



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
LINHA IMAGEM, SOM E ESCRITA**

**ROMANCE GRÁFICO BRASILEIRO:  
A CONSTRUÇÃO DE UM GÊNERO QUADRO A QUADRO**

**Havane Maria Bezerra de Melo**

Brasília, dezembro de 2015



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
LINHA IMAGEM, SOM E ESCRITA**

**ROMANCE GRÁFICO BRASILEIRO:  
A CONSTRUÇÃO DE UM GÊNERO QUADRO A QUADRO**

**Havane Maria Bezerra de Melo**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social, pela linha de pesquisa Imagem, Som e Escrita.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Selma Regina Nunes Oliveira

Brasília, dezembro de 2015

Havane Maria Bezerra de Melo

**ROMANCE GRÁFICO BRASILEIRO:  
A CONSTRUÇÃO DE UM GÊNERO QUADRO A QUADRO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Aprovada em \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_.

Banca Examinadora:

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Selma Regina Nunes Oliveira (FAC/UnB)  
Orientadora

Prof. Dr. Gustavo de Castro (FAC/UnB)  
Membro

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup> Suzete Venturelli (IDA/UnB)  
Membro

Prof. Dr. Wagner Rizzo (FAC/UnB)  
Suplente

Dedicado àqueles que um dia me emprestaram um gibi. Devolvi todos.

## AGRADECIMENTOS

Selma Ollie. A orientadora. Uma das mulheres mais interessantes que já conheci.

Wagner Rizzo. Grande tutor. Nos ofereceu suporte, confiança e ensinamentos.

Rogélyo Vieira. Meu companheiro de aventuras. Apoio indispensável nessa jornada.

Jairo Macedo. Ele era o Teco. Eu era o Tico. Às vezes a gente trocava.

Diogo Chaves. Irmão? Amigo? Família? Sei lá, cara. Mil tretas.

Lima Neto. Inspiração para muitas escolhas.

Dandara Palankof. Ela foi a Batgirl. Tenho provas.

Ronald Jesus. Horas falando de nossos trabalhos, vendo filme e comendo pipoca

Minha mãe. Quando eu menos espero, ela aparece pra me dar aquele help.

Moebius Café e todos que trabalharam lá em 2015. Vocês foram incríveis.

EnQuadrinhos e todos os envolvidos. Nossa imersão coletiva no mundo dos quadrinhos.

Carlos Tosh. Porque me apresentou virtualmente ao Biu. E ao Biu. Porque me obrigou a extrair cada palavra sua.

Davi. O revisor. Quando meu computador não conseguiu mais abrir o arquivo desse trabalho, de tão pesado que estava, Davi me salvou.

Robin e Loki. Os gatos sempre por perto.

## RESUMO

Através do método cartográfico, buscamos desbravar os últimos dez anos (2004-2014) da produção do gênero de história em quadrinhos no Brasil conhecido como romance gráfico. Discutimos essa nomenclatura, as características e o contexto social que a envolve com base no marco temporal. Os principais acontecimentos da década foram levantados e comentados, assim como as principais obras nacionais e internacionais que as precederam. Por fim, escolhemos a obra *Blue Note: uma história de Biu ilustrada por Shiko* (2007, produção independente) para analisarmos de forma específica e acabamos adentrando por outros territórios como música, física quântica e Goethe. Cada capítulo, portanto, tem uma base teórica própria e seus principais autores, entre eles: Deleuze e Guattari, Santiago Garcia, Paulo Ramos, Moacyr Cirne, Scott McCloud e Umberto Eco.

**Palavras-chave:** Romance gráfico. Quadrinhos brasileiros. Cartografia. *Blue Note*.

## ABSTRACT

By cartographic method, we study the last ten years (2004-2014) production of brazilian graphic novel. We discussed her nomenclature, the features and the social context based on the timeframe. The main events of the decade were raised and discussed, as well as major national and international works that preceded them. Finally, we chose to work Blue Note: the Biu's story illustrated by Shiko (2007, independent production) to analyze a brazilian graphic novel. The analyze took us to other areas such as music, quantum physics and Goethe. So, each chapter has its own theoretical basis and its principal authors, among them: Deleuze and Guattari, Santiago Garcia, Paulo Ramos, Moacy Cirne, Scott McCloud and Umberto Eco.

**Keywords:** Graphic novel. Brazilian comics. Cartography. Blue Note.

## SUMÁRIO

PREFÁCIO .....	16
01 HQ COMO <i>PUZZLE</i> .....	12
1.1 Origem das ideias .....	13
1.2 Construção cronológica .....	13
1.3 Caminhos .....	14
1.4 Leitor .....	15
1.5 Gibis falam sobre gibis .....	16
1.6 Produção gráfica .....	16
1.7 Olhar cartográfico .....	27
02 ROMANCE GRÁFICO? .....	30
03 <i>GRAPHIC NOVEL</i> : CONTEXTO INTERNACIONAL .....	38
04 ROMANCE GRÁFICO: BRASIL .....	62
4.1 Quadrinhos e obras literárias: relação antiga .....	63
4.2 Década de 70 e quadrinhos adultos .....	65
4.3 Humor, originalidade e amadurecimento .....	67
4.4 Silêncio da década de 1990 e gritos experimentais de Mutarelli .....	74
4.5 Chegaram os anos 00 .....	76
05 ONDE ESTAMOS? .....	79
5.1 Quadrinhos reais, personagens fictícios .....	115
06 UMA PAUSA MAIS LONGA .....	117
6.1 Sobre palavras e figuras .....	139
6.2 Enquadramento de tempo .....	144
6.3 Enquadramento de espaço .....	167
6.4 Enquadramentos de falas e sons .....	175
6.5 Páginas e requadros .....	184
6.6 Linguagem moderna .....	194
6.7 Fim da história .....	196
EPÍLOGO .....	198
REFERÊNCIAS .....	202
APÊNDICE A – LINHAS DO TEMPO DO ROMANCE GRÁFICO NACIONAL E INTERNACIONAL .....	214
APÊNDICE B – ENTREVISTA COM BIU RAMOS .....	215
APÊNDICE C – ESTUDO DE REQUADROS DA OBRA <i>BLUE NOTE</i> .....	218
ANEXO A – <i>MANIFESTO DA NOVELA GRÁFICA</i> , DE EDDIE CAMPBELL .....	226
ANEXO B – ENTREVISTA COM DR. PROF. EDGAR FRANCO PARA O ENQUADRINHOS .....	229
ANEXO C – SOBRE A COLETÂNEA <i>THE BEST OF BLUE NOTE: A SELECTION FROM 25 BEST ALBUMS</i> .....	234
ANEXO D – CONTEÚDO DO PENDRIVE .....	236

# PREFÁCIO



*Desenhar, pra mim, é como mastigar pedra.*

*Henfil*

Minha geração já pôde conhecer os quadrinhos dissociados do universo de super-heróis ou das tiras de jornais. Nós lemos quadrinhos em formato de livro. Depois da tradução de materiais como *Peanuts*, *Watchmen*, *V de Vingança*, *Sandman* e de autores como Spielgman, Moebius, Manara, Will Eisner, Daniel Clowes e Chris Ware, foram chegando os nacionais: Caeto, Rafael Coutinho, Fábio Moon e Gabriel Bá, Shiko, Bruno Azevedo, e a cena independente de produção de quadrinhos se fortaleceu.

Mas as novidades não paravam de chegar e uma pergunta começava a incomodar: por que esse formato de contar histórias comove tanto? É desenho e texto. Lazer e informação. Sentimento e pensamento. Tudo junto e misturado. Era algo representativo de um estilo de vida, de um conjunto de escolhas.

Na última década, as histórias em quadrinhos (HQs) nacionais viveram um intenso período de produção e experimentação. Saíram das tiras de jornais e da cultura *underground* para adentrar nas livrarias e lojas especializadas como produto específico e de peso mercadológico. Observamos a formação de um público leitor, de selos editoriais e a retomada do interesse acadêmico em pesquisar o assunto.

A mudança ocorreu, principalmente, em decorrência da entrada no mercado nacional do formato *graphic novel*, que já vinha sendo trabalhado no exterior há algumas décadas; porém, apenas por volta dos anos 2000 é que tivemos aumento de produção e popularização de obras nacionais. Assim, o termo *graphic novel* ganhou sua versão no idioma nacional e hoje é conhecido como “romance gráfico” ou “novela gráfica”.

Obras marcantes têm sido lançadas sob essa alcunha e artistas têm se revelado desenhistas ou roteiristas destacados pela crítica e pelo público leitor, utilizando especialmente esse formato para publicar. Junto a isso, vimos surgir também o interesse do Estado (através de editais compatíveis com esse tipo de publicação, a exemplo do Programa de Ação Cultural – ProAC – do governo de São Paulo) e de grandes empresas especializadas em produzir histórias impressas (como a Maurício de Sousa Produções e a Companhia das Letras). Toda essa configuração não poderia passar despercebida e inquietou alguns.

Uma mudança tão grande na forma de produção e criação das histórias em quadrinhos brasileiras deve, portanto, ser analisada de forma completa. Assim, entendemos um pouco mais sobre o nosso tempo: a configuração de um público leitor adulto de histórias em quadrinhos, a mudança na visão dos artistas criadores de arte sequencial e a formação de um espaço próprio dentro das livrarias. O momento é inédito e, por interesse

tanto da comunicação como da documentação histórica, faz-se indispensável uma análise acurada do momento, junto ao levantamento de informações sobre esse tipo de publicação.

Percebemos que as publicações consideradas pelo público leitor ou pelas livrarias como *graphic novels* ainda sofrem muitas variações: os formatos diferenciam-se, algumas publicações que originalmente saíram como séries viraram álbuns completos e os temas deixaram de ser rigorosamente adultos para atingir também um público juvenil. Além disso, vários gibis publicados no exterior começaram a chegar ao Brasil traduzidos e respeitando a qualidade e o formato da publicação original. Era muita informação. Então, por que não juntar tudo isso e esclarecer os acontecimentos? Foi assim que o projeto desse trabalho surgiu e é por aqui que vamos começar.

Nosso objetivo é definir o que é e quais são as características do romance gráfico no Brasil. Buscamos traçar um panorama sobre os quadrinhos nacionais da atualidade – mais especificamente sobre o período dos últimos dez anos, de 2004 a 2014, pois é quando percebemos um aquecimento no mercado brasileiro de HQs importadas, traduzidas ou produzidas aqui – considerando apenas as publicações que se adéquam à noção de romance gráfico utilizada nessa pesquisa. Pretendo documentar um momento atual das histórias em quadrinhos brasileiras, sob um olhar crítico e fundamentado na obra de autores especializados. Para realizar tal documentação, foi necessário primeiro um capítulo inteiro apenas para discutirmos a nomenclatura. Depois, fizemos um levantamento cronológico da produção de novelas gráficas internacionais e nacionais durante o período supracitado e mediante os conceitos levantados logo no início da pesquisa. Após essa fase, destrinchamos os principais acontecimentos da década que envolviam o romance gráfico no Brasil. Por fim, escolhemos uma obra para análise detalhada: analisamos cada requadro, conversamos com os autores e refletimos sobre a história em si a fim de esclarecermos melhor as nuances desse formato.

Como método de pesquisa, escolhemos o cartográfico, o que nos levou a explorar diferentes caminhos e outros conhecimentos, como a música e a fotografia. Por isso, recheamos o último capítulo com QR Codes que levam o leitor para diversas outras informações tangenciais, como um *link* para os trabalhos de Reid Miles, uma das coletâneas musicais do selo Blue Note e outras surpresas que se mostraram pertinentes à pesquisa cartográfica. Também inserimos alguns anexos contendo informações auxiliares, como a versão em PDF do romance gráfico analisado, outras histórias completas e todas as imagens que compõem o texto, em versão colorida, a fim de que o leitor possa ampliá-las para melhor visualização, caso julgue necessário. À medida que as informações extras vão

surgindo, elas vão sendo mencionadas no corpo do texto de modo a indicar o caminho a ser seguido pelo leitor e o momento ideal para acessá-las.

Tendo como inspiração os livros teóricos de Will Eisner, compostos por blocos de texto seguidos por imagens de página cheia e até histórias completas, optamos por compor o último capítulo com páginas da *graphic novel* em análise, o que nos levou a elaborar um projeto gráfico para este trabalho. Sendo assim, as imagens foram criteriosamente selecionadas e editadas de forma a compor um conjunto harmônico com o texto. Quase todas as figuras são montadas pela autora, de modo a criar combinações únicas de imagens.

Para iniciar cada capítulo, escolhemos uma imagem e uma epígrafe. A epígrafe relaciona-se com o conteúdo textual do capítulo. A imagem é uma adaptação ou fotografia de algum trecho da *graphic novel* analisada no capítulo seis e, se retirado fora do contexto original, ilustra a epígrafe. Algumas dessas imagens são rabiscos de Jairo Macedo relacionados ao meu trabalho e a *Blue Note*, fotografados e editados por mim; outras são fotografias minhas de trechos da obra, posteriormente editadas.

A escolha de uma página própria para abertura de cada capítulo, assim como a escolha dos termos “prefácio” e “epílogo” para a introdução e conclusão fazem referência à estruturação das histórias em quadrinhos, assim como as figuras de página inteira, que imitam *splash pages*. Dessa forma, tudo está interligado, embora sob visões diferentes, assim como acontece em *Blue Note*. Talvez tudo isso faça mais sentido ao final da leitura, quando o leitor descobrir que vamos tratar de assuntos como realidades paralelas e simultaneidade de tempo e espaço. Mas, até lá, espero que o leitor se sinta estimulado a cada conexão identificada.

# 1

## HQ COMO *PUZZLE*



*Cartografia não é uma competência, mas uma performance.*

Virgínia Kastrup

## 1.1 Origem das ideias

*Puzzle* é uma palavra da língua inglesa utilizada em português com o sentido de quebra-cabeça ou enigma. Quando juntamos todas as peças, deciframos a solução. As peças pequenas são diferentes em forma e conteúdo. Juntas formam um objeto maior e tomam significado amplificado. Considero cada atividade desenvolvida no período de mestrado uma peça do *puzzle*.

O contato com o método cartográfico de Gilles Deleuze e Félix Guattari foi consequência natural do trabalho de levantamento de dados e das vivências experimentadas por meio das atividades propostas pelas disciplinas do mestrado, que me proporcionaram a possibilidade de pensar as histórias em quadrinhos sob diferentes óticas dos meios de produção de imagem. De fato, assumo que a pesquisa através do método cartográfico não fazia parte do projeto inicial. A possibilidade de utilização do método surgiu mais tarde, a partir dos olhares de terceiros sobre meu trabalho, uma vez que meu próprio olhar não estava percebendo claramente o meu movimento de pesquisa.

Assim, julgo necessário esclarecer a utilização do método de pesquisa cartográfico no estudo das histórias em quadrinhos mediante comentários sobre as atividades desenvolvidas no processo de pesquisa e do contato com autores estudiosos do tema.

## 1.2 Construção cronológica

Inicialmente utilizamos o critério histórico analítico para levantamento das publicações que já ocorreram, a fim de localizar o romance gráfico no tempo e no espaço e identificar suas principais características. Sendo assim, a presente pesquisa foi montada especialmente sobre a produção de duas linhas do tempo. Por isso é justo esclarecer do que tratamos em cada uma delas.

A primeira refere-se à produção internacional de histórias em quadrinhos. Não houve eleição de um país produtor específico. Consideramos como filtro para a inserção de um título o impacto da obra, originalmente estrangeira, ao ser publicada no Brasil. Quando digo impacto, refiro-me à narrativa ou à estética inovadora para o leitor brasileiro. Embora já se produzissem HQs no Brasil desde o século XIX, certos argumentos narrativos localizamos pela primeira vez com a chegada de material estrangeiro no mercado nacional. De forma alguma tive a pretensão de esgotar os títulos estrangeiros publicados no Brasil. O intuito foi localizar cronologicamente obras importantes produzidas no mercado

internacional a fim de identificar sua interferência na produção nacional, verdadeiro objeto de análise deste trabalho.

Para a segunda – e mais importante – linha do tempo, consideramos as principais obras brasileiras, utilizando como filtro a qualidade narrativa e visual atrelada ao seu impacto sobre o público leitor ou críticos do ramo, a partir de menções em sites especializados, premiações ou mesmo em conversas formais e informais com leitores do gênero.

Nessa segunda linha também há destaque para alguns acontecimentos relevantes para o meio, como o lançamento de revistas importantes, prêmios recebidos etc. Durante o levantamento de informações, tentamos abarcar todo acontecimento ou publicação que tenha causado algum impacto na produção de histórias em quadrinhos brasileiras, especialmente no que tocasse ao romance gráfico.

Desse modo, percebemos que as linhas do tempo que estudava não eram retilíneas. Estavam montadas em forma de linha reta para simplificar a visualização do raciocínio, mas em cada espaço em branco surgiam novas perguntas ou tantas outras observações sobre autores, processos de impressão, interesses mercadológicos, narrativas inovadoras, heróis perturbados, a consolidação de um público adulto e o significado que esse selo carregava (digo “selo” porque algumas HQs, como *Cachalote*, por exemplo, vinham de fato com um selo colado à capa indicando que se tratava de material adulto). Então, devido a essa expansão do raciocínio e da observação – típicos do processo de pesquisa – junto ao método histórico analítico utilizado para levantamento das publicações que já ocorreram, a fim de localizar o romance gráfico no tempo e no espaço e identificar suas principais características, impôs-se o método cartográfico e o conceito de *rizoma*, que será explicado/abordado na próxima seção.

### 1.3 Caminhos

As linhas temporais são apenas as bases nas quais esta pesquisa se iniciou. Sua ramificação natural – causada por diversos fatores, como o excesso de obras produzidas em tal ano ou a sobreposição das duas linhas mostrando as obras que antecederam o alargamento da produção brasileira ou, ainda, a mistura de outras informações junto à cronologia dos livros publicados, informando prêmios e eventos relevantes para as histórias em quadrinhos etc. – já lembrava o conceito de rizoma desenvolvido por Deleuze e Guattari.

Aliás, como é típico do processo cartográfico, o objetivo da pesquisa não está claro desde o início. O caminho a ser seguido pelo pesquisador é uma rota traçada não ao acaso, mas a partir das necessidades que o seu objeto demonstra. Sobre a cartografia, Passos e Benevides (2009, p. 19) dizem:

Não mais um caminhar para alcançar metas pré-fixadas, mas o primado do caminhar que traça, no percurso, suas metas. [...] A diretriz cartográfica se faz por pistas que orientam o percurso da pesquisa sempre considerando os efeitos do processo do pesquisar sobre o objeto da pesquisa, o pesquisador e seus resultados.

Muitos outros acontecimentos também fizeram parte do processo de conhecimento do objeto de estudo. A seguir, vamos conversar sobre alguns.

#### 1.4 Leitor

Primeiro, ouvi muitas conversas entre os leitores de HQ, para quem dedico certa atenção.

Por que ouvir o leitor de HQ não especializado? Porque eles foram os primeiros a dar atenção ao gênero, quando ainda não havia ressuscitado o interesse acadêmico sobre o tema. Vale observar que não falo do leitor eventual, e sim daquele leitor que frequenta a banca de revista em busca de novos títulos e que conhece as seções especializadas em grandes livrarias. Falo também do leitor que lia tudo que encontrava, que viu a publicação de edições incompletas ou formatos mal-adaptados lançados no Brasil (referimo-nos especialmente às publicações conhecidas como *formatinho*), que frequentava sebos e comprava obras impressas em papel-jornal (foi o caso da primeira edição de *Sandman* publicada no Brasil pela Editora Globo). Considero relevantes as impressões de quem observou o crescimento do mercado e o desenvolvimento do gênero logo no início do processo, independentemente da idade, pois suas impressões também servem para indicar direções ao pesquisador.

Assim como Alan Moore, acredito que a audiência potencial das HQs é muito grande e variada; cheia de experiências que provocam diferentes percepções sobre uma história e dificultam a consolidação do pensamento de que há um leitor-padrão de histórias em quadrinhos. Diz Moore (1988):

O conceito de *leitor-padrão* é completamente retrógrado, ao tentar criar um leitor que não existe. Eu conheço muito poucas pessoas que se acham *leitores-padrão de quadrinhos*, e menos pessoas ainda que demonstrem ser realmente convencionais quando examinadas mais de perto. Um meio de comunicação tão

pequeno como esse tem realmente um padrão significativo que possa ser definido a partir do seu público?

O texto do qual extraí esse trecho foi publicado originalmente no *The Comics Journal* em 1988, há quase trinta anos. Portanto, e dadas as circunstâncias da atualidade, não me parece ser mais oportuno considerar as HQs um meio de comunicação pequeno. Já podemos falar de diferentes tipos de leitores de gibis, assim como já falávamos de diversos tipos de leitores de romance ou jornal. Não apenas a narrativa e a arte, mas o público também amadureceu, especializando-se em saber qual leitura lhe agrada.

### **1.5 Gibis falam sobre gibis**

O caminho percorrido não envolveu apenas o leitor. A consulta a prefácios e notas de diversas HQs também se mostrou excelente ferramenta informativa, uma vez que forneciam dados extras sobre a produção das histórias ou sobre o contexto histórico no qual foram produzidas. Assim, é possível elaborar um pensamento mais contextualizado com as referências de determinado espaço e tempo, o que favorece uma visão mais abrangente do problema, permitindo o desenvolvimento de um raciocínio construído sobre informações de diversos segmentos. Essa percepção múltipla da problemática é parte do conceito de rizoma explicado por Guattari e Deleuze (1995), conforme veremos adiante.

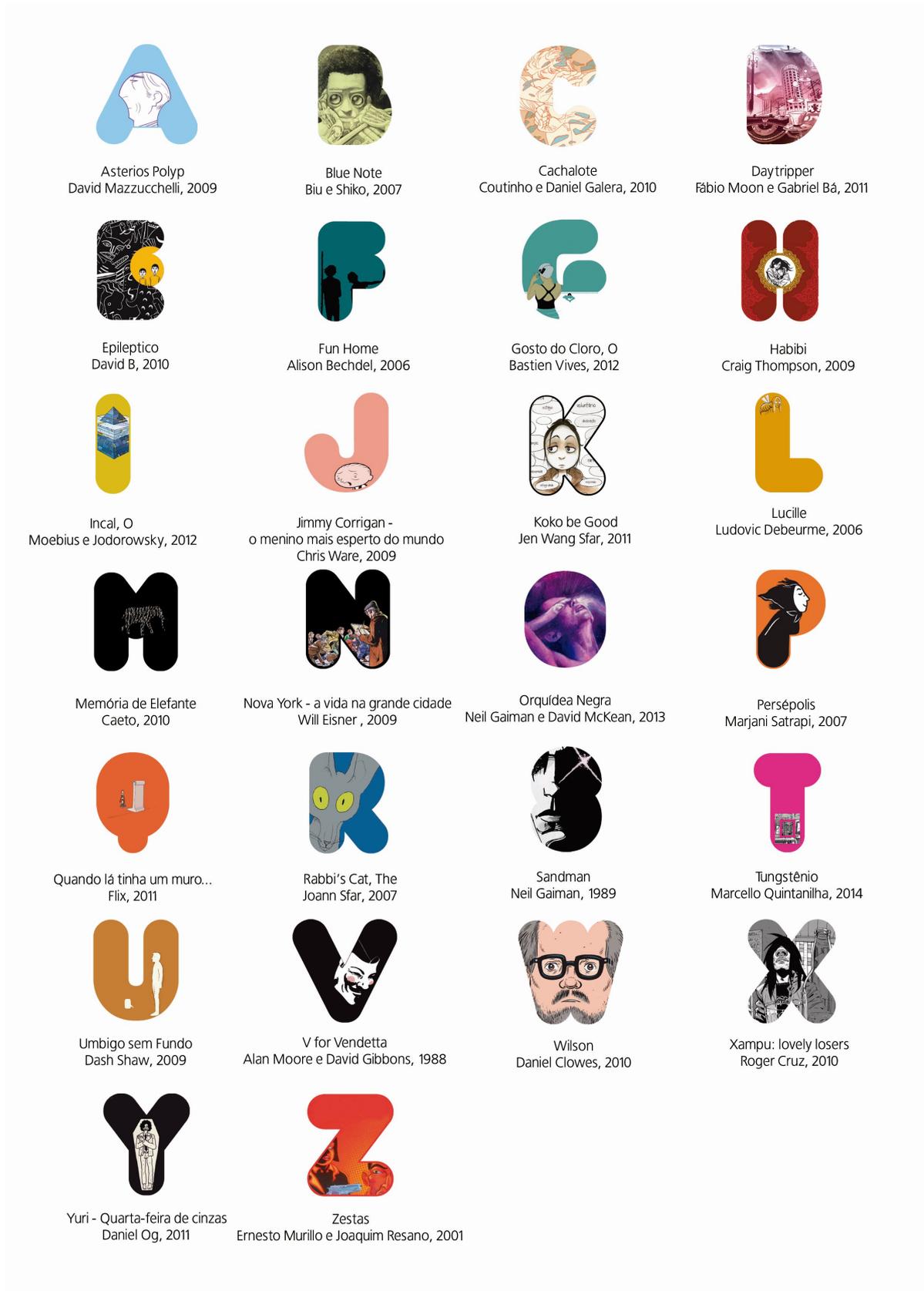
### **1.6 Produção gráfica**

As aulas durante o período de mestrado também foram importantíssimas para o desenvolvimento do raciocínio ramificado, uma vez que diversos autores e textos que não estavam diretamente relacionados ao meu objeto de pesquisa vinham sendo trabalhados. Mais que a simples produção de um artigo final, algumas disciplinas exigiram produções gráficas, as quais incorporamos ao processo de pesquisa.

Uma das primeiras produções gráficas desse período consistiu em criar um alfabeto de alguma forma relacionado ao meu objeto de pesquisa. Para tanto, utilizamos de recursos gráficos para desenvolver letras que representassem obras clássicas dentro do universo do romance gráfico e montar um livro tipo brochura, no qual cada letra do alfabeto fosse composta pela imagem mais representativa que eu pudesse encontrar da obra cujo título (em português ou inglês) se iniciasse com a respectiva letra. Estava iniciando, portanto, o

processo cartográfico, utilizando-me de ferramentas de design gráfico e impressão para fazer pesquisa.

Durante o levantamento, descobri que, até 2014, ainda não tínhamos romances gráficos brasileiros cujos títulos se iniciassem com cada uma das letras do alfabeto. Sendo assim, mesclamos títulos em português, traduzidos ou mantive a grafia original quando quis manter determinada obra no trabalho. A seguir, todas as letras desenvolvidas seguidas do nome da obra, autor e ano de publicação.



**Figura 1** – Alfabeto criado sobre imagens de *graphic novels*.

Fonte: a autora.

A experiência seguinte surgiu dentro do Laboratório de Publicidade e Propaganda da FAC/UnB, durante o período de ensino orientado, durante o qual foram desenvolvidas duas histórias em quadrinhos. Para Rolnik (2007, p. 18) a invenção de estratégias para a constituição de novos territórios, outros espaços de vida e de afeto em busca de saída para territórios sem saída é típico da cartografia.

A primeira HQ era uma *short story* de cinco páginas, adaptação do conto *Ponto de fuga*, de Daniel Pellizzari. Consistia numa narrativa muda (ausência completa de balões de voz), organizada na formatação básica de nove requadros por página e variações, personagem e cenário criados utilizando massa de modelar, desenhos, miniaturas e jogos de tabuleiro (escolhemos o jogo *Jenga* para fazer a cama do personagem e uma das peças do jogo *Pastiche* para a obra de arte que o personagem observa, *Almoço dos barqueiros*, de Auguste Renoir), sendo utilizado especialmente a fotografia como meio de captura e criação das imagens. Para realização dessa história, foram trabalhados: roteiro, adaptação literária, modelagem, iluminação, montagem de cenário, edição de imagem e fotografia. Era a ramificação de mais um galho do rizoma que comporia esta pesquisa. A seguir, uma página de *Ponto de fuga*. A história completa encontra-se no anexo deste trabalho.



# Ponto de Fuga

um conto de Daniel Pellizzari adaptado por Havane Melo e Jairo Macedo



**Figura 2** – *Ponto de Fuga*: livre adaptação do conto de Daniel Pellizzari  
Fonte: a autora.

A segunda história recebeu o título de *Deus: fuga e atropelamento* e utilizava como meio principal de produção o desenho. Seu desenvolvimento envolveu roteiro, experimentações em diversos tipos de papel, colorização em aquarela, edição de imagem e letramento manual. O grande diferencial era a criação de um roteiro original em vez de uma adaptação e a interação entre diversos personagens e cenários no lugar de um personagem solitário em cenário único. O resultado final também consistiu numa *short story* de cinco páginas. Abaixo, uma página representativa da história que segue também completa no anexo deste trabalho.



**Figura 3** – *Deus: atropelamento e fuga*, de Jairo Macedo e Havane Melo

Fonte: a autora.

Em ambas as histórias, sendo elas consequências do período de pesquisa, podemos identificar a ideia de rizoma, ou seja, a ideia de que o reconhecimento de um objeto implica flertes com outros tipos de conhecimento e aprendizagem, produzindo uma verdadeira ramificação de pontos interligados e soltos. O quadrinho, como linguagem complexa que é, não se limita; ao contrário, mescla-se com outros espaços e técnicas, pois aceita muitas possibilidades, tal qual um rizoma.

A terceira história é sobre as diferenças dentro de um relacionamento e foi intitulada *I hate your duck*. O principal meio de captura de imagens foi fotografia produzida em estúdio – o que envolveu escolhas conscientes de iluminação e figurinos que privilegiavam texturas e não cores, já que o produto final seria em preto e branco –, mas a leitura acontecia em formato de vídeo com efeito *page flip*. Seus personagens eram zoomórficos e a experiência de leitura apenas se tornava completa quando o expectador assistia à apresentação concomitantemente com a música na qual a história foi baseada: *Your fine petting duck*, faixa do disco *Mala*, 2012, do artista Devendra Banhart. Como pesquisadora e idealizadora, ocupei diversas posições nesse trabalho: roteiro, *story board*, figurino, direção de arte, edição de imagem e modelo.

Para este trabalho, utilizamos o meio projeção como suporte para exibição e leitura de uma história em quadrinhos produzida sob a ideia de livro-arte<sup>1</sup>. O projeto foi concebido especialmente para esse suporte, mas percorreu outros meios para desenvolver a narrativa como fotografia, música, iluminação, máscaras, edição de vídeo e tons de cinza. A seguir, uma compilação das imagens dessa história. O conteúdo completo, com áudio e as cores originais, pode ser acessado com o QR Code.

---

<sup>1</sup> Livro-arte ou livro de artista é a interação entre arte, literatura e objeto utilizando a ideia básica de livro, podendo apropriar-se de diversos suportes para exibição e leitura.



**Figura 4** – *I hate your duck* (2015), compilação de imagens que compõem o livro-arte livremente adaptado de uma música do artista Devendra Banhart

Fonte: a autora.

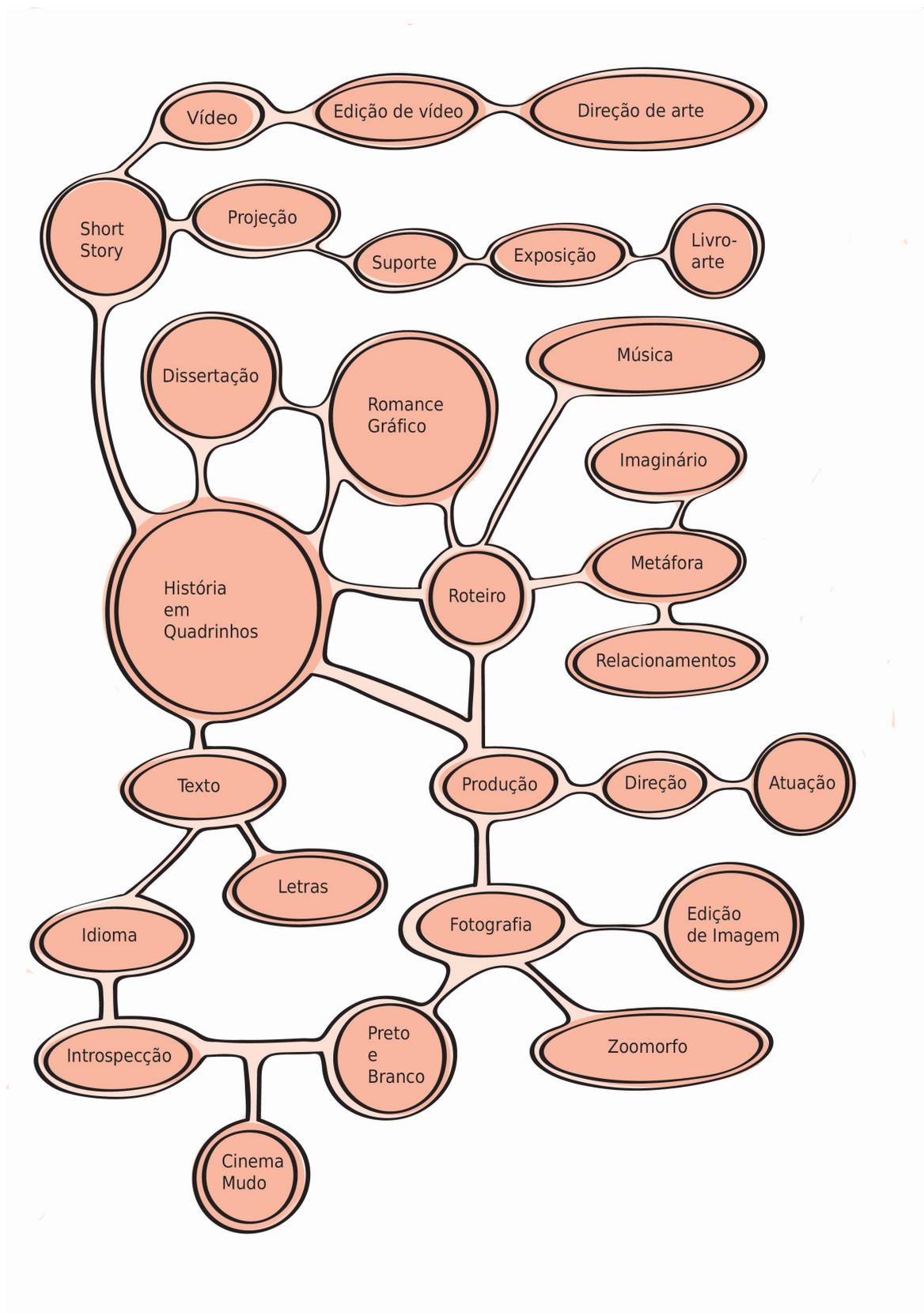


**Figura 5** – QR code para ver o livro-arte completo no Youtube ou acesse o link

<https://youtu.be/JIWxrhUCKlo>

Fonte: a autora.

Para ilustrar a ideia de rizoma com os exercícios relatados, desenhamos a estrutura sobre a qual esta última história se organizou. A leitura desse rizoma inicia-se – assim como este trabalho – em histórias em quadrinhos e expande-se para outras áreas do conhecimento. A intenção do autor ao produzir uma narrativa muitas vezes o leva por caminhos não planejados. Esse rizoma apresenta todo o percurso que seguimos, os principais pontos que precisamos aprofundar (técnica ou conceitualmente) e os momentos-chave do trabalho que exigiram maior dedicação a fim de conseguir o efeito pretendido para a história. Para ler o desenho, não existe ordem ou direção correta. Como podemos inferir, tudo começou a partir do estudo sobre histórias em quadrinhos e daí se ramificou para outras áreas do conhecimento que possuem maior ou menor proximidade com as HQs. Por exemplo, para acentuar o clima de introspecção da história e a aproximação com a música na qual foi inspirada, optamos por manter o texto dos balões em inglês e a fotografia em preto e branco. Sendo assim, os círculos “introspecção” e “preto e branco” ligam-se, embora ambos tenham surgido de problemas diferentes: o primeiro envolvendo a produção de texto para os diálogos e o segundo, a produção de imagens por meio da captura fotográfica.



**Figura 6** – Rizoma representativo do processo de criação da história *I hate your duck*

Fonte: a autora.

Com essa ilustração, percebemos como o processo rizomático desenvolve-se na cabeça do autor. Nos escritos de Deleuze e Guattari nós temos ideias, conceitos gerais sobre o método. Esse desenho é uma forma de visualização do raciocínio cartográfico sobre um trabalho específico. É a ilustração representativa dos conceitos gerais do método cartográfico aplicado. Por oportuno, vejamos um pouco das ideias desses autores e como aplicá-las no estudo das HQs.

### 1.7 Olhar cartográfico

Por que estudar quadrinhos sob o olhar do método cartográfico?

Em *Mil platôs*, Deleuze e Guattari (1995) explicam que

num livro, como em qualquer coisa, há linhas de articulação ou segmentaridade, estratos, territorialidades, mas também linhas de fuga, movimentos de desterritorialização e desestratificação (p. 10).

Assim também são as histórias em quadrinhos, o cinema e a música. Entre todos esses meios há articulações e territorialidades convivendo com aspectos característicos de cada universo. Os meios estão articulados, conversam entre si e criam outros elementos que, às vezes, demoramos a identificar.

Quando criamos uma narrativa fotográfica com balões de voz e elementos cênicos, estamos diante de um ensaio fotográfico, de uma história em quadrinhos ou de uma fotonovela?

Deleuze e Guattari dizem que a grande questão é saber com que outra máquina a máquina literária está ligada quando se escreve (1995, p. 11). Romance gráfico não é literatura. É história em quadrinho. Mas se conecta com a literatura. E com a fotografia, o cinema e a música (*Blue Note*, de Shiko e Biu e *Red rocket 7: a saga do rock*, de Mike Allred, são exemplos de HQs que conectam com a música para se desenvolver enquanto *O fotógrafo*, de Emmanuel Guibert é exemplo de HQ que se conecta diretamente com a fotografia para existir).

Os quadrinhos frequentemente fazem referência a outros conhecimentos, áreas ou autores. Neles, a máquina literária funciona ligada ao imagético. *Texto + desenhos = narrativa gráfica*. A ligação da máquina texto com a máquina imagem gera a terceira máquina que funciona em vários formatos (publicidade, artes plásticas, cinema etc.), mas aqui nos restringimos à máquina HQ.

Também vislumbrando as possibilidades variadas da máquina HQ, Grant Morrison, em *Superdeuses* (2012, p. 85), agracia-nos com a seguinte reflexão:

Tivesse o pacato contador de Franz Kafka, Gregor Samsa, nascido junto ao alvorecer do universo DC, poderia ter colocado seus incríveis poderes de barata a serviço da luta contra o crime e as injustiças. Não demoraria muito para ser convidado a entrar na Liga da Justiça. Kafka nunca parou para pensar que seus párias podiam ser heroicos como os *X-Men*, extravagantemente glamourosos como Jimmy Olsen ou deslumbrantes como a vencedora do Prêmio Pulitzer e criadora de tendências Lois Lane.

Em 1970, Moacyr Cirne já considerava a tradição literária nos quadrinhos um problema cultural e linguístico (CYRNE, 1970, p. 46). Na década anterior, McLuhan alegava que os quadrinhos remetiam à televisão e mantinham certas características da imprensa e da xilogravura (MCLUHAN, 2007, p. 188). Eisner, por sua vez, em 1996, reconhecia pontos de influência entre cinema e história em quadrinhos (EISNER, 2013, p. 75).

O argumento que pretendo demonstrar é que o meio (HQ), desde muito tempo, admite intersecções com campos típicos de outras áreas da comunicação, embora esses autores possam ter subestimado as possibilidades textuais e imaginativas de trabalhar as HQs como arte autônoma. Eisner, por exemplo, considerava que os quadrinhos estavam limitados a uma plataforma estática impressa (2003, p. 75). Modernamente, os autores, produtores e pesquisadores de HQs derrubaram esse argumento, claro que em conjunto com os avanços tecnológicos (possibilidades de apresentação, Internet, melhor comunicação e troca de informações). Eisner considerava que apenas o cinema utilizava fotografia e tecnologias sofisticadas para transmitir imagens realistas, ao passo que os quadrinhos estavam limitados à impressão. Não mais.

Diante das diversas possibilidades comunicacionais das HQs então demonstradas, podemos falar de método cartográfico para estudo e análise da produção e sobre a ideia de rizoma, proposta por Deleuze e Guattari em *Mil platôs*. Para os autores (1995, p. 31),

o rizoma é feito somente de linhas de segmentaridade, de estratificação, como dimensões, mas também linhas de fuga ou de desterritorialização como dimensão máxima segundo a qual, em seguindo-a, a multiplicidade se metamorfoseia, mudando de natureza.

Em outra obra, Guattari, dessa vez em parceria com Rolnik, conceitua rizoma como o

diagrama arborescente que procede por hierarquias sucessivas, a partir de um ponto central no qual remete cada elemento local. Os sistemas de rizoma podem derivar infinitamente, estabelecer conexões transversais sem que possa cercá-los ou centrá-los (2007, p. 387).

O romance gráfico pode ser estudado sob a ótica cartográfica devido à diversidade de meios utilizados para explorarmos as possibilidades da narrativa gráfica. Assim como um mapa é aberto, suscetível a novas conexões, as HQs também o são. Logo, são propícias a ser analisadas sob um pensamento ramificável. Esse potencial de conectividades é verificado quando sobreposamos as duas linhas do tempo produzidas e verificamos a existência de uma teia informacional conectando os quadrinhos nacionais aos estrangeiros, os elementos da cultura *underground* ao *mainstream* e à melhoria dos meios de distribuição, permitindo artistas com diferentes referências conhecerem os trabalhos uns dos outros. Sobre essa imensa gama de possibilidades abertas pelas HQs, Santiago Garcia explica (2012, p. 302):

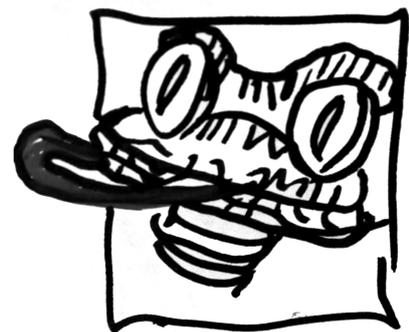
Temos de entender os quadrinhos como meio integrado pela forma artística, mas também pelas empresas editoras e suas crises econômicas, pelas redes de distribuição e seus avatares, pela queda das bancas e o surgimento das livrarias especializadas, pelos rituais e práticas dos leitores, pelo colecionismo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

Desse modo, espero ter demonstrado ao leitor as possibilidades e vantagens de pesquisar quadrinhos sob o viés da cartografia, embora isso não deva ser visto como regra, apenas mais uma possibilidade a ser considerada. A cartografia não busca nos levar por um caminho linear, mas sim nos deixar abertos a novas e diversas possibilidades; permite-nos utilizar das próprias experiências para conhecer melhor nosso objeto. Nas palavras de Passos e Benevides (2009, p. 18),

O ponto de apoio é a experiência entendida como um saber-fazer, isto é, um saber que vem, que emerge do fazer. Tal primado da experiência direciona o trabalho da pesquisa do saber-fazer ao fazer-saber, do saber na experiência à experiência do saber. Eis aí o ‘caminho’ metodológico.

Após a apresentação do método, seguimos nossa jornada discutindo o que é, no contexto atual, o romance gráfico dentro das HQs, as mudanças sofridas no conceito e as questões de terminologia.

## 2

**ROMANCE GRÁFICO?**

*El novelista gráfico podrá ejercer su derecho a hablar de su obra en los términos que él prefiera. Se quiere llamar novela gráfica porque así le entienden mejor, lo hará. Si quiere llamar 'mi tebeo', 'mi comic', 'mi historieta' o 'mi mierda', lo hará.*

Eddie Campbell, em *Manifiesto de la novela gráfica*

*Graphic novel* é um termo americano que atualmente admite dois equivalentes em português – romance gráfico e novela gráfica –, sendo, portanto, um tipo de narrativa gráfica. Quando começamos a pesquisa sobre esse tema, percebemos que antes de tudo era preciso explicar cada um desses termos.

“Narrativa” equivale à família que abarca os diversos gêneros textuais. Está presente em todos os tempos, lugares e sociedades. Todas as classes, todos os grupos têm suas narrativas. Assim nos explica Roland Barthes (1971, p. 19), para quem a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, pelo gesto ou pela mistura de todas essas substâncias. Sendo assim, o universo gráfico é também produtor de narrativas. Por ser um conceito tão abrangente, narrativas gráficas não se restringem a um segmento, tipo ou formato de histórias em quadrinhos. São histórias em quadrinhos e podem ser outras coisas também, compostas por imagem e texto.

Dentro do próprio universo literário, os termos “romance” e “novela” encontram dificuldades em ser fielmente separados. Imagine, então, quando são misturados ao universo gráfico, ou seja, a imagens e desenhos, gerando um terceiro objeto nem puramente textual, nem puramente ilustrado.

No âmbito da literatura, a “novela” constitui-se de uma série de unidades dramáticas, encadeadas e portadoras de começo, meio e fim, porém, não autônomas (MOISÉS, 1995). Faz parte da caracterização da novela ser parte de um conjunto, de modo que a retirada de uma de suas parcelas afetaria a progressão da narrativa. Suas demais características podem ser facilmente confundidas com o “romance”, já que ambos podem desfrutar de pluralidade de ações, simultaneidade de conflitos, pluralidade geográfica – embora possa estar contida a certas circunstâncias da narrativa –, tempos cronológico e psicológico, personagens complexos e diálogos.

