de requadro. Lembro que este é um acessório, podendo ou não estar presente numa vinheta, como ocorre no terceiro quadro da Imagem 7. Além de definir as fronteiras da imagem, este elemento pode ser usado como recurso narrativo, mostrando diversas formas de diálogo com o conteúdo do quadro, como nos exemplos de Eisner (Imagem 8).

1.3.3 – Sarjeta

Sarjeta é o nome dado ao intervalo entre os quadros. É o espaço reservado à ação do leitor, à construção mental da sequência narrativa. Existem, contudo, denominações distintas para este espaço, como o termo hiato, de Fresnault-Deruelle (1972, apud Ramos, 2009, p. 144), “que vê no recurso a descontinuidade necessária para a condução da narrativa quadrinística”, ou seja, o vê como o espaço onde ocorre a reconstrução mental do *continuum* narrativo, conforme nos explicou anteriormente Umberto Eco.



1. A linguagem dos Quadrinhos

1.3.4 – *Página enquanto enquadramento*

Se pensarmos o quadro como espaço destinado a receber a imagem, em última análise a própria página impressa poderia ser analisada como forma de enquadramento. Ao elaborar análise gestáltica de uma página de quadrinhos, Anselmo Mendo (2009, p. 45-52) destaca que um dos primeiros elementos que distinguimos numa composição qualquer é o equilíbrio obtido pelo conjunto. Assim, as páginas elaboradas cuidadosamente podem conter focos de tensão: quadros ou elementos dentro de quadros que assumem papel de destaque, retendo a atenção do leitor. A percepção destes elementos ocorre durante o primeiro contato com a página, antes da leitura do conteúdo dos quadros. As duas principais formas de atração destacadas por ele são o peso e a direção. No primeiro caso, ele inclui “elementos de uma página [que] provocam tensão em nossa percepção e atraem o olhar. Tamanho, cor, compactação tornam áreas mais ‘pesadas’ que outras, e muitas vezes definem ‘o que deve’ ser percebido primeiro” (MENDO, 2009, p. 50). Direção, o segundo elemento, é marcada pela condução do olhar, exercida pela atração dos elementos de maior peso. Devidamente utilizada, a direção faz com que os elementos de menor representatividade narrativa sejam legados a segundo plano, guiando a atenção do leitor e retendo-a nos pontos realmente importantes dentro da página.

1.3.5 – *Percepção visual global*

Conceito definido por Edgar Franco (2008, p. 43-44), a percepção visual global é um elemento que existe somente na linguagem dos quadrinhos, estando também vinculado à percepção gestáltica da página. Enquanto os olhos do leitor focam determinada vinheta, a ação descrita representa o momento presente. Contudo, a visão periférica está em contato com os quadros do entorno, apreendendo indiretamente influências do passado e do futuro. Isso gera uma espécie de consciência temporal expandida, reforçada pela facilidade em se avançar e retroceder no passado e presente imediatos, atitude limitada simplesmente por um movimento de olhos. Essa facilidade de retroceder ou avançar na narrativa está presente em





Imagem 9 – Hal Foster, *O príncipe valente*. Disponível em *The Watcher and The Tower* <<http://thewatcher.espacioblog.com/post/2007/10/16/caimic-praaprice-valiente-harold-foster-ediciain-manuel>>, acesso em 19/02/2010.

representada” como um dos precursores do balão de fala. E destaca também que, mesmo dentro da estrutura narrativa dos quadrinhos contemporâneos, muitos artistas como Hogarth, Harold Foster e Alex Raymond prescindiram desta forma de representação, locando os textos na base das vinhetas (Imagem 9).

Mesmo estando vinculado à forma tradicional dos quadrinhos, e sendo um de seus elementos mais marcantes, o balão de fala não é um elemento imprescindível. Lembro que, segundo Ramos (2009, p. 32), é o balão que dá nome a esta linguagem na Itália, onde as HQ recebem o

1. A linguagem dos Quadrinhos

várias mídias, como livros ou DVDs, dentre outras. Mas a consciência temporal expandida é exclusiva da linguagem dos quadrinhos, pois quando vemos um filme, só temos acesso visual a um quadro por vez.

1.3.6 – Balões de fala e recordatório

Apesar de se atribuir a criação do balão de fala, na forma como o conhecemos, aos artistas do fim do século XIX, alguns autores apontam para formas de representação semelhante em outras épocas e culturas. Paulo Ramos (2009, p. 34) cita alguns manuscritos da cultura maia, onde uma espécie de colchete era apontado para a boca do interlocutor. Edgar Franco (2008, p. 48) recorda-se da filacteria, “espécie de balão de fala primitivo que foi usado em algumas pinturas cristãs medievais onde se inscrevia o texto dito pela personagem



1. A linguagem dos Quadrinhos

6. Disponível no endereço <<http://www.bolzano-comics.it/about/>>, acesso em 15/05/2010.

nome de *fumetti*, algo como fumacinha, em referência ao formato dos balões de pensamento. Bolzano Comics⁶, festival sediado na cidade italiana homônima, dedica uma de suas sessões a leitores e produtores de quadrinhos.

Na edição de 2009 do festival, foram reunidas narrativas que não utilizassem falas para as personagens. Alguns artistas ainda fizeram uso de onomatopéias, ou de balões vazios ou preenchidos com composições aleatórias de letras. Mas, em sua maioria, os quadrinhos

enviados foram feitos sem o uso de palavra escrita, tal qual o exemplo das Imagens 10 e 11, que apresenta duas páginas da HQ *La Fabbrica*, do italiano Marco Todeschini.