O “romance”, no entanto, tem a abrangência mais independente, elástica e prodigiosa de todas as formas literárias, conforme Moisés (1995, p. 452):

a mobilidade [do romance] não traduz indiferenciação, mas polimorfia ou convergência de inumeráveis facetas na estruturação de um organismo vivo, decorrente de afigurar-se um gênero imperialista, que devora tudo.

Embora tenhamos utilizado conceitos da literatura para nos fazer entender até aqui, isso não significa que consideremos quadrinhos um segmento da literatura, conforme pregava Eisner. Em contrário, concordamos com Ramos (2011) e Garcia (2010) em ver os quadrinhos como uma linguagem artística autônoma. No entanto, esse meio sobre o qual decidimos nos debruçar sofre certa escassez de terminologias específicas, de modo que,

com frequência, se utiliza de outras áreas do conhecimento – como a linguagem cinematográfica, conceitos de literatura, de design e de artes – para construir uma nomenclatura apta a identificar seus próprios fenômenos. A utilização das palavras “romance” ou “novela” nesse contexto ultrapassa, portanto, as margens da literatura para, agregadas a outros termos, traduzirem as ideias dessa linguagem artística contemporânea.

Feito o esclarecimento, esta pesquisa opta por considerar romance gráfico como a expressão equivalente em português para o termo americano *graphic novel*.

Mas, afinal, o que é romance gráfico?

De acordo com Mendonça (2010, p. 210), as HQs revelam-se um gênero bastante complexo no que tange ao seu funcionamento discursivo e categorizá-las exige um grande esforço de sistematização, dada a multiplicidade de enfoques possíveis. Seu tipo textual predominante seria o narrativo, embora a heterogeneidade tipológica dos gêneros e a intertextualidade tipológica estejam nelas presentes (2010, p. 211 e 215). Para Marcuschi (2005), gênero textual é a expressão que designa os textos formalizados que encontramos no cotidiano, caracterizados social e comunicativamente por conteúdo, propriedades funcionais, estilos e composições específicos.

Diante disso, localizamos as histórias em quadrinhos como um gênero do discurso. Bakhtin (2011) separa os gêneros discursivos em primários (simples) e secundários (complexos). Os secundários – que incluem romances, pesquisas científicas, materiais publicísticos, entre outros – surgem nas condições culturais mais complexas, geralmente envolvendo conhecimentos artísticos, científicos e sociopolíticos. É aqui que localizamos as HQs. Ainda de acordo com o autor, todo gênero do discurso possui três elementos: conteúdo temático, estilo e construção composicional.

Sobre seu conteúdo, o romance gráfico pode ser bem abrangente, de diversos tipos, por exemplo: *western*, suspense, terror, biográfico, histórico, ficção científica etc. Logo, o enquadramento de uma HQ como romance gráfico não depende apenas de seu conteúdo.

No que toca à estilística, Bakhtin (2011) diz ser o estilo a expressão da individualidade da linguagem. Sendo assim, o estilo se refere à linguagem e ao enunciado. Tais características, parece-nos, não são suficientes para definir que uma HQ seja romance gráfico.

Quanto à construção composicional, sabemos que as HQs são compostas por elementos textuais e visuais dispostos em quadros,<sup>2</sup> seguindo uma linha narrativa

---

<sup>2</sup> Segundo Eisner, o quadro cumpre a função principal de emoldurar os objetos e as ações que compõem a narrativa gráfica, mas também pode ser utilizado como parte da linguagem não verbal da arte sequencial. Dessa forma, verificamos que quadros retangulares com traçado reto sugerem tempo presente e quadros com traçado ondulado ou sinuoso indicam *flashback* ou pensamentos. Sons e emoções podem ser expressos

sequencial. Esse fato, *per si*, não define um romance gráfico.

O uso de expressões como novela gráfica, romance gráfico e *graphic novel* nas capas e catalogações de histórias em quadrinhos tem agregado valor ao produto, especialmente dentro das livrarias e junto ao público leitor. Seria, portanto, romance gráfico apenas uma referência ao formato no qual uma HQ é publicada?

Vejamos, por exemplo, a HQ *Pobre marinheiro*, de Sammy Harkham, publicada pela Balão Editorial em 2003. Ela foi publicada em tamanho 13 x 13 cm, com um requadro por página. O conteúdo da história – que passa por amor, fantasia, perda e superação –, junto com a primazia com a qual foi confeccionada esta edição, é o que está mais próximo de defini-la do que seu formato original de publicação (menor que o antigo formatinho<sup>3</sup>).

Tomemos outro exemplo: *Watchmen*, de Alan Moore e David Gibbons, inicialmente publicada como minissérie em 12 revistas mensais entre 1986 e 1987, posteriormente ganhou *status* de *graphic novel* com temática de super-heróis. Os dois exemplos, completamente distintos, demonstram que a forma da estrutura composicional ou o formato da publicação não são suficientes para definir uma HQ como romance gráfico. Portanto, isso não se mostrou elemento eficaz para a definição do termo.

A seguir, alguns formatos de histórias em quadrinhos que circularam no Brasil:



**Figura 7** – Diferentes formatos de HQs publicadas no Brasil.

Fonte: a autora.

em requadros de traçado em zigue-zague. A ausência de requadro também pode ser utilizada como recurso narrativo. No Brasil, o espaço em branco entre um requadro e outro é conhecido como sarjeta e serve para indicar a passagem do tempo, permitindo que o leitor preencha os elementos intermediários por meio de suas experiências (EISNER, 2010, p. 44-46).

<sup>3</sup> Formatinho é o nome dado às revistas em quadrinhos americanas publicadas no Brasil a partir de 1952, por possuírem aproximadamente 13 x 21 cm. O formato americano (ou *comic book*) media aproximadamente 17 x 26 cm. O formatinho decaiu no final de 1990 em favor do uso dos formatos originais das revistas. Na década de 1980, a Editora Abril lançou a coleção *Graphic Novel*, em 21 x 27 cm. Este tamanho ficou conhecido entre o público leitor como “formato graphic novel”.

Até o momento, a pesquisa mais completa sobre o tema foi realizada pelo pesquisador espanhol Santiago Garcia – por isso, vamos vê-lo sendo citado muitas vezes neste texto –, para quem a novela gráfica é

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

No livro *Narrativas gráficas*, Eisner explica e contextualiza o termo:

Entre 1965 e 1990, os quadrinhos começaram a procurar um conteúdo literário. Isso começou com o movimento *underground* de artistas e escritores criando o mercado de distribuição direta. Isso foi seguido pelo surgimento das lojas especializadas em quadrinhos, que facilitaram o acesso a um maior número de leitores. Foi o começo do amadurecimento do meio. Por último, os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como território exclusivo da literatura, do teatro ou do cinema. Autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos foram alguns dos temas que passaram a ser abraçados pelas histórias em quadrinhos. As *graphic novels* com os chamados “temas adultos” proliferaram e a idade média dos leitores aumentou, fazendo com que o mercado interessado em inovações e temas adultos se expandisse. Acompanhando essas mudanças, um grupo mais sofisticado de talentos criativos foi atraído para essa mídia e elevou seus padrões (2013, p. 8).

Já em sua obra *Quadrinhos e arte sequencial* (EISNER, 2012, p. 149), o autor nos informa que o termo abrange obras longas e pode abarcar tanto livros de não ficção como obras romanescas, passando por constante inovação em sua abordagem, com narrativas ambiciosas que abordam temas atraentes e desafiadores para um público cada vez mais crítico e sofisticado.

Mazur e Danner, em seu livro *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*, alegam que:

Trabalhos tão diversos como *Desvendando os quadrinhos* (um longo ensaio), *Watchmen* (quadrinhos de super-heróis em série), *Persepolis* (um livro de memórias, não ficção) e *Um contrato com Deus* (coletânea de contos) são comumente aceitos como *graphic novels*; claramente o termo abarca um leque mais diversificado de obras do que uma interpretação literal poderia sugerir (2014, p. 295).

No Brasil, alguns estudiosos também já se dedicaram a buscar uma definição para o termo. Os pesquisadores Paulo Ramos e Diego Figueira dedicaram a comunicação intitulada *Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas*

*para um mesmo rótulo* para tratar apenas dessa nomenclatura. Para eles, tais terminologias são utilizadas para definir “obras em quadrinhos produzidas no formato livro e vendidas a um leitor adulto em livrarias e lojas especializadas nesse tipo de publicação” (RAMOS, 2011, p. 17). Eles partem do princípio de que marcas textuais e estilísticas presentes nas narrativas não são suficientes para explicar a questão e, com base nas teorias linguístico-textuais e nas discursivas, como as de Marcuschi, por exemplo, defendem que um gênero não existe por si só, mas que é constituído sócio-historicamente (RAMOS, 2011).

Percebemos, então, que, para os quatro autores – Will Eisner, Santiago Garcia, Paulo Ramos e Diego Ferreira – a abordagem a temas tidos como adultos é uma das características que definem o romance gráfico.

A Profa. Dra. Ermelinda Maria Araújo Ferreira, vinculada ao programa de pós-graduação em Letras da UFPE, ao trabalhar a definição de novela gráfica em seu artigo intitulado *A novela gráfica como releitura do Bildungsroman: emancipação da imagem, do feminino e da infância no texto em quadrinhos*, apresenta-nos uma visão diferenciada do problema. Diz ela:

analisar a reivindicação de autonomia da novela gráfica na atualidade dá uma medida do avanço da percepção do caráter comunicativo e reflexivo da imagem, não mais entendida como mera 'ilustração' subordinada à palavra.

Para essa pesquisadora, não se pode negar uma existência diferenciada para o romance gráfico em relação à história em quadrinhos em geral, uma vez que ele amadureceu e recompôs seu discurso perante a sociedade e a crítica. E vai além quando defende que, na sociedade do século XX, é cada vez mais difícil diferenciar uma obra infantil de outra sem público definível, dado o enorme potencial informativo e reflexivo de seu conteúdo. Tal visão moderna do romance gráfico – que não o enfatiza mais como material necessariamente adulto, mas voltado a um leitor atento e aberto a novas possibilidades de narrativas nas histórias em quadrinhos – questiona a afirmação tradicional de que é um material exclusivamente adulto e luxuoso, para mostrar que esse formato gráfico também pode ser confeccionado visando tanto o público infantojuvenil como o adulto (por exemplo, todos os títulos lançados pelo selo Graphic MSP e as *graphic novels* do artista Gustavo Duarte: *Monstros!*, *Có* e *Birds*), tanto feminino como masculino e com preços alternativos (como as histórias produzidas pelo selo Graphic MSP e da HQ *Daytripper*, de Fábio Moon e Gabriel Bá, que disponibilizam edições mais baratas de capa mole, além da versão mais cara, de capa dura). Junte a isso o fato de hoje ser possível encontrarmos alguns títulos – incluindo material extra da saga *Sandman*, de Neil Gaiman –

em bancas de revista, tradicional reduto de divulgação do gibi nacional, e não apenas em livrarias luxuosas dentro de shoppings ou lojas especializadas. Não podemos esquecer, ainda, da importância do papel das pequenas editoras e autores independentes na publicação de *graphic novels* produzidas com qualidade gráfica e editorial e disponibilizados em seus sites, feiras e pequenas lojas do ramo por preços acessíveis.

Sendo assim, duas características antes tidas como regra para a caracterização de uma HQ como romance gráfico caíram por terra diante das novas configurações do mercado editorial e do público leitor. Não basta mais a obra ser direcionada apenas para um público adulto ou vir em versão luxuosa para que seja considerada uma *graphic novel*.

Diante de tudo que foi apontado, optamos por utilizar uma noção de romance gráfico que mesclasse várias ideias reproduzidas aqui com aquelas defendidas pelo quadrinista Eddie Campbell em seu *Manifesto da novela gráfica*<sup>4</sup>, publicado em tom sério e cômico ao mesmo tempo, por volta de 2004, em seu site.

Para fins deste estudo, vamos considerar os termos *graphic novel* e romance gráfico como sinônimos. Consideremos também que romance gráfico não representa um formato claro, mas uma publicação de histórias em quadrinhos com cenário artístico e mercadológico em definição. Tais obras seriam compostas por histórias fechadas em si – embora possam ser lançadas em volumes ou partes –, desde que passíveis de serem compiladas em formato de livro, excluindo-se aqui as tiras e charges. Também consideraremos a existência de um núcleo fixo de personagens complexos, bem-construídos e artisticamente realizados,<sup>5</sup> o que é imprescindível para sua configuração. E a representação de conflitos internos, subjetivos e/ou situações próximas da realidade humana, suas fraquezas, dificuldades e angústias, independentemente de a obra ser de realidade ou ficção, autobiográfica ou fantasia. Não deve ser levado em conta se o material é de conteúdo exclusivamente adulto ou se a publicação é luxuosa.

No tocante ao roteiro, romance gráfico nos permite cenas longas, com diálogos marcantes e fatos que nem sempre avançam na narrativa, podendo servir apenas para deleite ou diversão do leitor, contribuindo para a ambientação da história. Dado o seu maior número de páginas, o argumento principal pode vir acompanhado de um ou mais

---

<sup>4</sup> Traduzido por Pedro Moura e revisto por Domingos Isabelinho. Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com.br/2006/04/manifesto-revisto-do-romance-grfico-de.html>>. Acesso em: 15 out. 2014. E em tradução livre nos anexos deste trabalho.

<sup>5</sup> Uma personagem, para ser completa e artística, terá personalidade. O conjunto formado pelos seus gestos, o seu proceder, o seu modo de reagir e agir sobre as coisas e sua concepção de mundo definem sua fisionomia intelectual, conforme explica Eco (1970, p. 219), apropriando-se da expressão utilizada por Georg Lukács, no ensaio *A fisionomia intelectual dos personagens artísticos* (1936).

subargumentos ou desvios dentro da história ou da sociologia da narrativa, geralmente contribuindo para dar sensação de realidade ao leitor ou fornecendo contraste com a ação principal (O'NEIL, 2005. p. 104-105).

Por fim, menciono que, independentemente do valor econômico dessas obras nas livrarias, elas são necessariamente fruto de um trabalho artístico de roteiro, desenhos, cores e acabamento, sendo em geral obras muito bem cuidadas, com clara preocupação artística dos editores. Deixo de fora, portanto, o material tido como *underground*, por se tratar de um movimento próprio com interesses já definidos, e por trazer algumas das ideias precursoras do que estamos vivendo agora no mundo das histórias em quadrinhos.

Como as *graphic novels* brasileiras só começaram a ser melhor exploradas a partir da década de 1990, proliferando junto a autores e leitores apenas na década de 2000, vamos agora conhecer o cenário internacional de produção de HQs e como ele afetou a produção e o desenvolvimento do romance gráfico no Brasil.

## 3

***GRAPHIC NOVEL:***  
**CONTEXTO INTERNACIONAL**

*Essa aceitação dos quadrinhos como “objeto de reflexão crítica” (minoritária ou não) nos leva ao momento atual da novela gráfica, sem dúvida um dos “espaços” que os quadrinhos estão sabendo conquistar na modernidade atual.*

Santiago García (2012, p. 38)

Esse formato de histórias em quadrinhos não é antigo no Brasil e surgiu quando já havia se estabelecido um panorama internacional, tanto artístico como mercadológico. Esse panorama é que deu as bases para o que vemos acontecer com a produção de histórias em quadrinhos nacional, acompanhado de outros fatores locais, como os incentivos governamentais, as adaptações literárias, o surgimento de um cenário de artistas e pesquisadores dispostos a interagir com o formato e os meios de produção. Por isso, quando falamos aqui de romance gráfico, não estamos restritos apenas ao formato – que também é analisado –, estamos tentando entender o contexto e suas implicações na arte gráfica nacional.

Em 1950, a St. John Publications publicou uma revista voltada para adultos, a *It Rhymes with Lust*, escrita por Drake Waller (pseudônimo de Arnold Drake e Leslie Waller), com arte de Matt Baker e Ray Osrin, na qual aparecia o termo *picture novels* na capa. A escrita literária e as artes gráficas começavam a flertar.<sup>6</sup>



**Figura 8** – À esquerda, uma das capas da revista *It Rhymes with Lust* com o termo *picture novel* em destaque e, à direita, capa de *Superman* #149 (no Brasil: *Superman Bi* 1ª Série, nº 32, Ebal) publicada com o termo *imaginary novel* impresso no canto esquerdo; história criada por Jerry Siegel, Curt Swan e Sheldon Moldoff.

Fonte: Waller; Baker (1950) apud García (2012); SUPERMAN (1961) apud García.

<sup>6</sup> Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic\\_novel](http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel)>. Acesso em: 10 out. 2014.

Nem sempre o termo – ou trechos dele – aparecia nas histórias em quadrinhos, associando-as a romances gráficos. Por volta de 1960, eram lançadas as histórias imaginárias<sup>7</sup> do *Superman*, dentro da revista homônima, e já incluíam o termo *imaginary novel* nas capas. Antes disso, em 1958, na Espanha, a Editora Dólar utilizou o rótulo *graphic novel* ao publicar os gibis do *Superman*.<sup>8</sup> Possivelmente essas foram as primeiras aparições do termo, ainda sem o contexto no qual o vemos inserido hoje.

Sobre o conteúdo, o escritor Steven Grant defende que *Doutor Estranho*, história de Steve Ditko publicada em *Strange Tales* #130-146, é o primeiro romance gráfico americano, embora tenha sido publicado em série entre 1965 e 1966.<sup>9</sup>

Em novembro de 1964, Richard Kyle publicou no boletim *Capa-Alpha* nº 2 o texto *The Future of Comics*, assumindo a utilização do termo em questão da seguinte forma:

Assim, em questões futuras da *Wonderworld*, quando você me encontrar usando os termos ‘história gráfica’ e ‘novela gráfica’ para descrever artisticamente uma história em quadrinhos séria, você saberá o que quero dizer. Posso até usá-los para algumas que não são tão sérias.<sup>10</sup>

Essa afirmação nos leva a inferir que o termo já estava circulando muito antes de Will Eisner assumi-lo em *Um contrato com Deus*, em 1978.

Santiago García, em seu livro *A novela gráfica* (2012), conta-nos que as primeiras aparições do termo provavelmente ocorreram em fanzines norte-americanos, por volta de 1960. Pense sobre o contexto das histórias em quadrinhos desse período: contracultura, desenhos experimentais e críticas sociais.

Segundo o autor, em 1965 o termo apareceu também em quadrinhos românticos e de ação na Espanha. No mesmo ano, Guido Crepax lança a primeira aventura de sua personagem Valentina, na França.

Em 1966, vemos o surgimento do *Comix* – o movimento dos quadrinhos *undergrounds* americanos –, o lançamento do *New Zap Comix*, de Robert Crumb e

---

<sup>7</sup> *Imaginary tales* seriam “histórias imaginárias” contadas para satisfazer um imaginário, mas que afetariam irreversivelmente o enredo da narrativa. Por exemplo, *Superman* casa com Miriam Lane. A história é produzida, mas como um capítulo à parte, imaginário. Não entra na narrativa maior do herói (ECO, 2001. p. 258-259).

<sup>8</sup> García (2012), p. 34.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=15123>>. Acesso em: 14 out. 2014.

<sup>10</sup> No original: “So, in future issues of *Wonderworld*, when you find me using the terms ‘graphic story’ and ‘graphic novel’ to describe the artistically serious ‘comic book strip’, you’ll know what I mean. I may even use them on some that aren’t so serious”. É possível consultar o texto na íntegra disponível em <<http://www.thecomixbooks.com/misc/Richard%20Kyle%20The%20Future%20of%20Comics.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2014.

*Barbarella*, de Jean Claude Forest. Em 1967, sai *Fritz the Cat*, de Crumb: um marco dos quadrinhos exclusivamente para adultos.

Na década seguinte, observa-se aumentar a idade média do leitor de quadrinhos enquanto o material infantil começa a desaparecer (García, 2012, p. 301).

Em 1976, com Chris Claremont, a já famosa franquia *X-Men* começa a ser revigorada com a introdução de conflitos mais interessantes, personagens e diálogos mais complexos. Mais tarde, tais histórias do *X-Men* viriam a ser publicadas no Brasil pelo selo *Graphic Novel*, da Editora Abril.

Finalmente, em 1978, observamos Will Eisner estampar na capa de *Um contrato com Deus* a expressão *graphic novel*, cuja utilização foi amplamente incentivada por ele. No prefácio da edição de *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* relançada pela Devir em 2007, escrito pelo próprio Eisner em 2004, encontramos a seguinte declaração:

Em 1978, encorajado pela obra dos artistas gráficos experimentais Otto Nuckel, Franz Masareel e Lynd Ward – que, na década de 30, publicaram romances autênticos narrados com arte sem texto – tentei realizar um trabalho importante de forma similar. Num esforço inútil para atrair o apoio de um editor de alguma editora do circuito popular, eu o chamei de ‘graphic novel’ (romance gráfico).

Um pouco antes desse período, mais especificamente em 1959, foi lançado o primeiro número da revista *Pilote*, na França, pela Editora Dargaud. A importância desse lançamento está no fato de seus quadrinhos serem voltados para adultos, uma característica advinda da produção franco-belga de banda desenhada que já enxergava as histórias em quadrinhos como forma de arte. Dentro da *Pilote* encontramos diversas histórias e autores que contribuiriam enormemente para o cenário do romance gráfico internacional, pois consolidaram um viés adulto, com experimentações artísticas e narrativas, para as histórias em quadrinhos e provaram ser viável esse tipo de publicação. A *Pilote* serviu de inspiração para a publicação de outras revistas com características semelhantes, como a *Métal Hurlant* (França, 1974), lançada pela editora Les Humanoides Associés; a *Heavy Metal* (EUA, 1977), versão americana da *Métal Hurlant*, lançada por Leonard Mogel, e a *Metal Pesado* (Brasil, Editora Abril, 1980).

Essas revistas foram muito importantes para a construção de um estilo de arte e de um público leitor interessado em outras abordagens da arte sequencial para além dos super-heróis, como a ficção científica e a fantasia. Pode-se dizer que a relevância de tais revistas foi mais importante para a consolidação da ideia de quadrinhos artísticos voltados para adultos do que para a proliferação da nomenclatura *graphic novel*.



**Figura 9** – Acima, *Metal Hurlant* #1 (edição francesa, 1974). Ao lado, *Heavy Metal* (edição americana de junho de 1977). Abaixo, capa da *Metal Pesado* #1 (edição brasileira de 1980) comparada com a capa da edição original, *Heavy Metal* #275.

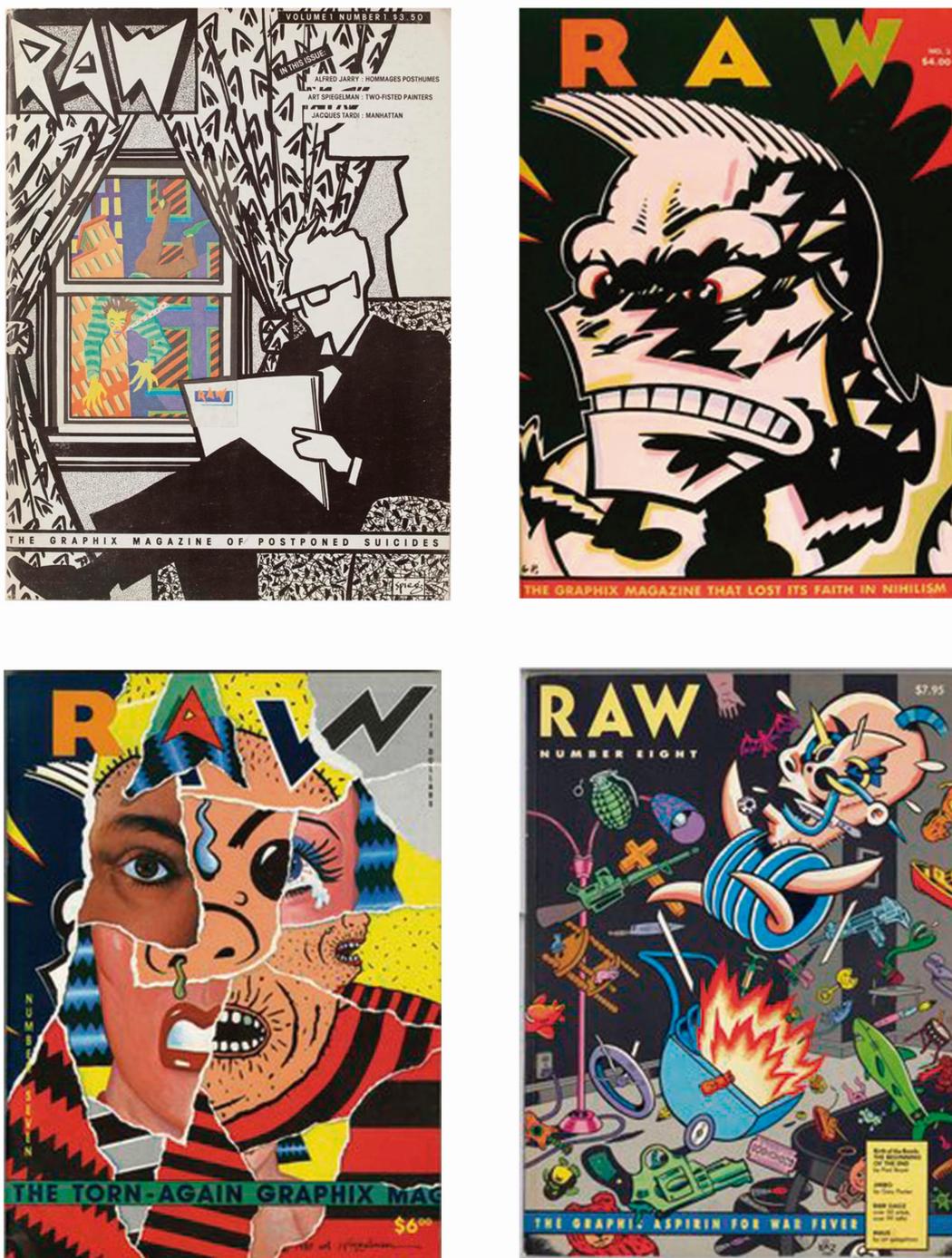
Fonte: METAL HURLANT (1974); HEAVY METAL (1977; 1980); METAL PESADO (1980).

A seguir, na década de 1980, Art Spiegelman e Françoise Mouly lançam a revista *Raw*, com um estilo diferente das anteriores: nem tão *underground* nem tão fantástica. Também misturava vários artistas, de várias partes do mundo; mas foi aqui que encontramos

o material mais próximo do que conhecemos hoje sob a alcunha de *graphic novel*. Algumas circunstâncias contribuíram para que as bases do movimento, tal como o conhecemos hoje, tenham saído dessa revista, como, por exemplo, o fato de *Maus* (Spiegelman, 1986) ter saído originalmente em fascículos dentro dela e, posteriormente, em 1992, ter sido agraciada com um prêmio *Pulitzer*, apontando, assim, um caminho a ser seguido por muitos artistas do período. Aqui também encontramos as propostas vanguardistas de artistas modernos, como a tríade Burns, Clowes e Ware, que viriam a ser considerados “mestres da novela gráfica”,<sup>11</sup> cujos trabalhos individuais tiveram repercussão no universo das histórias em quadrinhos por abordarem de forma artística temas complexos para o leitor, como: solidão, tristeza, relações familiares, dificuldade de adaptação, conflitos pessoais, subjetividades, sexualidade etc. Para os pesquisadores Dan Mazur e Alexander Danner, “assim como a música punk abraçou os grosseiros e sem melodia, a *Raw* abraçou os criadores com seu trabalho propositadamente feio, não linear e de difícil leitura” (2014, p. 184).

---

<sup>11</sup> García, 2012.



**Figura 10** – Capas da revista *Raw* #1, #3, #7 e #8, respectivamente  
 Fonte: Spiegelman (1980; 1981; 1985; 1986).

Ainda na década 1980, observamos um grande intercâmbio cultural das histórias em quadrinhos, pois o mangá começa a ser reconhecido nos EUA e Europa e, com isso, suas influências, como, por exemplo, a publicação em formato de livro e o tom de romance de suas histórias, começam a agir sobre os quadrinhos modernos.

Em 1981, vimos aparecer *O Incal* de Jodorowsky e Moebius: um longo romance gráfico fantástico e com características de ficção científica, inicialmente publicado em três volumes.

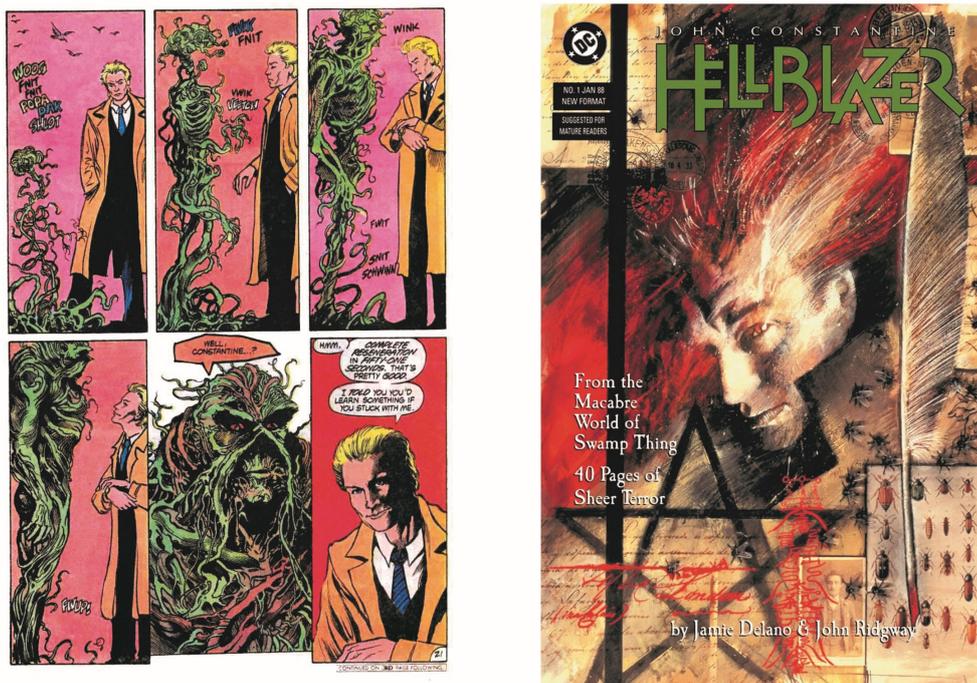
Em 1982, e já diante da popularização do termo *graphic novel* pelas grandes editoras que já começavam a utilizá-lo como elemento de marketing, a *Marvel Comics* apresenta a coleção *Novela Gráfica*, protagonizada por seus heróis. Repare que as histórias apresentadas nessa coleção são fechadas em cada número, muitas trazem roteiros complexos e formas inéditas de manipulação dos personagens já conhecidos do público.

Em 1983, chega ao público *Akira*, de Katushiro Otomo, e *Verão Índio*, da dupla Milo Manara e Hugo Pratt.

É 1984. Alan Moore nos apresenta ao *Monstro do Pântano*, inovando a forma de narrativa dentro das histórias em quadrinhos. 1986: finalmente, *Maus*, de Spiegelman, é publicado de forma completa, no formato de um livro. No mesmo ano, vimos chegar *O Cavaleiro das Trevas*, gerado pelas ideias criativas de Frank Miller. Começa a surgir *Watchmen*, de Alan Moore e David Gibbons, em formato de série, mostrando aos leitores que narrativas gráficas poderiam ser tão complexas e imaginativas como na linguagem cinematográfica.

Em 1987, a dupla Jodorowsky e Moebius apresenta *Os olhos do gato*: uma história de fantasia sem diálogos, em páginas amarelas, contada em um requadro gigante por página.

Derivada da HQ *Monstro do Pântano*, em 1988, surge *Hellblazer*, sob autoria de Jamie Delano. Essa nova HQ narra as aventuras do mago John Constantine, personagem originalmente criado por Alan Moore como figurante das histórias do Monstro do Pântano.



**Figura 11** – Primeira aparição de Constantine em *Saga of the Swamp Thing* #37, em junho de 1985, e *Hellblazer* #1, capa da primeira edição da revista solo de John Constantine, lançada em 1988 e assinada por Jamie Delano, Garth Ennis, Brian Azzarello e Glenn Fabry. Fonte: Saga (1985); Delano; Ennis; Azzarello; Fabry (1988).

A seguir, Moore, dessa vez em parceria com Brian Bolland, arrepiamos com um Batman problemático em *A piada mortal*, e Grant Morrison escreve *Arkham Asylum*, ilustrado por Dave McKean. No ano seguinte, McKean junta-se a Neil Gaiman em *Orquídea negra*. Depois disso, sai o primeiro número da saga *Sandman*, do próprio Gaiman.

Neil Gaiman e Alan Moore foram os grandes nomes da roteirização das histórias em quadrinhos nas décadas de 1980 e 1990. O trabalho de ambos foi importante para consolidar os quadrinhos adultos, as histórias fantásticas, experimentar formas de narrativas gráficas e mostrar ao leitor o quão complexos podem ser os quadrinhos como forma de arte. A maior contribuição desses dois autores foi trazer para os quadrinhos temas diversos daqueles normalmente encontrados nas histórias de aventura tradicionais. Seus heróis não são perfeitos, podem ser sensíveis e às vezes até cruéis. O fato de publicarem histórias fechadas, com personagens fixos e utilizando-se de vários conceitos artísticos na sua concepção – personagens artisticamente realizadas, de acordo com as ideias de Umberto Eco<sup>12</sup> – era muito cabível dentro do conceito, ainda inconstante, de *graphic novel*, pois

<sup>12</sup> Umberto Eco considera como artisticamente realizada a personagem concretamente individual em suas ações. “Quando a personagem é bem realizada, passa a constituir um produto estético, e é inútil defini-la através da ulterior categoria do típico” (ECO, 1970, p. 213).

permitiu-lhes habitar dentro do espaço editorial e mercadológico graças a seus livros com estética primorosa. Uma característica da obra narrativa de ambos é o fato de trabalharem com artistas gráficos capazes de complementar a narrativa com sua própria visão estética.

Chegada a década de 1990, alguns desenhistas e roteiristas saídos da *Marvel Comics* reuniram-se para fundar a *Image Comics*. Sua importância está no fato de que os criadores não precisariam ceder o direito autoral de seus personagens. Essa nova configuração em muito contribuiu para o que enxergamos no cenário atual da *graphic novel*: os personagens não necessariamente viram séries ou são trabalhados por vários artistas e roteiristas com estilos diferentes. Sendo assim, o autor pode retomar seu personagem apenas quando lhe parecer conveniente, alterar suas características se lhe aprouver e ainda cuidar da parte artística na qual ele é apresentado. Uma marcante característica da *graphic novel* é a profundidade de seus personagens. Deixá-los sob a proteção de seu criador garante que sua fisionomia intelectual será mantida de acordo com a necessidade da história e não apenas do mercado e da editoração. Outros dados importantes sobre a *Image Comics* foram fornecidos por Mazur e Banner (2014, p. 222):

*A Image* foi a primeira editora de quadrinhos a imprimir toda a sua produção em papel brilhante, uma mudança notável, depois de anos de uso predominante do papel-jornal barato; e também foi uma das primeiras adotar coloração digital, elevando o preço de capa. A mudança no preço gera também uma mudança de atitude em relação aos quadrinhos quer fossem vistos como arte legítima ou (supostamente) como bom investimento, não eram mais uma coisa efêmera e descartável. Essas mudanças na produção valeram a pena, e o exemplo foi seguido pela *Marvel* e pela *DC*.

Alguns artistas foram especialmente importantes para a construção do movimento gráfico literário. Eles seriam pioneiros na produção de conteúdo artístico contemporâneo das histórias em quadrinhos utilizando referências modernas – como ilustrações, anúncios, páginas com diferentes estilos, aproveitamento dos espaços vazios, elementos do design, utilização do livro como objeto artístico etc. – sem, no entanto, descuidar do conteúdo textual. Estamos falando aqui de Chris Ware, Chester Brown, Daniel Clowes, Charles Burns, Gary Panter e Seth, principalmente.

A importância destacada de Ware e Panter está na forma como trabalharam a narrativa visual de suas histórias. Com eles, as mudanças emocionais dos personagens fazem parte da página, estão contidas na imagem. As técnicas utilizadas para narrar uma história vão além da aventura e das linhas cinéticas.<sup>13</sup> As cores das páginas, o letramento, a

---

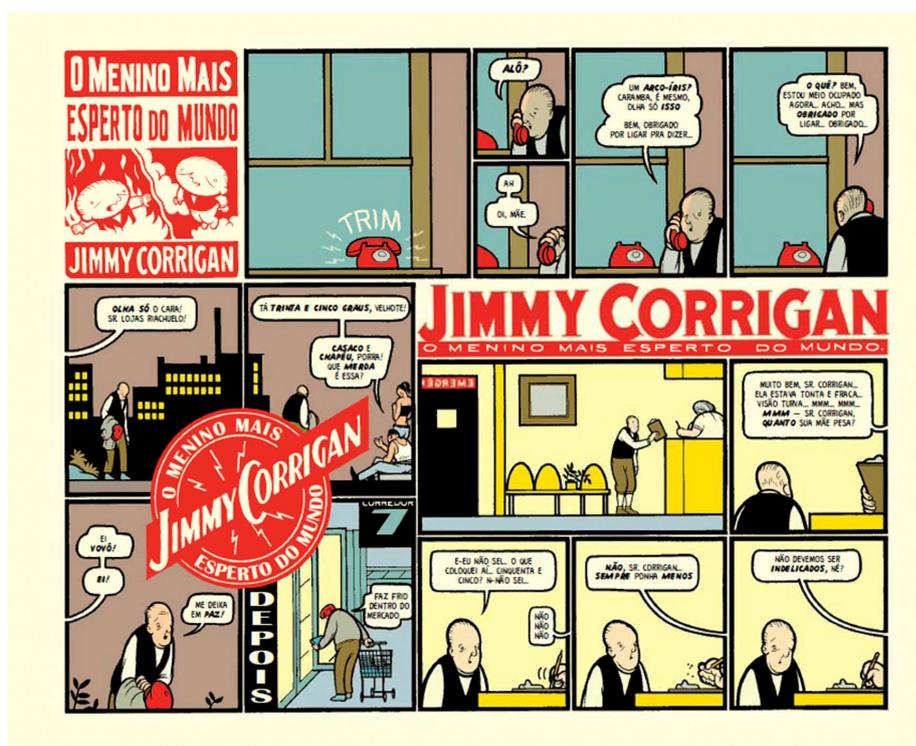
<sup>13</sup> Linhas cinéticas são recursos gráficos utilizados nos quadrinhos para indicar movimentos em personagens e objetos. Normalmente, as linhas cinéticas mostram a trajetória do movimento representado, mas também

arquitetura, os cômodos, os objetos: tudo é utilizado para esclarecer nuances da narrativa. As histórias ultrapassam o âmbito da estética para tratar de problemas cotidianos, subjetividades, beirando a filosofia. Junto com o domínio das novas técnicas, “Ware reinventava a linguagem dos quadrinhos para expressar sentimentos e matizes que até então pareciam fora do alcance de uma arte nascida como entretenimento vulgar” (GARCÍA, 2012, p. 256). *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (publicada como livro apenas em 2000) é um marco para o mundo dos quadrinhos, posto sua profundidade gráfica e textual, imiscuindo as duas coisas num carregado drama imaginário de difícil leitura. Mais recentemente, em 2012, Ware outra vez mostrou estar na vanguarda da narrativa gráfica ao lançar a obra *Building Stores*. Com esse trabalho – uma caixa contendo trechos de uma história em quadrinhos em diversos formatos que o leitor pode organizar da forma que quiser – o quadrinho se aproxima mais do que nunca das artes plásticas e do design, apropriando-se do conceito de *livro de artista*.<sup>14</sup>

---

podem indicar emoções como surpresa (traços em volta do rosto do personagem) ou pressa (linhas seguindo os pés do personagem).

<sup>14</sup> Segundo o catálogo *Tendências do livro de artista no Brasil* (1985), o livro de artista pode ser conceituado a partir de duas vertentes: a) uma, mais abarcadora, baseada, num primeiro momento, na interação entre arte e literatura e que termina por abranger livros ilustrados, livros-objetos, livros únicos, encadernações artísticas, sem por isso deixar de levar em consideração aquela tendência que começa a se delinear nos anos 60 e acaba por modificar radicalmente a prática e o significado do termo; b) outra, mais restritiva, que só considera livro de artista aquelas produções de baixo custo, formato simples, típicas da geração minimalista-conceitual, a qual, frequentemente, tem no livro o único veículo de registro e divulgação de suas obras.



Library of Congress Cataloging-in-Publication Data:

Ware, Chris, [10/2012]

Building stories / Chris Ware.

260 pp., 41 x 28.5 x 4.5 cm x 14 individual easily misplaced elements.

ISBN 978-0-375-42433-5

1. Graphic novels. I. Title.

PN6727.W285B85 2012 791.5'973—dc23 2012007946

Copyright © 2012 Chris Ware.

**Figura 12** – Acima, página de *Jimmy Corrigan – o menino mais esperto do mundo*, 2000, de Chris Ware; seguido de *Building Stores*, 2012, de Chris Ware e, abaixo, a catalogação oficial na caixa de *Building Stores* que classifica o material como *graphic novel*.  
Fonte: Ware (2000); Ware (2012).

Daniel Clowes, por sua vez, também publicou uma revista muito importante para o desenvolvimento gráfico das histórias em quadrinhos: a *Eightball*, na qual vários de seus trabalhos, que viriam a ser considerados *graphic novels*, foram inicialmente publicados no formato *comic book*. Essa revista sofreu várias modificações no formato – confirmando que o universo das histórias em quadrinhos vinha passando por evoluções estéticas e de conteúdo durante sua publicação. Vejamos parte de sua trajetória: as edições de #1 a #18 de *Eightball* normalmente continham peças curtas que transitavam entre discurso cômico, análise freudiana de conto de fadas e crítica cultural. Dessa fase, fizeram parte as seguintes histórias, posteriormente publicadas como novelas gráficas: *Como uma luva de veludo moldado em ferro* (1993), *Pussey!* (1995) e *Ghost World* (1997).

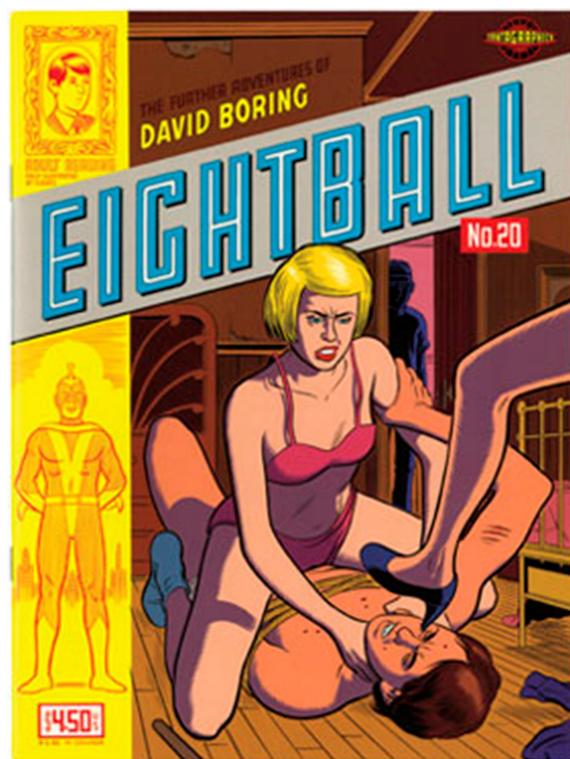


Figura 13 – *Eightball* #1, #7, #13 e #20.

Fonte: Clowes (1989; 1991; 1994; 1999).

Nas edições de #19 a #21 dessa revista, Clowes abandonou o formato de antologia e assumiu o preto e branco em páginas de grandes dimensões. Cada número continha um ato da história *David Boring*, que viria a ser lançada como *graphic novel* em 2000. Nos dois últimos números da revista, Clowes altera novamente seu formato para colorido e lança histórias completas em cada edição: respectivamente, *Ice Haven* e *The Death-Ray*, ambos também lançados como *graphic novel* posteriormente. Em 2010, experimentou diversos estilos para contar uma única história composta de histórias menores, de uma página cada, em *Wilson*.

Um dos primeiros quadrinistas alternativos a produzir histórias longas com relatos bem-construídos foi Chester Brown. Já na década de 1990, lançou os autobiográficos *Playboy* (1992) e *I never liked you* (1994), iniciando uma característica fortemente presente dentro da *graphic novel* e que viria a ser adotada por muitos artistas contemporâneos.

Charles Burns (*Black Hole*, 2005) e Gary Panter, ambos saídos da revista *Raw*, participaram em 1998 do *Facetasm*, outra obra que se apropria do conceito de livro-arte ao permitir misturar os desenhos dos dois artistas com estilos diferentes, criando diversas possibilidades. Para Santiago García (2012, p. 265),

com Burns e Panter abriam-se as portas da história dos quadrinhos para que os novos quadrinistas a saqueassem à vontade, reutilizando convenções, tipos e estilos em projetos de alcance pessoal. Já não se tratava de representar a realidade, mas de processar imagens processadas e reconhecer a realidade criada pelo universo simbólico de objetos e imagens manufaturados em que vivemos.



**Figura 14** – *Facetasm*, de Panter e Burns, 1998.

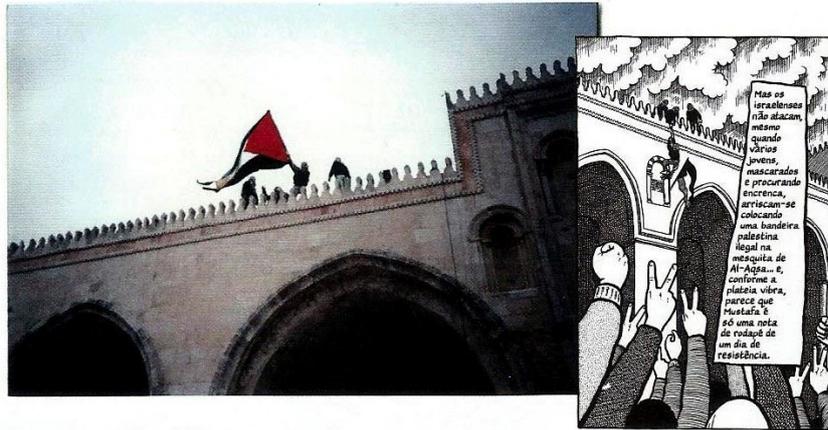
Fonte: Panter; Burns (1998).

Na década de 1990, também vimos o surgimento de outro tipo de histórias em quadrinhos complexas, porém, sem as reflexões sobre o indivíduo e sem se apropriar do conceito de livro-arte. Refiro-me aqui aos quadrinhos de estilo jornalístico, críticos e investigativos que, por sua complexidade e relevância, merecem ser analisados em estudo próprio. Porém, não poderiam deixar de ser citados dada sua importância para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos como um todo.

Ao contrário de Will Eisner, que pretendia utilizar o rótulo de *graphic novel* com a pretensão de emplacar suas obras no mercado editorial, esses autores se aproveitaram de suas circunstâncias de vida pessoal para coletar informações e relatos sobre a vida em regiões críticas, onde prevalecem ainda conflitos de ordem político-social.

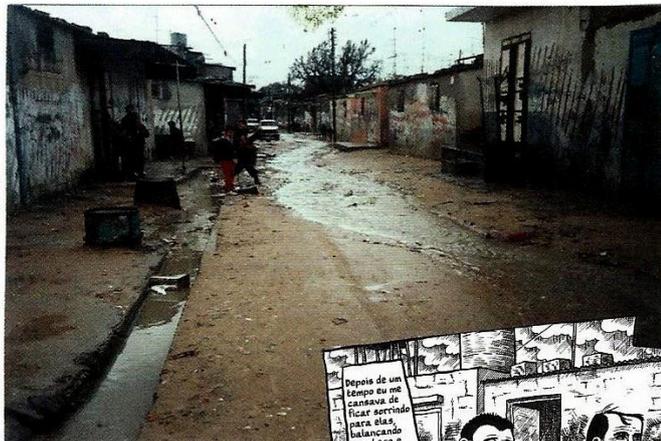
O primeiro deles é Joe Sacco e seu extenso trabalho sobre os conflitos políticos na Palestina. Fruto de uma intensa pesquisa realizada pelo jornalista, *Palestina*, publicada originalmente entre início de 1993 e final de 1995, e *Notas sobre Gaza*, projeto iniciado em 2002 e publicado em 2009, trazem em forma de quadrinhos a visão de Sacco sobre os problemas dessa região, apoiado principalmente pelos depoimentos que colheu dos habitantes e nas fotos tiradas por ele mesmo, revisitadas pelo seu traço caricaturesco. Ambos os gibis trazem relatos muito sérios sobre a difícil situação dos palestinos e traz à tona questionamentos sobre as posturas políticas adotadas em relação ao conflito. Sobre o fenômeno aqui em estudo, Sacco comenta no texto introdutório *Algumas reflexões sobre Palestina*, que abre a edição especial de *Palestina*:

Talvez seja inevitável que *Palestina* seja considerada meu trabalho definitivo, a obra que me colocou no caminho do ‘jornalismo em quadrinhos’. Como artista de quadrinhos – abomino o infeliz termo de marketing ‘graphic novel’ –, acredito que desde então já escrevi obras de não ficção mais bem resolvidas, porém, para mim, *Palestina* ainda detém uma certa vivacidade excitante que provavelmente nunca mais replicarei. Minha obra tornou-se mais autorreflexiva. Tenho mais consciência daquilo que faço. Não sou mais tão livre (SACCO, 2011, p. 17).



ACIMA: Durante o funeral, palestinos erguem uma bandeira palestina na mesquita de Al-Aqsa [p. 100].

CENTRO: Uma das fotos que tirei durante a manifestação de jovens palestinos em Ramallah [p. 121].

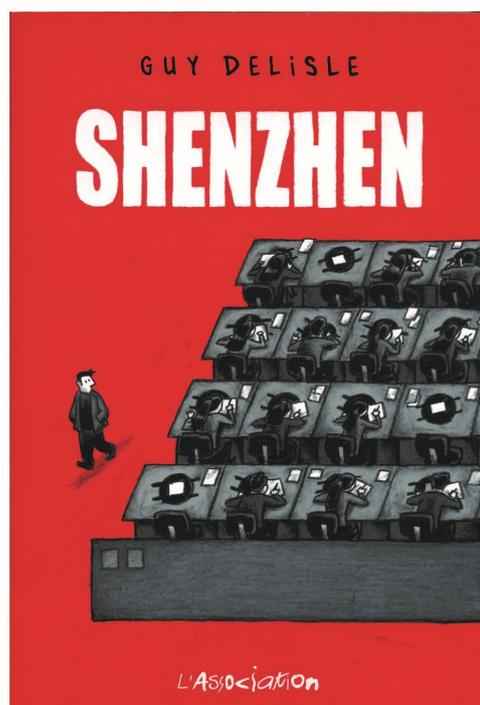
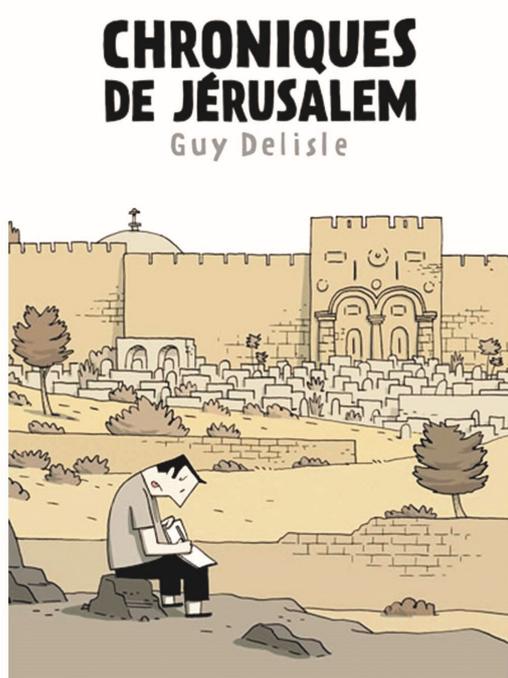
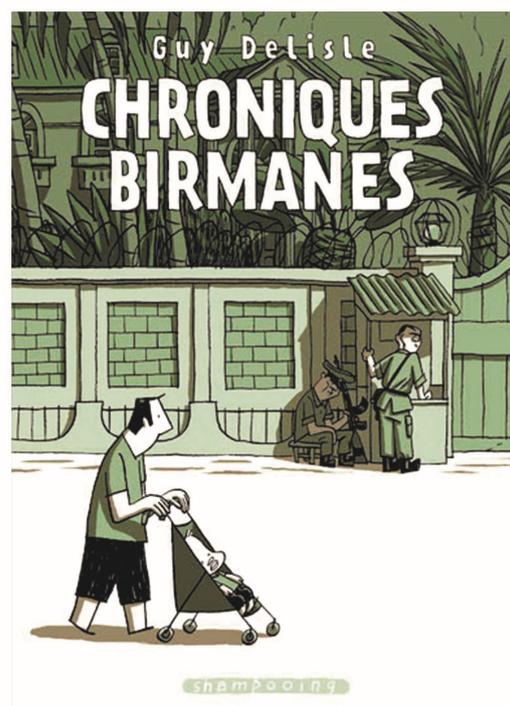
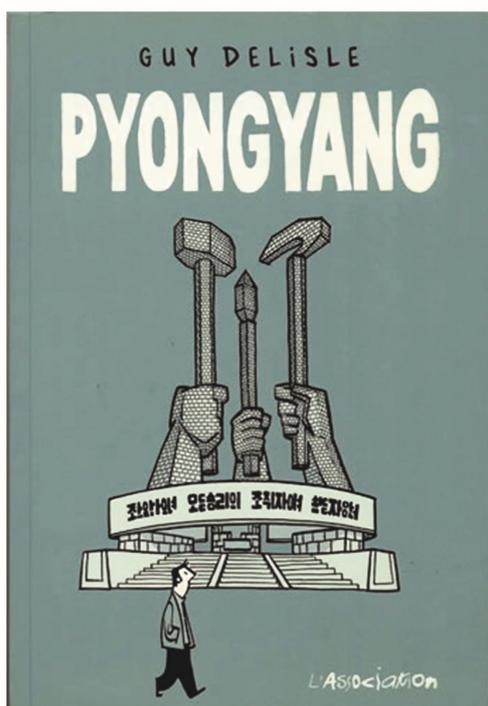


ABAIXO: Uma das lamacentas ruas de um campo refugiado em Gaza, durante as fortes chuvas que marcaram a minha visita. Repare no esgoto a céu aberto [p. 185].



**Figura 15** – Sacco fotografava vários momentos de sua passagem pela Palestina com o objetivo de registrar informações que lhes seriam úteis na prancheta de desenho. Acima, algumas fotografias acompanhadas dos quadrinhos correspondentes em *Palestina* (2011, p. 31).  
 Fonte: Sacco (2011).

O segundo autor que pretendo mencionar pelo seu trabalho com quadrinhos críticos é o canadense Guy Delisle. Delisle teve a oportunidade de visitar várias partes do mundo pouco conhecidas pelo ocidente e aproveitou para transformar suas experiências cotidianas vividas nesses lugares em histórias em quadrinhos relatadas com ironia, humor e sensibilidade. O que torna a leitura de seus livros tanto informativa como agradável. Com quatro gibis publicados nesta linha – *Pyongyang: uma viagem à Coreia do Norte* (2007), *Crônicas birmanesas* (2009), *Crônicas de Jerusalém* (2011) e *Shenzhen: uma viagem à China* (2009) –, Delisle mostrou mais uma forma nova de fazer HQs, apresentando-nos romances gráficos sutilmente críticos e informativos com sua habilidade de tratar temas delicados com graça e leveza.



**Figura 16** – *Pyongyang, Crônicas Birmanesas, Crônicas de Jerusalém e Shenzhen.*  
Fonte: Delisle (2007; 2009a; 2011; 2009b).

Fechando a parte jornalística das histórias em quadrinhos, em 2010 chegou ao Brasil a edição *O fotógrafo: uma história no Afeganistão*, produzida a seis mãos. O fotógrafo Didier Lefèvre visitou várias vezes o Afeganistão junto a Médicos Sem Fronteira (MSF),

registrando com sua câmera as peculiaridades dessa região, seus costumes e a situação sociopolítico-econômica por volta de 1986. Todo esse material e as experiências vividas por Lefèvre foram revisitadas pelo quadrinista Guibert e ganhou cores com o trabalho do colorista Lemecier. Dessa forma, vimos surgir a HQ *O fotógrafo*, completa em três volumes, que merece destaque pela inovação gráfica que trouxe: mesclou a narrativa em quadrinhos com a narrativa fotográfica, produzindo uma nova forma de leitura para o gênero.



Figura 17 – Página de *O fotógrafo*: quadrinhos e fotografia compõem a narrativa.

Fonte: Lefèvre; Guibert; Lemerrier, 2010.

Para mais informações sobre alguns dos artistas aqui citados, coletamos algumas entrevistas disponíveis no site <youtube.com>. Todas estão disponíveis nas referências bibliográficas.

Com a consolidação do formato de livro para contar histórias em quadrinhos que começavam e terminavam numa única edição, sem o intuito de manter um fluxo contínuo do mesmo material ao longo do tempo, a *graphic novel* se firmava no mercado como um produto para o público consumidor de meios impressos.

Chegamos aos anos 2000 com esse panorama das histórias em quadrinhos. Muitas histórias sobre existencialismo ou de cunho informativo já haviam sido publicadas e muitos formatos experimentais foram explorados. Agora era a vez dos chamados romances gráficos autobiográficos.

Embora algumas histórias de cunho biográfico (real ou ficção) já houvessem sido publicadas até aqui, como *Playboy* (1992), de Chester Brown, e alguns dos livros de Delisle (*Shenzhen*, 2000 e *Pyongyang*, 2003), a grande obra que marca o início dessa nova fase é *Blankets* (*Retalhos*, na edição brasileira) de Craig Thompson, publicado em 2003. A aclamação de Thompson se deu pela “audácia de publicar uma história em quadrinhos de quase seiscentas páginas em um único volume, sem existir como série anteriormente, e também pela sua qualidade como obra de literatura gráfica” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 295).

No mesmo ano, chega às livrarias do Brasil a obra *Persépolis*, de Marjane Satrapi, originalmente publicada em quatro volumes entre 2000 e 2003, que mescla trajetórias da vida pessoal da autora com questões políticas e históricas do Irã, onde residia. A seguir, observamos surgir várias obras de cunho altamente pessoal, mesclando a biografia de seus autores com traços ficcionais, como *Fun Home* (2006), de Alison Bechdel; *O chinês americano* (2006), de Gene Luen Yang; *Epilético* (2007), de David B. e *Blue Pills* (2008), de Frederik Peeters.



**Figura 18** – *The Playboy*; *Black Hole*; *Persépolis*; *Blankets*; *Fun Home*; *American Born Chinese*; *Blue Pills*; *Epiléptico* e *Pagando por sexo*.

Fonte: Brown (1992); Burns (1995); Satrapi (2007); Thompson (2003); Bechdel (2006); Yang (2006); Peeters (2006); B. (2006); Brown (2012).

Como era de se esperar, tais títulos chegaram ao Brasil e influenciaram diversos artistas de quadrinhos. Mesmo quando o objetivo final não era retratar exatamente a vida do autor ou de algum personagem real, como em *Memória de elefante*, de Caeto, e *Xampu*, de Roger Cruz, vimos os traços de realidade marcarem a obra dos quadrinhos nacionais dessa época. Se as histórias não seriam reais, pelo menos seriam possíveis, como acontece em *Daytripper*, de Moon e Bá; em *Cachalote*, de Coutinho e Galera; e na recente *Tungstênio*, de Quintanilha, conforme veremos a seguir, ao traçarmos o panorama dos quadrinhos nacionais, sob a estirpe do romance gráfico.

## 4

**ROMANCE GRÁFICO: BRASIL**

*Pois, entre o sonho e o delírio, à procura de um país próximo distante chamado Brasil, encontramos deus e o diabo na terra dos quadrinhos em transe contra o dragão da maldade e o santo guerreiro.*

Moacy Cirne (1990, p. 86)

Os quadrinhos brasileiros possuem uma longa história bastante mutável. Inicialmente, a produção de HQs brasileiras constituía mais histórias ilustradas do que quadrinhos propriamente ditos, uma vez que o texto não compunha os quadros. As falas e informações sobre a narrativa normalmente estavam fora dos desenhos, em legenda. A primeira revista sobre quadrinhos no Brasil, *O Tico-Tico*,<sup>15</sup> lançada em 11 de outubro de 1905, é caracterizada pela completa ausência de balões de voz nos primeiros anos. Posteriormente, o balão viria a ser considerado elemento próprio característico da linguagem dos quadrinhos, independentemente do gênero.

Por muito tempo, a produção de HQs nacionais foi limitada a publicações de adaptações literárias ou charges e tirinhas em jornais. Ambos os formatos contribuíram para esboçar o que viria a ser o romance gráfico nacional. A seguir, analisamos cada trecho da história das HQs brasileiras até chegarmos aos dias atuais e ao formato romance gráfico, tal qual o conhecemos hoje.

#### 4.1 Quadrinhos e obras literárias: relação antiga

Não apenas nesse capítulo, mas em todo o trabalho, tento explicar que o romance gráfico brasileiro não foi apenas um surto editorial para vender gibis, pegando carona na proliferação do termo americano *graphic novel*. Na verdade, procuro demonstrar todo o processo de desenvolvimento do formato e, ainda mais, mostrar que os rumos tomados pelo quadrinho brasileiro levaram à consolidação de um novo gênero dentro das HQs.

Um novo formato de expressão artística, como novidade que é, não surge, nem se consolida de repente, num susto, sem contexto. É necessário observar os sinais precursores da novidade.

A relação entre literatura e quadrinhos no Brasil começou há muito tempo, em 1934, quando foi publicada dentro do *Suplemento Infantil*, editado por Adolf Aizen (na época trabalhando para a Editora O Malho), a primeira adaptação literária por aqui: *Tarzan*, de Hall Foster, derivada do livro homônimo de Edgar Rice Burroughs.

Em 1940 foi lançada nos EUA, pela *Gilberton Company*, a série *Classic Comics*, depois rebatizada de *Classic Illustrated*. Adolfo Aizen comprou os direitos de publicação dos *Classic Comics*, que construíram a base da série *Edições Maravilhosas* a partir de 1960, lançada pela editora EBAL, sendo *Os Três Mosqueteiros* o primeiro título (MOYA;

---

<sup>15</sup> *O Tico-Tico*, fundada por Luís Bartolomeu de Souza e Silva, foi também a revista infantil mais longeva do país, tendo mantido sua publicação sem interrupções por 56 anos.

ASSUNÇÃO, 2002, p. 42). Essa série de histórias em quadrinhos ou, ainda, histórias ilustradas eram versões adaptadas de romances consagrados na literatura e no gosto popular.

Em 1950, a série *Edições Maravilhosas* apresentou a primeira adaptação de um romance brasileiro para os quadrinhos, *O guarani*, de José de Alencar. Também merece destaque o fato de que essa edição aparece ilustrada e roteirizada por André Le Blanc, importante artista brasileiro do período que, segundo Álvaro de Moya e Otacílio D’assunção (2002, p. 47), chegou a ser assistente de Will Eisner.

Um pouco antes de as *Edições Maravilhosas* começarem a lançar adaptações de romances brasileiros, Adolf Aizen, em 1949, lançou também a coleção *Álbum Gigante*, adaptando obras literárias de escritores brasileiros ilustradas por desenhistas que não eram tão famosos no meio.

Aproveitando o sucesso que as adaptações faziam, em 1956 foi a vez de a Rio Gráfica Editora lançar a revista *Romance em Quadrinhos*, cuja primeira obra escolhida para adaptação foi *Olhai os lírios do campo*, de Érico Veríssimo, adaptada por Gil Coimbra.

Em 1961, também pela EBAL, tivemos a *Edição Monumental*. O primeiro número trazia a quadrinização do clássico *Gabriela Cravo e Canela*, de Jorge Amado. Na parte superior da capa, destaca-se o selo “para adultos”, o que indica que nesse período já se esboçava uma visão mais madura sobre obras quadrinísticas.



**Figura 19** – Da esquerda para direita: *Classic Illustrated* #1; *Edição Maravilhosa* #1; *Álbum Gigante* # 64; *Edição Monumental* #1 e *Romance em Quadrinhos* # 2.  
 Fonte: Dumas (1960); Dumas (1958); Álbum (1954); Amado (1961); Queiroz (1956).

Em 1977, a EBAL lançou mais algumas adaptações sob o selo EBAL Especial, que possui apenas quatro títulos: *O médico e o monstro*, de Robert Stevenson, *Os três mosqueteiros*, de Alexandre Dumas, *Oliver Twist*, de Charles Dickens e *Os filhos do Capitão Grant*, de Jules Verne.

Segundo Álvaro de Moya e Otacílio de Assunção (2002, p. 49), a editora EBAL chegou a publicar trinta quadrinizações de romances literários por ano nesse período. Embora esses títulos fizessem sucesso, os quadrinhos ainda eram vistos com desconfiança por alguns setores da sociedade. Nos EUA, o Código de Ética mantinha uma censura sobre as revistas em quadrinhos, inclusive colocando um selo na capa das revistas indicando quando não eram ofensivas.

No Brasil, Moya e Assunção (2002) explicam que essa censura não foi tão intensa; no entanto, muitos profissionais da educação consideravam que as HQs eram prejudiciais. Em consequência disso, os adaptadores procuravam não inovar muito quando vertiam uma obra consagrada, mantendo muito texto e colocando os desenhos em segundo plano. Repare na consequência disso: por volta da década de 1950, os quadrinhos ainda estavam se consolidando como arte autônoma e almejavam maior credibilidade diante do público leitor, ao passo que a literatura nacional já possuía lugar de destaque no contexto cultural do país; assim, os quadrinhos dessa época consolidaram-se como uma releitura de clássicos literários, mais um item de entretenimento, ao mesmo tempo que tentava agradar aos profissionais da educação, uma vez que era vendida a ideia de que os quadrinhos serviam como porta de entrada para a cultura e estimulava a leitura de clássicos da literatura, estes, sim, tidos os verdadeiros referenciais de cultura do Brasil na época.

Desse período, então, ficaram dois fatos para o quadrinho brasileiro: a hipervalorização do texto sobre a imagem e a escassez de histórias inéditas específicas para o formato. Por outro lado, o romance em forma literária deixaria sua marca indelével na produção de romance gráfico. Essa configuração predominou no Brasil até a década de 1970, quando o contexto social afetou a produção de conteúdo das histórias em quadrinhos.

#### **4.2 Década de 70 e quadrinhos adultos**

A década de 1970, no Brasil, foi marcada pelo amadurecimento do conteúdo das HQs nacionais. Houve muitos acontecimentos no contexto político e social, pois estávamos

diante do “milagre econômico”.<sup>16</sup> Na literatura, na poesia, no cinema, nos quadrinhos, na música e no teatro surgiam vários autores, com novas e inéditas construções artísticas. A censura e a ditadura serviam de tema para várias manifestações artísticas que amadureciam à medida que lidavam com a ironia, o sarcasmo e o duplo sentido das ideias em busca de burlar as proibições de conteúdo do período. Rompe-se com os “comics enlatados”<sup>17</sup> e aproveita-se ao máximo a lição dos *comix*.<sup>18</sup>

Na área literária, começam a surgir publicações de “livrinhos” fora do esquema das grandes editoras e de revistas alternativas do tipo *Vapor*, *Feto*, *Anima* etc. Tais livrinhos eram passados de mão em mão, subvertendo os padrões tradicionais de produção, edição e distribuição (CIRNE, 1990, p. 69-70). Uma das consequências desse fenômeno era a aproximação do artista com o seu público, livrando-se da mediação e das imposições editoriais do grande mercado. Consequência disso? Mais liberdade autoral, tanto artística como conteudística, para o autor.

Em 1972 assistimos ao surgimento da revista *Balão*, publicação que inaugura a forma de produção e criação marginal, permitindo a circulação de material fora do *mainstream* e facilitando o acesso do público. Em 1975 é a vez do lançamento da revista *O Bicho*, que levou a criação marginal às bancas de revistas, priorizando a publicação de cartuns e conteúdos originais, diferenciando-se por completo dos quadrinhos estrangeiros que aportavam aqui até então, chegando a vender 1200 exemplares, um número bem expressivo para o período. Além disso, ambas as revistas priorizavam a pesquisa gráfica em contraposição à temática tradicional. Para Cirne, enfrentava-se, aqui, a questão do experimental (1990, p. 71).

Em 1973, o artista Laerte inicia uma contribuição mais atuante ao desenhar um folheto para o Sindicato dos Têxteis e, em 1978, ele e Henfil quadrinizaram todas as resoluções do 3º Congresso dos Metalúrgicos de São Bernardo e Diadema. Concordamos com Cirne (1990, p. 75-77) quando diz:

Toda e qualquer produção artística é política, as contradições, recursos e avanços interessam àqueles que se preocupam politicamente com a relação arte/sociedade, ou seja, com um tipo de reação que estabelece, no artista, a sua capacidade para captar a realidade de seu tempo através de uma prática que é artística ou literária, mas que também é social.

<sup>16</sup> Período compreendido entre 1969 e 1973, quando o Brasil viveu um exponencial crescimento econômico com crescimento do Produto Interno Bruto (PIB) e da infraestrutura do país, durante o regime militar.

<sup>17</sup> Termo diversas vezes utilizado por Moacyr Cirne para se referir ao material de baixa qualidade artística produzido na época, muitas vezes importando dos EUA, que sofria com a censura ao conteúdo quadrinístico.

<sup>18</sup> Quadrinhos *undergrounds* americanos publicados a partir do final dos anos 1960.

O experimental, junto com o *underground* e os quadrinhos de temática político-filosófica, contribuiu significativamente para o desenvolvimento do conteúdo que hoje conhecemos como quadrinhos adultos. A abordagem de questões existenciais, o cotidiano e o humor começaram a ser trabalhos pelos quadrinhos nesse período.

### 4.3 Humor, originalidade e amadurecimento

Em diversos países que produzem quadrinhos, o tom caricatural compôs suas origens, especialmente de formas cômica e satírica (CIRNE, 1990, p. 58). No Brasil, desde Angelo Agostini, não foi diferente.

O contexto histórico, político e social do Brasil passou por momentos bem turbulentos, seja emancipando-se dos hábitos do império e consolidando-se como República através de governos que pouco favoreceram a igualdade social e por muito tempo mantiveram políticas antiquadas, seja lutando contra o período ditatorial. No contexto atual, é possível que o leitor veja mais memes<sup>19</sup> criticando a política do que charges, e isso se dá pela popularização dos meios de comunicação e produção de imagens. Mas nem sempre foi assim.

A partir da década de 70, como já dissemos, os quadrinhos brasileiros sofreram uma mudança na sua forma de abordagem. O humor e a ilustração foram utilizados como forma de crítica e conscientização social dentro de um mercado editorial de quadrinhos descendente das tiras de jornal. Foram utilizados com mais frequência a charge e o cartum.

Entendemos ser charge o desenho com tendência cômica, satírica, sarcástica e crítica de determinada situação pontual. Como temas mais frequentes, temos a política, o futebol e outros assuntos que impregnam os jornais impressos ou televisivos, ou seja, notícias de amplo conhecimento popular. Por outro lado, o cartum é mais genérico, pois trata, também com comicidade, de situações mais gerais, cotidianas, que simplesmente existem e são de conhecimento geral, mesmo que não tenha saído como notícia oficial em nenhum meio de divulgação. A quadrinista brasileira Chiquinha pontua as diferenças entre charge e cartum da seguinte forma:<sup>20</sup>

A charge é baseada em acontecimentos factuais, necessariamente, satirizando algum momento, seja político, seja histórico, enfim. Já o cartum é mais voltado para o comportamento, então ele pode ser sobre qualquer tema e mais atemporal. Tem certas charges que só fazem sentido até numa semana, às vezes a pessoa não acompanhou a notícia e quando ela lê nem sabe do que está se tratando.

<sup>19</sup> Meme é uma ideia que se propaga através da Internet, pode ser imagem, texto, *link* etc. São distribuídos de forma voluntária, principalmente em redes sociais. Geralmente são uma fotografia ou um desenho acompanhado de um cômico texto curto relacionado.

<sup>20</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=nJ\\_XKHck230](https://www.youtube.com/watch?v=nJ_XKHck230)>. Acesso em 20 out. 2015.

O que ambos têm em comum? Além do humor, a crítica a determinada situação. A relevância desse estilo para o romance gráfico é o fato de que incentiva uma análise crítica de determinado assunto, embora a mensagem seja passada de forma cômica. Em outras palavras, o desenvolvimento do estilo contribuiu para consolidar os quadrinhos também como meio de comunicação gráfico reflexivo. O humor pode estar no traço do artista, no texto, situação retratada ou em ambos. Para Moacy Cirne (1990, p. 58),

a charge, o cartum e a caricatura existem no humor e pelo humor, quase sempre através da sátira política ou da sátira/crítica de costumes e da moral vigente. São muitas implicações de uma crítica baseada no humor. Como dirá Ziraldo: 'O humor é um estado de ser. É uma posição do espírito (e não uma disposição do espírito como se lerá em dicionários) que permite uma visão especial da vida'.

Gostaria de esclarecer que essa pesquisa não tratará do humor crítico dos quadrinhos brasileiros, cujo auge se deu por volta dos anos 1970. Não será discutido, porque não entra no nosso recorte temporal (lembre-se de que nos atemos ao intervalo 2004-2014) e porque humor, charge, cartum ou caricatura não são nossos temas.

Por outro lado, não podemos passar despercebidos por esse período, pois o quadrinho brasileiro atual é, entre outras características, fruto desse período turbulento e tais autores e artistas são precursores do nosso quadrinho atual. Em outros termos, não podemos negar a influência que esses artistas tiveram sobre desenhistas atuais como André Dahmer, Rafael Coutinho, Chiquinha, entre outros.

A importância dos autores humorísticos desse período está também no fato de terem acreditado no humor brasileiro, ou seja, num estilo de fazer quadrinhos que fosse original e sintonizado com seu espaço-tempo afastando-se, assim, do modelo padrão estadunidense predominante na época. Dentre os artistas mais influentes dessa fase, podemos citar Ziraldo, Jaguar, Fortuna, Henfil, Millôr Fernandes, Nani, Laerte, Luis Gê e outros.<sup>21</sup> Muitos deles produzindo humor até os dias atuais.

O período também é marcado por publicações essencialmente humorísticas, como *Pasquim* (1969), *Balão* (1972), *Zeferino* (1972), *Pingente*, *Mad* (edição brasileira) e *O Bicho* (1975). A coletividade de autores reunidos numa mesma publicação facilitava não só a consolidação do estilo humorístico como ganhava força e popularizava ainda mais os artistas do meio. Foi um período bastante importante para os quadrinhos brasileiros e a melhor forma de entender sua relevância é, mais uma vez, com as palavras de Cirne (1990, p. 63), que produziu vasto material de estudo sobre o período citado:

---

<sup>21</sup> Para uma relação mais completa dos artistas do período, sugiro ver a página 61 do livro *História e crítica dos quadrinhos brasileiros* escrito por Moacy Cirne.

Enfim, o quadrinho cartunístico, ou de tessitura caricatural (distanciando dos moldes realistas norte-americanos), é uma das realidades editoriais e produtivas mais brasileiras, de Angelo Agostini a Henfil, a Ziraldo, a Fortuna. Cumpre colocá-lo no devido lugar (criativo) na história (crítica) dos quadrinhos brasileiros.

Em 1970, o livro de Cirne, *A explosão criativa dos quadrinhos*, é o primeiro editado no Brasil sobre o assunto. Segundo ele, até 1982 as vinte tiras publicadas no jornal *O Globo*, do Rio de Janeiro, eram todas estrangeiras (CIRNE, 1990, p. 83). Apenas depois de 1982 é que veremos surgir as tiras de humor gráfico em sintonia com a realidade cultural do período com as tiras *Geraldão* (Glauco, 1984), *Níquel Náusea* (Fernando Gonsales, 1985) e a revista *Chiclete com Banana* (Angeli, 1983).

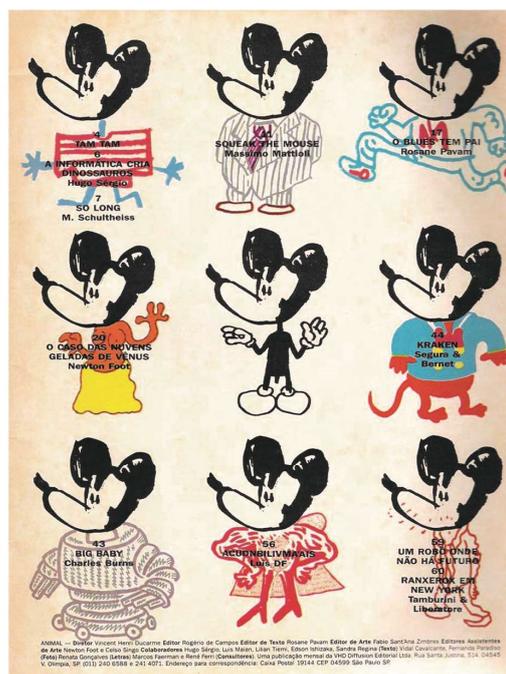
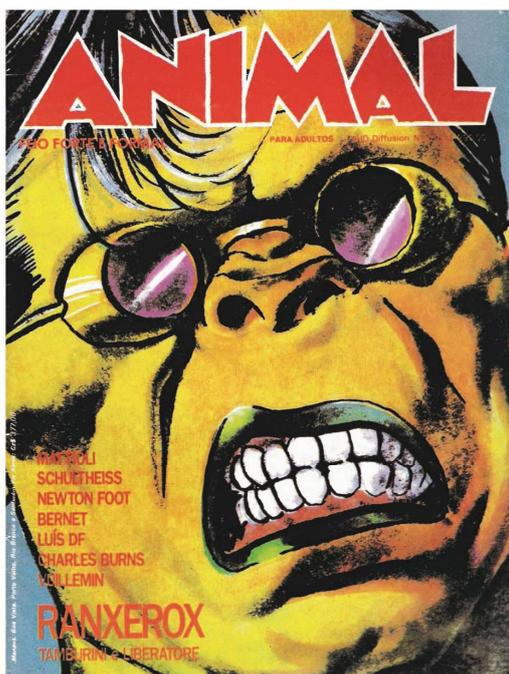
1974 traz outra novidade: o lançamento de *Agá Romance*, de Hermilo Borba Filho. É a primeira vez que uma HQ faz parte de um romance nacional como parte integrante essencial da narrativa. No total, a HQ de José Cláudio compõe todo um capítulo da obra, ocupando 86 páginas.

1976 apresenta mais um lançamento importante: a HQ *A guerra do reino divino*, de Jô Oliveira, pela Editora Codecri, considerada o primeiro romance gráfico brasileiro, embora naquela época ainda não se utilizasse o termo por aqui. Antes de virar álbum, em 1975, parte da história saiu na revista italiana *Alter-Linus* #5, uma das mais importantes publicações de quadrinhos da Europa no período. Embora a formação artística de Jô Oliveira tenha ocorrido na Hungria, é marca de seus trabalhos a referência à cultura gráfica nordestina, mais precisamente à literatura de cordel, à xilogravura, aos bonecos de barro e aos festejos populares. O mérito da obra foi ter apresentado para o mundo das narrativas gráficas a integração entre o cordel e as histórias em quadrinhos, inovando a linguagem.



**Figura 20** – *Guerra do reino divino*, p. 6 e 7.  
 Fonte: Oliveira (1976).

Ao final da década de 1980, os quadrinhos brasileiros tiveram novos momentos importantes com as bancas de revista. De 1987 a 1991, a revista *Animal* – projeto de Rogério de Campos, Fábio Zimbres e outros – marcou presença nas bancas publicando, pela primeira vez no Brasil, importantes autores e histórias ainda pouco conhecidos por aqui, como Tamburini e Liberatore com *Ranxerox*, Robert Crumb com *An American Story*, Charles Burns com *Big Baby*, além de Fábio Zimbres e outros artistas nacionais, como Adão Iturrusgarai. Até hoje, muitos nomes publicados na *Animal* foram pouco explorados ou são pouco conhecidos pelo público. A importância da revista está no fato de que a *Animal* colocou o leitor brasileiro em contato com outras formas de experimentação dos quadrinhos, apresentando novos artistas (principalmente europeus) e narrativas em diversos estilos; o que contribuiu também, claro, com o repertório dos artistas locais que ainda não tinham acesso a tal material.



**O BLUES TEM PAI.** No princípio do blues, não havia essa história de verbo. Havia cordas, bares, doze compassos e W. C. Handy, que compreendeu tudo e tudo transmitiu a seus devotados discípulos, homens como George Gershwin e Cole Porter, só para ficar nos brancos. Saiba que o blues também tem nobreza e um certo duque chamado Handy.



Eu descobri: todos os blues são iguais. E se você não gosta deles, olhe bem para sua alma. Deve haver um buraco nela.

O blues não teve um começo certo, em algum lugar. Sabe-se apenas que, no final do século 19, os pretos do sul dos Estados Unidos tocavam música africana mesclada a um jêto europeu.

Blues: Oh, de Mississippi river is so deep an' wide, Oh, de Mississippi River is so deep an' wide. An' my gal lives on de odder side. (1)

A primeira canção a levar a palavra

blues no título apareceu publicada em St. Louis, no dia 3 de agosto de 1912. Chamava-se Baby Seals Blues. A segunda, neste mesmo ano, foi editada em 6 de setembro na cidade de Okla-homa, levando o título de Dallas Blues. A terceira, de 29 de setembro, era de Memphis e se intitulava Memphis Blues, do autor William Christopher Handy.

Com 39 anos em 1912, W.C. Handy, um preto alfabetizado do Alabama, não estava brincando de dizer coisas sérias. Ele era sério, à sua maneira. Por onze anos, aprendeu Wagner, Verdi e



**Figura 21** – Ranxerox na capa da *Animal* #1 seguida de algumas páginas de conteúdo dessa edição.  
 Fonte: Campos (1988).

Também nas bancas de revistas, em 1988, vimos o início da coleção *Graphic Novel*, lançada pela Editora Abril, com vários títulos internacionais de sucesso, no total de 29 números. Entre eles, encontramos material de importantes artistas como Moebius, Will

Eisner, Meguelanxo Prado, Stan Lee, Brian Bollan, Alan Moore, Frank Miller, Sergio Aragonés e diversos outros que até então não eram populares no Brasil. O número um da coleção *Graphic Novel* foi *X-Men: o conflito de uma raça*, de Chris Claremont e Brent Anderson. É a primeira publicação em língua portuguesa que trouxe na capa a notação *graphic novel*.

Se a década de 1980 foi muito relevante para a efervescência dos quadrinhos no Brasil, seja enfatizando a publicação de artistas nacionais, seja apresentando os grandes mestres internacionais, seja publicando no contexto *underground*, a década de 1990 surge como um grande silêncio nas HQs brasileiras, especialmente na categoria de romances gráfico. Vejamos o que ocorreu nessa nova fase.

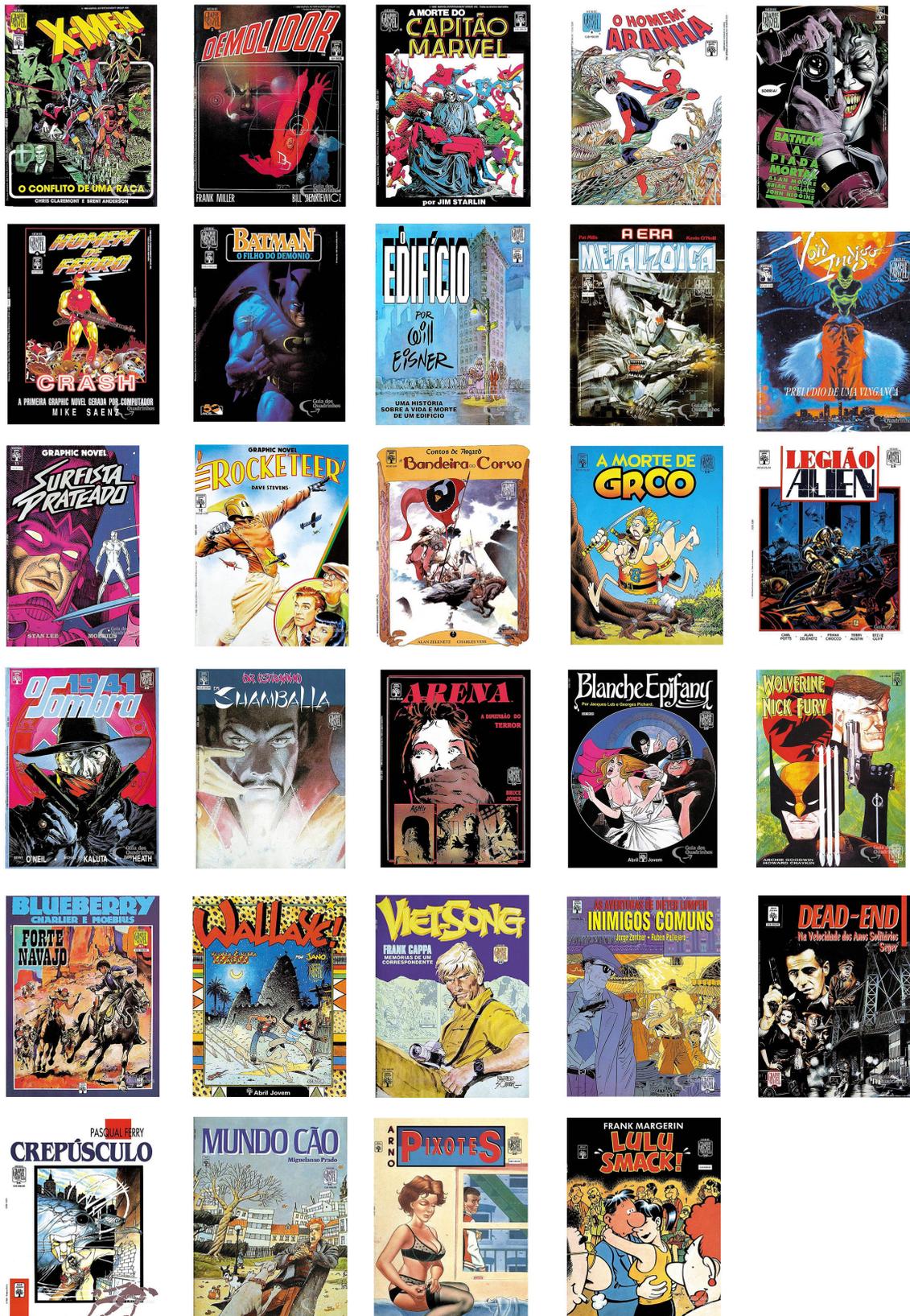


Figura 22 – Série Graphic Novel lançada pela Editora Abril entre 1988 e 1992.

Fonte: Guia do Quadrinhos (2007).

#### 4.4 Silêncio da década de 1990 e gritos experimentais de Mutarelli

Durante a década de 1990, houve uma queda do mercado editorial, em parte devido à crise financeira advinda do pacote econômico do presidente Fernando Collor, que tentava controlar a inflação com auxílio de uma política liberal. Tal medida desestabilizou várias pequenas editoras. Em consequência desse contexto econômico, muitas editoras produziam apenas materiais destinados à fácil comercialização, o que inviabilizava a publicação de quadrinhos autorais, experimentais ou que não fizessem parte do repertório popular. Entretanto, é nesse período que surgem importantes trabalhos do artista Lourenço Mutarelli.

Começamos com *Transsubstanciação*, lançado em 1991. Mutarelli tem um estilo próprio, difícil, sempre retratando angústias com seu traço tenso e seus personagens complexos, transitando entre o terror e o erotismo. Com esse gibi, o artista recebeu o prêmio de Melhor História do Biênio, concedido pelo júri da I Bienal Internacional de Quadrinhos, realizada no Rio de Janeiro, em novembro de 1991. Em São Paulo, receberia ainda os prêmios Ângelo Agostini, da AQC — Associação de Quadrinistas e Cartunistas —, e o troféu HQ-MIX pelo mesmo gibi.

Em 1993 surge sua obra *Desgraçados*, reunindo episódios independentes que o autor havia produzido para a revista *Mil Perigos*, editora Dealer, em 1991. Esse álbum é a compilação de todo o material publicado na *Mil Perigos*, mas dessa vez apresentado como uma única história coesa, composta por cinco blocos narrativos envolvendo diversos personagens guiados por um tema comum, gerando assim mais um romance gráfico do autor.

O próximo álbum foi lançado em 1994. *Eu te amo Lucimar*, romance gráfico com doze capítulos, conta a história dos gêmeos Cosme e Damião discutindo a questão da identidade, mantendo a melancolia e o desespero como características marcantes da narrativa do autor.

Em 1997 assistimos ao lançamento de *A confluência da forquilha*. A importância dessa obra está no fato de que o autor aproveitou a peculiaridade do momento econômico para discutir o descrédito da linguagem das histórias em quadrinhos.

A partir da publicação de *O dobro de cinco*, em 1999, Mutarelli entrou em acordo com a Devir Livraria para uma publicação regular com a editora, assumindo de vez o romance gráfico como principal formato de publicação de suas histórias. Assim, por essa editora, já publicou *Diomedes*, *O rei do ponto* (2000) e *A soma de tudo* (2001 e 2002), álbuns que garantiram seu sucesso editorial, de crítica e de público. *Diomedes*, em 2012, saiu em nova edição pelo selo Quadrinhos na Cia, da editora Companhia das Letras.



**Figura 23** – *Transubstanciação*; *Desgraçados*;  
*A confluência da forquilha*; *Diomedes*.  
 Fonte: Mutarelli (1991; 1993; 1997; 2012).

Assim, termina uma década e mais uma nova fase se inicia para os quadrinhos brasileiros. Vejamos como se deu a transição para o novo milênio no mundo das HQs.

#### 4.5 Chegaram os anos 00

O início dos anos 2000 é marcado pela entrada dos mangás – histórias em quadrinhos japonesas – no mercado editorial brasileiro, com a presença de editoras especializadas no assunto e considerável poder econômico no setor. Essa situação foi bem marcante até 2004 e deixou traços de influência em outros formatos de publicações brasileiras, como nos fanzines<sup>22</sup> e na utilização de características do romance literário na produção de HQs, uma vez que muitos mangás são construídos utilizando a clássica divisão literária começo-meio-fim.