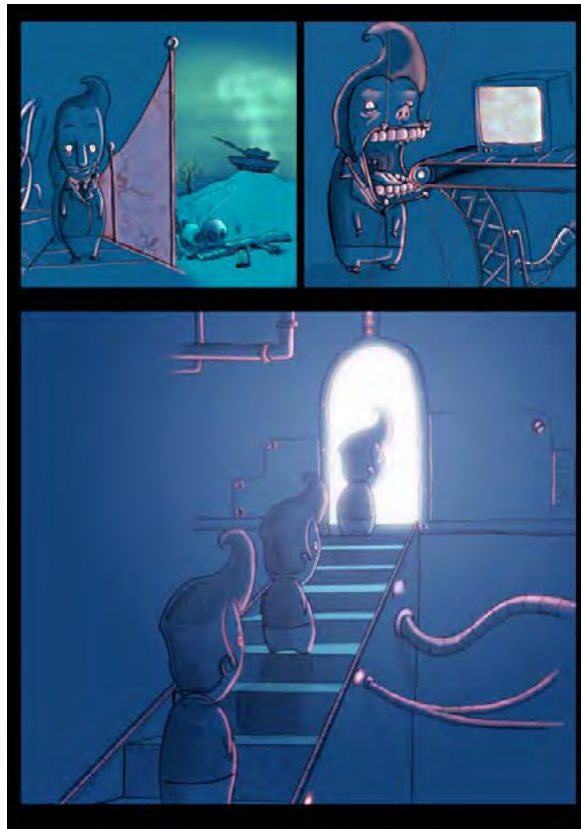


Imagem 10 – Marco Todeschini, *La Fabbrica*, p.3

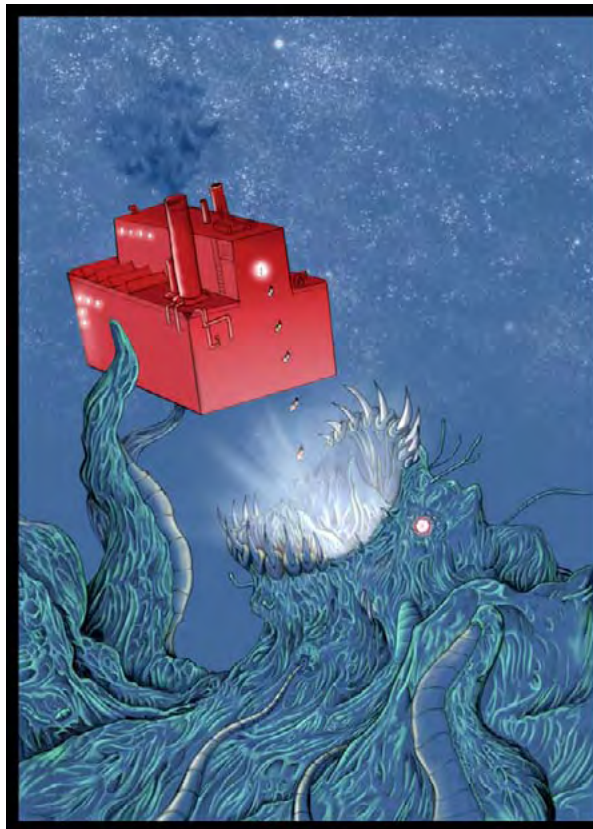


Imagem 11 – Marco Todeschini, *La Fabbrica*, p.5



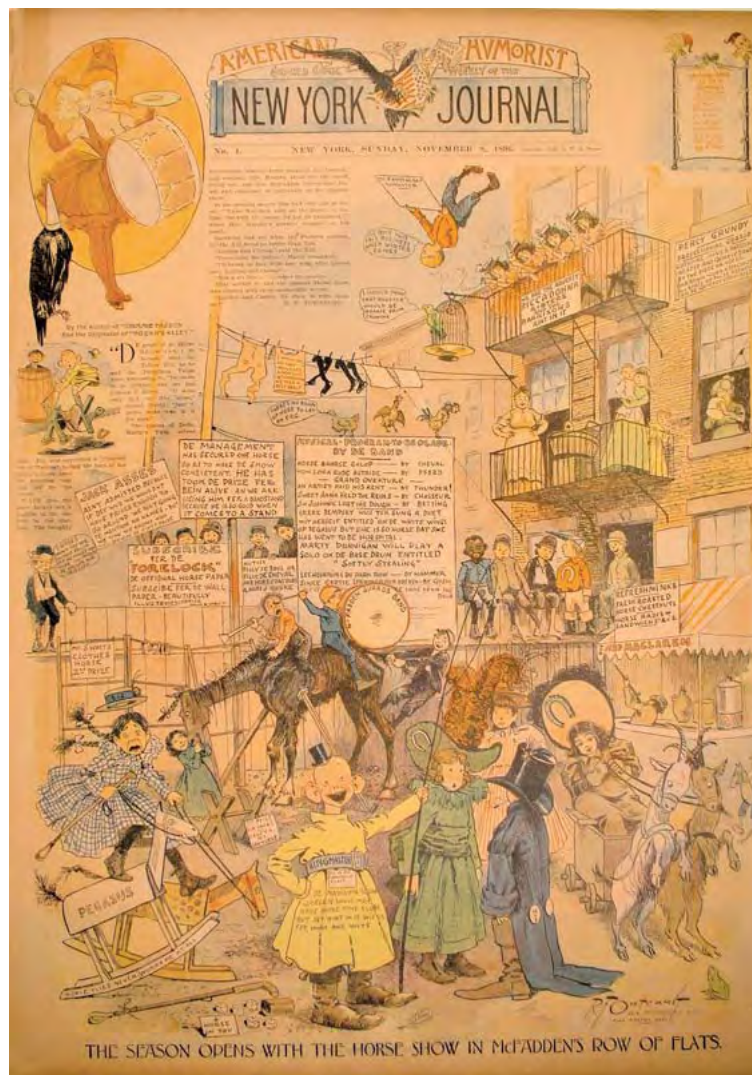


Imagem 12 - Richard F. Outcault, *Yellow Kid*, 08/11/1986. Disponível em <<http://cartoons.osu.edu/yellowkid/index.htm>>, acesso em 19/02/2010.

1. A linguagem dos Quadrinhos

O balão de fala é um dos elementos mais característicos da linguagem dos quadrinhos. Tem a função de fazer a conexão entre o texto que representa o discurso – dito ou pensado – e seu interlocutor. Cria, na maior parte dos casos, uma ponte entre a representação pictórica e a textual. “No fim do século XIX, ganhou força o recurso de um balão apontando na direção da pessoa desenhada. Há registro disso, por exemplo, na história inglesa *Ally Sloper’s Half Holiday*, de 1886. O mecanismo foi utilizado também em *The Yellow Kid* (Imagem 12), nos Estados Unidos, a partir de 1895” (RAMOS, 2009, p. 34-35). A partir deste ponto, seu uso se generaliza entre os diversos artistas e publicações, que começam a criar convenções e formas de expressar outros elementos da oralidade através dos balões.