Em 1993, mais uma vez Rogério de Campos, agora aliado a outros profissionais do ramo, criou a Conrad Editora que, entre outros materiais, publicou diversos títulos japoneses aqui no Brasil. Em 1998, a Conrad lançou seu primeiro livro, *Comic Book, o novo quadrinho americano*, ganhador do Troféu HQ Mix de melhor obra estrangeira e importantíssimo para auxiliar a nossa compreensão do que estava acontecendo no mercado editorial americano nesse período, com o desenvolvimento do formato *comic book*. Oficialmente, a editora Conrad começou a lançar mangás no Brasil em 1999. O primeiro título foi *Gen Pés Descalços*, mas a grande popularidade da editora foi alcançada ao publicar dois mangás de muito sucesso até hoje: *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*.



**Figura 24** – Conrad Editora: Gen Pés Descalços #1;  
Cavaleiros do Zodíaco #1; Dragon Ball Z #1.

Fonte: Nakazawa (2011); Kurumada (2000); Toriyama (2001).

<sup>22</sup> Para mais detalhes sobre a influência dos mangá no fanzine brasileiro, consulte o texto *A situação histórico-social dos fanzines no Brasil*, de Gazy Andraus, publicado dentro do livro *A história em quadrinhos no Brasil* (2011, p. 192-195).

Desse período, destacamos também a presença da Editora JBC, que iniciou suas atividades nos anos 2000 para tornar-se a maior editora de mangás no Brasil com mais de 600 títulos publicados em cerca de 700 volumes.<sup>23</sup> Em 2009, a empresa entrou na nova onda editorial dos quadrinhos adultos e lançou uma categoria de mangás, a qual resolve chamar de Graphic Novels, com maior refinamento gráfico e editorial, segundo a própria editora.

Esse era o contexto do mercado editorial brasileiro no início dos anos 2000. Na primeira metade da década, quase não foram publicados romances gráficos por aqui. Identificamos apenas duas publicações.

Em 2001 temos a primeira publicação de *Estórias gerais*, de Wellington Srbek e Flávio Colin, de forma independente. Essa obra aborda a realidade e a mitologia do sertão mineiro, enquanto o estilo da arte nos remete à técnica da xilogravura e à literatura de cordel, permitindo que texto e arte dialoguem com o tema. Em 2006 o álbum ganhou tradução e publicação espanhola pela Edicions de Ponent. Em 2007 recebeu uma nova edição, dessa vez pela Conrad Editora do Brasil, e chegou ao grande público em papel reciclado de alta gramatura e com uma pequena história extra de quatro páginas coloridas ao final, *Estória de onça*. Essa edição marca o início da nova fase do romance gráfico brasileiro, na qual há predomínio de produção autoral diversificada de autores e temas sobre as adaptações literárias. A partir do capítulo seguinte, vamos conhecer melhor a produção desse período mais recente.

---

<sup>23</sup> Informações disponíveis no site da editora: <<http://www.editorajbc.com.br/mangas/>>. Acesso em: 5 out. 2015.



**Figura 25** – *Estórias Gerais* seguida de um trecho da primeira página de *Estória de onça*.  
 Fonte: Srbek; Colin (2011).

## 5

**ONDE ESTAMOS?**

Advertência: este capítulo foi redigido seguindo a cronologia de publicações e acontecimentos relevantes para os quadrinhos da última década. Ele é um bloco contínuo e seus parágrafos avançam de acordo com os anos e não com o conteúdo das publicações. Fizemos o possível para as transições serem sutis.

MUTA, DIOMEDES  
TEXAS HOTEL  
AURELO MANGA  
SE FURIA

*Naquela época, o Brasil inteiro queria me comer!  
Minha foto foi mais rodada que catecismo do Carlos Zéfiro.*

*Aurelita Soares em AOS CUIDADOS DE RAFAELA*

É em 2004 que iniciamos nosso recorte temporal para análise da produção de romances gráficos no Brasil. A escolha desse recorte deu-se devido ao fato de que, como a produção do período era relativamente pequena, ao abranger uma década nós poderíamos ter contato com maior variedade de obras publicadas recentemente. A partir de agora, começa a análise do período mais produtivo das HQs lançadas em formato de livro no país.

A primeira obra marco dessa nova fase é *Claustrofobia*, de Gonçalo Júnior e Júlio Shimamoto, lançada em 2004 pela Editora Devir. O livro narra histórias de personagens que habitam em uma atmosfera asfíxiante, sem portas, em um universo claustrofóbico. Trata da aflição dos personagens solitários para transpor seu destino. Essa obra apresenta os primeiros indícios dos rumos que o romance gráfico brasileiro vai tomar. Ainda não sabíamos, mas a discussão sobre conflitos internos e histórias mais próximas da vida real seriam uma constante no conteúdo do romance gráfico.

Depois de *Claustrofobia* temos um hiato na produção de *graphic novels* por aqui que vai até 2007, quando são publicados *O primeiro dia*, de Guazelli; *Dom João Carioca: a corte portuguesa no Brasil*, de Spacca e Lilia Moritz; *A relíquia*, de Marcatti; e *Blue Note*, de Biu e Shiko. A começar pelos títulos das obras, já percebemos que não há unidade de temas nessa fase. Vejamos.

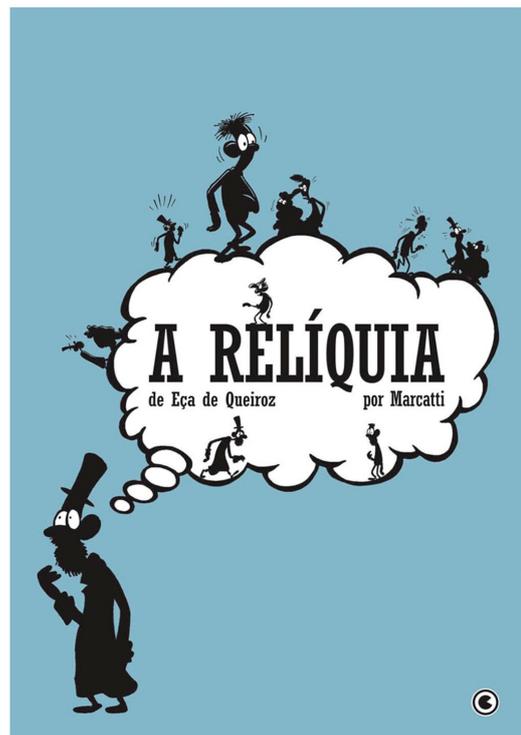
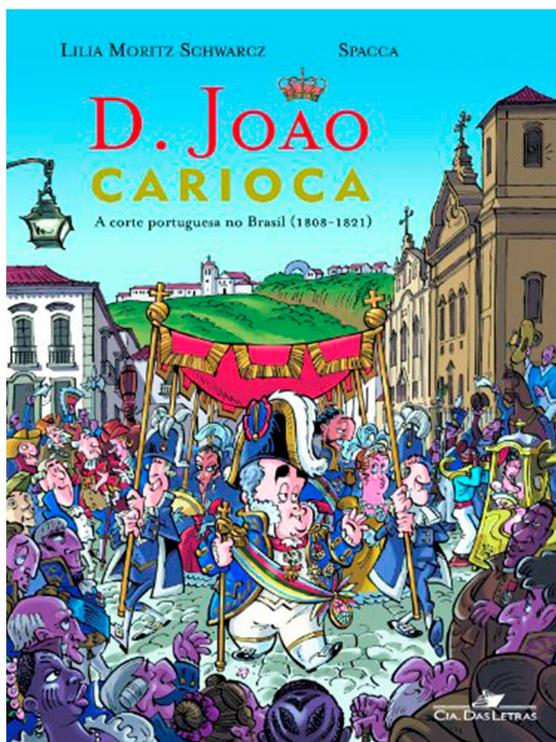
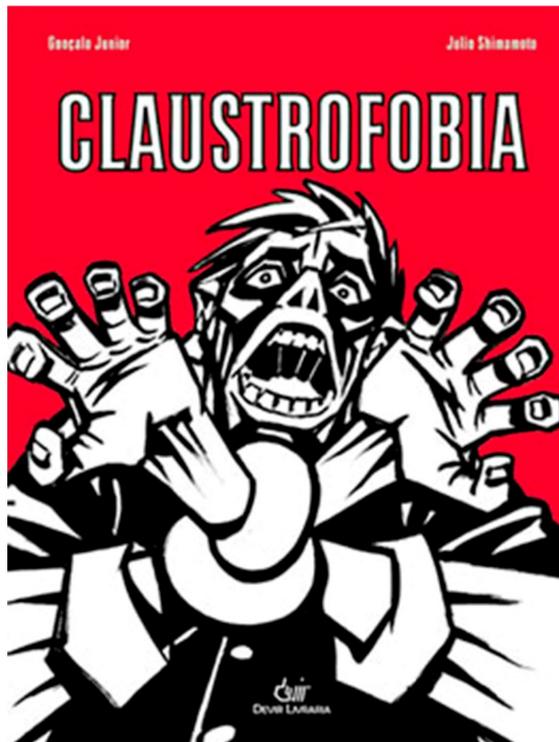
*O primeiro dia* é um gibi composto por doze histórias curtas, uma para cada mês do ano, que juntas formam o período temporal de uma história maior. Guazelli trata aqui da culpabilidade do homem em promover o Apocalipse com o domínio de máquinas de destruição em massa e conflitos políticos. Toda a história é contada em preto e branco e eventualmente aparecem figuras que remetem a personagens icônicos, como Mickey Mouse, a revelar sutilmente as críticas sociais feitas pelo autor. É uma reflexão sobre as atitudes humanas perante a sociedade.

Em *Dom João Carioca*, temos um enredo bem diferente. É a história da corte portuguesa no Brasil contada por meio do traço humorístico de Spacca. O gibi, por sua abordagem informativa do período que incluiu pesquisa documental, historiográfica e iconográfica, acabou virando série de televisão exibida pelo canal TV Cultura, demonstrando, assim, a possibilidade de uma abordagem didática do material. Com exceção dessa obra, nenhum romance gráfico brasileiro, até o momento, foi transposto para outras mídias.

Com *A relíquia*, mais uma vez, reaparece a adaptação de uma obra literária para os quadrinhos. O romance homônimo de Eça de Queirós, originalmente publicado em 1887, reaparece, mais de um século depois, na visão do artista Marcatti, cujo estilo é sempre debochado, humorístico e repleto de elementos grotescos e escatológicos. O estilo marcante

de Marcatti – embora consideravelmente mais sóbrio nesse trabalho – nos apresenta mais uma releitura do romance clássico do que uma adaptação, posto a inovação da linguagem utilizada pelo autor original. Embora tenha mantido termos do romance original, a linguagem é atualizada e mais cômica que a versão original da obra, em parte devido ao traço do autor. *A relíquia* é o quadrinho menos escatológico de Marcatti, que manteve o estilo nas obras seguintes.

*Blue Note*, uma obra em tons de cinza que utiliza desenhos, colagens e aquarela, não está vinculada a nenhuma editora. A narrativa e a composição dos quadros são marcadas por referências musicais e cinematográficas que auxiliam na evolução da história. Devido a suas características inovadoras, até então não abordadas pelo quadrinho nacional, *Blue Note* foi a obra escolhida para ser analisada mais detalhadamente no capítulo seguinte.



**Figura 26** – *Claustrofobia; O primeiro dia; Dom João Carioca; A relíquia.*

Fontes: Silva Júnior; Shimamoto (2004); Guazzelli (2007);. Schwarcz; Spacca (2007); Queiroz; Marcatti (2007).

No ano seguinte, 2008, algo realmente novo surge na política de incentivo à cultura capaz de afetar a produção de HQs no país. Longe de resolver a problemática do acesso à diversidade cultural ou das dificuldades editoriais existentes, o Programa de Ação Cultural, mais conhecido como ProAC, promovido pela Secretaria da Cultura do Governo do Estado de São Paulo, busca promover o incentivo à cultura mediante a ampliação e a diversificação da produção artística. Para tanto, o edital favorece diversas áreas relacionadas à produção artística, como dança, teatro, audiovisual e histórias em quadrinhos. Sendo o edital especializado em HQs, convém ressaltar a importância desse projeto para a viabilização da produção de gibis no país. Na verdade, ele enfatiza claramente a produção de romances gráficos, uma vez que sua conceituação de histórias em quadrinhos é a seguinte (Edital Nº 35/2015 do Programa de Ação Cultural. “Concurso de Apoio a Projetos de Criação e Publicação de História em Quadrinhos no Estado de São Paulo”):

História em quadrinhos (HQ) corresponde a um romance gráfico cuja história é contada através de arte sequencial (quadrinhos, em cor ou em P&B) e a duração é similar à da prosa (romance ou novela). Podem ser aplicados ao formato HQ criações que foram anteriormente publicadas em periódicos (“tiras”), ou criações produzidas especificamente para publicação em livro.

O apoio desse edital abarca todas as etapas pertinentes à produção de uma HQ nunca antes publicada na forma impressa, desde a criação e do desenvolvimento até a finalização e a edição. Conta ainda com algumas exigências de contrapartida, como entrega de cem exemplares do livro publicado para o acervo da Secretaria da Cultura; doação das cópias a entes da Administração Pública ou a entidades privadas sem fins lucrativos; participação com a atividade cultural viabilizada em ações e programas da Secretaria de Cultura de SP; contemplação de medidas que promovam a fruição de bens, produtos e serviços culturais a camadas da população menos assistidas ou excluídas do exercício de seus direitos culturais por sua condição socioeconômica, etnia, deficiência, gênero, faixa etária, domicílio; ocupação e promoção de ações que facilitem o livre acesso de idosos e pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida e/ou medidas de acessibilidade comunicacional (de modo a diminuir barreiras na comunicação interpessoal, escrita e virtual).

O edital que, em 2015, prevê o prêmio de até 40 mil reais para cada projeto aprovado, contemplando o máximo de vinte projetos, utiliza os seguintes critérios de julgamento para avaliação dos projetos submetidos:

- a) relevância artística do projeto;

- b) diversidade temática e estética;
- c) interesse público;
- d) compatibilidade orçamentária;
- e) proposta de contrapartida;
- f) viabilidade de realização do projeto.

Como todo edital lançado pelo poder público, o ProAC tem restrições que afetam diretamente o perfil do material submetido à sua avaliação. Tal condição torna difícil avaliarmos o impacto de seus critérios de seleção no processo de produção do autor de HQs ou dos temas abordados, requerendo uma pesquisa específica sobre o assunto. No entanto, o programa contribui para a proliferação de material gráfico artístico produzido por autores nacionais, viabilizando até então a produção de 100 projetos, totalizando um investimento de R\$ 3,6 milhões no setor, segundo dados disponibilizados pela própria Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo.<sup>24</sup> Em 2014, o ProAC foi vencedor do troféu HQMix na categoria de “Grande contribuição do ano”. Ao longo deste trabalho, conheceremos algumas obras viabilizadas pelo referido edital.

Sobre as ações do Estado para introduzir a produção de HQ nas escolas, convém registrar a opinião do professor, artista e pesquisador Edgar Franco:<sup>25</sup>

Apesar do governo ter criado uma espécie de submercado – que já está começando a decair – não há processo do governo de fazer cursos para discutir a linguagem dos quadrinhos, para que os professores saibam trabalhar com essa linguagem, passar isso para os jovens, para disseminar de verdade. São contrasensos... ao mesmo tempo que o governo está comprando, incentivando esse tipo de produção, não tem programas do governo que vão trabalhar diretamente com os professores, para que saibam, tenham o interesse em trabalhar o quadrinho enquanto mídia.

O ano de 2008 foi, de fato, um ano importante para o romance gráfico, pois, além do lançamento do ProAC, surgiram algumas publicações explorando estilos até então inéditos aqui no Brasil.

*Pixu* também apareceu em 2008, mas a edição que conheci data de 2009, assim como os conteúdos do blog *10 pãezinhos*,<sup>26</sup> que tratam do livro em questão. Esse gibi é

---

<sup>24</sup> Disponível em:

[http://www.cultura.sp.gov.br/portal/site/SEC/menuitem.71b090bd301a70e06d006810ca60c1a0/?vgnnextoid=1dc93ab04c40f410VgnVCM1000008936c80aRCRD&vgnnextfmt=default#.VhPte\\_IViko](http://www.cultura.sp.gov.br/portal/site/SEC/menuitem.71b090bd301a70e06d006810ca60c1a0/?vgnnextoid=1dc93ab04c40f410VgnVCM1000008936c80aRCRD&vgnnextfmt=default#.VhPte_IViko). Acesso em: 6 out. 2015.

<sup>25</sup> Trecho de entrevista concedida ao EnQuadrinhos. Para mais informações, ver nota 36.

uma história de mistério e terror em preto e branco, escrita por quatro profissionais de três diferentes continentes: os irmãos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá; Becky Cloonan, de Nova York, e Vasilis Lolos, de Atenas. Embora o terror não seja o estilo dominante de nenhum dos artistas, essa configuração nos proporciona um expressivo trabalho envolvendo temas como raiva, medo e violência.

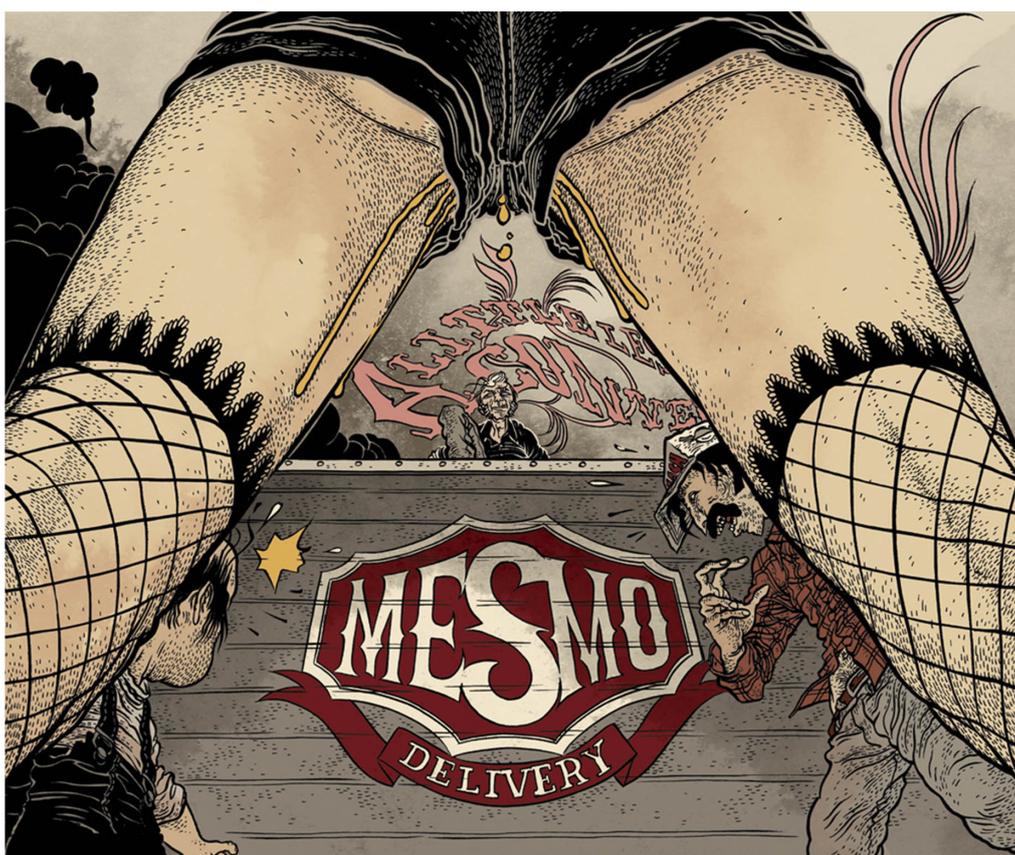
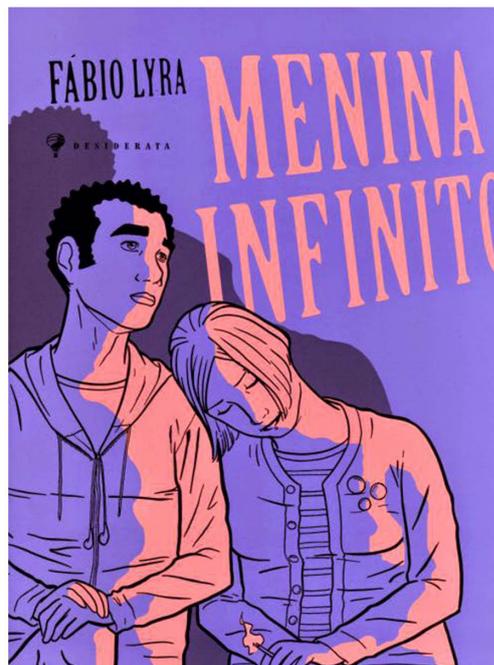
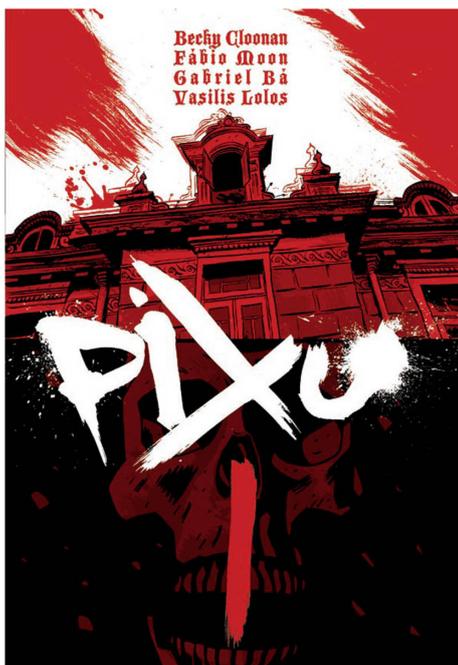
*Pixu* tem certas características semelhantes a outras obras nacionais no que toca ao tom de mistério e misticismo das narrativas. Algumas características de *Pixu* também são encontradas em outras obras brasileiras, como *Monstros!*, de Gustavo Duarte, e *Mesmo delivery*, de Rafael Grampá. As três narrativas possuem em seu conteúdo aspectos sobrenaturais, violentos e místicos, embora em estilos completamente diferentes.

*Mesmo delivery*, primeiro trabalho solo do artista Rafael Grampá, apresenta-nos a narrativa mais violenta das HQs brasileiras com a qual tive contato durante o período de pesquisa. Sua intensa expressividade está no traço detalhado do artista e na intensa paleta de cores mantida uniforme durante todas as 54 páginas do livro.

Também de 2008 é o romance gráfico *Menina infinito*, o qual se difere em muito das histórias supracitadas, porque não traz as mesmas características: não há aspectos sobrenaturais ou violentos. É uma narrativa tranquila, em preto e branco, sobre histórias da vida cotidiana da personagem Mônica, seus amigos e sua visão de mundo. Essa HQ de Fábio Lyra em formato de livro é derivada das histórias curtas da personagem que saíam na revista *Mosh!*. Possui leveza narrativa, sintonia com o contexto social atual, traços limpos e cheios de referência à cultura pop. É uma história que não pretende confrontar o leitor, mas fazê-lo identificar-se com a vida e as questões da personagem.

---

<sup>26</sup> Refiro-me ao blog bastante ativo dos irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá, no qual eles vêm divulgando seus trabalhos e revelando processos de produção e parcerias com demais quadrinistas. Visite: <<http://10paezinhos.blog.uol.com.br>>. Acesso em: 6 out. 2015.



**Figura 27** – *Pixu*; *Menina Infinito* e teaser de *Mesmo Delivery*.  
 Fonte: Bá et al. (2009); Lyra (2008); Grampá (2008).

A partir de 2009, novamente, as adaptações literárias reapareceram. Dessa vez, é o grupo Ediouro quem coloca no mercado obras baseadas em clássicos da literatura nacional lançando, assim, a coleção *Grandes Clássicos em Graphic Novel*. Os dois primeiros volumes (*O Alienista*, 2007, e *O pagador de promessas*, 2009) foram lançados pela sua subsidiária, a Editora Agir. Em 2010, a coleção continuou a ser publicada a partir do volume três, mas pela Desiderata, outra subsidiária do mesmo grupo. Nessa segunda parte da coleção foram lançados *O triste fim de Policarpo Quaresma* (2010), *Memórias póstumas de Brás Cubas* (2010), *Os sertões* (2010), *Lucíola* (2013), *A terceira margem do rio* (2013) e *O castelo* (2013).

No mesmo período, a Editora Ática também lançou adaptações de romances brasileiros para a coleção *Clássicos Brasileiros em HQ*, que conta com 11 títulos no total, incluindo *O guarani*, quadrinizado por Luis Gê; *O cortiço*, por Rodrigo Rosa; e outra versão de *O alienista*, por César Lobo. Interessante notar que as adaptações de roteiro dessa editora foram realizadas por autores de literatura juvenil e não por quadrinistas.

A Editora Escala foi outra que investiu pesado nas adaptações para quadrinhos e lançou *Coleção Filosofia em Quadrinhos* (4 volumes), *Coleção História do Brasil em Quadrinhos* (4 volumes), *Coleção História Mundial em Quadrinhos* (4 volumes), *Coleção Literatura Mundial em Quadrinhos* (3 volumes) e *Literatura Brasileira em Quadrinhos* (11 volumes), com mais uma versão de *O alienista*.

A ocorrência de três coleções simultâneas sob títulos diferentes relacionando quadrinhos com literatura nos dá a ideia do quão confusa é a questão da nomenclatura dentro do mercado de HQs. Em todos os exemplos, estamos diante de adaptações literárias, e não de *graphic novels* autorais. Não que isso se apresente como um problema para o público leitor, mas o uso indiscriminado da terminologia em questão permite que o produto clássico adquira certo ar de modernidade quando vai para as prateleiras da livraria. A apropriação equivocada da terminologia serve aos interesses comerciais de editoras e livrarias, já que é capaz de colocar um gibi em *status* diferente que os demais sem nenhuma fundamentação real. Utilizada dessa forma, a expressão serve apenas como rótulo para impulsionar a venda de material. Por outro lado, a utilização da arte sequencial como linguagem narrativa para romances clássicos dá uma nova roupagem a essas histórias, com enfoques diferentes. As edições da Ática e da Escala, por exemplo, são direcionadas ao público juvenil, pois ambas editoras têm um direcionamento educacional em seus produtos, enquanto o material do grupo Ediouro foi produzido por diferentes quadrinistas que atuam

há bastante tempo, dominam diversas nuances da linguagem sequencial e contam com um direcionamento de público mais abrangente.

A versão de *O alienista* de Moon e Bá, lançada pela Agir, foi a primeira HQ a ganhar o Prêmio Jabuti, em 2009, um dos mais prestigiados da literatura nacional, numa categoria completamente diferente da que discutimos aqui: livro didático, paradidático e ensino fundamental ou médio. A obra também foi listada pelo Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) como destinada às bibliotecas da rede pública de ensino. O reconhecimento e a premiação de histórias em quadrinhos pelo universo literário permite que alguns trabalhos recebam o reconhecimento formal que muitas vezes não é encontrado em seu próprio universo. Esse tipo de premiação também serve para prolongar a relação literatura-quadrinhos pretendida pelas editoras e aumenta a credibilidade do público nos quadrinhos como meio linguagem. Sobre essa versão de *O alienista*, vejamos um trecho da dissertação de mestrado de Lucas Costa<sup>27</sup> (2013, p. 3-4):

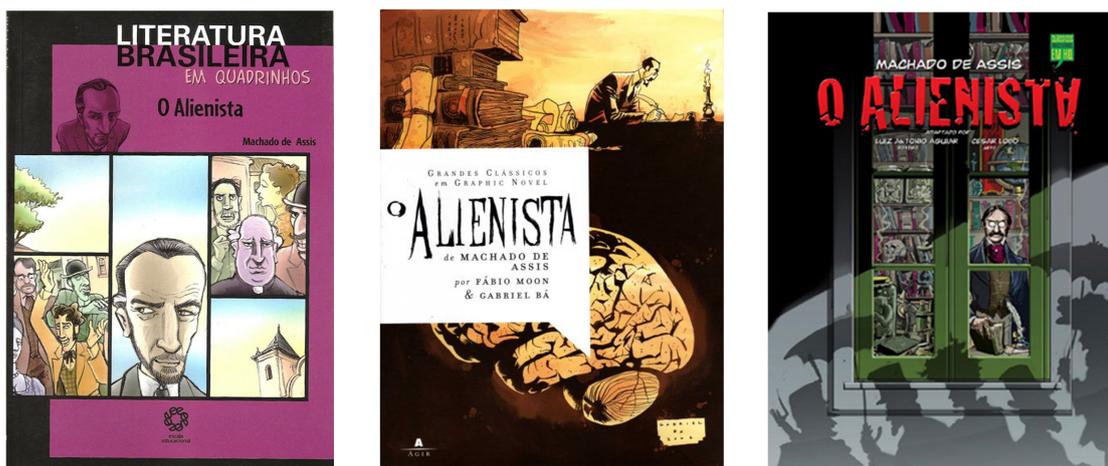
A obra tem 72 páginas e formato 21x28cm, distinguindo-se pela extensão e formatos padrão de uma história em quadrinhos. A capa é cartonada e o miolo é em papel couché 115g, o que confere um acabamento mais iluminado às cores. Essas características do suporte, que diferem das produções seriadas que utilizam papel mais fino e formatos menores, fazem destoar o preço da obra em relação aos quadrinhos vendidos em bancas e às outras três adaptações em quadrinhos do mesmo conto. O preço e o local de venda acabam selecionando um tipo de público, que muitas vezes não se restringe ao colecionador de quadrinhos seriados ou público infante-juvenil. O Alienista de Moon e Bá é um livro de quadrinhos, não uma revista de quadrinhos. Essa obra traz ainda outras características comuns nos livros, mas raras nas revistas de quadrinhos: ela conta com orelha e prefácio. O prefácio é assinado pelo escritor brasileiro Flávio Moreira da Costa, autor de vários romances e vencedor de prêmios na categoria. [...]

Esses fatos suscitam algumas observações que evidenciam o entre-lugar da literatura com os quadrinhos: o reconhecimento do quadrinho como “livro”; a concepção de adaptação como meio de chegar à obra original; a concepção de que a linguagem dos quadrinhos é “didática” em relação à linguagem “literária” ou “machadiana”.

Para efeito comparativo, vejam as capas das três versões de *O alienista*:

---

<sup>27</sup> *O alienista, de Fábio Moon e Gabriel Bá: uma análise do discurso quadrinístico*. Disponível em: <<http://www.ppgletras.ufv.br/wp-content/uploads/2012/02/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Lucas-Piter.pdf>>. Acesso em: 4 dez. 2015.



**Figura 28** – *O alienista* da Coleção Literatura Brasileira em Quadrinhos da Editora Escala; *O alienista* da Editora Agir; *O alienista*, de César Lobo, pela Editora Ática.  
Fonte: Assis (2006; 2007; 2013).

O reconhecimento das histórias em quadrinhos como arte autônoma capaz de movimentar um mercado próprio contribuiu para, nesse mesmo ano de 2009, a editora Companhia das Letras criar um selo específico para publicar quadrinhos: Quadrinhos na Cia. Segundo a contagem realizada no catálogo do site da editora, até dezembro de 2015, ela havia publicado no Brasil 99 *graphic novels*, nacionais e estrangeiras de diversos autores e estilos.



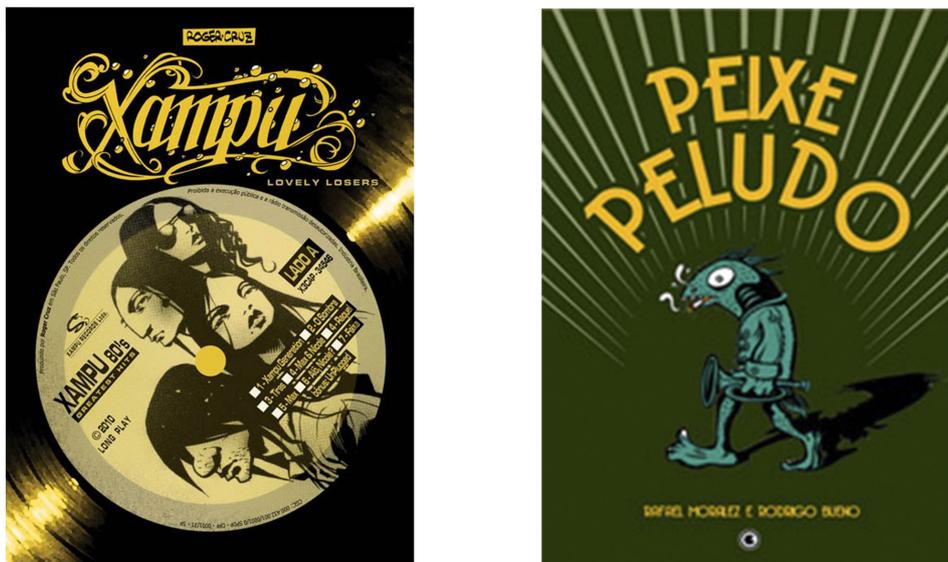
**Figura 29** – Logomarcas de Quadrinhos na Cia.  
Fonte: Quadrinhos na Cia.

Apesar desse dado, a proliferação do formato *graphic novel* ainda é recente no Brasil. Sobre o assunto, Mutarelli e Vergueiro (2011, p. 202) reconhecem que somente há pouco tempo os primeiros artistas brasileiros se atreveram a criar *graphic novels* para o mercado comercial regularmente estabelecido, ou seja, a dinâmica de elaborar obras a serem produzidas por editoras comerciais formalmente constituídas e distribuí-las em livrarias ou lojas especializadas de quadrinhos ainda está sendo desbravada. Registremos aqui o ponto de vistas desses dois autores:

[...] é possível defender que a produção de *graphic novels* apresenta muitas vantagens para os artistas brasileiros e seus editores. Os primeiros estarão em condições de produzir a história com suas melhores habilidades, sem pressão; e os segundos, de receber produtos de melhor qualidade para levar ao mercado, em um ritmo que estarão mais preparados para planejar e gerenciar comercialmente. Além disso, essas publicações, quando lançadas de maneira regular, têm a possibilidade de romper barreiras entre diferentes níveis de cultura, atraindo outros leitores para os quadrinhos e não somente os fãs da linguagem gráfica sequencial. Nesse sentido, as *graphic novels* podem ser uma solução para revitalizar a linguagem dos quadrinhos, tornando possíveis aos artistas dedicarem-se com mais tempo à confecção de histórias mais maduras (p. 215).

O ano seguinte, 2010, traz uma das histórias mais marcantes baseada em acontecimentos reais, *Xampu Lovely Losers*, de Roger Cruz. Embora não seja uma biografia, o gibi narra os acontecimentos da vida real de um grupo de quatro jovens – Sombra, Max, Nicole e Raquel – que frequentavam um movimentado apartamento em São Paulo no fim dos anos 80. Cada capítulo do livro inicia-se como se fosse uma faixa de música e enfatizando determinado personagem. A narrativa das faixas, entretanto, entrelaça-se sutilmente de modo a contribuir para o avanço da história. Destaque para todo o projeto gráfico produzido por Roger Cruz que, no período, já trabalhava para a Marvel Comics e aproveitou a história para experimentar diversos materiais e estilos diferentes antes de chegar ao resultado final que conhecemos.

Outro marco desse ano é *Peixe peludo*, escrito por Rafael Moralez e desenhado por Rodrigo Bueno. Escrito num estilo cotidiano *nonsense*, esse gibi não tem diálogos. A história avança por meio de recordatórios e imagens, que nem sempre utilizam requadros ou vãos, característicos do estilo tradicional de escrever quadrinhos. Com os recordatórios, vamos conhecendo o personagem, seus pensamentos e críticas sociais de modo contínuo. Pelos desenhos, identificamos os lugares e atividades realizadas pelo personagem sem nome e, através da sua postura, seu estado de espírito. Por aqui, a arte sequencial sem texto ainda é pouco explorada. Devido à forma como os autores trabalham o silêncio, inclusive colocando o Peixe Peludo como tocador de trompete; a postura do personagem, para fazer o leitor inferir característica que não estão descritas; e o aproveitamento não convencional dos requadros são marcas representativas da forma inovadora de pensar os quadrinhos presentes nessa obra.



**Figura 30** – *Xampu Lovely Losers* (2010) e *Peixe Peludo* (2010)

Fontes: Cruz (2010); Moralez (2010).

Também lançada em 2010, *Cachalote* é um dos romances gráficos mais populares no cenário nacional. Em parte, por conta de seus autores, Rafael Coutinho e Daniel Galera, ambos bastante ativos em suas áreas de atuação. Essa HQ, preto e branco, dividida em três partes, conta-nos cinco histórias diferentes sobre personagens cotidianos, representações de tipos humanos comuns, e suas dificuldades em superar conflitos pontuais de sua existência. É um trabalho narrativo ousado, uma vez que deixa de lado a estrutura tradicional do romance para nos apresentar heróis intranquilos que nunca chegam à redenção, conforme podemos inferir pelo grande cachalote que aparece nos últimos momentos do livro como metáfora para o peso das circunstâncias. Sobre *Cachalote*, vejamos as considerações do professor Ricardo Postal<sup>28</sup> (2011, p. 6):

Opondo-se à unidade do romance, esse conjunto de pedaços de vidas completamente diferentes demonstra haver uma linha, um tom dominante que não iguala as histórias, mas mostra trajetórias parecidas.

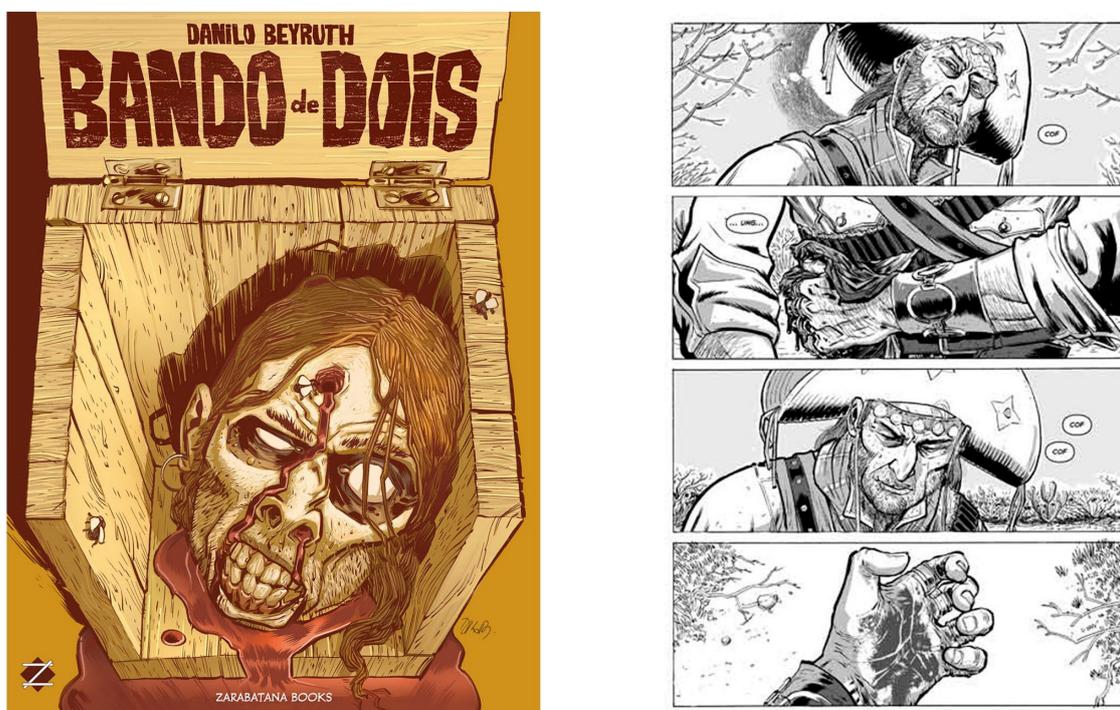
Atravessando países, vidraças, os fantasmas do passado, o medo, todos eles passam pela dura prova de sobreviver a si mesmos e ao invés de nos depararmos com histórias heroicas, ou histórias de superação, o que temos é a mais plana vida recortada e corrente, avançando no cotidiano de pessoas que duramente descobrem os descompassos que suas existências elaboram e vencem as provas do peso imenso do desacordo, do deslocamento.

<sup>28</sup> Ricardo Postal é professor adjunto em literatura brasileira da UFPE e autor do artigo intitulado *Cachalote e o incômodo heroísmo de sobreviver*, publicado em 2011, e disponível em <[http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2011/ricardo\\_postal.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/ricardo_postal.pdf)>. Acesso em: 2 dez. 2015.



**Figura 31** – *Cachalote*, p. 266.  
Fonte: Galera; Coutinho, 2010.

*Bando de dois*, de Danilo Beyruth, saiu pela primeira vez em 2010, e em 2011 estava na terceira edição. O livro conta a história de dois cangaceiros, sobreviventes de um bando de vinte pessoas, que buscam destruir a volante que os massacrou e evitar que as cabeças decepadas sejam exibidas na capital. Claramente baseada no cangaço brasileiro e escrita sob os moldes dos *westerns* italianos, a história foi financiada pelo ProAC, do governo de São Paulo. Ganhou o prêmio Angelo Agostini de melhor lançamento de 2010, o troféu HQMix nas categorias de melhor desenhista, melhor roteirista e melhor edição especial nacional de 2011, além de ter sido considerada a melhor HQ de 2010 por quatro sites nacionais especializados no assunto. Toda em preto e branco e com poucos diálogos, é uma obra de leitura rápida que difere em tema das demais obras do período por não abordar uma temática cotidiana e urbana, como boa parte dos trabalhos publicados no período.



**Figura 32** – *Bando de dois*, capa e página 6.  
Fonte: Beyruth (2010).

2011 foi um ano eclético para as HQs, pois vimos o lançamento de obras bem diferenciadas. Destaque para *Vigor Mortis Comics*, produzida via Lei de Mecenato Municipal de Curitiba, seguindo a estética das montagens das peças de teatro da Cia. Vigor Mortis. Não se trata de uma história longa e unificada, mas de várias histórias curtas sobre diferentes personagens do repertório da Cia. de teatro Vigor Mortis, sempre envolvendo temas como sangue, violência, sexo, escatologia, terror e um toque de humor. Mesmo

trocando de artista a cada história, revezando entres os autores José Aguiar, Paulo Biscaia Filho e DW Ribatski, a obra mantém certa unidade estética e narrativa, devido ao uso das cores (sempre preto, vermelho e branco), de temas mórbidos (sempre envolvendo personagens criados originalmente para o teatro) e dos traços marcantes de cada artista. Diferentemente de *Sandman*, não é uma história contínua; são contos narrados por meio da linguagem da arte sequencial. De tão diversificada que é a obra, convém darmos uma conferida na estética utilizada, que ressalta a interdisciplinaridade da HQ, mesclando duas artes, a princípio díspares, como os quadrinhos e o teatro.



Figura 33 – Vigor Mortis Comics, p. 24, 39, 47 e 62.  
 Fonte: Aguiar; Biscaia Filho; Ribatski (2011).

Também é de 2011 o primeiro romance gráfico autobiográfico ou *bildungsroman*,<sup>29</sup> *Memória de elefante*, escrito e desenhado pelo artista Caeto. Esse gibi conta alguns anos da vida do autor de forma realista e em tom confessional. Dado seu pioneirismo no gênero, foi objeto de uma análise mais detalhada na dissertação de mestrado intitulada *O pioneirismo de memória de elefante como graphic novel autobiográfica brasileira*,<sup>30</sup> de Silvia Joaquim.

A história narra parcela da vida do autor, narrador e personagem principal, Caeto, tentando estruturar-se como artista em São Paulo. Durante o texto, o autor está ciente de sua participação na história; no entanto, mantém a narração sóbria, sem interações diretas com o leitor. O tempo da narrativa não é retilíneo, temos alguns *flashbacks* e acontecimentos contados fora de ordem. Como é característico da autobiografia, deparamo-nos com diversos conflitos e relacionamentos interpessoais vivenciados pelo autor. Mais uma vez, temos uma *graphic novel* em preto e branco, com traços relativamente simples, que compensam as falas longas e o volume de recordatórios utilizados para contar a história e ambientar o leitor. Tanto texto como imagem são importantes para o completo entendimento dessa história em quadrinhos de 220 páginas.

No mesmo ano, novamente os irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá nos apresentam uma obra interessante para o romance gráfico brasileiro que, antes de ser publicado no Brasil, figurou durante quatro semanas como o gibi mais vendido na lista do jornal *New York Times* (EUA). Já com um estilo de arte e narrativa consolidados, os artistas nos apresentam *Daytripper*: uma reflexão sobre a efemeridade da vida. Segundo os autores, a história fala sobre a morte como um jeito de fazer as pessoas pensarem na vida. Cada capítulo nos apresenta uma fase na vida de Brás de Oliveira Domingos, o personagem principal, e termina com sua morte. Com esse ciclo, nós conhecemos a influência de seus pais, seu nascimento, o nascimento do filho, seus amores, vida conjugal, trabalhos e seu amigo Jorge. Através da narrativa em quadrinhos, o personagem é identificado em sua essência, em profundidade. Embora cada capítulo termine com a morte de Brás, à medida que o livro avança, conhecemos um pouco mais da sua história sob diferentes aspectos. Ao contrário de *Bando de dois*, que aborda um tema (cangaço) já tratado antes nos quadrinhos nacionais (*Estórias gerais*, roteiro de Wellington Srbek e desenhos de Flavio Colin, 2001), *Daytripper* apresenta um tema e um formato de narrativa ainda pouco explorado no Brasil.

---

<sup>29</sup> Termo emprestado da literatura, utilizado para designar o romance que expõe detalhadamente o processo de desenvolvimento físico, moral, psicológico, estético, social ou político de um personagem. Pode ser traduzido como “romance de formação”.

<sup>30</sup> Disponível em: <[http://www.uscs.edu.br/posstricto/comunicacao/dissertacoes/2015/pdf/DISSERTACAO\\_SILVIA\\_CARVALHO\\_DE\\_ALMEIDA\\_JOAQUIM.pdf](http://www.uscs.edu.br/posstricto/comunicacao/dissertacoes/2015/pdf/DISSERTACAO_SILVIA_CARVALHO_DE_ALMEIDA_JOAQUIM.pdf)>. Acesso em: 2 dez. 2015.

Cada capítulo conclui uma pequena história e todos juntos concluem uma história maior. Para justificar o formato de narrativa utilizado, Fábio Moon<sup>31</sup> deu a seguinte declaração:

*Daytripper* foi pensado para funcionar de duas maneiras. Era uma história que tinha que funcionar no mercado americano, tinha que pensar no público americano e no jeito que eles publicam quadrinho. Então tinha que funcionar em capítulos do jeito que o leitor quisesse voltar todos os meses. A gente tinha que pensar em capítulos que funcionassem bem separadamente. E, depois, o conjunto tinha que funcionar também, porque a gente sabia que, pelo menos no Brasil, ia sair de uma vez só, como um livro.

Complementando esse intercâmbio entre mercado nacional e estrangeiro, em outubro de 2011 chegou ao Brasil a plataforma de financiamento coletivo Catarse. Durante nossa pesquisa, até 15 set. 2015, 45 campanhas buscavam publicar quadrinhos autorais do site de *crowdfunding* [www.catarse.me](http://www.catarse.me), consolidando a categoria de quadrinhos como a que possui mais iniciativas na plataforma, havendo superado as categorias música, literatura, cinema e teatro no momento.<sup>32</sup>

Bem recente está a pesquisa elaborada por Pablo Casado, lançada em outubro de 2015, sobre a plataforma Catarse e a publicação de quadrinhos autorais no Brasil.<sup>33</sup> Segundo o artista, desde a estreia do site em 2011, quase meio milhão de reais foi distribuído entre diversos projetos sobre quadrinhos apenas no Brasil. Ainda de acordo com a pesquisa, até a data do levantamento, foram viabilizados 133 projetos por meio de 43.742 apoios.

Em 14 de agosto de 2015, o blog do Catarse anunciou a oficialização da parceria com o site *Universo HQ*, um dos maiores no país especializado em quadrinhos. O Catarse alegou que o referido site teve muita importância no sucesso das campanhas para publicação de quadrinhos independentes por aqui, pois muitas dessas campanhas de *crowdfunding* conseguiram bater suas metas de arrecadação após serem divulgadas no portal.<sup>34</sup>

Importante considerar números tão expressivos para o cenário atual de produção de HQs no país. Nunca antes tivemos tantas obras autorais ao mesmo tempo. Por isso, julgo importante refletirmos sobre a interferência desse formato de financiamento para o atual contexto gráfico nacional. Essa possibilidade é fruto de um cenário muito específico:

<sup>31</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SMiafxLxuZU>>. Acesso em: 20 out. 2015.

<sup>32</sup> Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/mais-seis-campanhas-estream-no-catarase-totalizando-45/>>. Acesso em: 19 out. 2015.

<sup>33</sup> Dados da pesquisa de Pablo Casado. Disponível em: <<http://pablocasado.net/wp-content/uploads/2015/10/Financiamento-Coletivo-de-Quadrinhos-Catarase.pdf>>. Acesso em: 19 out. 2015.

<sup>34</sup> Disponível em: <<http://blog.catarse.me/crowdfunding-quadrinhos/#more-23554582141>>. Acesso em: 15 out. 2015.

desenvolvimento da Internet e suas redes sociais associado à facilitação da produção gráfica por meio da popularização de *softwares* para edição de imagens e diagramação de páginas e do barateamento dos custos de impressão. É um contexto inédito no país, econômica e socialmente. O próprio autor realiza o trabalho editorial e a divulgação do material, cortando a mediação de uma editora ou de um selo. Os Correios também ajudaram na medida em que aperfeiçoaram seus serviços de entrega material, reduzindo o tempo de entrega e aumentando a abrangência de alcance de territórios, permitindo, dessa forma, que houvesse melhor conexão entre regiões distantes do país.

O formato também trouxe outra inovação: a aproximação do artista com seu público sob várias esferas, seja comunicando seu projeto, seja tomando a frente da divulgação, seja disponibilizando outros produtos originais como recompensas para quem apoia.

A consolidação de eventos especializados na venda de material independente, como o Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (FIQ), a Comic Con Experience (CCXP), A Feira Plana em São Paulo e demais eventos em formatos menores, facilitaram o acesso da relação entre autor e consumidor e serviram como um canal de comercialização de material independente, mesmo que diversas editoras e livrarias especializadas, sejam pequenas, sejam grandes empresas, estejam presentes. O barateamento dos custos de produção gráfica também contribuiu para a competitividade dos preços. Dessa forma, é possível encontrarmos trabalhos de pequenas tiragens com uma qualidade gráfica tão boa quanto as grandes tiragens das editoras.

Pelas configurações do fenômeno, o formato *graphic novel* se apresentou como o mais viável, por ser caracterizado por uma história fechada, em formato de livro e priorizando conteúdo adulto, já que a maioria dos consumidores são jovens e adultos com poder aquisitivo e gosto próprio. Assim, o criador pode realizar seu trabalho de forma programada, estipulando seus próprios prazos e recompensas, sabendo que a obra já está financiada antes mesmo de terminar sua produção.

É claro que esses fatos não são tão simples. É necessário um gigantesco trabalho prévio por parte do quadrinista, seja orçando o material, seja ativando e solidificando sua rede de contatos, seja elaborando e executando uma estratégia de divulgação durante o período da campanha.

Independentemente dos percalços, e provavelmente longe de suplantar o terreno das editoras, o financiamento via *crowdfunding* permite que o autor planeje todas as fases do seu projeto, da criação à entrega do material e, claro, isso exerce interferência direta no seu leque de escolhas. Por exemplo, é mais viável elaborar o projeto por meio de plataforma, de

uma coletânea de tirinhas, do que de uma produção semanal de tiras ou uma revista mensal, com custos mais variáveis e sujeitos às oscilações do mercado e da própria vida do artista. Além disso, existem as recompensas. O apoiador prefere receber um produto pronto, acabado, que vai marcar o final daquele momento da relação entre autor e público: autor vende a ideia e público compra a ideia / autor produz a ideia e leitor recebe a ideia em casa. Pronto. Fim daquela relação e ambas as partes ficam livres para produzir ou investir em novos projetos. Acaba sendo uma relação comercial simples, com começo, meio e fim ou venda, compra e entrega.

O ano seguinte à chegada do site *catarse.com* no Brasil, 2012, trouxe mais duas novidades para os quadrinhos autorais brasileiros: o romance gráfico *Monstros!*, de Gustavo Duarte, e o lançamento do selo *Graphic MSP*, pela Maurício de Sousa Produções.

*Monstros!* é contada em preto, branco e verde. É uma ficção sobre monstros gigantes, inspirada em seriados japoneses, bem-humorada e completamente muda (sem balões de voz, recordatórios ou onomatopeias). Gustavo Duarte tem um estilo próprio e um traço facilmente identificável. Antes de *Monstros!* já havia lançado três obras no mesmo estilo: *CÓ!* (2009), *Taxi* (2010) e *Birds* (2011), todos lançados de forma independente e ganhadores do prêmio HQMix. Posteriormente, foram republicados pelo selo Quadrinhos na Cia. Duarte cria histórias surreais, geralmente envolvendo animais e sem texto. A expressividade de seus personagens é suficiente para o entendimento de suas histórias que, embora tenham poucas páginas, desenvolvem-se num ritmo suave com muita exploração de requadros, ângulos diferenciados, espaços da página e preto e branco. O silêncio e a calma narrativa muitas vezes passam sensação de suspense ao leitor sem perder a comicidade da história. Atualmente, Duarte faz trabalhos para a Marvel Comics desenhando histórias de super-heróis, como *Bizarro* e *Guardiões da Galáxia*. A seguir, suas principais publicações solo até agora:



**Figura 34** – *CÓ!, Taxi, Birds e Monstros!*.

Fonte: Duarte (2009; 2010; 2011; 2012).

2012 também foi ano de lançamento do selo *Graphic MSP*, que designa releituras dos personagens da *Turma da Mônica* por artistas convidados, com tramas longas de quase 70

páginas e com melhor acabamento editorial e artístico que as publicações em pequeno formato da Maurício de Sousa Produções. As histórias são fechadas e centradas em algum dos núcleos de personagens que compõem o universo Turma da Mônica, sendo uma história por livro, até agora. Com auxílio dos roteiros e das artes, associadas a uma forte presença de marketing direcionado, as edições possuem grande apelo emotivo. Para ilustrar e roteirizar esses trabalhos, são escolhidos artistas brasileiros de destaque. Costuma ser identificado como material adulto; no entanto, o barateamento das edições por meio da capa cartonada, a disponibilidade do material inclusive em bancas de revista e o conteúdo capaz de atingir os públicos infantojuvenil e adulto contribuíram para a ressignificação do conceito de *graphic novel*.

Até o momento o selo lançou dez *graphic novels* e já anunciou mais quatro títulos, sendo alguns continuidades das histórias anteriores. Essas edições costumam ser bem cuidadas; no entanto, duas delas se destacam pela manipulação da linguagem da arte sequencial: *Bidu – Caminhos* (2014) e *Louco – Fuga* (2015).

*Bidu*, de Eduardo Damasceno e Luis Felipe Garrocho, apresenta um interessante trabalho com onomatopeias e rabichos.<sup>35</sup> Como o personagem principal não fala, os autores aproveitaram para espalhar bastante onomatopeias pelos cenários de forma harmônica com as cenas de ação e os movimentos dos personagens, dando dinamicidade às cenas. Já *Louco*, de Rogério Coelho, aproveita-se da linguagem dos quadrinhos para explorar a diagramação dos requadros. O protagonista avança pela história à medida que se desloca de um requadro para outro de forma contínua. Como as histórias do Louco costumam ter um tom *nonsense* o autor manipula os requadros (circulares, labirínticos, sobrepostos etc.) e os espaços em branco da página para representar a confusão na cabeça do personagem que passa a história inteira em movimento. Ambas as obras são exemplos de como a linguagem dos quadrinhos é rica e constantemente reinventada.

---

<sup>35</sup> Para complementar o enquadramento da fala e gerar uma eficiente comunicação nos quadrinhos, especialmente quando temos vários personagens se comunicando na mesma cena, existe o rabicho. O rabicho são as pontas que ligam o balão aos personagens e, dependendo de como são utilizados, podem contribuir não apenas para a ordenação dos diálogos simultâneos como também para a indicação de características pessoais ou marcas nas falas dos personagens. Rabichos bem-trabalhados também são importantes para compor a estética da narrativa.



**Figura 35** – Bidu – Caminhos, p. 28 e 29

Fonte: Damasceno; Garrocho (2014).

Como visto, em 2013 houve a consolidação do selo *Graphic MSP*, que até o momento continua lançando novo títulos. É nesse ano, com a popularização e maior abertura do mercado para o formato, além da consolidação de eventos relacionados à produção, estudos e divulgação de HQs, que chegam narrativas inéditas nas mãos do leitor. Ambientes como feiras de publicação independente, Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte (FIQ) e as Jornadas Internacionais de Histórias em quadrinhos providas pela ECA/USP, a partir de 2013, obtêm sua maior popularidade até então, contribuindo para que o leitor conheça e discuta os novos formatos de arte sequencial.

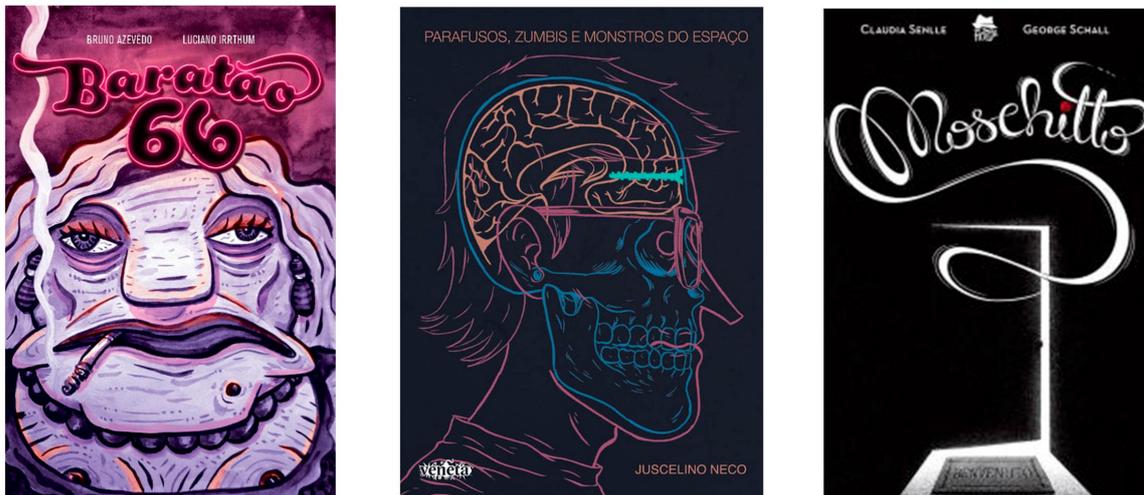
O romance gráfico brasileiro parece não estar em busca de uma identidade própria ou típica do país. Ao contrário, mostrou-se um meio gráfico e economicamente viável para os artistas nacionais apresentarem seus trabalhos autorais ao público e ao mercado. Nessa fase dos quadrinhos brasileiros, observamos a predominância de trabalhos e a busca de um estilo próprio do autor. Não mais consumimos apenas o produto importado, pois agora o parque gráfico do país apresenta condições técnicas e econômicas de viabilizar os custos de produção e impressão da obra, inclusive em pequenas tiragens. Com a tecnologia e as redes sociais, os artistas podem divulgar e vender seus próprios trabalhos, encerrando a antiga

dependência da editora ao mesmo tempo que manifestam seu estilo próprio. O aparecimento de pequenas editoras com material alternativo circulando fora do esquema das grandes editoras se fortalece, o que contribui ainda mais para o desenvolvimento da cena.



Figura 36 – *Louco – Fuga*, p. 7.  
Fonte: Coelho (2015).

Vale ressaltar que nesse ano muitas novidades aparecem na área. Para citar alguns exemplos, temos a comicidade dos personagens marginalizados de Bruno Azevedo e Luciano Irrthum, em *Baratão 66*; a confusão *trash pop* de Juscelino Neco, em *Parafusos, zumbis e monstros do espaço*; a história sem texto em preto, branco e pontos de vermelho que narra os conflitos de interesse entre mosquitos e humanos como metáfora para falar de vingança e divergências, de Claudia Senlle e George Schall, em *Moschitto*, entre outros.



**Figura 37** – *Baratão 66*; *Parafusos, zumbis e monstros do espaço*; e *Moschitto*.

Fonte: Azevedo; Irrthum (2013); Neco (2013); Semle; Schall (2013).

Obviamente, não vamos conseguir falar sobre todos aqui; sendo assim, destacamos dois lançamentos desse ano de 2013: *BioCyberDrama*, de Edgar Franco e Mozart Couto, e o álbum de estreia de Luciano Salles, *O quarto vivente*, ambos sobre ficção científica, um gênero ainda pouco explorado pelos quadrinhos nacionais.



**Figura 38** – *BioCyberDrama* e *O quarto vivente*.  
Fontes: Franco; Couto (2013); Salles (2013).

O álbum de Edgar Franco possui aproximadamente 160 páginas de quadrinhos e é fruto de sua intensa pesquisa em multimeios, da qual deriva a Aurora Pós-Humana, um universo de ficção científica criado com o propósito de servir como ambientação para trabalhos desenvolvidos em múltiplas mídias pelo artista (2013, p. 20). No início do livro, Franco apresenta seu processo criativo e suas referências nas áreas tecnológica e artística, além de explicar os conceitos chaves que norteiam a obra e justificam sua complexidade. Estamos diante de um universo ficcional inteiramente criado pelo artista, no qual cada conceito tem sua fundamentação. Até então, no país, não tínhamos nenhuma publicação relacionada a histórias em quadrinhos nesses moldes. Parte desse ineditismo na área se deve à formação acadêmica do autor, que iniciou sua pesquisa sobre a linguagem dos quadrinhos ainda na graduação e atualmente é professor permanente do Programa de Doutorado em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás, sendo referência nos estudos sobre quadrinhos dentro da comunidade acadêmica. Durante o EnQuadrinhos,<sup>36</sup> o artista e

<sup>36</sup> Durante os dias 16 a 18 set. 2015 ocorreu, na Universidade de Brasília, o EnQuadrinhos – Encontro de Quadrinhos de Brasília, organizado pelo grupo de pesquisa GIBI, do qual fazemos parte a orientadora desse trabalho, a Prof. Dra. Selma Regina, e eu, além de outros colegas. A entrevista em questão foi realizada pelo então mestrando Vinícius Pedreira, com a ajuda de outro pesquisador da área, Jairo Macedo, na elaboração das perguntas. Meus agradecimentos por colherem material tão rico enquanto nós, o restante do grupo, estávamos envolvidos com demais atividades organizacionais do encontro.

pesquisador da saga *BioCyberDrama* foi questionado sobre a experiência de publicar um gibi por uma editora acadêmica. Diante do questionamento, deu o seguinte depoimento:

O trabalho inicia com uma introdução muito longa, de 50 páginas de texto, em que eu conceituo e explico a construção do universo ficcional. Isso para mim era algo fundamental e as editoras, ditas comerciais, queriam publicar a parte do quadrinho mesmo, que são 150 páginas, mais ou menos, mas achavam que a introdução tinha que ter uma ou duas páginas, que não tinha que ter tudo aquilo ali. Eu nunca me preocupei com essa questão de viver de quadrinhos, de ganhar dinheiro com quadrinho... eu queria fazer o trabalho do jeito que ele foi imaginado, concebido. Aí tive essa segunda possibilidade que foi procurar a editora acadêmica, mas sabendo que seria muito complicado. Foi algo muito ousado, porque a proposta que eu fiz para a editora da UFG era que fosse publicado por uma coleção que eles têm, de livro de arte – chamada Arte e Expressão – e a ideia é a seguinte: quero inserir essa história em quadrinhos em uma coleção de livros de arte. Considerar que a editora, ao abraçar um projeto de história em quadrinhos em uma coleção de livro de arte, está assumindo que quadrinhos são uma forma de arte – na verdade esta é uma das minhas grandes batalhas como professor, pesquisador e artista. É o reconhecimento dos quadrinhos como legítima forma de expressão artística. Isso demorou uns seis meses para ser aprovado dentro da editora. Foi uma alegria, ficamos muito contentes, pois nos moldes do que foi pensado, publicado, nunca houve, no Brasil, uma história em quadrinhos autoral, de arte, de ficção, desconheço, publicada assim. Geralmente é quadrinho como um manual, algo didático, pedagógica, educativa e não como pensamos.

Tem uma coisa interessante porque a editora, no final, está muito feliz com a história, porque os livros de editora universitária muitas vezes encalham, não têm perfil de venda. E, curiosamente, o livro, em menos de dois anos do seu lançamento, na verdade um ano e oito meses, esgotou. Geralmente, a editora lança cerca de 300 exemplares de cada livro e foi lançado 500, ou seja, margem maior do que a média. E é um livro caro, grande, grosso, com 250 páginas, mesmo assim esgotou, foi um sucesso. Concorremos à HQMix, entrou na seleção oficial do FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos) e agora a editora me chamou para fazer uma segunda edição do trabalho, capa dura, com algumas novidades. Realmente considero, modestamente, um marco para a possível abertura desse tipo de editora. Acho que é viável. E foi muito bacana.

Com formação e estilo completamente diferentes de Franco, Luciano Salles nos apresenta ao seu primeiro conto em quadrinhos sobre ficção científica. O quarto vivente é o relato de uma nova ordem cartográfica mundial em que as novas acomodações tectônicas suprimiram a Eurásia que teve sua população absorvida pelos demais estados, atualmente reconhecidos como republicas fraternais. Diante desse contexto, o autor explora novas relações sociais, nas quais todas as relações grupais desapareceram e não há mais interesse natural na interação entre os indivíduos. Assim, ele tece uma discreta crítica às instituições policial, familiar, educacional e estatal, colocando o leitor diante de um ponto de vista social inédito no romance gráfico atual. Some-se a tudo isso um traço bastante fluido e irregular, resultante de uma mistura de referências como Philip K. Dick, Lourenço Mutarelli

e Moebius. Sobre o assunto, em fevereiro de 2015, Salles deu a seguinte declaração para o site *quadrinhos barbados*:<sup>37</sup>

Moebius mudou minha percepção de como e até onde o quadrinho pode ir. Só que, ao mesmo tempo, eu sempre fui louco por Mutarelli. Eu acho que quadrinho é uma mídia única, ela não é literatura. É história em quadrinho. Ela usa o tempo do leitor. Não é como o cinema que já tem o tempo pronto. Eu acho que é uma mídia única que respeita demais o leitor.

Ambos os romances, *BioCyberDrama* e *O quarto vivente*, assim como *Parafusos, zumbis e monstros do espaço*, seriamente divergentes em estilo e conteúdo, são de ficção científica, estilo que aos poucos vem sendo explorado pelas HQs brasileiras, mas que requer estudos direcionados para melhor compreensão de suas peculiaridades. Como buscamos apenas traçar um perfil do romance gráfico atual, não vamos nos aprofundar nesse tema agora e passaremos ao ano seguinte.

2014 é o último ano que vamos analisar, de modo a garantir a atualidade desta pesquisa até o período que nos propusemos a estudar. Um dos destaques desse ano é o álbum *Tungstênio*, de Marcello Quintanilha. Embora não seja o primeiro romance gráfico do autor, é um dos seus trabalhos mais expressivos. Lançado pela Editora Veneta, essa é a maior obra de Quintanilha publicada até aqui, com quase 200 páginas de quadrinhos e um estilo de arte diferente de suas demais histórias, sendo mais limpo e utilizando bastante a técnica do claro e escuro.

Se os quadrinhos seguissem as mesmas regras da escola literária, poderíamos dizer que Marcello Quintanilha é um mestre do estilo realista, mais especificamente da primeira fase do Realismo<sup>38</sup> no Brasil, sendo o autor que mais explorou o gênero nas HQs. Assim como o Realismo na literatura, a obra de Quintanilha explora diversos problemas sociais, especialmente aqueles persistentes na periferia das grandes cidades, o ambiente urbano e elementos do cotidiano. Seu vocabulário é simples, embora fruto de cuidadoso trabalho textual com palavras e expressões típica do ambiente onde a história se passa. Dessa forma, os personagens de Quintanilha reproduzem diálogos em tom natural, utilizando linguagem informal como se de fato estivessem conversando verbalmente. A ambientação dos cenários, baseados na realidade social do país, e os desenhos produzidos são um retrato fiel do ambiente no qual as histórias se passam e ajudam na construção da personalidade de seus personagens.

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jAAMVDb9IXk>>. Acesso em: 20 out. 2015.

<sup>38</sup> O realismo literário no Brasil pode ser dividido em duas fases. A primeira, influenciada pelo romantismo, apresenta obras com vocabulário claro e simples, estudo da psicologia dos personagens, narrativa linear e imaginativa. A segunda fase, marcada pelo trabalho de Machado de Assis, rompe com a linearidade e acrescenta o humor à narrativa pessimista.



Figura 39 – *Tungstênio*, p. 116 e 117.  
Fonte: Quintanilha (2014).

Diferentemente dos autores que estudamos em 2013, os conflitos em cena de *Tungstênio* são plausíveis e tratam da realidade atual do país. O autor põe na narrativa temas como violência doméstica e policial junto com questões como religiosidade, tráfico, violência, transporte urbano, tudo isso servindo de fundo para a história principal. Para consolidar seus personagens, o autor retrata detalhes na cena que servem para identificar a realidade da qual trata determinada história, como, por exemplo, a cena em que o personagem Caju cumprimenta o vendedor de sorvete Zóio:<sup>39</sup> a cadeira e a mesa de plástico e a placa do vendedor que diz “Promoção de Sorvete 3 bolas R\$ 0,50” são elementos que, a princípio, não fazem parte da história principal, mas que servem para indicar de que contexto social estamos falando e fornecer mais elementos informativos para o leitor.

<sup>39</sup> Apesar de o novo Acordo Ortográfico (2009) ter determinado a retirada dos acentos em ditongos “ei” e “oi” das palavras paroxítonas, transformando “Zóio” em “Zoio”, julgamos importante, aqui, manter o acento tal como na obra.

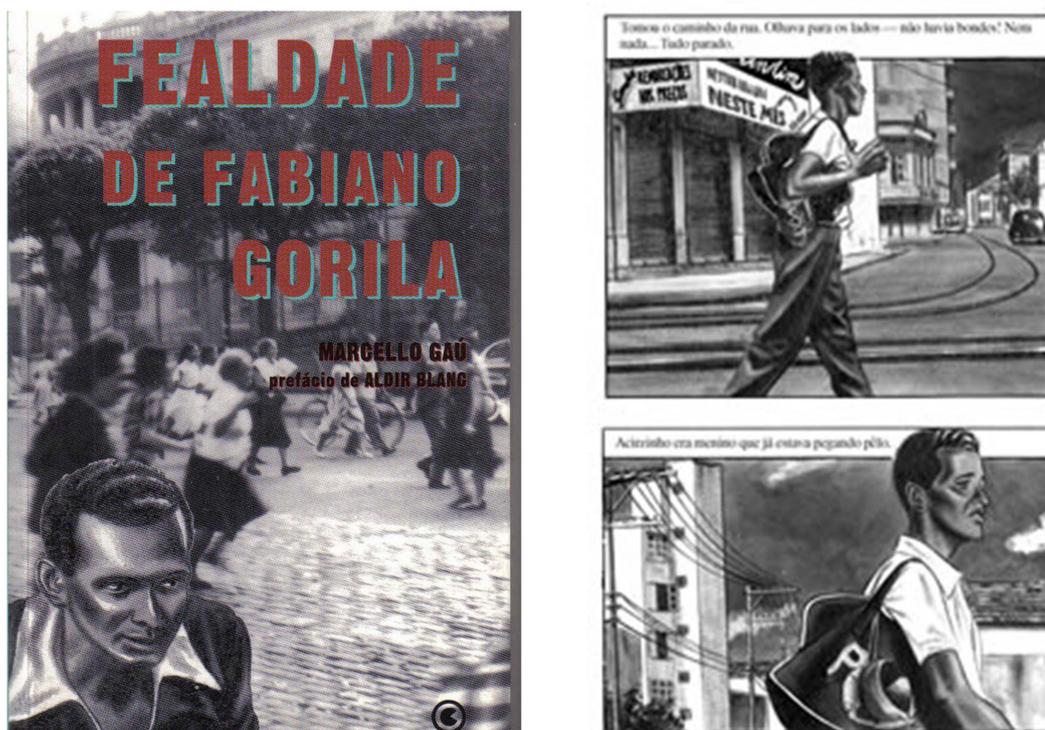


**Figura 40** – *Tungstênio*, p. 138 e 139.

Fonte: Quintanilha (2014).

Como podemos perceber pelas cenas acima, Quintanilha possui a habilidade de desenhar requadros que geralmente mostram seus personagens em movimento, como se estivessem no meio de realizar uma ação. Muitos requadros lembram fotografias de momentos certos da vida real e diversos ângulos são trabalhados, tal como na narrativa cinematográfica.

Convém mencionar também uma das primeiras histórias produzidas pelo autor, *Fealdade de Fabiano Gorila*, 1999, ainda assinando com o pseudônimo Marcello Gaú. Nessa obra, bem mais curta que seus trabalhos atuais, de apenas 14 páginas quando publicada na versão em tamanho A4 dentro do álbum *Almas públicas*, Quintanilha explora o quadrinho realista e utiliza bastante a fotografia para complementar cenários e identificar o contexto histórico da época, no caso, do suicídio do presidente Getúlio Vargas, já sendo um marco de renovação para os quadrinhos nacionais.



**Figura 41** – *Fealdade de Fabiano Gorila*.  
Fonte: Gaú (1999).

Também é de 2014 a publicação das obras *A vida de Jonas* e *Aos cuidados de Rafaela*, ambos viabilizados pelo ProAC, contando histórias realistas, embora com desenhos e técnicas não representativas do real.

Em *A vida de Jonas*, de Magno Costa, os personagens são bonecos no estilo fantoche que, a princípio, lembram mais a narrativa das histórias infantis. Entretanto, o livro trata de um problema do universo adulto: a alcoolismo. Sem lançar mão do sensacionalismo, o autor conta a história do personagem Jonas e sua jornada contra o alcoolismo em apenas 64 páginas. Além da narrativa suave escolhida para abordar um tema delicado, o álbum tem um estilo artístico inovador, ainda não explorado no mundo dos quadrinhos: os personagens representados são fantoches. As bocas enormes em formato de sorrisos congelados transmitem para o leitor um sentimento contraditório e sem a leitura do texto seria fácil confundir o livro com uma obra infantil. Para explicar os sentimentos despertados pela obra, não encontramos melhores palavras do que aquelas utilizadas pelo artista André Diniz, no texto de apresentação do gibi (2014, p. 3):

Umás 60 páginas, se contadas literalmente. Umás seiscentas, se incluímos tudo o que está implícito, tudo o que é dito entre um olhar de um personagem ou no subtexto existente quando o nosso olho vai de um balão ao balão seguinte. Seis mil páginas, se contarmos também com as várias facetas do personagem, com as possibilidades e nuances que cada um deles oferece. Talvez 12 mil páginas, caso

eu inclua o tempo que a história ficará na minha cabeça e as conclusões que ainda terei uma semana depois de lê-la.

A seguir, uma imagem representativa desse trabalho:



**Figura 42** – *A vida de Jonas*.  
Fonte: Costa (2014).

Utilizando estilo completamente diferente, a segunda grande obra marcante de 2014 é *Aos cuidados de Rafaela*, de Marcelo Saravá e Marco Oliveira: um ensaio sobre submissão, conflitos de poder, relacionamentos, solidão e desejo, misturando comédia e tragédia.

O protagonista da história, Nicolas, contrata Rafaela para ser cuidadora da sua avó e desenvolve uma grande atração sexual por ela. Após a morte da senhora, Nicolas, desesperado para manter a cuidadora perto de si, finge ter uma séria doença incapacitante que o mantém permanentemente imóvel, dependendo de terceiros para realizar todos os seus movimentos. Um dia, Rafaela flagra Nicolas usando o banheiro sozinho e descobre a farsa. A partir daí começa a se desenvolver uma nova relação entre os dois envolvendo submissão e desejo reprimido, no melhor estilo *nelson-rodrigueano*. Essa história é um exemplo de como uma pessoa pode ser o objeto do desejo de outra por meio das relações sociais desenvolvidas entre ambas. Nesse enredo, uma das personagens necessita estar sempre em posição dominante em relação à outra, culminando num desfecho trágico.

Além do roteiro intrigante, o trabalho conta com o estilo do ilustrador Marco Oliveira. Originalmente desenhista de tiras, Oliveira considera *graphic novel* algo completamente diferente de fazer tirinha, outro ritmo, outra linguagem.<sup>40</sup> Ao utilizar recursos de outras áreas para contar sua história, os autores também inovaram na linguagem. Por exemplo, na página 105, o desenho da planta da casa não explica apenas o cenário, mas contribui para que o leitor entenda o conflito de interesse dos personagens e a relação de poder e submissão que se instaurou entre ambos. A tira, independentemente da complexidade de seu conteúdo, não comporta tamanha variedade de requadros, em decorrência do seu formato reduzido e conteúdo imediato.



**Figura 43** – *Aos cuidados de Rafaela*, p. 82 e 105.  
Fonte: Saravá; Oliveira (2014).

A seguir temos outro exemplo de inovação na linguagem. Duas páginas da obra são ocupadas pelo desenho do jogo *Sem cuidados de Rafaela*, no qual os autores, por meio da configuração de tabuleiro, contam várias nuances da relação entre protagonista e antagonista, adiantando a narrativa sem escrever diretamente os acontecimentos.

<sup>40</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jAAMVDb9IXk>>. Acesso em: 20 out. 2015.



Figura 44 – *Aos cuidados de Rafaela*, p. 106 e p. 107.

Fonte: Saravá; Oliveira (2014).

Destaque para o formato diferenciado desse gibi, 19 x 24 cm, que remete aos discos de 78 rotações, como os que teriam sido gravados pela dona Aurelita Soares, mãe de Nicolas e peça-chave para o início da relação entre todos os personagens da obra.

A última HQ que vamos comentar nessa fase é *Malcolm*. Lançada em meados de 2014, por pouco não ficou de fora dessa pesquisa. Foi lida quando já estávamos redigindo o final desse capítulo e confessamos que mais por desengano de consciência do que por pretensão de incluir um material novo num capítulo já praticamente fechado. Qual não foi nossa surpresa ao ler *Malcolm* e descobrir as novidades narrativas que ela escondia.

O material que deu origem a esse romance gráfico é decorrente da entrevista que Malcolm McLaren – artista e produtor da banda *Sex Pistols* e um dos criadores do visual *punk* junto com Vivienne Westwood anos antes – concedeu ao jornalista brasileiro Fábio Massari, em 1995, nos estúdios da extinta emissora MTV Brasil. O material completo da entrevista tem o total de 50 minutos e nunca foi exibido na íntegra, de modo que ficou nos planos de Massari por muitos anos até ressurgir sob o formato de história em quadrinhos, originando um material completamente inédito no cenário dos quadrinhos brasileiros. Por esse ineditismo, não poderíamos deixar a obra de fora dessa pesquisa.

Já comentamos outras HQs cujo principal fio narrativo era baseado na música; no entanto, *Malcolm* é quadrinho, música, jornalismo e alguns experimentos gráficos, como

essa página dupla composta com *frames* de vídeos da banda *Sex Pistols*. Nesse trecho Malcolm McLaren refere-se ao mockumentary<sup>41</sup> *The great rock 'n' roll swindle*, lançado em 1980, com roteiro e direção de Julien Temple.



**Figura 45** – *Malcolm*, p. 6 e 7.

Fonte: Massari; Thomé, 2014.

O responsável pelo trabalho gráfico do livro é o artista e mestre em comunicação Luciano Thomé, que nessa obra utiliza um estilo realista e caricatural mesclado estrategicamente por colagens informativas ao longo da narrativa. Sobre o processo criativo que precedeu o trabalho, vejamos a declaração de Thomé no prefácio do livro (2014, p. VII).

Entrevista em quadrinhos? Crumb já fez. Jornalismo em quadrinhos? Sacco já fez. Claro, também não era mais do mesmo. Tinha um desafio diferente nessa empreitada: o fantasma da “quadrinização”, o tão famigerado “adaptado para os quadrinhos” etc. [...]

Já tinha uma boa ideia do que eu iria fazer. A grande sacada dos quadrinhos aqui é seu poder de imaginar de forma extremamente fluida toda essa história contada por Mr. Malcolm McLaren. E como é uma história real (talvez apenas em grande parte, vai saber...) era preciso representar suas cenas com um certo realismo. A careta de Johnny, o penteado de Sid, a maquiagem do Boy George, a pose de

<sup>41</sup> O termo deriva da combinação das palavras *mock* (falso) + *documentary* (documentário) e refere-se aos filmes que, narrados como se fossem documentários reais, tentam fazer o público acreditar que os fatos exibidos realmente aconteceram.

Annabella, o trejeito no lábio superior do Michael (o Jagger...) tudo isso faz diferença nessa antropologia visual. Um pouco de caricatura e gozação também é importante, já que – como é sabido – a história tem suas ironias. Acima de tudo, o dever de evocar os registros históricos, a necessidade de levantar o máximo de documentos a respeito e a deixa de informar sobre o tema. Malcolm também é, nesse sentido, um quadrinho de pesquisa, um quadrinho histórico.

Embora trate de acontecimentos reais, esse romance gráfico não é uma biografia, é uma entrevista originalmente pensada para o formato televisivo modificada para o quadrinístico. Como podemos ver até agora, especialmente nesse capítulo, o quadrinho brasileiro com frequência trabalha com grandes doses de realidade, não sendo, portanto, o estilo autobiográfico – tão utilizado no contexto da *graphic novel* internacional – muito efusivo por aqui. Para finalizar, fazemos uma breve reflexão sobre o quadrinho que aborda o real.

### 5.1 Quadrinhos reais, personagens fictícios

Algumas *graphic novels* devem muito aos relatos de experiências pessoais vividos ou capturados pelos autores, desenhistas, roteirista, jornalistas e afins (como ocorre em *Palestina*, *Pagando por sexo*, *Fun Home*, *Retalhos* e toda a obra de Guy Delisle). No entanto, no Brasil, a realidade costuma aparecer em diversas formas criativas, das mais variadas, não solidificando um estilo biográfico ou de romance *bildungsroman*. Por aqui, predominam experiências baseadas na realidade social e não em personagens reais. É o caso dos personagens Richard (*Tungstênio*, 2014); Nicolas (*Aos cuidados de Rafaela*, 2014), Jonas (*A vida de Jonas*, 2014), os cangaceiros (*Bando de dois*, 2011) e até o Peixe Peludo (*Peixe Peludo*, 2010), para citarmos alguns. Nenhum desses personagens ou suas histórias é real, mas sua ambientação é baseada na realidade, na sociedade como conhecemos, com seus valores e instituições reproduzidos, às vezes de forma metafórica.

Na última década, a maior parte das histórias em quadrinhos brasileiros traz personagens palpáveis, problemas cotidianos e toma rumos acessíveis, com pontos de proximidade com a própria realidade do leitor. O que não vemos é uma unidade na forma de trabalhar a realidade nas HQs. Sendo assim, a diversificação narrativa predomina.

Além disso, os super-heróis e a fantasia não foram tradição dos quadrinhos produzidos aqui, o que já é uma consideração histórica das nossas HQs. Talvez por não termos empresas representativas da produção de revistas mensais com foco em um universo de super-heróis, como Marvel e DC Comics, ou de temática adulta experimental, como as

publicadas sob o selo Vertigo,<sup>42</sup> as histórias produzidas por aqui não costumam ter estilo ou cores repetitivas, nem tiragens mensais regulares (com exceção de Maurício de Sousa). Ao contrário, há predominância do estilo autoral, no qual cada HQ traz uma paleta de cores e estilo próprio, capaz não só de auxiliar a atmosfera narrativa como de criar uma ambientação única para cada história, deixando, assim, muito espaço para o experimentalismo e as versatilidades artísticas mesmo em projetos baseados na realidade.

É interessante reparar, entretanto, que a maioria dos romances gráficos da última década foram publicados em preto e branco, o que já pode ser indicativo de alguma unicidade, embora não esteja claro.

É possível que tudo isso seja consequência histórica da escola realista da literatura brasileira e da tentativa dos quadrinhos autorais desenvolverem-se além da adaptação literária, ao mesmo tempo que almejam elevar o nível artístico de suas produções, seja tocante ao roteiro, seja quanto à arte. Pelo recorte dessa pesquisa, conseguimos apenas verificar a reduzida existência de quadrinhos biográficos, jornalísticos, de fantasia, super-heróis ou ficção científica brasileiros em contraposição com o maior volume de obras elaboradas com base em acontecimentos do mundo real, com personagens possíveis e proporcionando, com a narrativa em arte sequencial, reflexões sobre a existência.

---

<sup>42</sup> Vertigo é um selo da DC Comics voltado para publicação de material com conteúdo adulto, envolvendo temas mais polêmicos como violência, nudez, drogas etc. Existe desde 1993 e abarca um público diferenciado daquele consumidor do conteúdo tradicional da DC. Fazem parte do selo Vertigo os títulos *Sandman*, *Fábulas*, entre outros. Saiba mais em: <<http://www.vertigocomics.com/>>. Acesso em 08 dez. 2015.

## 6

### UMA PAUSA MAIS LONGA

Capítulo no qual analisamos o que restou do nosso *corpus* que, no início de 2014, eram dez gibis, caindo em 2015 para quatro e terminando agora com apenas uma história sendo analisada.



*E se a vida não passar de uma exclamação perdida e um labirinto de por quês?*

Deus, em *Blue Note*

Foi um longo caminho. Passamos por diversos estilos dentro de apenas um formato. Estamos no sexto capítulo. Vejamos o trajeto percorrido até aqui.

Primeiro, falamos sobre o método cartográfico e nossa intenção com esse trabalho, produzimos três histórias e apresentamos o rizoma do nosso estudo. Depois, discutimos a questão da nomenclatura. No terceiro capítulo, vimos a interferência da produção estrangeira na produção nacional em ordem cronológica. No quarto, apresentamos a primeira fase do romance gráfico nacional, cujo destaque é o predomínio das adaptações literárias. A seguir, também sob um viés cronológico, discorremos sobre os últimos dez anos da produção nacional (2004-2014) e construímos um quadro do formato no Brasil. Agora, no sexto e último capítulo, gostaríamos de analisar um romance gráfico brasileiro por inteiro.

Alguns romances gráficos merecem uma pausa mais longa, seja pela sua inovação narrativa no gênero, seja pela complexidade da aventura. No Brasil não encontramos uma uniformidade no estilo de produzir quadrinhos. Tanto a distribuição quanto os assuntos abordados, o desenho e o roteiro são bem diversificados. As *graphic novels* proliferam-se tratando dos mais abrangentes temas: música, mistério, humor, ficção científica, biografias, histórias reais. É difícil escolher uma obra emblemática, que represente todo esse conteúdo. No entanto, é importante pensar como a produção pontual contribui para o contexto que conhecemos. A escolha consciente de uma obra específica para ser analisada leva em conta critérios de análise de quadros, conteúdo, ângulos, planos e texto. Para começar, vamos apresentar a obra, enfatizando os pontos relevantes sobre os quais foi construída, procurando entender a história. Depois, vamos analisar sua estrutura de acordo com os critérios de análise de autores especialistas em histórias em quadrinhos, tecendo alguns comentários comparativos com a análise de algumas *graphic novels* realizada por Scott McCloud em *Desvendando os quadrinhos* (2005).

A obra escolhida para trabalharmos aqui foi *Blue Note – uma história de Biu ilustrada por Shiko*, quadrinho experimental, cheio de referências e informações abertas, nem sempre exigindo uma conclusão terminativa do leitor. Segundo os autores, *Blue Note* é um exercício de linguagem e, se é sobre algum assunto, é sobre física quântica. Em estilo único aqui no Brasil, esse romance gráfico possui um *timing* próprio, mesclando tempo, espaço e personagens em narrativa não linear.

*Blue Note* inicia com um personagem narrador, morador de Rio Tinto, município localizado na região metropolitana da Paraíba, apresentando o lugar e pegando uma carona para deixar a pacata cidade subdesenvolvida e seguir em direção a João Pessoa (PB) e de lá

para Recife, em Pernambuco. Durante a jornada, que culmina com o suicídio do protagonista com um tiro na boca, conhecemos, além de seus pensamentos, alguns personagens etéreos, com ênfase na dinâmica do espaço-tempo. A maioria dos personagens não tem nome próprio, por isso vamos nos referir a eles por suas características.

Nem sempre é esse mesmo personagem inicial que fala ao leitor. Quem nos fala na verdade é o próprio autor, Biu,<sup>43</sup> em suas várias versões: “o narrador sou eu, mas eu não sou uma pessoa só (minha mãe me chamava júnior, meus amigos biu e meu nome é severino. Então...)”.

Então nem sempre Biu é o narrador Biu. Às vezes, Biu é o narrador androide, o narrador Deus, o narrador Diabo ou o figurante *barman*. A página a seguir é um *flashback* da vida do narrador no momento em que a bala o atinge e no qual ele se apresenta em suas diversas facetas para o leitor, dando uma luz sobre as possibilidades de interpretação com as quais estamos lidando. Esse trecho é também um sinal indicativo da realidade multifacetada que compõe a história.

---

<sup>43</sup> Biu Ramos é farmacêutico, paraibano e morador de Brasília. Leitor de quadrinhos, amante de música, colecionador de LPs e fã de ficção científica. Também curte os clássicos. A história de *Blue Note* surgiu de centenas de páginas escritas à mão em qualquer papel que estava por perto mais uns personagens que Shiko tinha inventado. Segundo ele, essa história é a fissura de um delírio com uma fábula, mas diz que não sabe bem o que é o quê. Em 2011, em parceria com Stêvz, lançou a HQ *Aparecida Blues*, pela Beleléu. Em 2014, lançou o livro *Erre Balada*, pelos selos Pitomba e Beleléu. E, em 2015, gentilmente conversou comigo sobre seu trabalho. A entrevista junto com parte da nossa conversa pode ser lida nos anexos do trabalho.