Acevedo (apud Ramos, 2009, p. 36) divide o balão em dois elementos: “o continente (corpo e rabicho/apêndice) e o conteúdo (linguagem escrita ou imagem)”. Se o artista representa o balão através de uma linha preta contínua e de letras em tamanho padrão, convencionou-se considerar que se está a representar a fala normal, sem inferências de tom ou alterações de volume; mas se este artista usa de variações na forma de representação de qualquer dos dois elementos, ele está jogando com cargas semânticas e expressividades



1. A linguagem dos Quadrinhos

distintas para a mensagem do balão. Tentarei enumerar alguns casos, a título de exemplo. Mas as possibilidades de utilização do balão são tão amplas quanto a criatividade dos artistas.

Se a linha de contorno é pontilhada, e/ou se a letra que representa a fala é muito pequena, indica-se um sussurro ou cochicho da personagem. Em contrapartida, se a letra estiver negritada e o contorno irregular e serrilhado,

marcado por ângulos agudos, o personagem está gritando. Se a linha de contorno simula uma nuvem, vemos o pensamento da personagem, e se apenas algumas palavras do texto são negritadas, percebemos a simulação de ênfase específica na entonação (Imagem 13).

Aliás, enfatizo que diferentes tipos de letra e de configuração do balão apresentam relação direta com a representação



Imagem 13 - KATSUHIRO, *Akira*, vol. 01, p. 19

gráfica da oralidade. Além das formas anteriormente descritas, destaco a possibilidade de expressar, através da fonte escolhida, o sotaque de determinadas personagens, como no exemplo de Uderzo (Imagem 14), disposto na página abaixo.



1. A linguagem dos Quadrinhos



Imagem 14 - GOSCINNY & UDERZO, sem data, p. 18





Imagem 15 - GAIMAN et. al., 2001, p. 91

1. A linguagem dos Quadrinhos

Outra forma de simular a mesma característica foi padronizada pelos artistas que dão voz a Morpheus, personagem anteriormente citado. Na arte de Sam Kieth, o balão de valores negativos (Imagem 15), com fundo preto e letras brancas, sugere à deidade uma voz profunda, distinta da voz dos personagens humanos, conforme é possível constatar nos quadros dois e cinco. No primeiro quadro, é possível perceber a voz oscilante da mulher na cama, através do contorno irregular de seu balão. O balão de fala do terceiro quadro, com contorno serrilhado e letras negritadas, denota mais uma vez um grito, e a fala de letras miúdas, cercada por contorno irregular no quarto quadro, é usada para transmitir a ideia de um gemido ou sussurro.

O balão de fala também permite a representação de turnos conversacionais, que seriam "a unidade estrutural que se define como aquela em que um falante diz alguma coisa durante uma abordagem interativa continuada" (Urbano *apud* Ramos, 2009, p. 63). Através deste recurso, no qual



1. A linguagem dos Quadrinhos

o balão pode se dividir em continentes interligados – o que pode ser denominado, segundo Ramos (2009, p. 40), como balão composto –, é possível representar duas situações distintas. A primeira indica pausas no ritmo de conversação, como ocorre no primeiro quadro do exemplo da Imagem 15. Entre as falas “A bolsa! **Minha** bolsa. Mas não é minha bolsa” e “Ela machuca”, separadas em continentes distintos, percebemos a existência de uma pequena pausa. A segunda situação indica troca de interlocutor, situação na qual a disposição dos continentes indica a sequência do diálogo, conforme o exemplo da Imagem 16.



Imagem 16 - MILLER, *Ronin*, vol. 01, p. 13

Outra forma de manifestação dos balões de fala é o recordatório. Sua função é dar voz a um locutor ausente do quadro representado. Nele, o balão não apresenta apêndice. Isto é, não aponta para um locutor presente na vinheta; geralmente, apresenta forma retangular. É o similar à locução em off, utilizada no cinema, e à voz do narrador da literatura. Na Imagem 17, a página de Joe Sacco mostra dois quadros. No primeiro, temos o contraponto entre o balão de fala tradicional, marcando as pausas da conversação, e os recordatórios, em que a voz do



1. A linguagem dos Quadrinhos

narrador encontra-se desvinculada temporalmente do instante representado. No segundo quadro, encontramos somente balões no formato de recordatório.

1.3.7 – Onomatopéias

O termo onomatopéia⁷ é derivado de uma das funções de gramática e linguística. A linguagem dos quadrinhos usa amplamente este recurso para reproduzir, de maneira gráfica, uma representação sonora. Como afirma Moacy Cirne (1970 *apud* RAMOS, 2009, p. 78) “O ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual”. Embora muitas das mais usadas onomatopéias já tenham sua forma definida, o uso varia de acordo com a criatividade do artista. Dentre as já consolidadas, encontramos muitas herdadas do universo das *comic books* estadunidenses. Os famosos “crash”, “bang”, “punch”, “zum”,



Imagem 17 – SACCO, 2004, p. 10

7. Onomatopéia
Acepções
• substantivo feminino
1 Rubrica: linguística.
formação de uma palavra a partir da reprodução aproximada, com os recursos de que a língua dispõe, de um som natural a ela associado; onomatopoeia
1.1 Rubrica: linguística, gramática.
a palavra assim formada (p.ex.: pum, tiquetaque, atchim, chuá-chuá, zum-zum etc.)
(ONOMATOPÉIA. In: Dicionário Houaiss da língua portuguesa. Disponível em <<http://houaiss.uol.com.br/>>, acesso em 27/03/2010)



1. A linguagem dos Quadrinhos

“splash”, para ficar em cinco exemplos, são casos de palavras presentes na língua inglesa, mas que, devido à sua carga sonora, reproduzem com perfeição o objeto de mimese, motivo de terem se difundido amplamente, mesmo entre artistas de outras nacionalidades. Umberto Eco descreve bem a situação na seguinte passagem:

Outro elemento é o signo gráfico usado em função sonora, com livre ampliação dos recursos onomatopaicos de uma língua. Tem-se, pois, uma tabela dos ruídos, (...), que vai do “zip” da bolinha correndo, ao “crack” da carabina, o “snack” do soco, o “slam” da porta fechada com violência, o “swiss” do trajeto no vazio; os vários tipos de baque, do “plomb” ao “ploff”; o “sigh” e o “sob” do soluço, o “gulp” da consternação, o “mumble” dos pratos à cachola, o “rattle” da oculta corrosão efetuada quer por roedores, quer por insetos, e assim por diante. Em muitos casos, trata-se de verdadeiras onomatopéias, já dotadas de significado em inglês, e que se transferem para outros países com pura função evocativa, perdendo a imediata conexão com o significado – transformando-se, de “signo” linguístico que eram, em equivalente visivo do ruído, e voltando a funcionar como “signo” no âmbito das convenções semânticas da estória em quadrinhos. (ECO, 1993, p. 145)

Em muitos casos, as onomatopéias estão de tal forma interligadas à arte do quadrinho que a fronteira entre representação pictórica e textual se torna um tanto difusa. Isso torna inviável o processo de tradução das onomatopéias, pois implicaria numa interferência direta sobre o trabalho do artista. Retomaremos este ponto em breve, quando tratarmos da questão das onomatopéias nos quadrinhos orientais. No momento, permaneceremos na ligação entre a elaboração da arte e o uso das onomatopéias, usando para tanto uma página de Sam Kieth (Imagem 18).

Nesta página, Kieth opta por manipular mais a composição textual que a figurativa. É possível perceber que o peso da configuração gráfica gira em torno da onomatopéia “splsh” (variação de “splash”), figura de destaque tanto por sua localização e tamanho quanto pela cor, diferente de todo o restante, limitado a variações de marrom, verde e amarelo. Esta onomatopéia, em tonalidades que vão de lilás a ciano, incorpora em sua forma escrita tanto elementos





Imagem 18 - KIETH, 2002, p. 35

1. A linguagem dos Quadrinhos

arredondados, simulando o barulho molhado do objeto que cai na lama, quanto linhas retas, acompanhadas de uma certa dose de ruído visual, mantendo também presente a dureza do impacto.

Vemos aqui um bom jogo entre peso e direção, elementos anteriormente discutidos no item *página enquanto enquadramento*, a partir das formulações de Anselmo Mendo (2009, p. 50).

Conforme procurei demonstrar no diagrama da Imagem 19, o peso da onomatopéia principal, "splsh", torna-a o elemento central da página. Partindo deste, nosso olhar é conduzido inicialmente acima (direção), principalmente através da mancha terrosa criada abaixo da onomatopéia, e que se dirige daí ao topo da página, mostrando a trajetória do objeto em queda. A disposição dos balões de fala age como um arco, que reconduz o olhar à onomatopéia



Imagem 19 - Diagrama de sequência induzida de leitura





Imagem 20 – HIROAKI, vol. 23, p. 60 (segua a ordem de leitura de mangá)

1. A linguagem dos Quadrinhos

principal. Esta, quando revisitada, funciona como ponte para o segundo quadro, onde se percebe a imersão do objeto em queda através do surgimento de bolhas e das onomatopéias “glub glub glub”, que diminuem seu tamanho gradualmente, simbolizando aqui a redução no volume do barulho. O formato arredondado da letra e sua tonalidade azulada reforçam o efeito aquático do som. O último elemento que dá força a ele é o contorno verde claro, aplicado à letra. Este, ao apresentar a mesma tonalidade da lama, joga com a ideia de que o barulho está por ela envolto, tal qual o objeto submerso que provoca o som.

Um caso à parte, que merece especial atenção, são os quadrinhos orientais. Também neles as onomatopéias ganham papel de destaque nas páginas, tornando-se mais do que elementos gráficos e passando a se comportar como parte integrante da arte, como é possível notar na Imagem 20. Contudo, uma barreira se nota aqui. O sistema de escrita e leitura é completamente diferente do nosso. Aqui o problema não é o mesmo que encontramos quando nos deparamos com uma onomatopéia em inglês, pois neste caso compartilhamos o mesmo código alfabético, o que torna possível atribuir som às onomatopéias, mesmo que ocorra uma mudança de significado, tal qual



1. A linguagem dos Quadrinhos

explicitou Eco. No caso dos quadrinhos orientais, não é possível decodificar as onomatopéias em sons. Além do mais, a ordem de leitura em várias das línguas orientais é feita da direita para a esquerda. Sequência também seguida pelos livros e, conseqüentemente, pelas HQ. Por este motivo, em muitas versões traduzidas os editores optam por preservar a arte original, acrescentando, de maneira discreta, a tradução das onomatopéias, conforme o exemplo que consta no segundo quadro. E, em muitos casos, preserva-se a sequência de leitura, fazendo o volume ser folheado com a mão esquerda, ao invés da direita. O fluxo de leitura segue sentido oposto ao nosso.

A partir da década de 1980, quando se intensifica o intercâmbio entre quadrinhos orientais e ocidentais, é possível observar um incremento gradual na influência dos segundos pelos primeiros. Esta se inicia com a estética das onomatopéias, avança para novas formas de retratar o movimento e termina, atualmente, por influenciar mesmo as técnicas de desenho e representação de personagens nos quadrinhos ocidentais, num processo de “orientalização” cada vez mais acentuado, principalmente na esfera mais voltada a tendências de mercado. Detalhes mais específicos sobre este processo serão fornecidos ao longo do texto.