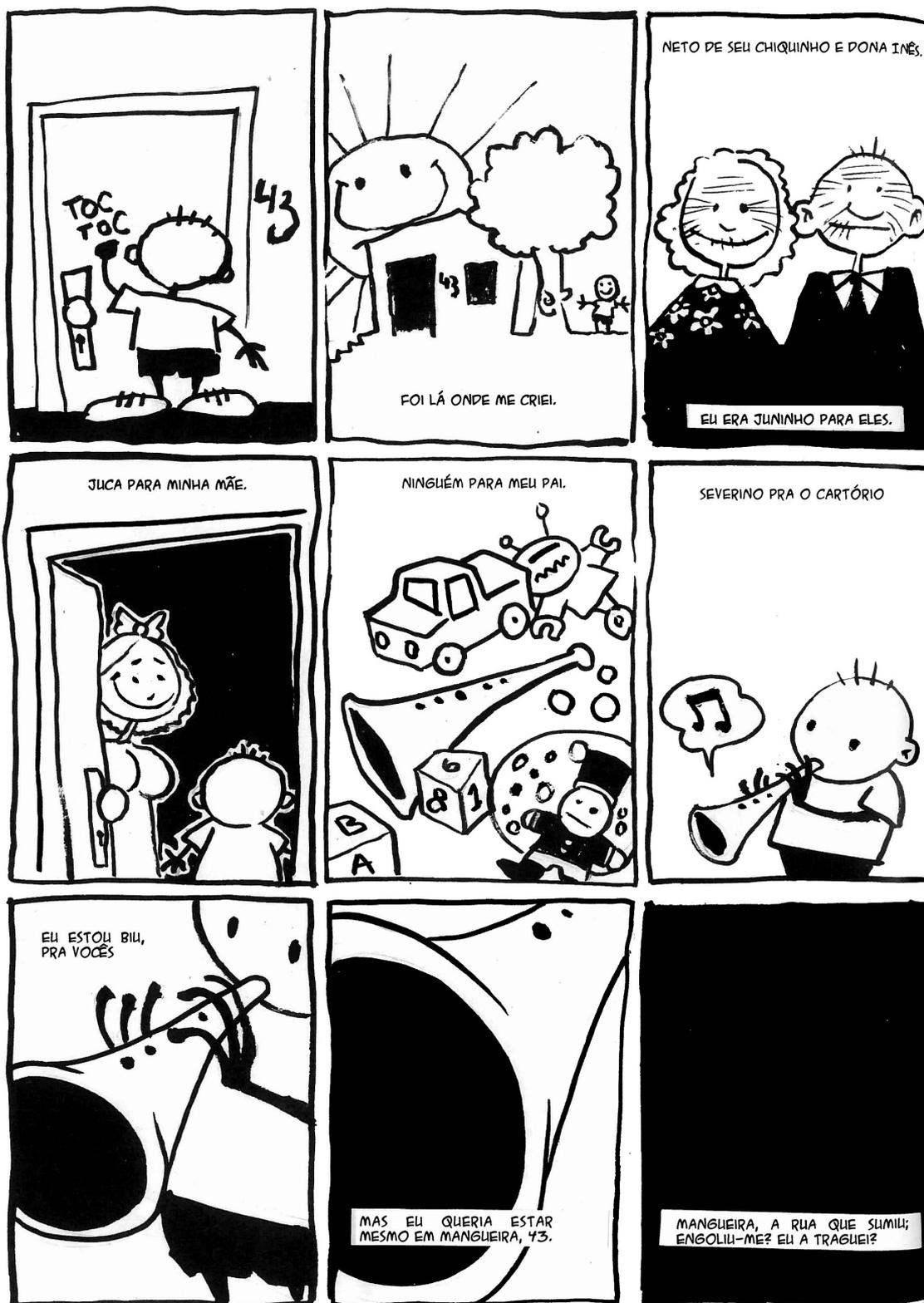


Figura 46 – Blue Note, p. 40.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

Conforme mencionado, essa HQ é, entre outras possibilidades de entendimento que o leitor possa encontrar, sobre física quântica.

A teoria quântica e a teoria da relatividade são a base da física moderna. A física quântica trata de partículas subatômicas, ou seja, estamos tratando de partículas tão pequenas que a escala entre o núcleo e seus elétrons equivale à de um grão de sal para a abóboda da Catedral de São Pedro, a maior do mundo. Nesse nível atômico jamais podemos tratar sobre a natureza sem tratar de nós mesmos. Para os teóricos, a teoria quântica revela uma unidade básica no universo que nos impede de decompor o mundo em unidades menores dotadas de existência independentes (CAPRA, 2008). Seguindo essa lógica, todos os fatos estão interligados em escala subatômica.

O tempo e o espaço, tal como estamos habituados a vivenciar, característicos da estrutura da física newtoniana, são desconstruídos. Tornam-se um *continuum*, um infinito agora, no qual passado e futuro deixam de existir isolados para vivenciarmos o eterno presente. Para a física moderna, o universo é um todo dinâmico inseparável que sempre leva em consideração o observador. A teoria quântica põe abaixo os conceitos clássicos de objetos sólidos e de leis da natureza estritamente determinista. Como consequência dessa experiência, os conceitos tradicionais de espaço e tempo, de objetos isolados, de causa e efeito perdem seu significado. Para entender melhor a estrutura da física quântica, vejamos os ensinamentos *ipsis litteris* de Fritjof Capra<sup>44</sup> (2008, p. 54):

De acordo com a teoria da relatividade, o espaço não é tridimensional e o tempo não constitui uma entidade isolada. Ambos acham-se intimamente vinculados, formando um *continuum* quadridimensional, o “espaço-tempo”. Na teoria da relatividade, portanto, nunca podemos falar acerca do espaço sem falar acerca do tempo e vice-versa. Além disso, inexistente qualquer fluxo universal do tempo, como afirmava o modelo newtoniano. [...] Todas as medições que envolvem o espaço e o tempo perdem assim seu significado absoluto. Na teoria da relatividade, o conceito newtoniano de espaço absoluto como o palco dos fenômenos físicos é posto de lado, ocorrendo o mesmo com o conceito de tempo absoluto. Tanto o espaço quanto o tempo tornam-se meramente elementos da linguagem utilizada por um observador particular para descrever os fenômenos observados.

Enquanto isso, em *Blue Note*, lemos:

Definitivamente eu não estava me sentindo bem. A bem da verdade eu não estava me sentindo sequer eu mesmo. Algo ocorreu no hiperespaço e a humanidade, apesar de nem perceber, o que é uma contradição, coisa aliás típica dessa raça, jamais será a mesma.  
– Sai da frente, carai. (p. 74)

---

<sup>44</sup> Para entender melhor a problemática da física quântica, consulte o livro *O tao da física*, de Fritjof Capra e assista ao documentário *Quem somos nós?*, de William Arntz.

Diante dos conceitos da física quântica, percebemos que *Blue Note* trata, pois, de possibilidades distintas, mas todas ocorrendo no presente, como a noção de realidades paralelas. O que enxergamos com os nossos olhos é a realidade produzida pelo nosso cérebro, que já está condicionado a muitas circunstâncias. A física quântica trabalha com outras possibilidades de realidades, em âmbito microscópico. A meditação, por exemplo, seria uma das formas de se desconectar da realidade de consenso. *Blue Note* se apropria desses conceitos para contar sua história.

Nos quadrinhos já tínhamos visto Frank Miller brincar com a noção de realidade em *Elektra Assassina* (1986-1987), levando o leitor por um caminho de confusão, deixando-o sem saber ao certo o que era alucinação ou realidade. Para *Blue Note*, tudo é realidade interconectada: a cidade de Rio Tinto, a angústia do suicídio, a carona que Deus pega com o Diabo, o beijo da Morte. Nessa história não existem pontas soltas; tudo está ligado. A consequência da utilização das ideias da física quântica para a ciência e da *blue note* para a música na produção do quadrinho em análise é a ocorrência de uma nova linguagem da arte sequencial, por meio de uma narrativa labiríntica que obriga o leitor a percorrê-la em suas nuances para alcançar seu entendimento completo, tornando, dessa forma, a leitura do quadrinho uma atividade complexa que requer mais que simples leitura do material em mãos; requer a busca de outras informações em diferentes áreas do conhecimento.

*Blue Note*, no seu processo criativo, também bebeu de Goethe e seu *Fausto*. Fausto é conhecido como o arquétipo do homem moderno, para quem conhecimento e prazer são necessidades que superam as pretensões da fé religiosa. No livro de Goethe, Fausto é mago e cientista, insatisfeito com a vida e em busca insaciável de conhecimento, que conhece o demônio Mefistófeles, com quem celebra um contrato: em troca de conhecimento e prazeres, sua alma será de Mefistófeles após 24 anos. Ao fim da trama, após algumas aventuras simbólicas, Fausto, apaixonado, tentar desistir do contrato mas não consegue fugir de sua responsabilidade.

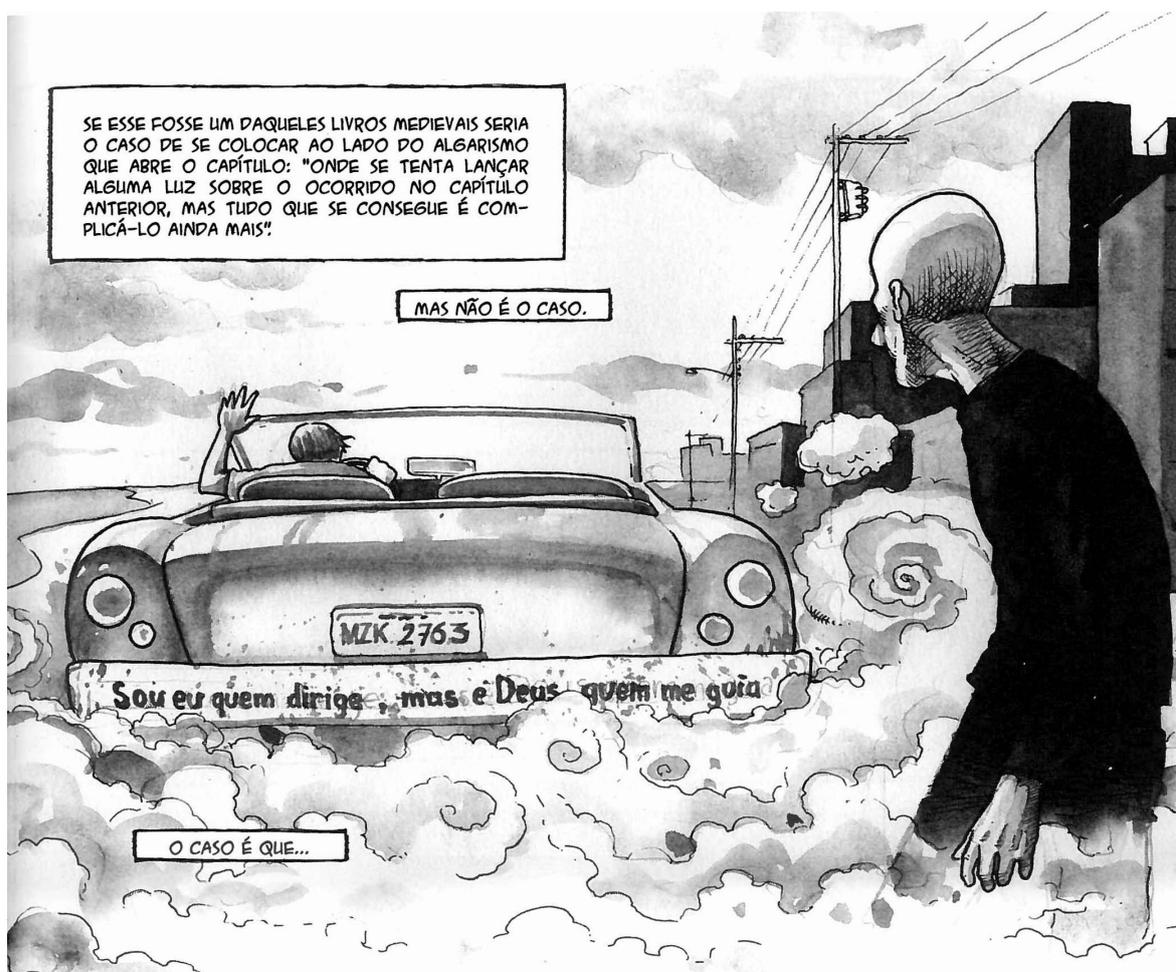


**Figura 47** – *Fausto* (1808) ou acesse <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/eb000011.pdf>. Acesso: 23 jan. 2016.

Fonte: a autora.

A presença do Fausto em *Blue Note* está representada pela necessidade do personagem sair de Rio Tinto. Ideias semelhantes às que permeavam a mente de Fausto estão representadas pela forma eloquente como o protagonista de *Blue Note* se comunica com o leitor no início da história, dando o contexto social da cidade e os motivos pelos quais ele inicia sua viagem rumo a novas experiências, assim como Fausto. Como é típico da linguagem quadrinística, muitas ideias são apresentadas em uma quantidade reduzida de texto e em auxílio com as imagens, esse fato nos permite enxergar pontos em comum de uma obra tão vasta como *Fausto* (uma tragédia de duas partes, cinco atos e quase 500 páginas, dependendo da edição) em uma obra tão concisa e labiríntica como *Blue Note* (105 páginas).

Mefistófeles, por sua vez, é a “voz” na cabeça do personagem que, calmamente, o guia para o suicídio e que o provoca, deixando-o inerte na sala. A relação entre Mefistófeles e Deus presente em *Fausto* está aludida na última parte do gibi, naquilo que chamamos de conversa entre Deus e o Diabo. É quando o personagem careca – que poderia ser o mesmo do início do gibi se pensarmos de acordo com os preceitos da física quântica – pega uma carona com o personagem Jeff, nomeado no requadro simbiótico da realidade na página 11. Assim, temos as três principais pilastras da história de *Fausto* compondo a ficção de *Blue Note*, transformando-a num rico exercício de recuperação e releitura de informações diversas identificadas de forma mais superficiais ou profundas, dependendo da postura obsessiva que o leitor desenvolver pela obra.



**Figura 48** – *Blue Note*, p. 83.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

É bom sabermos também que o título do gibi é uma referência a certa nota musical característica do blues, que, para alguns músicos, praticamente define o estilo. É um recurso utilizado para trazer a melancolia ou remeter ao sentimento do blues.<sup>45</sup> Também é encontrada em outros estilos, como jazz, *bluegrass* e música irlandesa. Gera tensão à música.

Essa nota é considerada especial, pois está escondida entre as notas da escala pentatônica.<sup>46</sup> Não é uma nota principal e, por isso, é considerada de transição ou passagem. Quando inserida, forma a escala de blues.

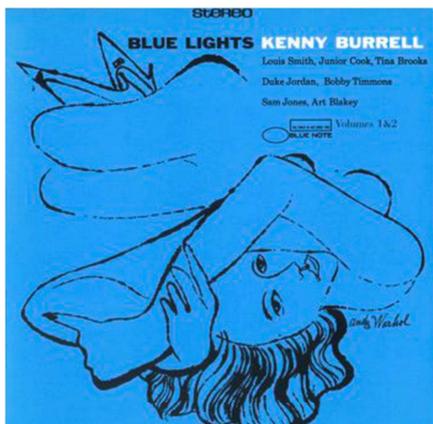
Também é o nome do mais famoso selo especializado em jazz, o *Blue Note Records*. Surgido em 1939, inicialmente especializado em gravações de jazz tradicional em 78 rpm, o

<sup>45</sup> O blues é um gênero musical com origens em meados do século XIX nos Estados Unidos, no período em que os escravos trabalhavam nas plantações de algodão e entoavam cantos e lamentos. Assim, tecnicamente falando, ele é uma mistura da escala ocidental com o sistema musical africano. No entanto, sob uma abordagem artístico-psicológica, é característica do blues que o instrumento seja um prolongamento do canto, de modo que a intensidade da emoção do músico (*feeling* e *swing*) também caracterizam o gênero. Alguns músicos importantes do gênero foram Robert Johnson, Big Bill Broonzy e John Lee Hooker.

<sup>46</sup> A escala pentatônica é composta por cinco notas da escala maior, que possui sete notas. A pentatônica é muito utilizada, pois a simples execução da escala gera uma melodia agradável, sendo, por isso, bastante explorada pelos músicos, inclusive durante improvisações.

selo incorporou em seu catálogo diversos estilos de jazz, como *boogie-woogie*, *hard bop* e *free jazz*. Para situar melhor o leitor, o selo *Blue Note* foi responsável por gravar discos de Thelonious Monk, Herbie Hancock, Meade Lux Lewis e Miles Davis. Chegou a consolidar-se como a gravadora independente mais influente do jazz na década de 50 e tornou-se símbolo de *status* para os artistas do gênero que gravaram ali. Depois de ser incorporada por várias empresas ao longo dos anos, ressurgiu nas últimas três décadas, sob controle da empresa EMI, com um acervo ainda mais abrangente, incluindo estrelas atuais representantes do chamado movimento *pop jazz*, como Norah Jones.

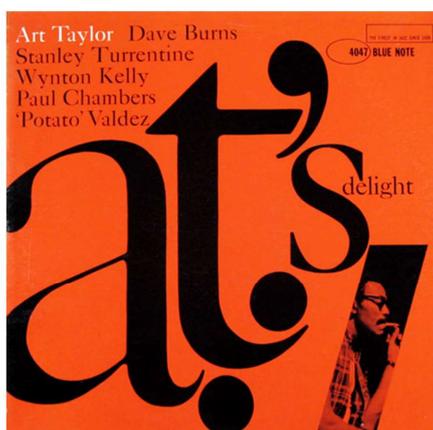
Para esse capítulo, é importante informar que o selo também se destaca por ter introduzido no mercado de discos de jazz um design moderno e inovador para as capas dos álbuns, imprimindo nova leitura gráfica visual aos trabalhos do gênero. A composição do design gráfico de seus LPs mudou a estética de apresentação das capas de discos mediante o trabalho do designer Reid Miles, junto com o engenheiro de som Rudy Van Gelder, sobre as fotos produzidas pelo fotógrafo especialista na cena jazz, Francis Wolff.



Kenny Burrell, 1958  
Cover Design: Reid Miles  
Illustration: Andy Warhol



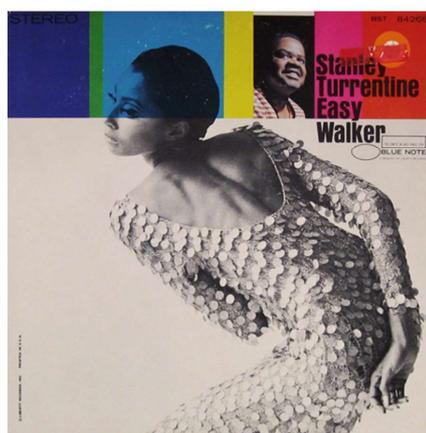
John Coltrane, 1958  
Cover Design: Reid Miles  
Photo: Francis Wolff



Art Taylor, 1960  
Cover Design: Reid Miles  
Photo: Francis Wolff



Tina Brooks, 1960  
Cover Design: Reid Miles  
Photo: Francis Wolff



Stanley Turrentine, 1968  
Cover Design: Reid Miles  
Photo: Francis Wolff



Para conhecer mais capas assinadas por Miles e Wolff,  
acesse o QR code

**Figura 49** – Algumas capas de LPs lançados pela Blue Note, apresentando o design de Reid Miles sobre as fotografias de Francis Wolff. Por meio do QR code, o leitor terá acesso a essas e outras capas em versão colorida ou, se preferir, visite o site <http://www.birkajazz.com/archive/bluenote4000.htm>. Acesso em: 30 dez. 2015.

Fonte: Birka Jazz (1998).



**Figura 50** – Algumas fotografias de Francis Wolff, produtor musical da Blue Note que se especializou em capturar momentos da cena jazz em preto e branco no período entre 1941 – 1968.

Fonte: *Blue Note Jazz photography of Francis Wolff*. Universe, 2000.



**Figura 51** – QR code para a coletânea *The Best of Blue Note* (1994). Link: <[https://www.youtube.com/watch?v=Cv9NSR-2DwM&list=PLCNLXu6jJJNJZEct19b3O9FgUv\\_c2vV2Y](https://www.youtube.com/watch?v=Cv9NSR-2DwM&list=PLCNLXu6jJJNJZEct19b3O9FgUv_c2vV2Y)>. Acesso em: 8 jan. 2016. As informações sobre todas as músicas da coletânea, com o nome de todos os autores, discos, ano de lançamento etc., encontram-se disponíveis nos anexos deste trabalho.

Fonte: a autora.

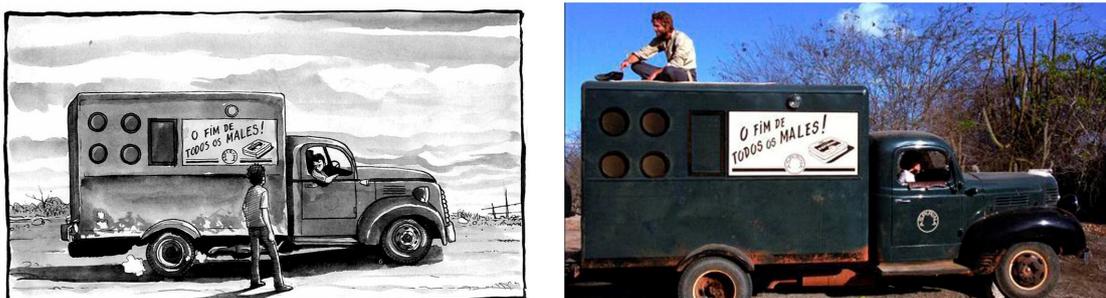
Em termos de música, uma *blue note* gera quebra de paradigma. Se *Blue Note*, o romance gráfico, é uma *graphic novel* sobre diferentes realidades simultâneas, o título da obra associa-se ao conceito da nota musical para definir pontualmente a história, utilizando de referências também simultâneas. *Blue Note* não poderia ter sido escrita em capítulos, pois sendo assim perderia a sutileza da passagem de tempo, espaço e narrador que contribui para aumentar a sensação de mistura de informações. A obra permite ao leitor diferentes especulações sobre os detalhes que a compõem, deixa margem para a dúvida e utiliza informações de diversas áreas diluídas dentro da história principal para inebriar o entendimento. Seu estilo evita constantemente a narrativa linear. O tom sinuoso da narrativa torna a história ainda mais fluida e distante de uma realidade palpável ou calmamente acessível aos sentidos. As informações são

complexas, permitindo que exploremos bem as nuances de cada página: a sobreposição de requadros, o *timing*, a variedade na diagramação das páginas que quase não se repete, os diferentes tons de preto e as expressões faciais dos personagens.

A *blue note* é a mudança de perspectiva que o gibi traz, a quebra de paradigmas e de narrativa linear, assim como ocorre na música. No contexto dessa *graphic novel*, a nota é uma representação da ideia de realidades paralelas: muitos eventos acontecendo, sob perspectivas diferentes.

Os figurantes também contribuem para essa atmosfera etérea. Distraem-nos do problema principal. Fazem-nos procurar entender seus movimentos. São pessoas reais e personagens fictícios de outras tramas misturados com os personagens originais dessa história. Vejamos alguns.

Na página 6, o protagonista pega uma carona para sair de Rio Tinto num caminhão que nos remete ao filme *Cinemas, aspirinas e urubus*, dirigido por Marcelo Gomes, lançado em 2005 e rodado no sertão da Paraíba.



**Figura 52** – *Blue Note*, p. 6; e cena do filme *Cinemas, aspirinas e urubus*.  
Fonte: Shiko; Biu (2007); Dezenove Filmes (2005).

Na página 9, aparece o japonês identificado como Senhor Lau. Encontramos apenas como possível referência o personagem *Nhô Lau*, da *Turma do Chico Bento*, e o livro *O circo do Dr. Lao*, escrito em 1935 por Charles Finney, que deu origem ao filme *Sete faces do Dr. Lao*, dirigido George Pal e lançado em 1964. Mas nada disso faz sentido para o gibi. De acordo com Biu, o personagem na verdade é uma homenagem ao seu amigo Lauro, para quem ele escreveu uma carta, mas nunca a mandou, pois não sabia o endereço. No livro, esse japonês contracena com outro personagem que se apresenta como Chinasky. Henry Chinasky é um dos personagens autobiográficos de Charles Bukowski, protagonista de cinco livros<sup>47</sup> e outros escritos do autor.

<sup>47</sup> *Cartas na Rua* (1974), *Factótum* (1975), *Mulheres* (1978), *Misto quente* (1982) e *Hollywood* (1989).

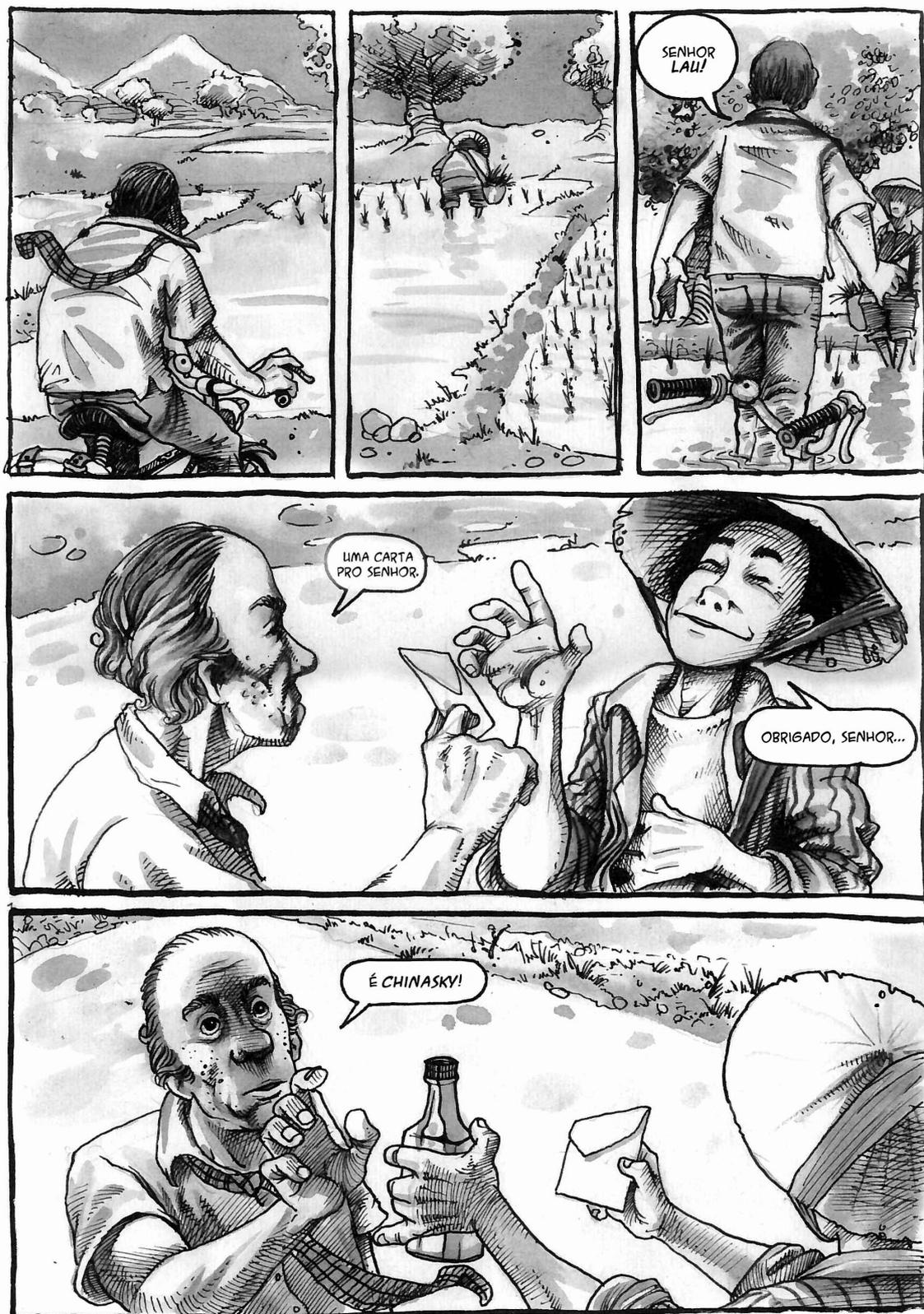
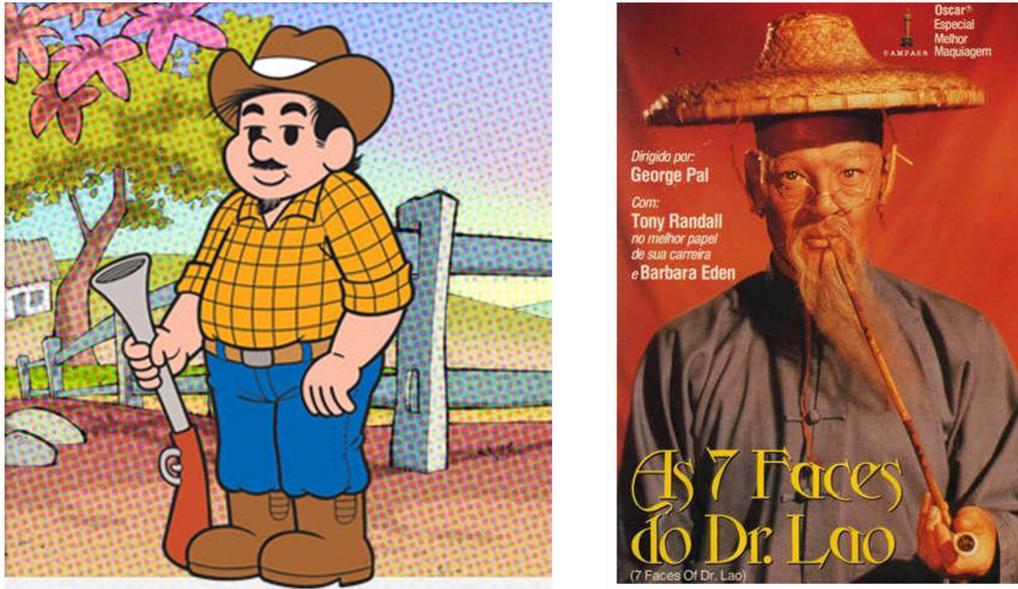


Figura 53 – *Blue Note*, p. 10.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).



**Figura 54** – Personagem Nhô Lau da revista *Chico Bento* e cartaz do filme *Sete faces do Dr. Lao*.

Fonte: MSP (2015); George Pal Productions (1964).

No fim da página 11, interrompendo a sequência na qual somos apresentados ao japonês, o último requadro é a representação de um bar retratando uma miscelânea de momentos distintos da narrativa. É um ponto de encontro das diversas realidades apresentadas na história, inclusive as que ainda estão por vir.

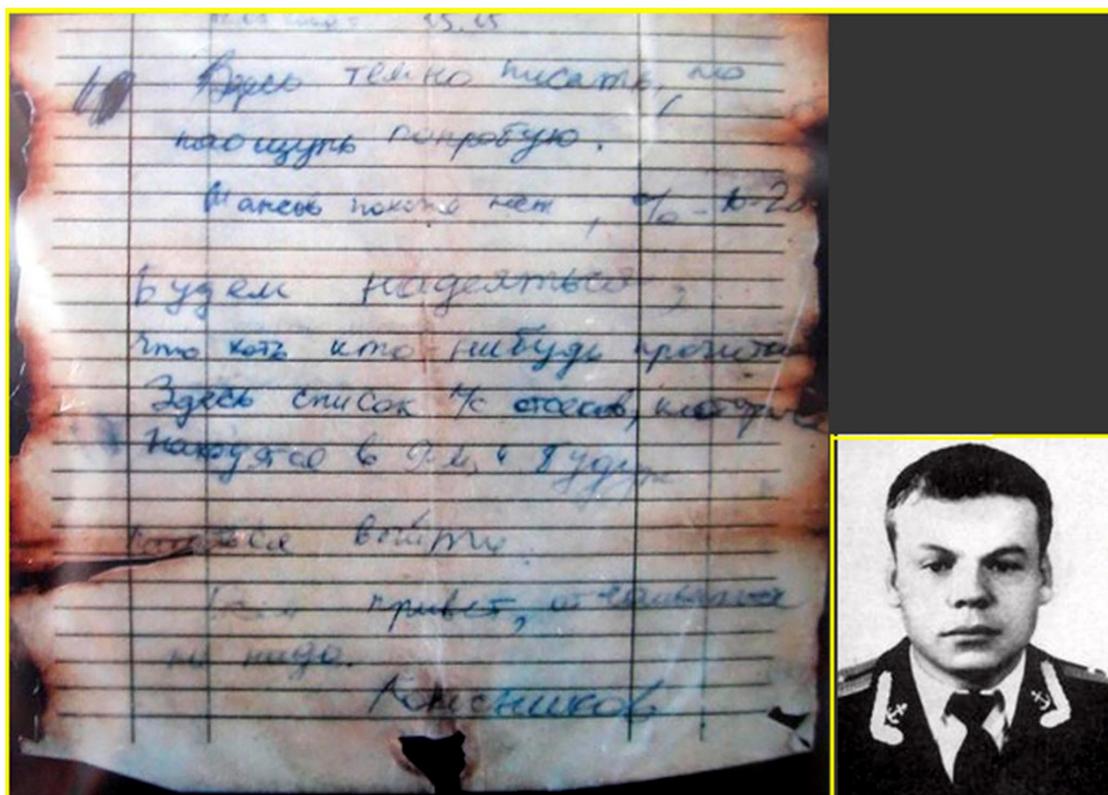
A seguir, início da página 12, somos transportados para outro bar, com os personagens e cenário de outra história, o longa-metragem *Amarelo manga* (2002), de Cláudio Assis, enquanto o diálogo se mantém consistente.



**Figura 55** – *Blue Note*, p. 12; e cena de *Amarelo manga*.  
Fontes: Shiko, Biu (2007); Olhos de Cão (2002).

A retratação da sequência filmica é interrompida na página 13 para a narrativa referir-se novamente ao japonês de forma indireta, utilizando como metáfora para os sentimentos do narrador o caso do submarino russo.

O “russo do submarino”, citado na página 13, trata-se do capitão-tenente Dmitri Kolesnikov, que compunha a tripulação do submarino Kursk. No dia 12 de agosto de 2000, esse submarino afundou durante um treinamento planejado, matando todos os 118 homens que se encontravam a bordo. No entanto, especula-se que durante 12 horas após o acidente, 23 marinheiros sobreviveram encarcerados nos últimos compartimentos do submarino sem condições técnicas de salvamento. Durante esse período, Kolesnikov escreveu no escuro algumas passagens do acidente, entre elas, o nome dos tripulantes sobreviventes que estavam tentando sair do naufrágio naquele momento. As autoridades russas não admitiram que houve sobreviventes após o incidente e demorou quatro dias para aceitar ajuda estrangeira.



**Figura 56** – *Blue Note* (2007), p.13; e imagem da carta escrita por Kolesnikov.  
Fontes: Shiko (2007); Sputnik News (2005).

Na página 14 o texto faz o elo com a parte da narrativa que trata do japonês e retoma a cena do filme que vai até a página 16, onde o personagem de *Blue Note* ocupa o lugar do personagem de *Amarelo manga* e o texto conclui esse trecho do emaranhado narrativo evocando o nome do japonês, Lau.

Outras referências sutis vão aparecendo ao longo da trama e parecem ter a função de embaralhar as informações fornecidas, pois não acrescentam um fato novo à história, nem justificam nenhuma ação. Por exemplo, jogada num canto da sala, nas páginas 19 e 36, aparece uma camisa onde se lê PROVO:<sup>48</sup> uma alusão ao movimento político-artístico holandês de mesmo nome, que possuía ideologias anarquista e dadaísta. Visava criticar certos consumos da sociedade e provocar a polícia com performances e outras atividades envolvendo humor. Tal volume de informação é passado ao leitor com apenas uma palavra. A palavra, usada como símbolo, representa a ideia do movimento e a identificação da história com ele, com o dadaísmo e a provocação.

---

<sup>48</sup> Para mais informações sobre o movimento Provo, sugiro a leitura do livro *Provos: Amsterdam e o nascimento da contracultura*, de Matteo Guarnaccia, publicado pela Conrad Livros em 2003, dentro da Coleção Baderna.



Provos, Amsterdam e o nascimento da contracultura



Os provos holandeses inventaram a contracultura

**Figura 57** – *Blue Note*, p. 19 e 36 (trechos). Para saber mais sobre o movimento, acesse os QR code disponíveis na imagem ou os links <http://bibliotecaclandestina.tumblr.com/post/8934893636/provos-amsterdam-e-o-nascimento-da-contracultura> e [http://www.vice.com/pt\\_br/read/os-provos-holandeses-inventaram-a-contracultura](http://www.vice.com/pt_br/read/os-provos-holandeses-inventaram-a-contracultura). Acesso em: 23 fe. 2016. Fontes: Shiko (2007); a autora.

Outro exemplo é a primeira referência a Mutarelli no rótulo do remédio e um cartaz da festa Criolina, tradicional em Brasília, no banheiro do protagonista. Mais tarde, na página 29, está a segunda referência ao artista Mutarelli com o cartaz de *Diomedes* (*Trilogia do acidente*, 2012). Embora a menção ao artista seja uma informação reiterada, não é crucial ao entendimento, mas comunica-se em maior grau com o leitor na medida em que ele conhece a obra desse autor, sua relação com remédios, alguns sentimentos e escolhas narrativas.



**Figura 58** – *Blue Note*, p. 17 e 29 (trechos).  
Fonte: Shiko; Biu (2007).

Além desses, aparece ainda um número da revista *Trip*<sup>49</sup> e o disco homônimo de Tim Maia lançado em 1980 (ambos na p. 19), alguns discos de Jazz, como o LP *Blue Train*, de John Coltrane, lançado em 1957, e um trocadilho com a música *Lucy in the Sky with Diamonds*, de The Beatles (p. 37). Cada detalhe é uma informação nova para ser interpretada, para comunicar nas entrelinhas e nos ajuda a compreender melhor o contexto no qual a história se passa.

<sup>49</sup> Conheça a revista em: <revistatrip.uol.com.br/revista>. Acesso em: 9 nov. 2015.

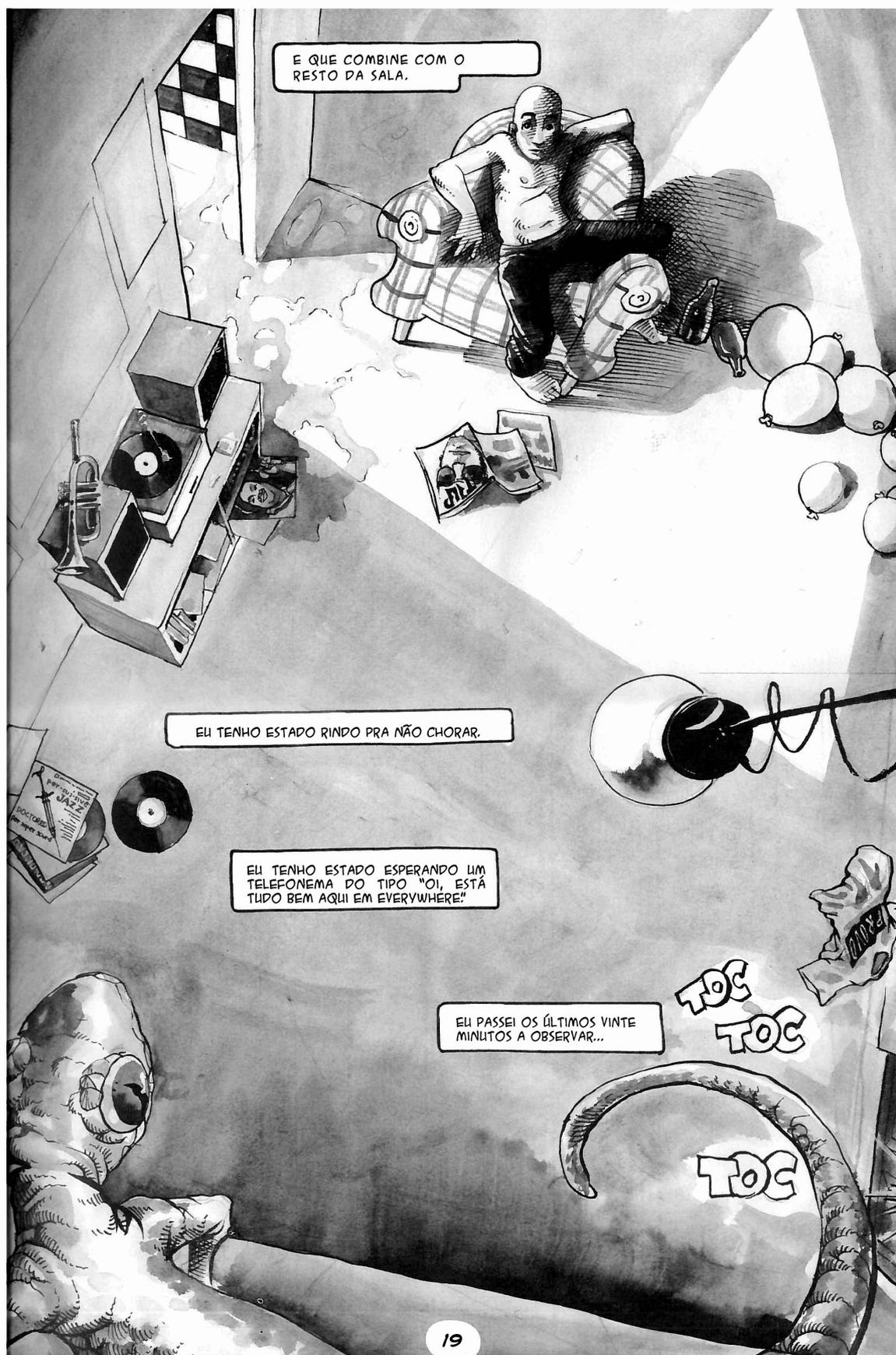
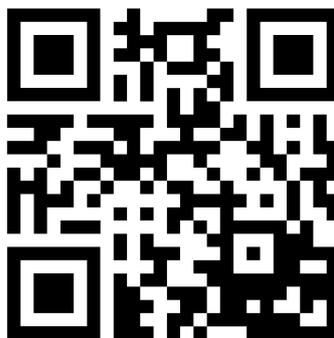


Figura 59 – *Blue Note*, p. 19.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

Na página 76, um dos personagens acende um cigarro e refere-se a ele como “Derby”. Derby, de fato, é uma marca de cigarros, mas é também uma das alcunhas utilizadas pelo desenhista Shiko para identificar seus trabalhos.<sup>50</sup>



**Figura 60** – QR code para o site Derby Blue ou acesse <https://www.flickr.com/photos/derbyblue/>. Acesso em: 22 fev. 2016.  
Fonte: a autora.

Por fim, uma das referências mais marcantes do gibi ocorre na página 89, quando o relógio marca 14 h 43 min e a personagem Morte (criada por Neil Gaiman dentro da saga *Sandman*) adentra a sala da casa 43 para cumprimentar com um beijo o protagonista da trama, prestes a cometer suicídio e que durante a jornada repete algumas vezes que “queria mesmo era estar em Mangureira, 43”. Mais uma brincadeira com o sentido de realidade do leitor: o narrador quer estar em Mangureira, 43 ou já está em Mangureira, 43?

---

<sup>50</sup> Shiko é artista contemporâneo da Paraíba. Realiza trabalhos como artista plástico, ilustrador e quadrinista. Autor das seguintes *graphic novels*: *Blue Note*, independente, 2007; *Piteco*, Panini, 2013; *O azul indiferente do céu*, Marca de Fantasia, 2013; *Talvez seja mentira*, Independente, 2014; *Lavagem*, Mino, 2015; *A boca quente* nº1, independente, 2015. Para conhecer mais sobre seu estilo, visite: <<https://www.flickr.com/photos/derbyblue/>>. Acesso em: 6 nov. 2015.



Figura 61 – *Blue Note*, p. 35, 86 e 89, respectivamente.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

A profusão de informações presente em *Blue Note* leva diferentes leitores a construir diferentes caminhos de leitura pelo gibi. É possível que a primeira identificação do leitor

com o gibi seja ao reconhecer alguma de suas referências. A partir disso, seu nível de obsessão é que definirá o quanto vai se envolver com a obra. Como nem todos conhecemos as mesmas referências, podemos nos sentir bombardeados de informações aleatórias ao lermos essa história, assim como acontece no cotidiano da vida real. Não só o protagonista está confuso ou com a cabeça cheia; nós, leitores, também estamos passíveis do mesmo sentimento. Após comentarmos as cenas mais conturbadas do gibi e explicar o conteúdo de suas principais referências, vamos analisá-lo de forma estrutural. Nossa análise é baseada nas ideias propostas principalmente pelas seguintes obras de quatro autores: *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner, *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud, *Literatura da linguagem*, de Román Gubern e o texto *Elementos para a análise das histórias em quadrinhos*, do professor Nadilson Silva.