1.3.8 – O tempo nos quadrinhos

Como ressaltai anteriormente, uma das principais características das HQ é seu caráter narrativo. Toda narrativa pressupõe, necessariamente, um intervalo de tempo interno, dentro do qual se desenrola a história. Este será nosso foco principal, apesar de ressaltarmos que existem, também, outras temporalidades contidas numa HQ: o tempo de fruição da história que, embora não seja necessariamente importante para a narrativa em si, é percebido pelo fruidor; e o contexto histórico em que está inserido o fruidor, e que será um ponto determinante para a forma de compreensão das mensagens contidas na obra. Retomando o tempo da narrativa, percebemos que, por mais curto que o intervalo que abriga os acontecimentos possa



1. A linguagem dos Quadrinhos

ser, uma narrativa se fundamenta em termos de *antes*, *durante* e *depois*, palco temporal para os acontecimentos narrados. Desde as primeiras manifestações das HQ, os artistas tiveram que lidar com formas de simular, através de vinhetas estáticas, a dinamicidade temporal da realidade. Com o passar do tempo e a evolução da linguagem, alguns destes elementos se consolidaram. Destacarei aqui dois deles, que ao longo deste estudo foram considerados os principais: a relação entre elementos pictóricos e escritos e o uso de linhas cinéticas ou linhas de movimento, casos que abordarei logo a seguir. Mas, se pretendemos abordar a representação do tempo nos quadrinhos, acredito que seja fundamental aprofundar o conceito de conclusão elaborado por Scott McCloud.

8. De acordo com Flusser (1985, p. 07), "imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decodificar imagens".

Este autor dá o nome de conclusão à nossa capacidade de observar as partes e deduzir/perceber o todo (McCLOUD, 2005, p. 63). Segundo ele, somos capazes de reconstruir elementos mentalmente a partir de seus fragmentos, algo semelhante à definição cunhada por Vilém Flusser para a imaginação⁸. De acordo com essa propriedade, somos capazes de identificar os exemplos das Imagens 21 e 22. Assim, podemos reconhecer e reconstruir sua totalidade a partir de amostras.



Imagem 22 – McCLOUD, 2001, p. 64



Imagem 21 - recorte de imagem comum



1. A linguagem dos Quadrinhos



Imagem 23 – Fernando Gonsales, *Níquel Náusea*, disponível em <<http://www2.uol.com.br/niquel/bau.shtml>>, acesso em 11/04/2010.

O caso da Imagem 23, selecionada por sua relação com a Imagem 22, parte do mesmo jogo dentro da esfera linguística. Fernando Gonsales brinca com o nome do personagem: *Níquel Náusea*, um rato que costuma ser confundido com *Mickey Mouse*, o famoso camundongo de Walt Disney; aqui os nomes são foneticamente parecidos, para infelicidade do primeiro – ou de ambos.

Para maior precisão referencial, citarei uma sequência argumentativa de McCloud, procurando demonstrar que essa capacidade imaginativa de desconstruir e reconstruir imagens, por ele definida como conclusão, e por Flusser chamada de imaginação, é mais comum do que geralmente percebemos, e permeia vários de nossos atos diários e costumes.



1. A linguagem dos Quadrinhos



* TONY SCHWARTZ, O PAI DA MÍDIA, DESCREVE DETALHADAMENTE ESSE PROCESSO EM SEU LIVRO, *MESES, THE SECOND GOD*, ANCHOR BOOKS, 1983.

Imagem 24 – McCLLOUD, 2005, p. 64 e 65

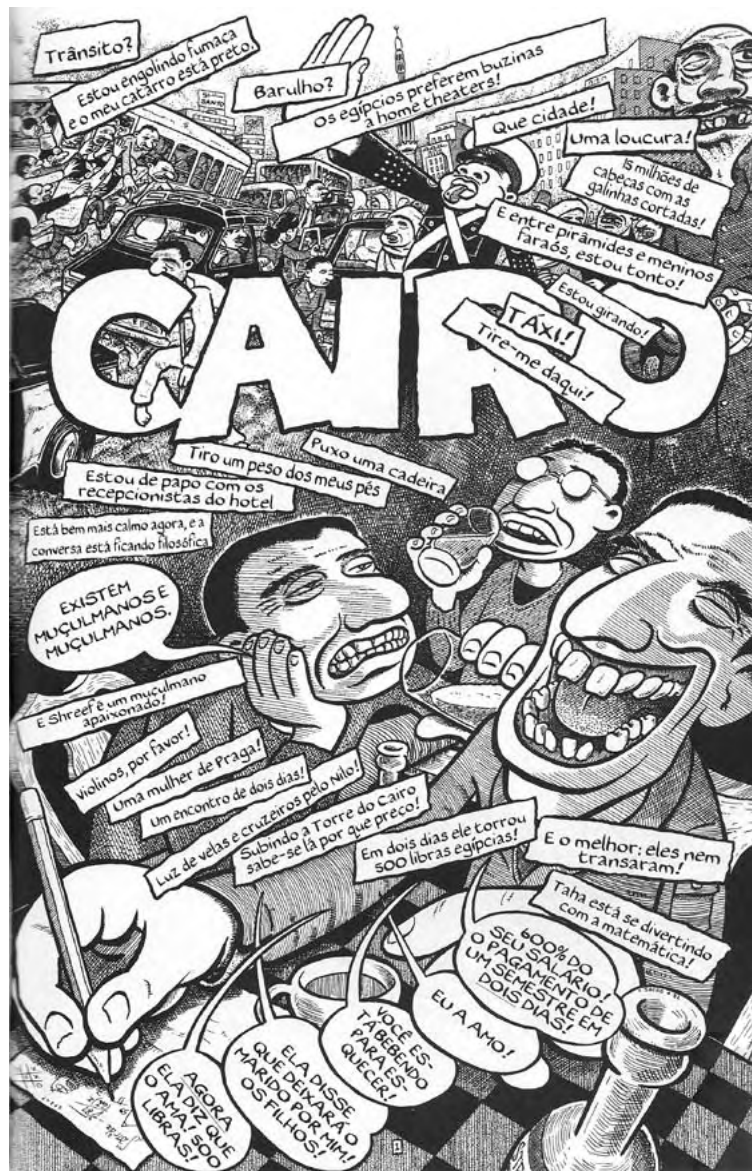


Imagem 25 - SACCO, 2004, p. 03.

1. A linguagem dos Quadrinhos

Daqui depreendemos que a conclusão é algo fundamental para a compreensão dos quadrinhos, pois é através desta capacidade que recriamos a seqüência narrativa a partir dos fragmentos representados pelas vinhetas. E, conforme explicitado anteriormente, na discussão sobre enquadramento, o palco desta reconstrução mental encontra-se na sarjeta, que, apesar da denominação, pode ser considerada um dos espaços mais nobres da linguagem dos quadrinhos.

Mais uma vez usando o referencial teórico de McCloud, falaremos sobre as relações entre elementos pictóricos e textuais dentro de um mesmo quadro. Estes, muitas vezes, criam um *continuum* temporal maior do que um instante fotográfico em um mesmo quadro. Observe o exemplo da Imagem 25. Ela, a página de abertura de *Palestina, uma nação ocupada*, obra de Joe Sacco, possui apenas dois quadros. O primeiro retrata uma cena na cidade do Cairo, o segundo mostra três homens num ambiente que parece ser um bar. A duração de tempo contida nestes dois quadros, contudo, é bem mais longa do que dois simples instantes.

Primeiramente, quanto aos quesitos puramente pictóricos, o primeiro quadro pode ser descrito como um quadro de longa duração, relação estabelecida pela quantidade de elementos retratados. Mesmo o





Imagem 26 - SACCO, 2004, p.05

se voltarmos ao exemplo da página de Sam Kieth (Imagem 18) e observarmos a onomatopéia “glub glub glub” do segundo quadro, perceberemos que a duração mínima para este quadro é aquela necessária para abrigar este som, que deixa em aberto a possibilidade de uma duração ainda maior, na qual perceberíamos uma gradual redução do ruído até o completo silêncio. O mesmo vale para o “splsh” do primeiro quadro. Por mais curta que seja a duração deste som, ela possui extensão temporal. E esta, associada à queda do objeto representada

1. A linguagem dos Quadrinhos

segundo quadro deste exemplo tem duração longa, dada a quantidade de detalhes mostrados nos personagens. O olhar tem muitos elementos para observar, e isso cria um contraponto com o exemplo da Imagem 26, onde o quadro, mostrado sem fundo, privilegia o texto, complementado pela expressão dos personagens.

Se voltamos ao caso da Imagem 25, além da riqueza de detalhes no primeiro quadro, encontramos uma grande profusão textual. Os balões de recordatório, dispostos de maneira não-linear e apresentando variações de angulação, reforçam a sensação vertiginosa de estar na capital egípcia, também contida na narração de Sacco. O efeito de extensão na duração temporal é reforçado através da inserção de balões de fala, pois desta forma a duração mínima do quadro seria a necessária para abrigar a fala contida nos balões. Além disso, a disposição sinuosa dos balões e recordatórios leva o olhar a dar longas voltas pela página, aumentando assim sua duração. A quantidade de textos também tem relação direta com a duração de um quadro, já que a apreensão textual costuma ser mais lenta que a pictórica.

As onomatopéias são outra forma de inserir o tempo nos quadrinhos.

Sons possuem uma duração, por mais curta que esta possa ser. Assim,





Imagem 27 - Fotografia de objeto em movimento. Disponível em <<http://www.atividadefisica.net/juno7.htm>>, acesso em 15/05/2010.



Imagem 28 - JODOROWSKY & GIMENEZ, 2001, p. 10

1. A linguagem dos Quadrinhos

no primeiro quadro, é a extensão mínima para a duração do quadro. Abordadas as relações básicas entre elementos pictóricos e textuais e a duração de um quadro, partiremos para outro recurso amplamente utilizados nos quadrinhos: as linhas cinéticas.

Duração e movimento são dois elementos intimamente vinculados, uma vez que movimento denota variação na localização de um corpo dentro de um intervalo de tempo. Uma das formas mais difundidas de se representar o movimento dentro de uma vinheta é o uso das linhas cinéticas ou linhas de movimento, elemento gráfico que simula a trajetória percorrida por um corpo dentro de um quadro. Segundo Edgar Franco (2008, p. 50), esta convenção possivelmente se inspirou no efeito de fotografia borrada, o mesmo que inspirou o quadro *Nu descendo escada*, de Marcel Duchamp. Neste

efeito, o obturador da máquina fotográfica permanece aberto enquanto o objeto fotografado se move, sensibilizando o filme fotográfico em vários pontos durante sua trajetória. Obtém-se, assim, um borrão que mostra muito mais a trajetória do que um objeto definido (Imagem 27). Os quadrinhos incorporaram esse



1. A linguagem dos Quadrinhos



Imagem 29 - Desfoque de movimento em segundo plano. Disponível em em <http://www.graphicshunt.com/wallpapers/images/running_cheetah_-1248.htm>, acesso em 15/05/2010

recurso, exibindo muitas vezes a trajetória de determinado objeto, e indicando assim uma duração maior do que um mero instante para o quadro (Imagem 28).

Ressaltamos, aqui, mais uma das diferenças entre quadrinhos ocidentais e orientais: a abordagem do movimento. Até a década de 1980, a linguagem dos quadrinhos ocidentais não havia importado o que McCloud (2005, p. 114) define como movimento subjetivo. Este simula o ato de fotografar um objeto em movimento seguindo sua trajetória, de maneira a deixá-lo retratado com definição, transferindo para o plano de fundo o desfoque de movimento, tal qual o exemplo da Imagem 29.

Os quadrinhos orientais, ao adotarem este efeito, criaram um vínculo distinto entre o espectador e a representação do movimento. Neste caso, nos movemos na mesma velocidade do objeto, o que nos transporta de meros observadores a participantes da ação. Quanto à duração, no



9. No Japão, o nome de família, ou sobrenome, precede o nome pessoal, ou prenome. Assim, não julguei necessário fazer a inversão usada em nossa norma de citação, que privilegia o sobrenome em detrimento do nome.