### 6.1 Sobre palavras e figuras

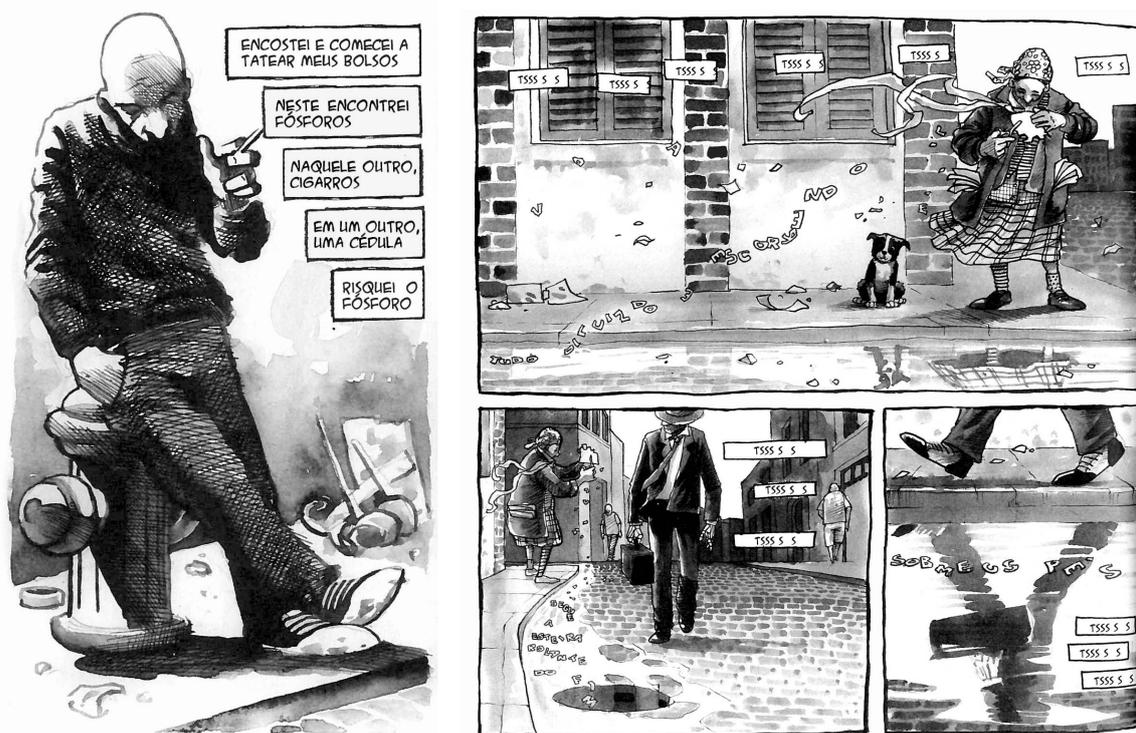
Sabemos que quadrinhos são a combinação de imagens e textos como representação pictográfica de espaço e tempo. De forma imaginativa e induzida, por meio de signos gráficos e linguagem verbal que compõem o sistema de convenções da linguagem dos quadrinhos, o leitor consegue imaginar a duração real das situações apresentadas nos quadros. Gubern (1979, p. 55-56) explica:

A gravura representa pictograficamente um espaço que, na operação de leitura, adquire uma dimensão temporal que verdadeiramente não possui dada a sua condição de imagem fixa. Esta dimensão nasce da ação representada, à qual o leitor atribui imaginariamente uma duração real e, sobretudo, nasce da leitura dos textos dos diálogos, já que qualquer locução decorre ao longo de um tempo, que é o que se supõe representado na gravura. Por consequência, integram-se nela o discurso verbal, que é sequencial e temporal, e os sinais icônicos fixos, aos quais o leitor atribui uma ação congruente com a das locuções emitidas pelos personagens.

Dada a complexidade desse sistema de convenções, próprio da comunicação humana, são infinitas as possibilidades de combinações entre imagem e palavra. Embora baseado nessa ideia, ciente de que as maneiras de se combinarem palavras e figuras nos quadrinhos são ilimitadas, McCloud (2005, p. 152-155) identificou as principais categorias de combinações entre elas. Vamos adotar o sistema de combinações de McCloud em nossa análise, verificando em cada quadro sua presença e tecendo comentários sobre seus efeitos na narrativa de *Blue Note*. Após a leitura de cada quadro individualmente, chegamos a alguns números, que vamos apresentar agora.

Com apenas três e duas aparições, respectivamente, temos a combinação de quadros duo-específicos (0,9%), na qual palavras e imagens transmitem o mesmo conteúdo, a mesma mensagem, e a combinação específica de palavras (0,5%), na qual as imagens apenas ilustram aquilo dito no texto e não acrescentam quase nada. Ambos os tipos de combinação favorecem uma linguagem mais direta, enfatizando determinados momentos da história. Já que *Blue Note* não tem a intenção de conversar linearmente com o leitor, essas combinações acabam sendo pouco exploradas.

A combinação específica de imagens e a montagem são utilizadas de forma equivalente, 5,4% e 5%, respectivamente. Na primeira, palavras apenas explicam o que já estamos observando na imagem, como descrição textual do visual. Palavras só acrescentam uma trilha sonora a uma sequência visualmente falada (MCCLLOUD, 2005). Na segunda, a informação textual compõe a imagem e as palavras são partes integrantes da figura. Vejamos um exemplo de cada uma delas:



**Figura 62** – *Blue Note*, p. 76 e 50 (trechos), respectivamente.

Fonte: Shiko; Biu (2007).

A terceira combinação mais presente ocupa 15,2% dos quadros. É chamada de interdependente, pois, sozinhas, nem palavras nem imagens seriam capazes de transmitir





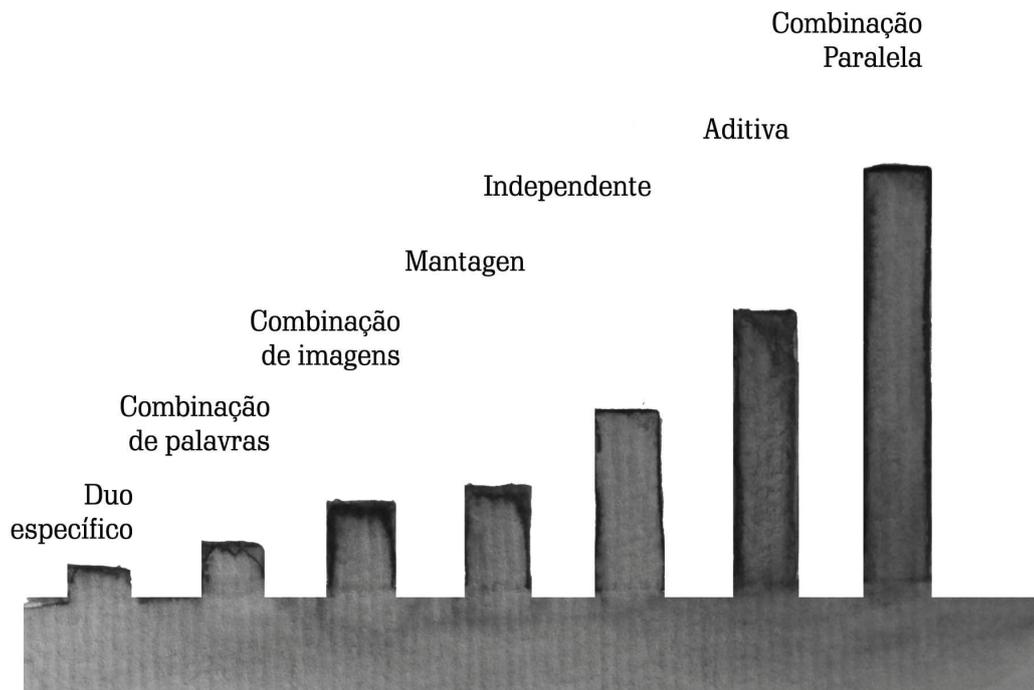
Figura 64 – *Blue Note*, p. 20.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

Durante a trama, deparamo-nos majoritariamente com requadros de combinação paralela, ou seja, palavras e imagens não se complementam de forma direta, não se encaixam e nem sempre tratam do mesmo assunto. De acordo com McCloud, quando há combinação paralela, palavras e imagens seguem cursos diferentes, sem intersecção. À medida que a narrativa visual avança, o texto segue seu próprio caminho, trazendo novas informações em paralelo. Podemos dizer que, enquanto a imagem explica a ação, o texto explica as ideias, eventualmente se entrecruzando em momentos específicos, como diálogos ou quando há encontro de personagens. Esse tipo de combinação ocupa 45% do total de requadros e em muito contribui para embaralhar a narrativa, uma vez que produz duas vias de evolução da história. Veja um dos exemplos:



**Figura 65** – *Blue Note*, p. 76.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

Para auxiliar na visualização dos dados levantados, produzimos um gráfico retangular representativo das combinações para refletir sobre o peso de cada um dos recursos utilizados.



**Figura 66** – Gráfico representativo das combinações de palavras e imagens em *Blue Note*.  
Fonte: a autora.

Conforme observamos, a configuração apresentada demonstra a predominância da combinação paralela, o que é um indicio da complexidade narrativa com a qual estamos lidando, na qual texto e imagem seguem caminhos distintos para expandir a transmissão de informação. Também é uma forma de manipulação da linguagem que nos remete àquela ideia de diversas realidades existindo no mesmo “agora”. Texto e imagem avançam simultâneos, mas tratando de aspectos diferentes; o mesmo narrador manifesta-se sob diferentes possibilidades; assim como na física quântica, a mistura de várias realidades.

## 6.2 Enquadramento de tempo

A captura do tempo da narrativa, durante o qual a história se passa e os fatos ocorrem, pode ser um trunfo na mão do autor de quadrinhos. O enquadramento do tempo equivale a emoldurar a ação, definindo o perímetro, para indicar a duração da cena ou evento. As diversas possibilidades de enquadramentos, livres para serem manipuladas pela criatividade do autor, estabelecem a posição do leitor em relação à cena. Do enquadramento

do tempo, conseguimos o *timing*, ou seja, ativamos uma mensagem ou emoção específica em decorrência do uso dos elementos do tempo. Assim, a disposição dos quadros passa a ser elemento fundamental da narrativa (EISNER, 2012).

Os enquadramentos podem variar em forma (retangular, quadrada, estreito, largo, nuvem etc.,) ou em relação ao tamanho. Cada característica corresponde a uma carga expressiva diferente, de acordo com o espaço e o tempo que almeja representar. Um quadro muito grande, de meia página, por exemplo, indica um tempo maior na narração do que um quadro curto e estreito e conseqüentemente gera aumento de tempo de leitura (SILVA, 2001).

Já a elipse é o espaço de tempo nos quadros cujas ações são omitidas pelo autor e presumidas pelo leitor, com base na experiência da vida real. McCloud (2005, p. 67) explica que os quadros fragmentam tempo e espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Ao leitor cabe conectar esses momentos e concluir uma realidade contínua e unificada com base no material que lhe foi oferecido. A compreensão dessa relação é importante para o desenvolvimento de uma boa leitura visual.

A participação é uma força poderosa em qualquer meio de comunicação. Há muito tempo, os cineastas perceberam a importância de deixar o público usar sua própria imaginação. Mas, enquanto o filme utiliza a imaginação da plateia para efeitos ocasionais, os quadros têm que fazer isso com frequência. [...] Nas histórias em quadros, a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto secreto entre o criador e o público. O modo como honra esse pacto depende da sua arte e habilidade (MCCLOUD, 2005, p. 69).

Com o propósito de investigar essa habilidade, o autor apresenta algumas categorias de transições quadro a quadro. São elas: transições momento a momento, ação para ação, tema para tema, cena a cena, aspecto para aspecto e *non sequitur*.

A primeira categoria é a transição momento a momento. Aqui, cada quadro retrata uma pequena parte da ação completa. Por esse motivo, exige pouca conclusão do leitor. Ele não precisa inferir nada, pois o momento está todo descrito visualmente.

A transição de ação para ação representa a evolução de um tema. Resolvem a transição momento a momento com dois quadros, apenas. Aceleram o tempo da narrativa e gastam menos espaço.

Nas transições de tema para tema, os quadros têm uma quebra de conteúdo visual maior que nas anteriores. Permanecendo dentro de uma ideia ou cena, o conteúdo do quadro mostra outro aspecto do momento, levando-nos de tema em tema e exigindo maior grau de envolvimento do leitor para que essas transições de temas tenham sentido.

Transições de cena a cena nos levam por distâncias significativas de tempo e espaço. Mais que atenção, exigem raciocínio dedutivo do leitor.

*Non sequitur* é o último tipo de transição explicado por McCloud. Seus quadros não precisam ter uma sequência lógica entre eles e talvez não façam sentido de uma forma tradicional. O conteúdo visual pode mudar bruscamente.

Com base nessas categorias, analisamos o romance gráfico em estudo. Ao todo, *Blue Note* tem 508 quadros e *splash pages* distribuídos em 105 páginas. Dessa configuração, analisamos a transição de 366 quadros e podemos destacar que houve predominância da transição de aspecto para aspecto, com 35,7% do total de quadros. Esse tipo de transição estabelece um *olho migratório* (2005, p. 73) sobre diversos aspectos de um lugar, ideia ou atmosfera. Cobre diversos ângulos do mesmo lugar ou cena, por exemplo, reproduzindo em cada quadro objetos do mesmo cômodo, pessoas diferentes no mesmo ambiente etc. Tem peso visual maior que uma mudança de ângulo suave. Vejamos um exemplo:



**Figura 67** – *Blue Note*, p. 70.  
 Fonte: Shiko; Biu (2007).

O predomínio dessa transição, no trabalho de McCloud, apareceu apenas quando ele analisou os quadrinhos experimentais da fase inicial de Spiegelman; material que

acreditamos encontrar-se indisponível no Brasil. Embora tenha se verificado o predomínio de uma categoria de transição, *Blue Note* explora a classe completa das transições assumidas por McCloud.

Como estamos vendo, o romance gráfico que estudamos agora tem uma interessante relação com o tempo. Não apenas a narrativa, mas o tempo também é não linear. Em certas páginas **presente e futuro se encontram no infinito agora** que, como vimos, é a premissa do livro. No requadro a seguir, temos uma cena que retrata o espírito quântico do livro: a reunião de personagens já apresentados e aqueles ainda por vir, autor, desenhista e figurantes, todos no mesmo ambiente, ao mesmo tempo, embora não contracenem diretamente ao longo do livro. Quanto ao texto, retomamos a referência ao personagem dos requadros anteriores, Lau.



Figura 68 – *Blue Note*, p. 11.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

Outra exploração do enquadramento do tempo em *Blue Note* seria o requadro que mostra um acidente na página 51. De acordo com a história, esse acidente só vai de fato acontecer na página 81, produzindo, assim, um efeito *flash forward*.<sup>51</sup>

<sup>51</sup> *Flash forward* é a interrupção da sequência cronológica da narrativa para apresentar eventos futuros.



**Figura 69** – *Blue Note* (2007), p. 51 e 81, respectivamente.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).

As linhas que formam a moldura dos quadros também podem interferir no tempo da narrativa ou contribuir para comunicar o estilo do autor. Nem sempre são exigidas; porém, uma vez colocadas, podem ter forte poder comunicacional. Os acontecimentos que iniciam sua ocorrência na página 41 vão ser concluídos na página 60. No entanto, a reprodução de duas páginas iguais nesse intervalo (41 e 57) causam um *looping* visual e narrativo que é superado na página 58 com a continuidade da história que, por sua vez, esclarece o conteúdo das páginas repetidas. A forma como o artista mescla um quadro no outro com frequência mantém no leitor a ideia de que as diferentes realidades apresentadas estão interligadas. Ao mesmo tempo, tira o leitor da zona de conforto e o obriga a procurar conexões escondidas se quiser extrair o máximo de sentido da história. Esse conjunto de páginas, especialmente, funciona como um braço da narrativa que afasta o leitor da linha narrativa principal para apresentar o encontro de dois outros personagens: a boneca e o androide. A sequência começa e termina com o mesmo olhar espantado do músico de jazz, com expressão incrédula diante do que presencia, marcando o *looping* temporal.



**Figura 70** – *Blue Note*, p. 41.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 71 – *Blue Note*, p. 42.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 72 – *Blue Note*, p. 43.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



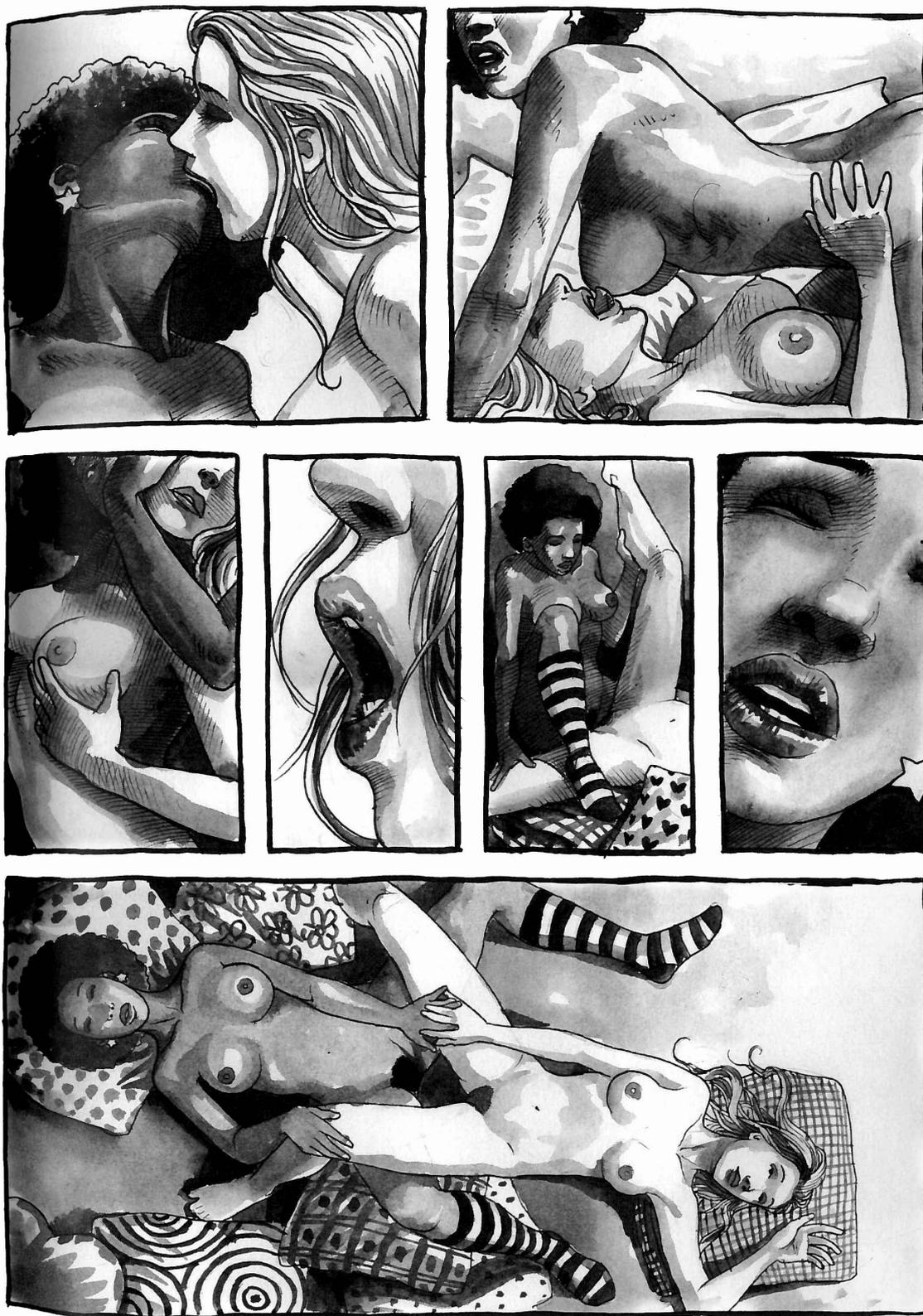
**Figura 73** – *Blue Note*, p. 44.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



**Figura 74** – *Blue Note*, p. 45.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 75 – *Blue Note*, p. 46.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



**Figura 76** – *Blue Note*, p. 47.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

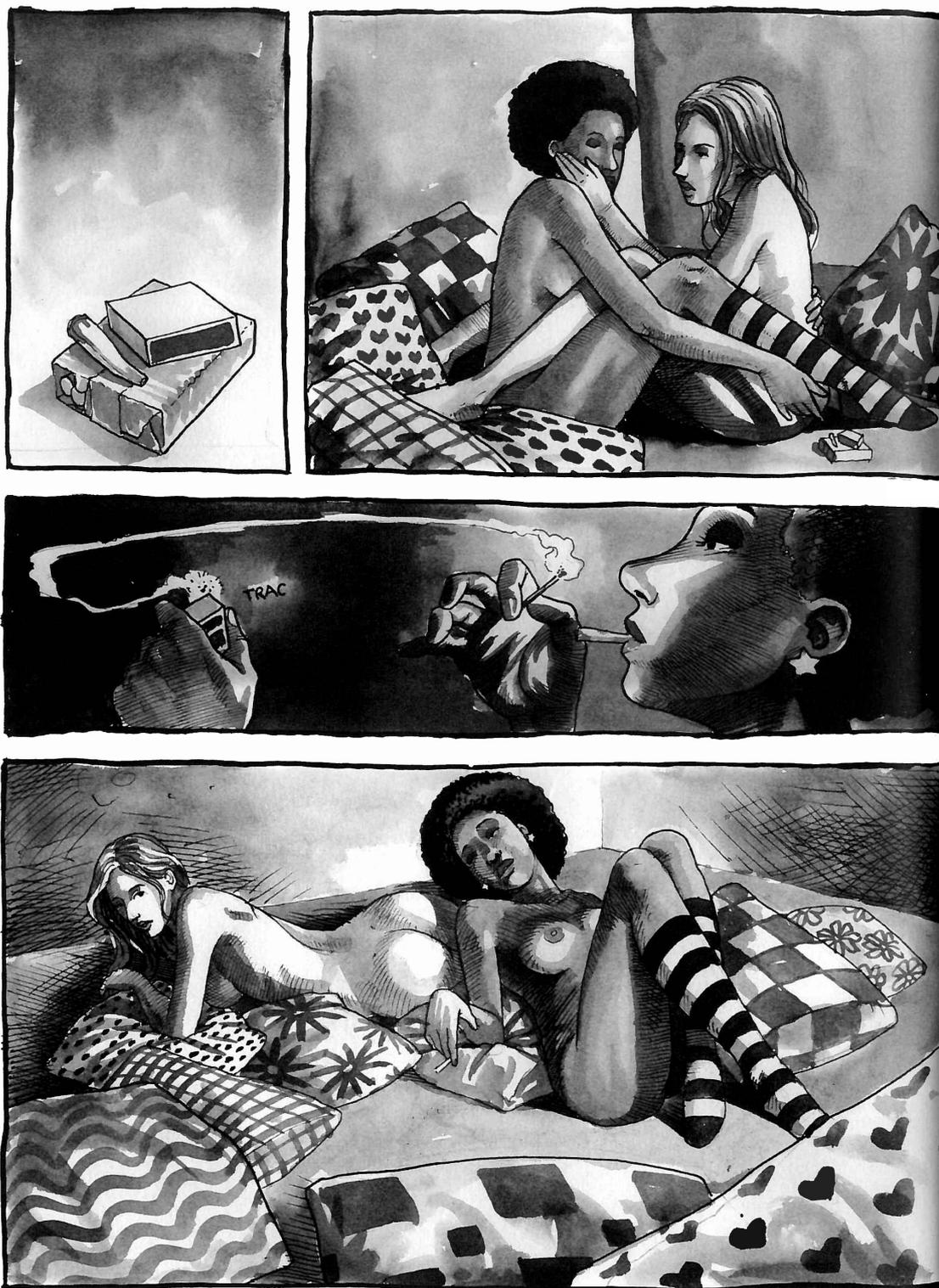


Figura 77 – *Blue Note*, p. 48.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 78 – *Blue Note*, p. 49.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 79 – *Blue Note*, p. 50.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 80 – *Blue Note*, p. 51.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 81 – *Blue Note*, p. 52.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).

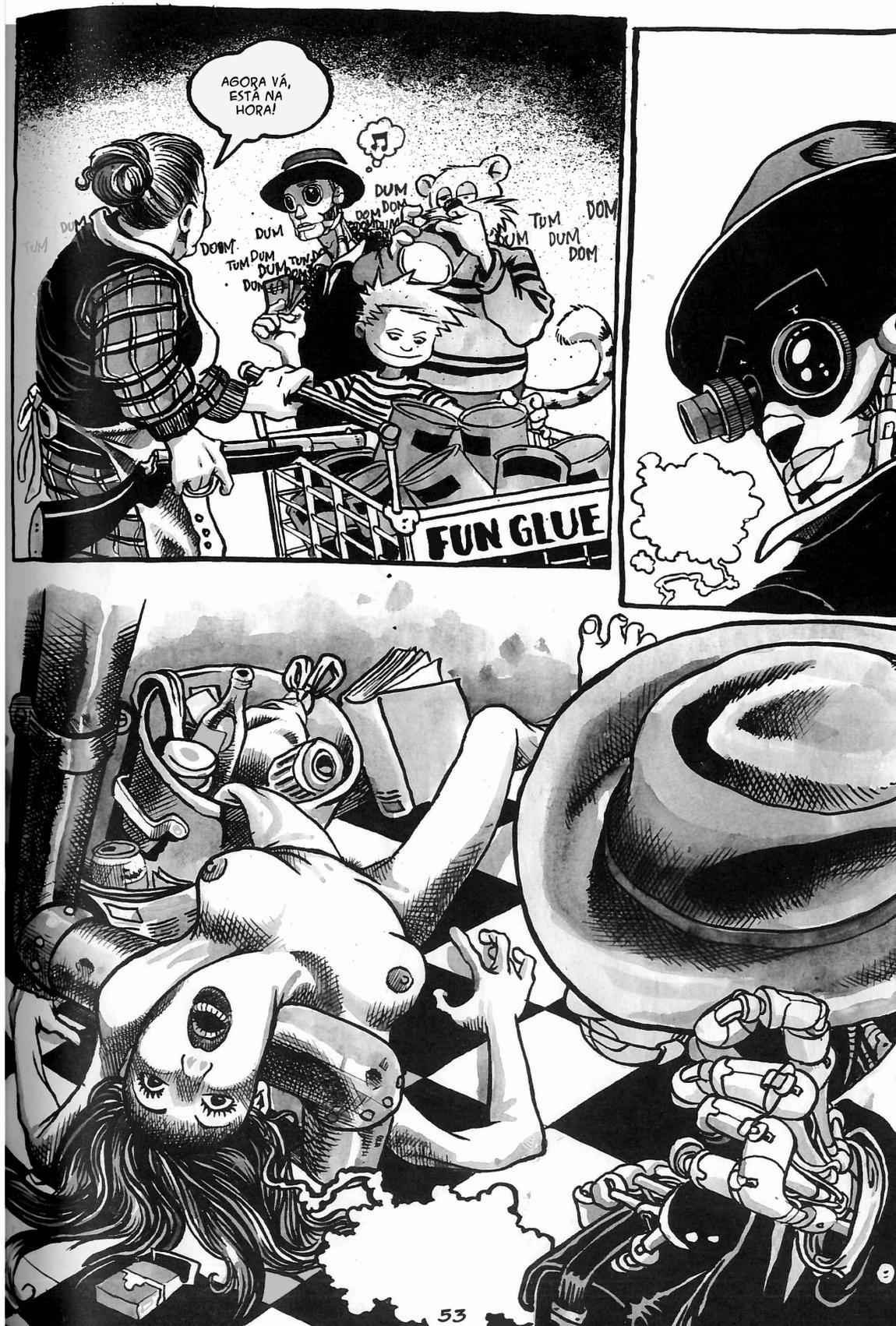


Figura 82 – *Blue Note*, p. 53.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

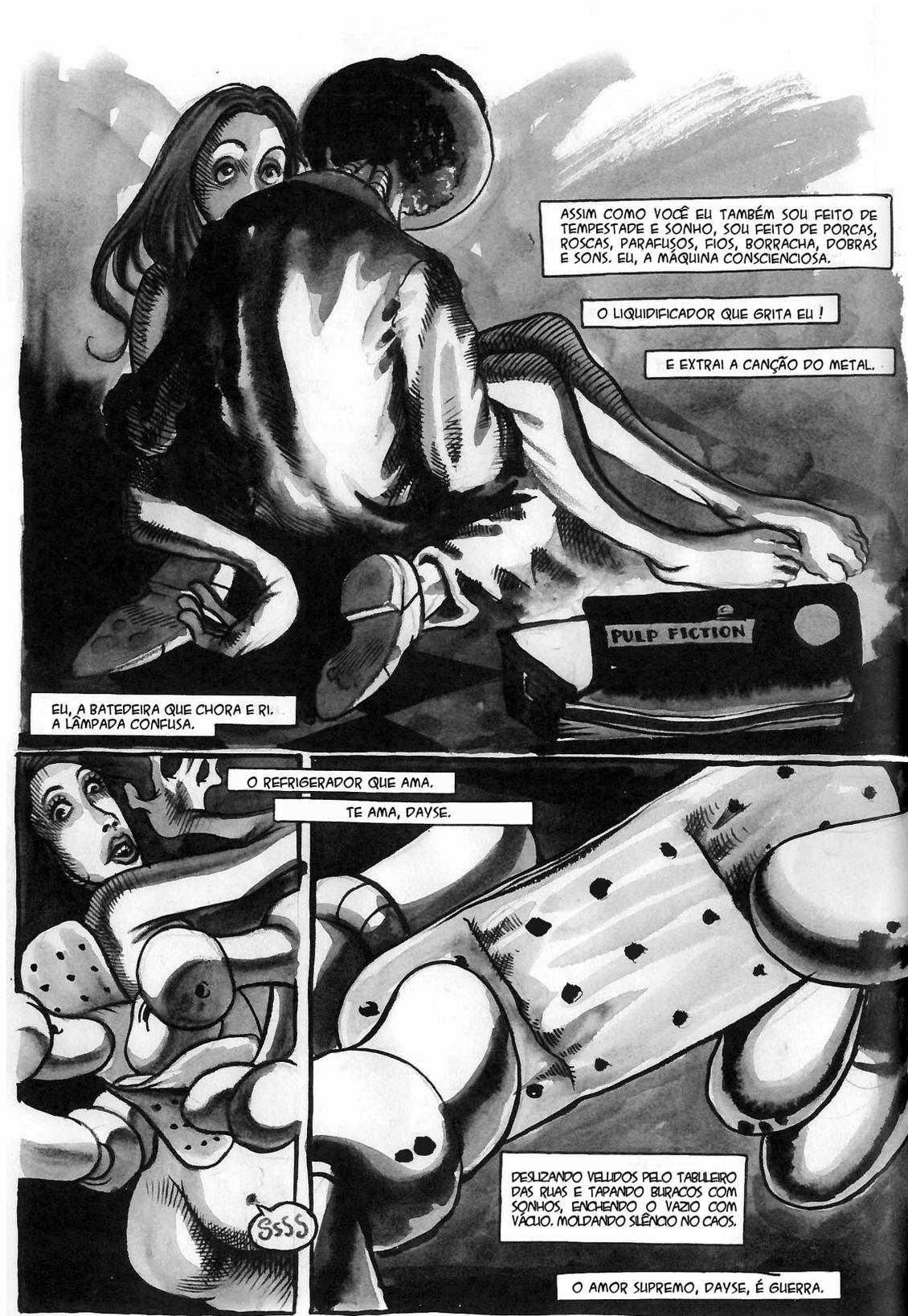


Figura 83 – *Blue Note*, p. 54.  
 Fonte: Shiko; Biu (2007).

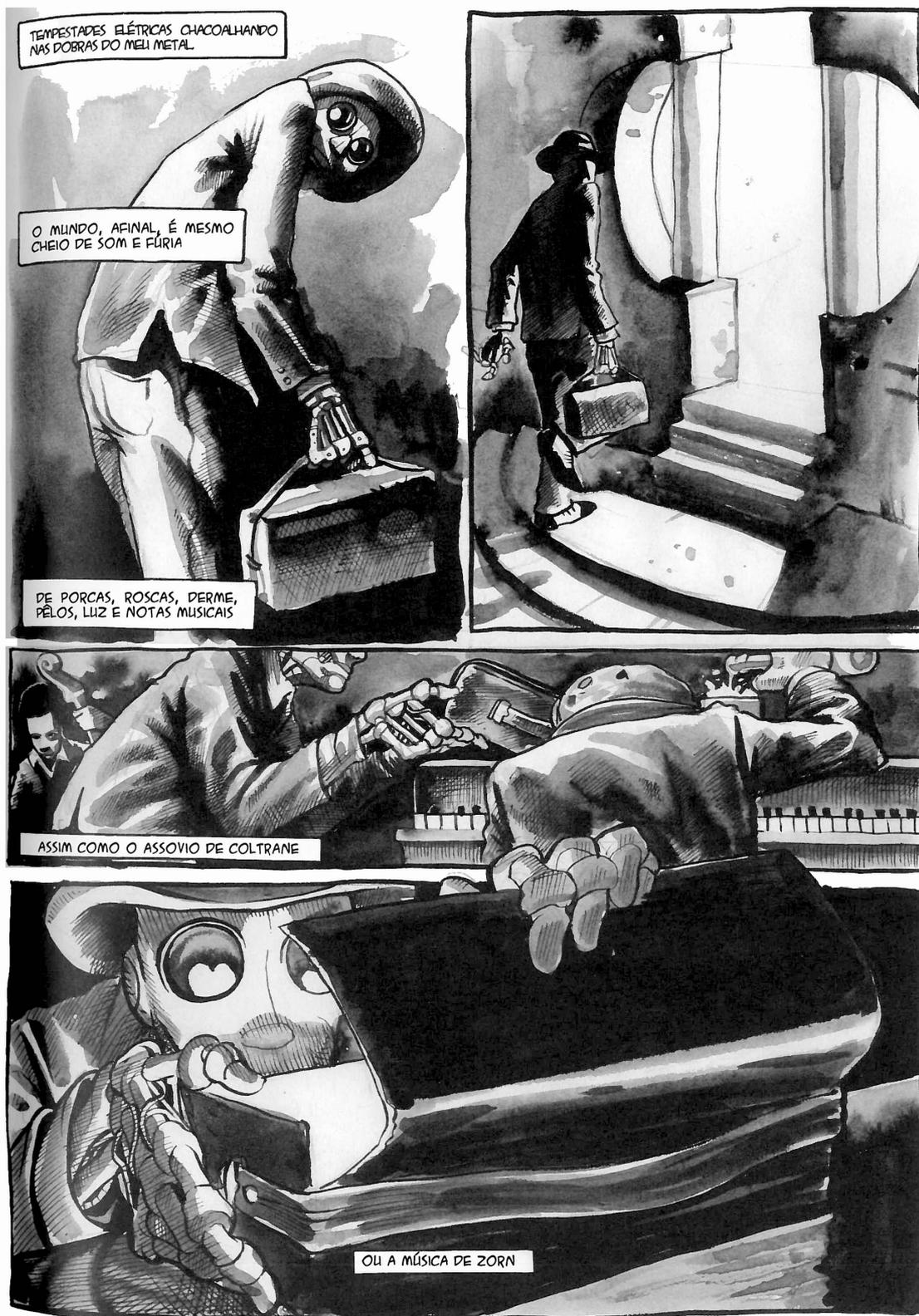


Figura 84 – *Blue Note*, p. 55.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).



**Figura 85** – *Blue Note*, p. 56.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



**Figura 86** – *Blue Note*, p. 57.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).

De forma diversa, a página 87 é uma retomada da sequência da página 18, utilizando outros ângulos e enquadramentos, mas dando continuidade aos fatos iniciados ali. O efeito

de múltiplas realidades é reproduzido no gibi por meio, principalmente, do enquadramento do tempo das ações. Ambas as páginas, embora a quase um livro de distância, completam-se quadro por quadro, demonstrando importante quebra da linearidade temporal, obrigando o leitor a montar as peças do *puzzle* narrativo ao tempo em que retoma ideias da física quântica para embasar os recursos estéticos utilizados.

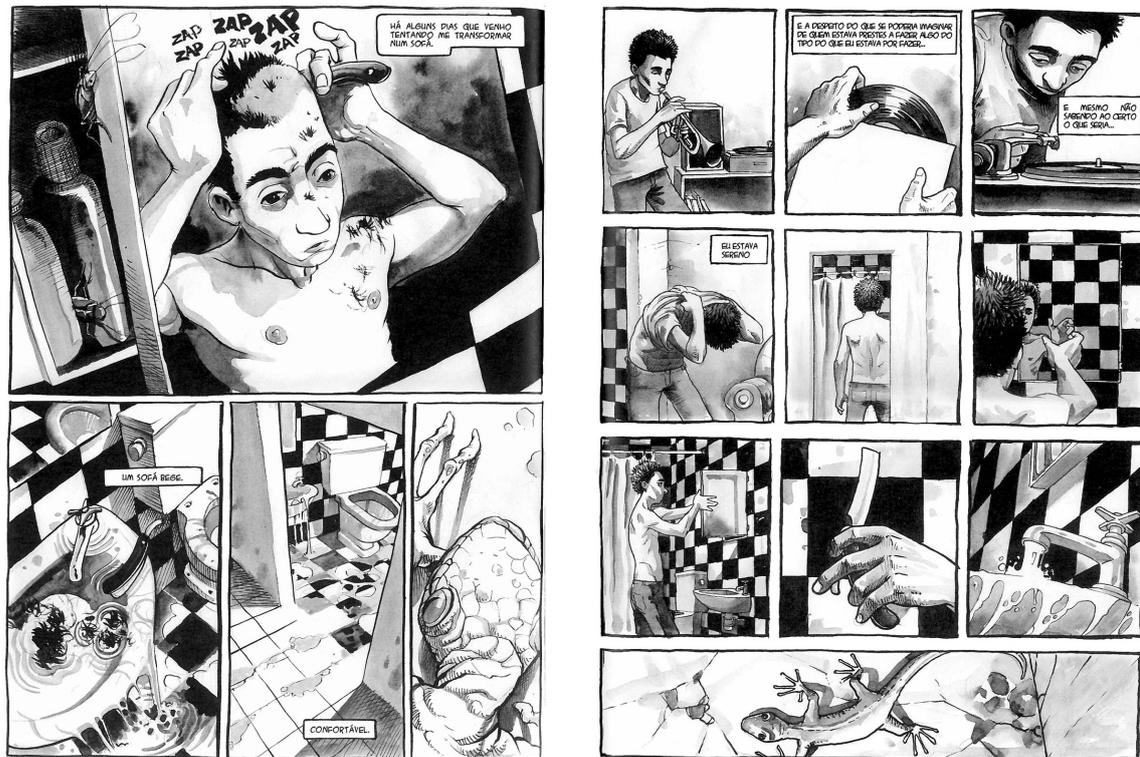


Figura 87 – *Blue Note*, p.18 e 87, respectivamente.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

### 6.3 Enquadramento de espaço

O enquadramento é a captura de uma cena, no caso dos quadrinhos, por meio da escolha dos desenhos que demonstrem a posição dos personagens, o cenário ou detalhes dele, as falas, o *timing*, o estilo do autor e contribuem para o despertar da emoção apropriada no leitor para aquele momento da narrativa. Comunica além das palavras.

Sabendo-se que a realidade é tridimensional enquanto nos quadrinhos o espaço é bidimensional, o desenhista tenta adequar a realidade ao papel, e isto é o que chamamos de *enquadramento*. De acordo com o espaço que representam, os enquadramentos são chamados de *plano*. Vejamos os ensinamentos do professor Silva (2001, p. 3) sobre o assunto:

É importante destacar que a cada um desses planos são vinculados uma carga de expressividade. A utilização de um deles por parte do desenhista depende do que pretende comunicar no momento. Neste sentido, observa-se que, enquanto o plano geral dá pouca informação sobre a personalidade da personagem, o primeiro plano permite que se preste atenção às suas expressões faciais. Dessa forma, o predomínio ou não de determinado plano indicaria preferência do autor por um tratamento mais intimista ou não em relação às personagens.

Para comentar o enquadramento de espaço em *Blue Note*, foram analisados o total de 398 requadros, levando-se em consideração a disposição dos planos e ângulos utilizados. Algumas páginas ficaram de fora da contagem por serem compostas mais como ilustração ou colagem do que como arte sequencial. Essas páginas normalmente são montadas com recortes de cenas anteriores, muitas vezes utilizando diferentes ângulos na mesma imagem. Além disso, esses reaproveitamentos de cenas nem sempre estão dentro de requadros, o que contribui para enfatizar a sensação de onírico, de subjetivo e memórias embaçadas. Exemplo dessa configuração encontram-se nas páginas 23, 72-73 e 95-98 do gibi.



**Figura 88** – *Blue Note*, p. 72 e 73.  
Fonte: Shiko; Biu (2007).

Em relação aos planos, em menor quantidade aparece a utilização do plano americano (7%) enquadrando os personagens até o joelho. Costuma ser um plano prático e por vezes pouco expressivo. É muito utilizado por alguns artistas como recurso para fazer a história evoluir sem marcar momentos de forte emoção.

O plano geral e o plano médio apareceram em 32 quadros. Cada um ocupa 8% (total de 16%) da história. O plano geral apresenta ângulo visual bem aberto, mostrando todo o cenário com o personagem inserido no espaço. Já o plano médio mostra o personagem acima da cintura, havendo uma aproximação do personagem para o leitor.



**Figura 89** – À esquerda, *Blue Note* (2007), p. 35: exemplo de plano americano. À direita, *Blue Note* (2007), p. 31: exemplo de plano geral e plano médio, respectivamente. Fonte: Shiko; Bui (2007).

Ocupando 13% dos quadros analisados, aparecem os enquadramentos em primeiro plano. Esse tipo de recurso limita o enquadramento ao espaço dos ombros. Na linguagem cinematográfica é conhecido como *close up* ou *close*. Contribui para a emotividade das cenas e valoriza as expressões faciais.

Em segundo lugar, aparece a utilização do plano total. Nesse tipo de plano há o enquadramento das dimensões do espaço próximas ao personagem. O ângulo visual é aberto, revelando parte significativa do cenário. Favorece a ambientação do leitor e o reconhecimento do espaço. Está presente em 26% dos quadros.



**Figura 90** – *Blue Note* (2007), p. 14 e 15: exemplos de primeiro plano e total, respectivamente.

Fonte: Shiko; Bui (2007).

Por fim, há a predominância do plano detalhe (38%), ou seja, o requadro é ocupado pela imagem de uma parte do corpo ou objeto. Tal escolha enfatiza o tom emocional da obra, buscando dramaticidade para a cena e maior identificação do leitor. Observe como o plano detalhe se comporta na página 37, apresentando-nos vários aspectos da narrativa mediante a utilização do recurso de transição de requadros *non sequitur*<sup>52</sup>.

<sup>52</sup> Em seu livro *Desvendando os quadrinhos*, McCloud apresenta categorias de transições quadro a quadro para averiguar como a elipse se comporta nos quadrinhos. Uma dessas categorias é transição *non sequitur*, ou seja, os requadros não precisam ter uma sequência lógica entre si e talvez não façam sentido de uma forma tradicional, pois seu conteúdo visual pode mudar bruscamente de um requadro para outro. Para aprofundar o assunto, sugiro a leitura do capítulo 3 do referido livro.