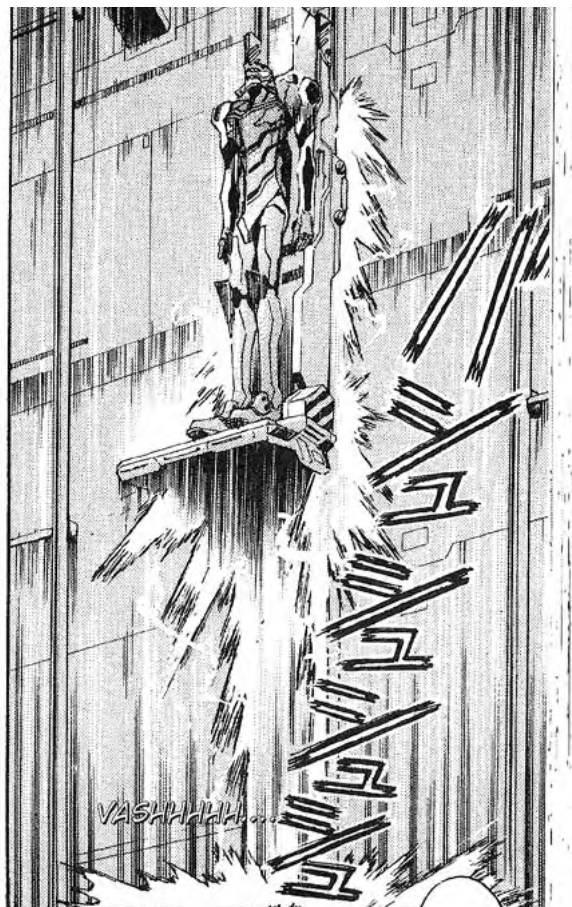


Imagem 30 - YOSHIYUKI, 2004, p.62

exemplo da Imagem 30, uma vinheta de Yoshiyuki Sadamoto⁹, o tempo se estende desde o momento em que o elevador parece se desprender do chão até que atinja a posição atual. O detalhe, aqui, é que o personagem e o elevador são os elementos que permanecem em foco. Todo o restante está distorcido pelo movimento, tal qual a fotografia mostrada logo acima. O sucesso do movimento subjetivo foi incorporado pelos quadrinhos ocidentais, inicialmente através de artistas como Frank Miller, na década de 80 e, a partir de então, com grau cada vez maior.

Além das formas de estender ou diminuir a duração dentro de um único quadro, contamos também com ferramentas que manipulam a duração temporal entre os quadros. Tal qual afirma Edgar Franco (2008, p. 44), elipse é derivação de uma função de linguagem homônima, que consiste na omissão de um elemento que se subentende através de outro. Nos quadrinhos, seu uso apela à conclusão para preencher lacunas entre dois momentos distintos. Em essência, toda transição entre quadros faz uso de elipse, já que existe aí um lapso de tempo que precisa ser preenchido. Mas alguns destes intervalos representam passagens de tempo maiores, e podem ser usados como recurso narrativo de várias formas. No exemplo das Imagens 31 e 32, o artista francês Caza omite, na transição entre as páginas, a passagem de parte da noite. Utiliza esse recurso para criar um clima de suspense, pois sabemos do desejo de vingança do personagem, e a onomatopéia no último quadro da Imagem 31 indica algo que provoca nele um excruciante grito de dor.

1. A linguagem dos Quadrinhos



1. A linguagem dos Quadrinhos

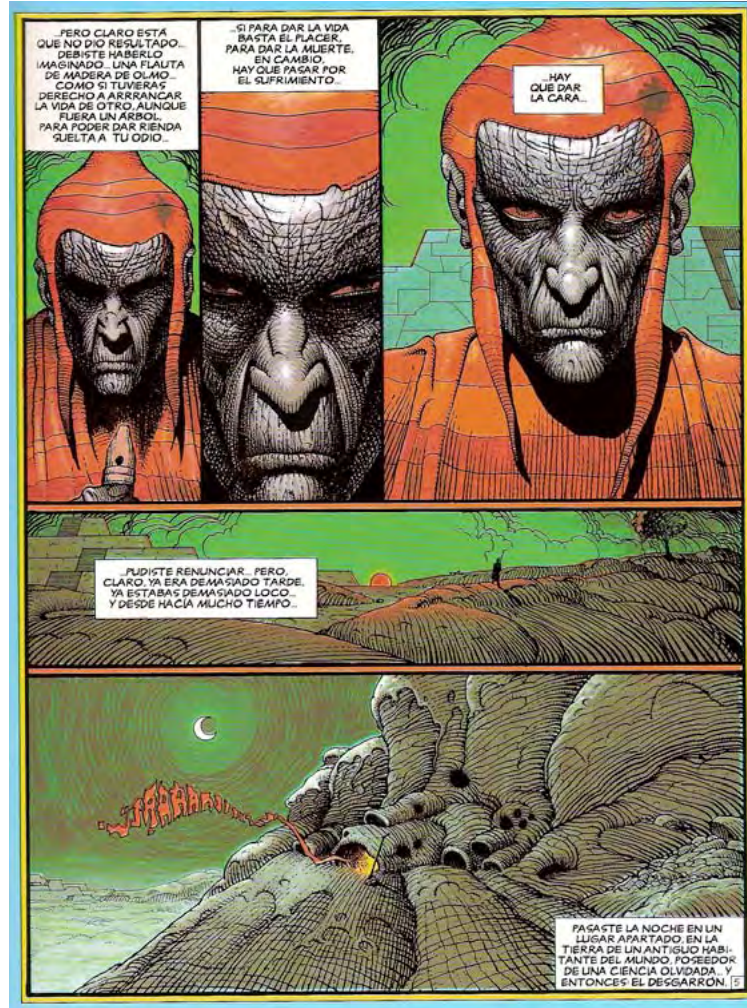


Imagem 31 - CAZA, 1980, p.05

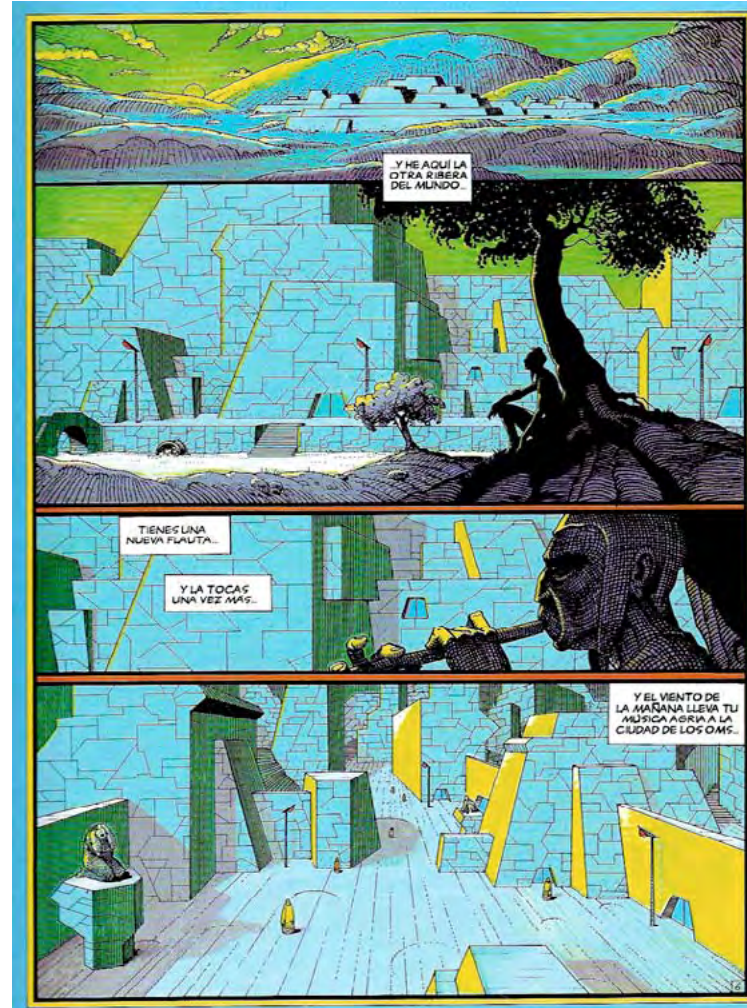


Imagem 32 - CAZA, 1980, p.06



1. A linguagem dos Quadrinhos

O lapso temporal, aqui, é relativamente pequeno. Não tão curto quanto uma passagem praticamente instantânea, como ocorre nos três primeiros quadros da Imagem 31, mas limitado a algumas horas. É possível empregar a elipse para representar lapsos de tempo muito maiores. Esse recurso é amplamente utilizado em outras formas narrativas: de sobremaneira, a TV e o cinema. A amplamente utilizada sequência em que um casal se prepara para o coito, enquanto a câmera desvia-se para a lareira, e onde o próximo corte nos leva à manhã seguinte, é um bom exemplo disso. Um recurso comum em novelas televisivas é mostrar uma paisagem durante a tarde e, em sequência, outra imagem da mesma ou de outra paisagem durante a



Imagem 33 - McCLOUD, 2005, p.71

noite; ao se fazer isso, fica subentendido um avanço acelerado no tempo. Mas ainda temos, em todos estes casos, uma elipse de poucas horas. Já no caso da sequência clássica de 2001, *Uma odisséia no espaço*, de Stanley Kubrick e Arthur C. Clarke, vemos um grupo de homínídeos descobrindo como usar um osso como ferramenta e, logo após, encontramos uma nave trafegando no espaço sideral. Depreende-se, aqui, que toda a história da humanidade, até um futuro próximo – atualmente, um “futuro do pretérito” – se passou neste intervalo mínimo de tempo. O exemplo da Imagem 33, de Scott McCloud, retrata uma outra forma, na linguagem dos quadrinhos, de se explorar esse mesmo recurso, representando outro lapso relativamente grande de tempo.

1.3.9 – Sinestesia e quadrinhos

É fundamental à aceitação de uma obra em quadrinhos que ela consiga estabelecer, através de linguagem puramente visual, referência aos outros sentidos. Scott McCloud (2005, p. 123-137) faz referência a vários recursos que artistas – tanto visuais (quadrinistas aí incluídos) quanto de outras áreas como música, cinema, etc – usam para criar essas pontes de ligação entre os



10. A edição brasileira, com tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro, apresenta um erro de grafia.

Nela, o conceito originalmente grafado como *synaesthetics* é traduzido, equivocadamente, como cinestesia que, de acordo com o dicionário Houaiss, faz referência à “capacidade de percepção de movimento, peso, resistência e posição do corpo” (CINESTESIA. In: Dicionário Houaiss da Língua portuguesa. Disponível em <<http://houaiss.uol.com.br/>>, acesso em 02/04/2010), em oposição à palavra homônima sinestesia, herdada do francês *synesthésie*, que em psicologia representa “num mesmo indivíduo, fenômeno de associação constante de impressões vindas de domínios sensoriais diferentes” (SINESTESIA. In: Dicionário Houaiss da língua portuguesa. Disponível em <<http://houaiss.uol.com.br/>>, acesso em 02/04/2010).

diferentes sentidos, conceituando este efeito como sinestesia¹⁰, e eu aconselho uma visita à obra para todo aquele que se interessar em aprofundar-se neste e em vários outros conceitos que compõem a linguagem dos quadrinhos.

Voltando à sinestesia, é possível enquadrar como exemplo a onomatopéia, recurso anteriormente explicitado, que consiste em formas de se representar graficamente o som, remetendo ao sentido da audição através da visão. Mas até que ponto a linguagem das HQ é capaz de incitar outros sentidos e despertar ações subjetivas através da manipulação e seleção de imagens? Acredito que parte da resposta esteja, já há algum tempo, sendo trabalhada ao longo desta pesquisa. Partirei, contudo, a um enfoque um pouco mais aprofundado sobre este conceito e sua aplicação, buscando exemplos sempre que possível.

Quando abordei as possibilidades de enquadramento, procurei demonstrar como Will Eisner manipula a reação do observador através de duas formas distintas de retratar um personagem ameaçador (Imagem 5). Retomando este caso, os sentimentos gerados por cada uma das imagens são bem distintos. Ao mostrar a personagem de baixo para cima, a sensação de ameaça é muito maior, como se estivéssemos diretamente envolvidos na ação. A segunda imagem nos pôs acima da cena; a observávamos, mas não estávamos participando dela senão como testemunhas. Baseados neste exemplo, afirmamos que é possível manipular reações subjetivas no leitor através da escolha de enquadramento. Como forma de demonstrar a afirmação, encontrei situação semelhante no caso da Imagem 34, contido na próxima página.

1. A linguagem dos Quadrinhos