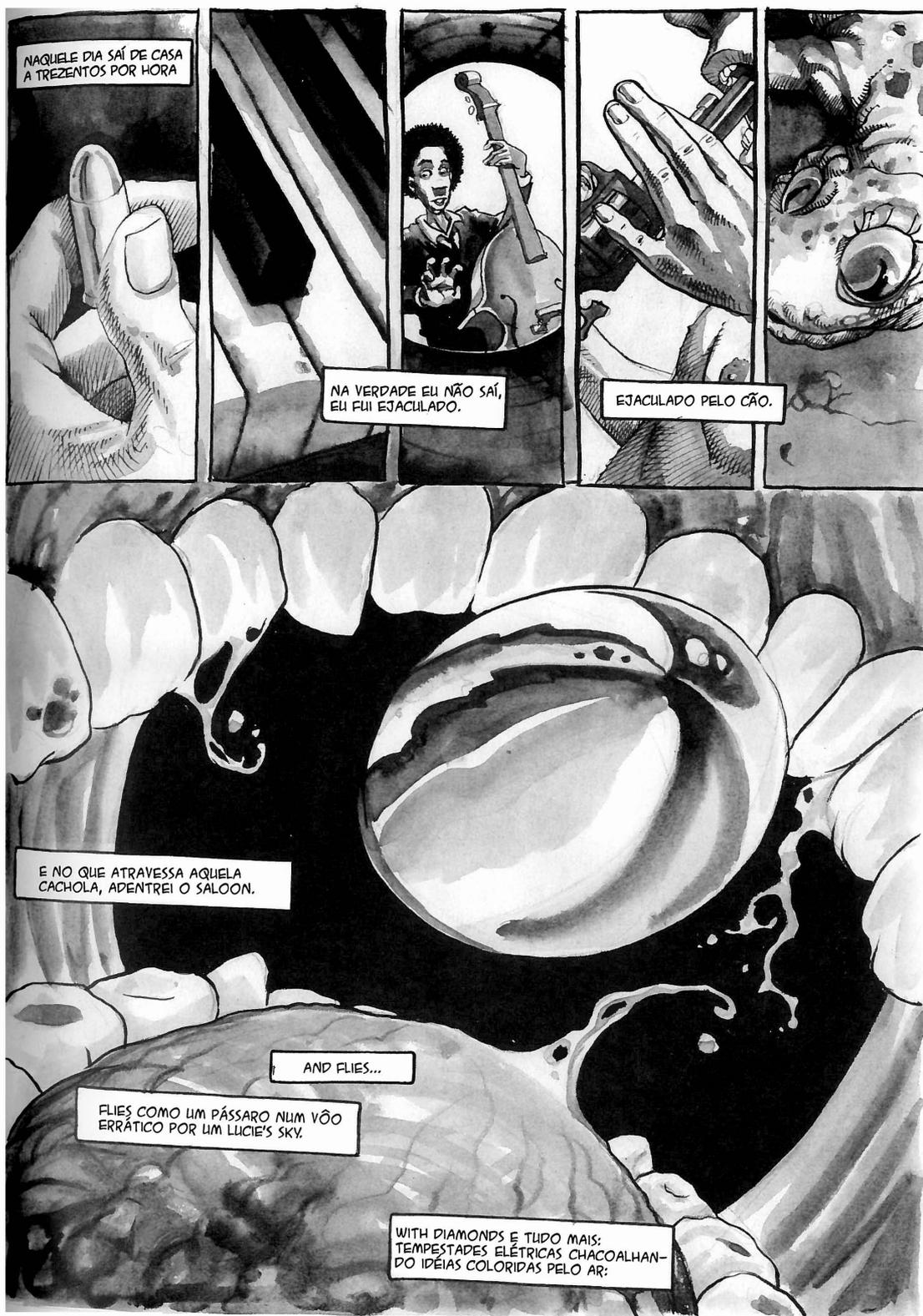
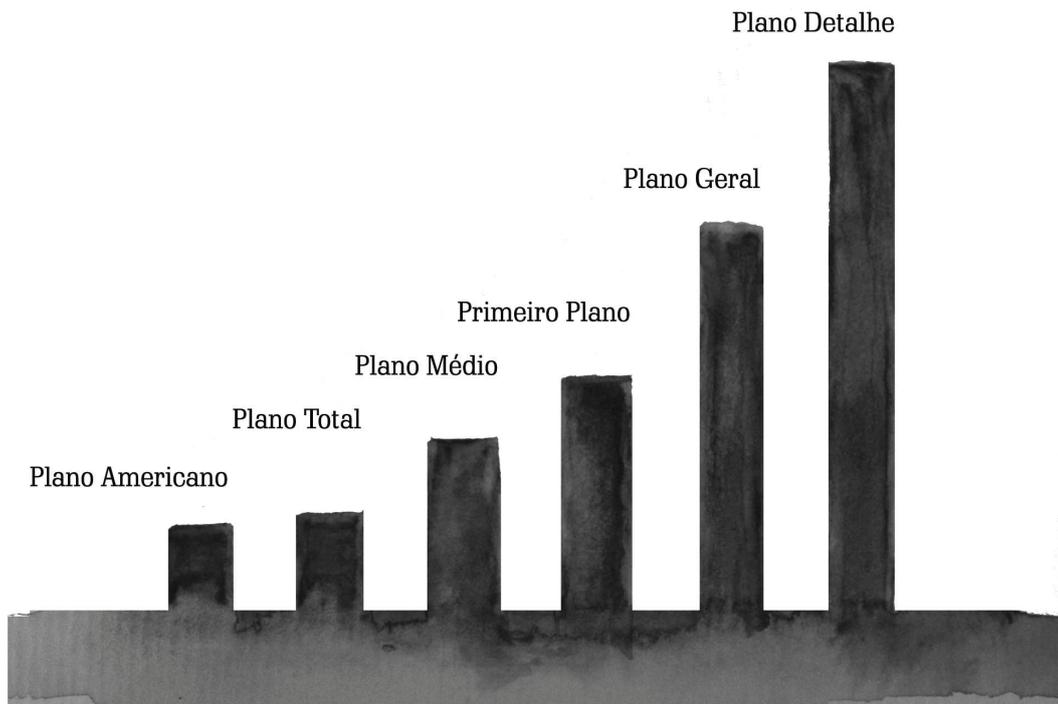


Figura 91 – *Blue Note*, p. 37.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

O levantamento dos quadros dessa obra foi particularmente interessante. Temos sequência inteiras narradas em planos detalhes, como na página 100; temos quadros mesclados como na página 69; temos ausência de quadro explorando o espaço em branco do papel, como na página 67. Essa vasta manipulação de planos em conjunto com a técnica do nanquim aguado e a mistura de quadros são escolhas consonantes com a proposta narrativa do livro, pois contribuem para o embaralhamento da sequência dos fatos e dinamizam o fio condutor da história. Para percebermos melhor o peso de cada tipo de plano e suas consequências, colocados em um gráfico os dados levantados:



**Figura 92** – *Blue Note*, p. 67 e 69.  
Fonte: Shiko; Biu (2007).



**Figura 93** – Gráfico representativo de planos.

Fonte: a autora.

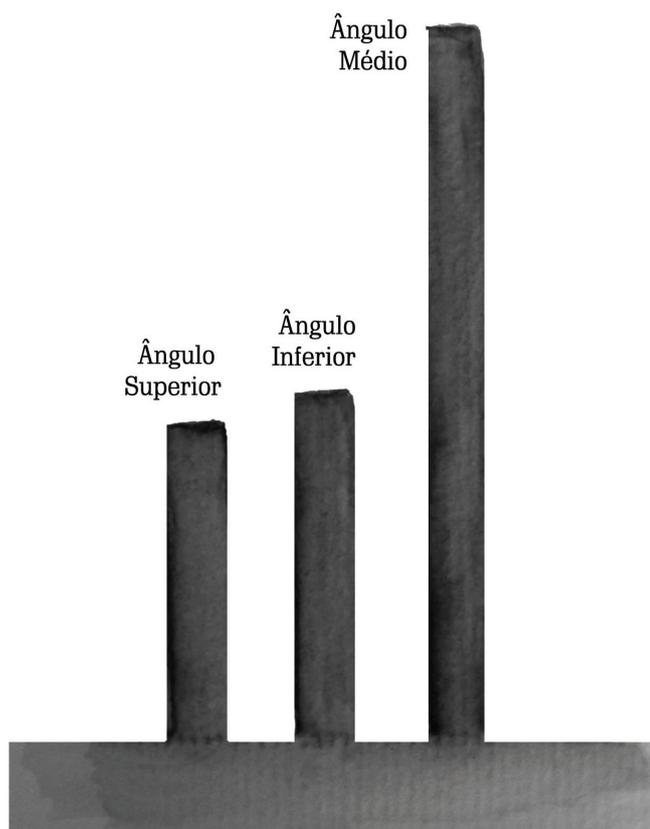
Além do plano, para correta interpretação dos quadros é necessário nos determos sobre mais um elemento: o ângulo de visão. É o ponto a partir do qual se observa a ação.

O primeiro ângulo, conhecido como superior, tem uma percentagem de aparição de 23%. O personagem é retratado como visto de cima pelo leitor, que vê o personagem acima do nível dos olhos. Equivale ao *ponglée* do cinema. Com percentagem equivalente, 24% de aparição, está o ângulo inferior, no qual o personagem é retratado de baixo para cima de forma que o leitor é colocado abaixo dos personagens. No cinema, esse ângulo é conhecido como *contra-ponglée*. Na obra há o predomínio do ângulo médio (53%). A cena ocorre na altura dos olhos do personagem, retransmitindo a mesma sensação de espaço para o leitor. Tem menor tom dramático que os demais.

Em *Blue Note* muitas vezes as diferenças de ângulos são sutis, provocando uma sensação de ambiguidade no leitor. A página 23 é um bom exemplo de ângulos misturados na mesma cena. Na parte superior da página, predomina o ângulo inferior, embora apresente a parte superior da mesa e, na parte inferior da página, temos a utilização do ângulo médio. Toda a transição ocorre sem a presença da sarjeta, o que torna ainda mais miscível o conteúdo da página.



Figura 94 – *Blue Note*, p. 23.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).



**Figura 95** – Gráfico representativo de ângulos.  
Fonte: a autora.

#### 6.4 Enquadramentos de falas e sons

O enquadramento da fala é realizado com o balão de voz,<sup>53</sup> cuja função é captar os sons e diálogos dos personagens. Com o desenvolvimento da utilização do balão, o contorno do som passou a ter uma função cada vez maior, contribuindo, especialmente, para o aprofundamento psicológico dos personagens e emprestando diferentes tons à narrativa e aos diálogos.

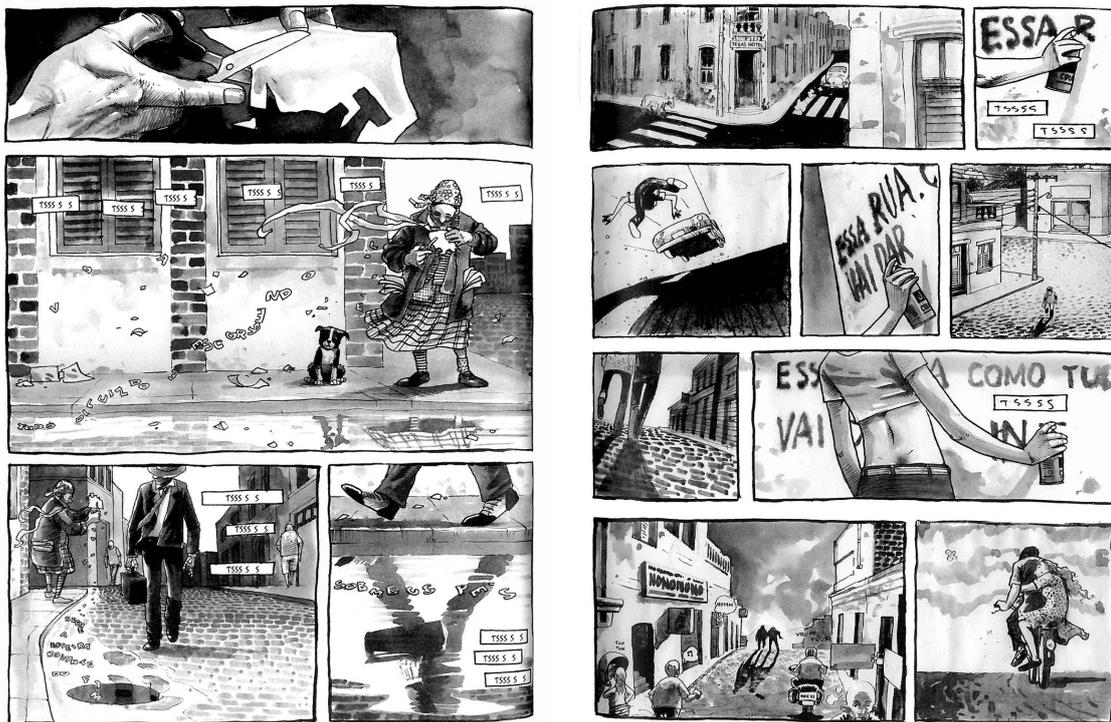
O enquadramento da fala envolve também o letramento dentro ou fora do balão. A escolha da letra cursiva ou mecânica, por exemplo, afeta as características da história. A escolha da letra pode ser consequência tanto do estilo do artista como da personalidade dos personagens envolvidos. Juntos, balão e letramento são complexificadores da história e dos personagens, anteriormente esboçados no argumento. O tipo de letra escolhido para representação da fala e do som pode indicar também o sentido das ações: o letramento feito

<sup>53</sup> A origem do balão de voz é anterior às histórias em quadrinhos, sendo encontrado em obras produzidas desde a Idade Média. Por ser um recurso bastante analisado em diversos textos, optamos por não aprofundar o tema neste trabalho. Para conhecer melhor a importância do balão e seus tipos, visite o livro *A linguagem dos quadrinhos*, 2014, p. 29.

à mão, por exemplo, costuma indicar maior aproximação psicológica com o personagem (SILVA, 2001, p. 5).

Embora o narrador se transmute durante a história, os recordatórios permanecem uniformes como que para enfatizar que o narrador continua sendo a mesma pessoa (relembre as várias facetas do narrador reveladas na página 40).

A onomatopeia,<sup>54</sup> como figura de linguagem que é, representa o som advindo de objetos e situações. Usada de forma criativa, é capaz de criar ritmo para histórias ou páginas nas quais aparece. *Blue Note* não é bem uma obra rica em onomatopeias, reservando o recurso para momentos nos quais traga trilha sonora ao ambiente. Interessantes exemplos da utilização desse recurso estão nas páginas 50 a 52. Nessa sequência, o trajeto feito a pé pelo personagem em silêncio tem seu *timing* marcado pelo barulho característico da lata de spray, que está sendo utilizado em outros requadros da página. Juntos, a onomatopeia e a versatilidade dos ângulos da ação apresentados na sequência enfatizam aspectos diferentes da realidade e transmitem uma certa cadência aos movimentos daquele momento enquanto o personagem caminha.



**Figura 96** – *Blue Note*, p. 50 e 51.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

<sup>54</sup> Devido à influência do cinema, por volta de 1920, os quadrinhos começaram a utilizar a onomatopeia para comunicar os sons. Com o aparecimento da TV, em 1943, seu uso foi intensificado. Para saber mais sobre esse recurso, visite o texto *Onomatopeia e mimesis no mangá*, de Sonia Bibe Luyten, disponível em: <<http://www.usp.br/revistausp/52/19-sonia.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2015.

Outro importante momento em que a onomatopeia é explorada está na sequência das páginas 93-94. Como se o personagem estivesse brincando de roleta russa, a cada requadro ele aponta a arma para uma parte diferente de seu corpo (cabeça, mandíbula e boca), e cada ângulo vem acompanhado da onomatopeia “click”, criando suspense, dando margem para o leitor duvidar se o tiro fatal realmente ocorreu. A forma estratégica com a qual a onomatopeia é utilizada, inclusive tecendo um paralelo com a onomatopeia “play” para indicar a simultaneidade da ação com a música que toca, leva o leitor a uma constante gradação narrativa de modo a induzi-lo a sentir o aumento da tensão do momento que, de fato, culmina com o suicídio do personagem, representado por uma sequência de cinco *splash pages*.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> *Splash page* é a página composta por uma única cena que a ocupa inteira. Antigamente costumava ser a página inicial de uma HQ, a qual continha os créditos dos autores e uma cena icônica da história em mãos. Atualmente é utilizada em qualquer momento da história para enfatizar uma cena ou momento importante da narrativa. Tem grande peso emocional e visual.



Figura 97 – Blue Note, p. 93.

Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 98 – Blue Note, p. 94.  
 Fonte: Shiko; Biu (2007).



Figura 99 – *Blue Note*, p. 95.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).

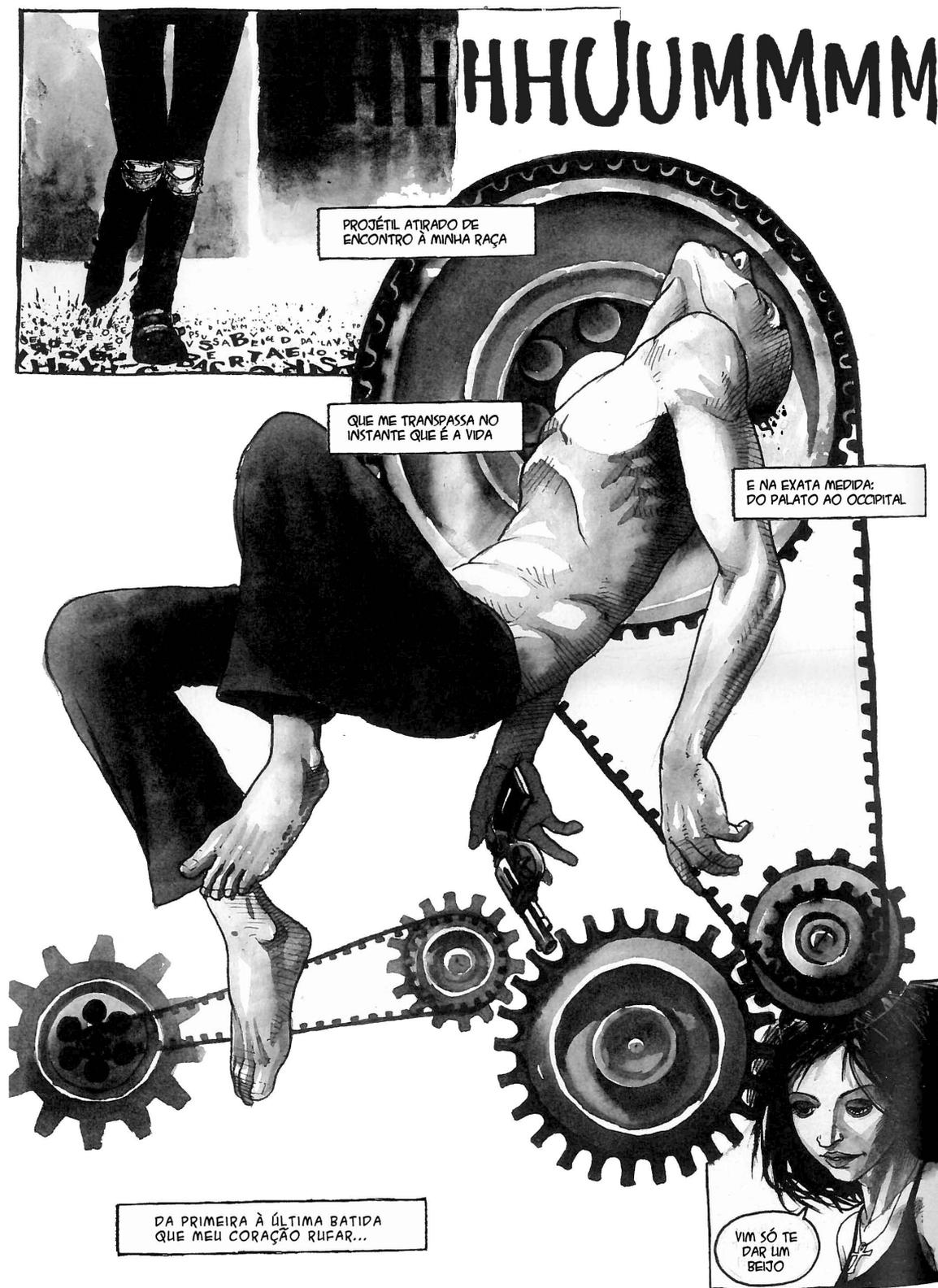


Figura 100 – *Blue Note*, p. 96.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 101 – *Blue Note*, p. 97.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 102 – *Blue Note*, p. 98.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).

## 6.5 Páginas e requadros

Como bem sabemos, histórias em quadrinhos são compostas por requadros e a ausência deles também é importante para a leitura. Os requadros são as margens que delimitam a cena e podem ser utilizados de diversos modos: em forma de nuvem para indicar uma lembrança, dentado para indicar um grito ou emoção, inclinado, com diferentes tamanhos ou mesmo ausente.<sup>56</sup> Cada formato de requadro traz uma carga informativa que complementa a atmosfera da história contada. A combinação de requadros compõem a página e a composição da página também auxilia no desenvolvimento da história. Roteiristas e desenhistas pensam a página – o conjunto de requadros – como parte integrante da história, que vai auxiliar na transmissão de informação para o leitor, criar uma atmosfera para ambientar a história, indicar passagens de tempo e estados de espírito e o que mais o autor pretender passar para o leitor. Eisner (2012. p. 45) explica:

O formato (ou ausência) do requadro dá a ele a possibilidade de se tornar mais do que apenas um elemento do cenário em que a ação se passa: ele pode passar a fazer parte da história em si. Pode expressar um pouco da dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para atmosfera da página como um todo.

*Blue Note* mostrou-se um bom exemplo de como os requadros podem ser trabalhados e destaca-se por quase não repetir a mesma composição de requadros por página,<sup>57</sup> a não ser quando para auxiliar a apresentação de determinada cena, como ocorre nas páginas 84 e 85. Os requadros largos e uniformes dessas páginas contribuem para nos passar a sensação de vazio, amplitude dos canaviais, solidão e culmina com os dois personagens cruzando-se, provocando mútua interferência em suas realidades. Vejamos:

---

<sup>56</sup> Para conhecer melhor todas as possibilidades e tipos de requadros, assim como sua capacidade de composição da página, veja o capítulo 4, O Quadrinho, do livro *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner (2012, p. 39-102).

<sup>57</sup> Nos anexos do trabalho, encontram-se disponíveis todos os requadros distribuídos em cada página de *Blue Note*.



**Figura 103** – *Blue Note*, p. 84 e 85.  
Fonte: Shiko; Biu (2007).

Esse romance gráfico também é caracterizado por utilizar bastante o recurso da ausência de requadro ou da interferência de um requadro no próximo, algumas vezes como forma de transição de assunto abordado. Ambos os recursos, na história, contribuem para enfatizar a ideia de realidades múltiplas e simultaneidade temporal. Veja, por exemplo, a transformação da coruja em *Jeff* na página 30.



Figura 104 – Blue Note, p. 30.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

Os três primeiros requadros dessa página apresentam oficialmente uma personagem já introduzida no quadro simultâneo da página 11. A sobreposição desses requadros mostra a perspectiva da coruja em relação à sua nova presa e favorece a harmonização da sequência com os outros três requadros da parte inferior da página. O quinto quadro, localizado entre outros dois e simultaneamente ao fundo deles, enfatiza a velocidade da sequência, destaca a relevância da ação, favorece a harmonização dos recordatórios, causa um pouco de suspense e dá indícios da personalidade do personagem em destaque pela leitura de sua expressão corporal e seu olhar. O *superclose* do primeiro quadro gera dramaticidade à cena. Esse recurso é utilizado em diversos outros momentos da história, sempre enfatizando a importância de uma ação. De forma não convencional na arte sequencial, essa página, sutilmente, traz várias informações importantes para o leitor ao mesmo tempo que explora a diagramação.

Ainda em relação à diversidade da disposição de requadros por página de *Blue Note*, destaque para a sequência entre as páginas 20 e 23, nas quais, por meio da combinação de texto e desenhos, assistimos à noite chegar a Rio Tinto a partir do leite derramado sobre a mesa da cozinha. Os autores utilizaram a página para se comunicar por metáforas. A sequência termina com o quadro superior dissolvendo sobre o inferior como uma noite que cai. Embora seja uma parte do todo composto pela história em si, a página é utilizada como unidade de contenção, assim como o quadro (EISNER, 2012, p. 65).



Figura 105 – Blue Note, p. 20-23.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).

Mais um detalhe importante a respeito da ausência do requadro em *Blue Note* é a presença de *splash pages*. Essas páginas servem para marcar um momento importante da

narrativa e costumam ser desprovidas de requadros ou sarjetas. Em *Blue Note* temos 25 páginas desse tipo, o que representa quase 24% da obra, uma porcentagem normalmente alta para HQs, já que esse é um recurso bastante indiscreto, que ocupa muito tempo e espaço da história. Na obra em questão, as *splash pages* aparecem em maior sequência no final, quando a história já está prestes a terminar. Por meio das *splash pages*, com colagens e repetição de detalhes de requadros anteriores, as últimas páginas do gibi narram o que se passa na cabeça do personagem no momento do suicídio. A mistura de informações e a retrospectiva de momentos importantes da vida, como se acredita acontecer na iminência da morte, retratam a morte do personagem, o final da história e o subconsciente do narrador que vai se retirando por meio do texto. Para McCloud (2005, p. 91), são as propriedades de unificação do desenho que nos deixam conscientes da página como um todo, e não seus componentes individuais. Observe as páginas finais de *Blue Note*:



Figura 106 – *Blue Note*, p. 102.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 107 – *Blue Note*, p. 103.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).



**Figura 108** – *Blue Note*, p. 104.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).



Figura 109 – *Blue Note*, p. 105.  
Fonte: Shiko; Bui (2007).

## 6.6 Linguagem moderna

De acordo com Santos (2015, p. 33), os artistas contemporâneos superaram convenções estabelecidas pelos códigos dos quadrinhos inserindo, entre outros, recursos metalinguísticos e intertextuais. Esse autor considera que há três formas de inovar na linguagem consolidada das histórias em quadrinhos: através da metalinguagem,<sup>58</sup> da intertextualidade ou da metaficção.

A intertextualidade é bastante explorada na obra. Ocorre sempre que um personagem cita, contracena ou parodia com personagens de outras histórias. Conforme pudemos explorar no início desse capítulo, *Blue Note* faz algumas interligações com outras histórias em quadrinhos (*Sandman*; *Calvin and Hobbes*) ou advindas de meios de comunicação diferentes, como cinema (*Amarelo manga*; *Cinemas, aspirinas e urubus*) e televisão (*Mickey Mouse*). Na esfera musical, contracena com os discos *Blue Train* e *Tim Maia*, músicas das bandas The Beatles e Os Replicantes. No campo da literatura, cita os clássicos Saramago, Kafka e Dostoiévski diluídos em diálogo. Observe:

---

<sup>58</sup> A metalinguagem consiste na utilização de algum elemento da própria semântica dos quadrinhos para comunicar dentro dele. Seria algo como interagir com o balão de voz ou as linhas do requadro. Esse recurso não é utilizado em *Blue Note*. Para melhor entender o conceito de metalinguagem aplicado às HQs, leia o texto Metalinguagem – quando as HQs conversam com você, de Alexandre Callari, disponível em <<http://pipocaenanquim.com.br/sem-categoria/metalinguagem-%E2%80%93-quando-as-hqs-conversam-com-voce/>>. Acesso: 17 nov. 2015.



Figura 110 – *Blue Note*, p. 78.  
 Fonte: Shiko; Bui (2007).

No que toca à metaficção como recurso de inovação da linguagem nas histórias em quadrinhos, *Blue Note* apresenta algumas passagens. A metaficção está presente quando o personagem demonstra consciência de sua verdadeira situação ficcional, conversando com o leitor ou autor e ciente de sua narrativa.

Logo no início do romance gráfico, o personagem comunica-se com leitor, demonstrando plena consciência de sua localização e das razões pelas quais deseja sair daquela cidade. Depois dessa apresentação, o personagem não aparece mais conversando diretamente com leitor. Ele torna-se narrador e, como tal, dilui-se na história, emprestando a fala em primeira pessoa para outros personagens-narradores, todos Biu, que “queria mesmo era estar em Mangureira, 43”.

### 6.7 Fim da história

*Blue Note* não é um quadrinho convencional. Não se baseia no estilo tradicional de fazer quadrinhos: narrativa linear, personagens bem-definidos, herói *versus* vilão, contraponto amoroso, final feliz etc. É um exercício de linguagem que trata de realidades paralelas.

Também não faz parte de um estilo consolidado dentro dos quadrinhos nacionais. Por tudo isso é chamado de quadrinho experimental. Ele não é um retrato da maioria, ele é um trabalho que trilha um caminho ainda pouco explorado no Brasil.

A importância de analisá-lo está em termos um exemplar do quadrinho nacional dissecado em sua estrutura narrativa. Buscamos aqui entender suas referências, os recursos utilizados, a linguagem, a estruturação dos quadros e as formas de representação de tempo e espaço narrativos. É uma história difícil de compreender sem reflexão. Quadrinhos desenvolvidos dessa forma tornam a leitura da arte sequencial uma experiência obsessiva, porque nos obrigam a ler nas entrelinhas, a deduzir informações e confrontá-las.

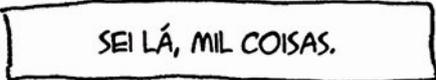
Durante a análise, observamos que *Blue Note* é um quadrinho diferente dos modelos americano e europeu, pois não há o predomínio de transições do tipo ação para ação. É uma história em que predomina o olho migratório sobre a cena, os personagens e os lugares, característico da transição aspecto para aspecto. As ideias são materializadas em desenhos e com o recurso da colagem para indicar sensações de confusão, desespero ou serenidade.

De forma atípica para a narrativa sequencial, há o predomínio da combinação paralela, ou seja, as palavras e imagens seguem cursos diferentes. Aqui, é possível traçar

um paralelo com o mangá, visto que seu mercado e cultura são diferenciados do modelo ocidental – baseado na narrativa mais direta e menos reflexiva e mercado imediatista de produção de HQs – permitem que os quadros sejam explorados com calma e experimentem mais. No entanto, mangás costumam ser produzidos dentro de uma lógica diferenciada da que ocorre no Brasil. No Japão as histórias são longas, publicadas em vários volumes num longo espaço de tempo. Em *Blue Note* nós temos os mesmos recursos sendo explorados, porém, num espaço de tempo muito menor: um romance gráfico de 114 páginas. Além, claro, do estilo dos desenhos, que não condiz com o estilo japonês.

Em relação aos planos e enquadramentos utilizados, verificamos a predominância do plano detalhe e do ângulo médio. Em relação ao aproveitamento do tempo, temos simultaneidade de ações interligadas. Em apenas uma página é possível observarmos acontecimentos diferentes evoluindo. Até o momento, tal recurso não foi muito explorado nos quadrinhos brasileiros. Para enfatizar o tempo simultâneo, *Blue Note* segue mesclando ângulos e requadros na mesma imagem, muitas vezes abdicando da sarjeta. Essa é sua forma narrativa de mexer com a realidade do leitor, de confundir e provocar a leitura do tempo. Realidade paralela e física quântica são representadas por intermédio da experimentação narrativa, mas não são diretamente mencionadas na obra. Tal abordagem não é representativa de maioria na produção de quadrinhos brasileiros e apresenta nova forma de experimentar quadrinhos por aqui.

# EPÍLOGO



SEI LÁ, MIL COISAS.

*Os quadrinhos levam a gente numa dança silenciosa de que é visto e não visto. O visível e o invisível. Esta dança é exclusiva dos quadrinhos. Nenhuma outra arte oferece tanto ao seu público e exige tanto dele.*

Scott McCloud (2005, p. 92)

Dentro das histórias em quadrinhos cabem muitos assuntos. Mediante imagem e texto, é possível abordar diversos temas, acontecimentos e sentimentos. Essa circunstância é bem oportuna para o método cartográfico. Com a cartografia, percorremos diversos caminhos na busca de uma melhor compreensão do nosso objeto.

Para compreendermos melhor qualquer mídia, é importante separar os diversos gêneros e formatos considerando seu marco temporal, pois cada configuração editorial é reflexo de um contexto histórico-social. O peso de cada gênero e cada formato é diferente de acordo com o período que estudamos. No caso das HQS, a produção é vasta e dinâmica. Tanto assim que o próprio conceito de romance gráfico alterou-se ao longo dos anos.

Antes tido como material necessariamente adulto, a *graphic novel* atual pode abarcar material infantojuvenil sem dificuldades, dependendo apenas da intenção do autor ou da editora.

Em contrapartida, diversos formatos de arte sequencial vêm sendo consideradas *graphic novel*, tão logo não se saiba onde encaixar um novo material. E essa circunstância tem contribuído para provocar as mudanças na definição original do termo.

Assim, algumas características devem ser adicionadas à noção de histórias em quadrinhos para identificar um romance gráfico, sendo a primeira delas a intenção do autor. O romance gráfico surge, inicialmente, com a construção de uma história fechada, seja publicada em capítulos, seja em volumes, seja em edições. O autor e os editores, se existirem, definem o tipo de história que querem contar e em qual formato vão produzi-la, muito embora esse formato possa ser alterado posteriormente. Por exemplo, uma história com capítulos independentes não é uma *graphic novel*; no entanto, se esses capítulos juntos possuem um fio condutor que os une formando uma história maior, então podemos estar diante de uma *graphic novel*, se assim o desejarem os seus produtores. Portanto, é considerada uma *graphic novel* aquela história que tem começo, meio e fim, nos moldes de um romance de forma gráfico-literária.

Sendo um objeto independente, porém, composto por características semelhantes ao romance literário, espera-se que o romance gráfico nos traga desenvolvimento dos personagens e de sua psicologia. De modo aprofundado, espera-se discutir as problemáticas propostas pela narrativa. O núcleo fixo de personagens e a criação de uma ambientação sólida para contar uma história em quadrinhos também caracterizam o formato.

Quanto aos estilos, um romance gráfico pode abordar vários temas (terror, suspense, comédia, western, ficção científica etc), ser autobiográfico, jornalístico, experimental, mudo,

colorido, preto e branco etc. O que predomina é a questão da edição, da arte e do roteiro bem-cuidados, visando um público mais exigente.

O preço é variável de acordo com o material, o tipo de edição, a disponibilidade, o reconhecimento do autor, a qualidade do papel utilizado na edição ou outra variante. Por isso, essa não é uma característica apta para definir o termo. Da mesma forma, não se pode atribuir como peculiaridade ou traço distintivo o local onde pode ser encontrado tal material, já que, a despeito das seções especializadas das livrarias, sua localização tem sido cada vez mais abrangente, envolvendo diversos outros ambientes, como feiras, *geek stores*, sites ou a venda direta realizada pelo autor.

A chegada das plataformas de financiamento coletivo teve importância fundamental para a proliferação do formato como mercadoria, visto a compatibilidade desse tipo de produção gráfica com a relação comercial proporcionada por esses sites. Ainda, para o artista, existem vantagens de publicar no formato *graphic novel*, como, por exemplo, a certeza de ter uma obra finalizada, um prazo mais maleável que aqueles disponibilizados às revistas seriadas, custos de produção fixos e a possibilidade de iniciar um novo trabalho certo de ter concluído o anterior, apenas o retomando se interessante for.

No Brasil, a respeito do romance gráfico atual, predominam as histórias construídas sobre características do mundo real ou de personagens possíveis, com conflitos cotidianos e existenciais. A incidência de histórias fantásticas, terror e super-heróis é consideravelmente baixa.

Por fim, é preciso responder às perguntas: “Qual o objetivo do autor com a história?”; “Qual o contrato que ele tem com o leitor?”; “Que tipo de história se comprometeu a escrever?”. A contextualização da obra, mais do que a mera utilização aleatória da nomenclatura, é que define o tipo de quadrinho diante do qual nos encontramos. Ademais, os quadrinhos são um meio de representação artística que cada vez mais tem sua validade reconhecida e isso é consequência, ente outras coisas, da seriedade com a que muitos autores produzem arte sequencial. Como meio, as HQS são espaço para reflexão, crítica, filosofia, aventura, diversão, problemática, jornalismo e assim por diante. Até o momento, os quadrinhos seguem sem fronteiras, sempre desbravando novos formatos narrativos e novas abordagens, sejam físicas, virtuais ou existenciais.

No papel de leitores, nos regozijamos com cada nova descoberta do meio. Independente de rótulos, as HQs se metamorfoseiam, desbravam novos caminhos e experimentalismos. Na longa busca pelo seu reconhecimento como forma artística autônoma, desbrava, mas também reinventa antigas fórmulas de contar histórias. É

animador quando um gênero com o qual nos identificamos se desenvolve, nos surpreende. No Brasil, a última década foi efervescente. As *graphic novels* conquistaram terreno no mercado, nas prateleiras das livrarias, na cena independente. Desenvolveram tentáculos que agora se espalharam por diferentes zonas do conhecimento humano, atingiram mais pessoas, diversificaram ainda mais o conteúdo. Hoje pensamos a arte sequencial sob as mais diversas óticas, sem submetê-la aos princípios próprios do cinema ou da literatura, como feito outrora.

Nem de longe esse trabalho cobriu todos os aspectos do desenvolvimento da *graphic novel* no Brasil. Apenas geramos mais um espaço de reflexão a ser levado adiante por estudos vindouros. E que venham novas descobertas, novos reconhecimentos. A espiral da arte sequencial continua em movimento.

## REFERÊNCIAS

## Livros

AIZEN, Naumin. Uma saga: a difusão da literatura em quadrinhos no Brasil. In: MOYA, A.; CIRNE, M. (Org.); AIZEN, Naumin; BARROS, Otacílio d'Assunção. *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Fundação Biblioteca Nacional, 2002. p. 100-119.

ARISTÓTELES. Poética. In: \_\_\_\_\_. *Aristóteles*. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 2004.

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

BARTHES, R. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: \_\_\_\_\_. *Análise estrutural da narrativa*. Pesquisas semiológicas. Petrópolis: Vozes, 1973. Cap. 2, p. 19-60.

CARPA, F. *O tao da física. Um paralelo entre a física moderna e o misticismo oriental*. São Paulo: Cultrix, 2008.

CIRNE, M. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1972.

\_\_\_\_\_. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Ed. Europa: FUNARTE, 1990.

\_\_\_\_\_. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1972.

COMPARATO, D. *Da criação ao roteiro: teoria e prática*. São Paulo: Summus, 2009.

DELEUZE, Guilles. *Mil Platôs. Capitalismo e esquizofrenia*. v. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

\_\_\_\_\_. *El superhombre de masas*. Barcelona: Debolsillo, 2012.

EISNER, W. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2013.

\_\_\_\_\_. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FABRIS, A. *Tendências do livro de artista no Brasil*. São Paulo: Editora do CCSP, 1985.

FIELD, S. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GARCÍA, S. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GOIDANICH, H. C. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 2011.

GROENSTEEN, T. *Histórias em quadrinhos: essa desconhecida arte popular*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

- GUATTARI, Félix. *Micropolítica: cartografias do desejo*. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.
- GOETHE, J. W. *Fausto*. São Paulo: Martin Claret, 2002.
- JUNIOR, G. *Biblioteca dos quadrinhos*. São Paulo: Opera Graphica, 2006.
- MARCUSCHI, L. A. *Gêneros textuais: definição e funcionalidade*. In: DIONÍSIO, A. P. *Gêneros textuais e ensino*. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. P. 19-38.
- MAZUR, D. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
- MENDONÇA, M. R. de S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, A. P. *Gêneros textuais e ensino*. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. P. 209-224.
- MCCLLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.
- MOISÉS, M. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 2004.
- MORRISON, Grant. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012.
- MOYA, A. de. *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977.
- MOYA, A.; BARROS, O. C. D. Edições maravilhosas: as adaptações literárias em quadrinhos. In: MOYA, A.; CIRNE, M. (Org.); AIZEN, Naumin; BARROS, Otacílio d'Assunção. *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Fundação Biblioteca Nacional, 2002. p. 38-39.
- MOYA, A.; CIRNE, M. (Org.); AIZEN, Naumin; BARROS, Otacílio d'Assunção. *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Fundação Biblioteca Nacional, 2002.
- O'NEIL, D. *Guia oficial DC Comics. Roteiros*. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2005.
- PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liana da. *Pistas do método da cartografia: pesquisa, intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- PATATI, C. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- RAMOS, P. *Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos brasileiros*. São Paulo: Devir, 2012.

ROMÁN, G. *Literatura da imagem*. Rio de Janeiro: SALVAT Editora do Brasil, 1979.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. (Org.). *A história em quadrinhos no Brasil: análise, evolução e mercado*. São Paulo: Laços, 2011.

TODOROV, T. Análise estrutural da narrativa. In: \_\_\_\_\_. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2004. Parte II. Cap. 4, p. 79-89.

\_\_\_\_\_. *Os dois princípios da narrativa*. In: \_\_\_\_\_. *Os gêneros do discurso*. São Paulo: Martins Fontes, 1980. Parte II, p. 61-74.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. (Org.). *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2015.

ZOURABICHVILI, F. *O vocabulário de Deleuze*. Rio de Janeiro: Centro interdisciplinar de estudos em novas tecnologias e informação, 2004.

### Artigos e outros textos

AMORIM, N. M. Ramificações da arte sequencial: pontos de interseção (ou não) das histórias em quadrinhos com a literatura. In: II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos, 2011, Brasília. *Anais eletrônicos...* Brasília: UnB, 2011. Disponível em: <[http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2011/naiana\\_amorim.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/naiana_amorim.pdf)>.

BARRERO, Manuel. *La novela gráfica*. Perversión genérica de una etiqueta editorial. Disponível em: <http://www.literaturas.com/v010/sec0721/suplemento/Articulo8diciembre.html>. Acesso em: 17 set. 2014.

BARROSO, F. A. Quadrinizar a literatura ou literaturizar o quadrinho? In: Clássicos em HQ. São Paulo: Peirópolis, 2013.

CAMPBELL, Eddie. *El manifiesto de la Novela Gráfica*. Disponível em: <<http://www.68revoluciones.com/?p=450>>. Acesso em: 17 set. 2014.

COSTA, L. P. A. *O alienista, de Fábio Moon e Gabriel Bá: uma análise do discurso quadrinístico*. Dissertação de mestrado. Viçosa: Universidade Federal de Viçosa, 2013. 213 p.

FERREIRA, E. M. A. *A novela gráfica como releitura do Bildungsroman: emancipação da imagem, do feminino e da infância no texto em quadrinhos*. Intersemiose. Revista Digital. Ano II, N. 03 | Jan/Jun 2013.

JOAQUIM, Sílvia Carvalho de Almeida. *O pioneirismo de Memória de elefante como graphic novel autobiográfica brasileira*. Dissertação de mestrado. São Caetano do Sul: Universidade Municipal de São Caetano do Sul, 2015. 119 p.

KÜMMEL, B. C. O herói problemático, enquadrado: Jimmy Corrigan e Asterios Polyp. In: II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos, 2011, Brasília. *Anais eletrônicos...* Brasília: UnB, 2011.

MOORE, Alan. *Como escrever histórias em quadrinhos*. Tradução: J. M. Trevisan. Publicado originalmente em *The Comics Journal* #119 (jan. 1988), #120 (mar.1988) e #121 (abr. 1988).

POSTAL, R. Cachalote e o incômodo heroísmo de sobreviver. In: II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos, 2011, Brasília. *Anais eletrônicos...* Brasília: UnB, 2011. Disponível em: [http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2011/ricardo\\_postal.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/ricardo_postal.pdf)

RAMOS, P.; FERREIRA, D. *Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico?* Terminologias distintas para um mesmo rótulo. Disponível em: <[http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2011/paulo\\_amos\\_diego\\_figueira.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/paulo_amos_diego_figueira.pdf)>. Acesso em: 19 nov. 2014.

SANTOS, R. E. dos e NETO, E. S. *Narrativas gráficas como expressões do ser humano*. Trama disciplinar, ano 01, vol. 2, 2010.

SIMÕES, D. M. P. *Lector in fabula: reflexões sobre interpretação*. UERJ. Disponível em: <<http://www.darciliasimoes.pro.br/Textos/docs/texto44.pdf>>. Acesso em: 16 dez. 2014.

SILVEIRA, G. L. B., *Os balões n'O Tico-Tico: esqueceram de desenhar?* Disponível em: <<http://revistadigital.unibarretos.net/index.php/historia/article/view/19/20>>. Acesso em: 29 set. 2015.

SILVA, N. M. Elementos para a análise das histórias em quadrinhos. INTERCOM. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. Campo grande: 2001.

VERGUEIRO, W. O formatinho está morto! Longa vida ao formatinho! *Omelete*. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/o-formatinho-esta-morto-longa-vida-ao-formatinho/>> Acesso em: 25 dez. 2014.

VIGNA, Elvira. *Os sons das palavras: possibilidades e limites da novela gráfica*. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea, n. 37. Brasília, jan.-jun. 2011, p. 105-122.

### **Histórias em quadrinhos**

AGUIAR, J; BISCAIA FILHO, P. RIBATSKI, DW. *Vigor mortis comics*. Campinas: Zarabatana Books, 2011.

BEYRUTH, D. *Bando de dois*. Campinas: Zarabatana Books, 2011.

BEYRUTH, D. *Astronauta: magnetar*. Barueri: Panini, 2012.

BÁ et al. *Pixu*. São Paulo: Devir, 2009.

BIU. *Aparecida blues*. Rio de Janeiro: E. de M. Vieira, 2011.

- BECHDEL, A. *Fun home: uma tragicomédia em família*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.
- BROWN, C. *Pagando por sexo*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- BURNS, C. *Black hole: introdução à biologia*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Black hole: o fim*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008.
- CAETO. *Memória de elefante*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- CAFAGGI, V. *Turma da Mônica: laços*. São Paulo: Panini, 2013.
- CAMPOS, Rogério de (Org.). *Animal*. São Paulo: VHD Diffusion, 1988.
- CLOWES, D. *The complete Eightball*. Seattle, Washington: Fantagraphics Books, 2015.
- COSTA, M. *A vida de Jonas*. Campinas: Zarabatana Books, 2014.
- COUTINHO, R. *Cachalote*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- CRUZ, R. *Xampu lovely losers*. São Paulo: Devir, 2010.
- DELISLE, G. *Crônicas Birmanesas*. Campinas: Zarabatana, 2009a.
- \_\_\_\_\_. *Crônicas de Jerusalém*. Campinas: Zarabatana, 2012.
- \_\_\_\_\_. *Pyongyang: uma viagem à Coreia do Norte*. Campinas: Zarabatana, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Shenzhen: uma viagem à China*. Campinas: Zarabatana, 2009b.
- DUARTE, G. *Birds*. Independente, 2011.
- \_\_\_\_\_. *Monstros!* São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- EISNER, W. *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*. Prefácio. São Paulo: Devir, 2007.
- GUAZZELLI FILHO, E. *O primeiro dia*. Rio de Janeiro: Casa 21, 2007.
- GRAMPÁ, R. *Mesmo delivery*. Rio de Janeiro: Desiderata, 2008.
- GUIBERT, E; LEFÈVRE, D.; LEMERCIER, F. *O fotógrafo: v. 1*. São Paulo: Conrad, 2010.
- HARKHAM, S. *Pobre marinheiro*. São José do Rio Preto: Balão Editorial, 2013.
- LYRA, F. *Menina infinito*. Rio de Janeiro: Desiderata, 2008.
- MARCATTI. *A relíquia*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil: 2007.

- MASSARI, Fábio; THOMÉ, Luciano. *Malcolm*. São Paulo: Ideal, 2014.
- MAZZUCHELLI, D. *Asterios Polyp*. New York: Pantheon Books, 2009.
- MELITE, L. M. *Desistência do azul*. Campinas: Zarabatana Books, 2012.
- MOON, F. *Daytripper*. Barueri: Panini Books, 2011.
- MORALEZ, R. *Peixe peludo*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.
- MUTARELLI, L. *Transsubstanciação*. São Paulo: Devir, 2001.
- OLIVEIRA, J. *Guerra do reino divino*. São Paulo: Hedra, 2001.
- QUINTANILHA, M. *Almas públicas*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011.
- \_\_\_\_\_. *Fealdade de Fabiano Gorila*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Sábado dos meus amores*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Tungstênio*. São Paulo: Veneta, 2014.
- SACCO, J. *Notas sobre gaza*. Prefácio. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Palestina*. Prefácio. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011.
- SALLES, L. *O quarto vivente*. Araraquara: Ed. do Autor, 2013.
- SARAVÁ, M. *Aos cuidados de Rafaela*. Campinas: Zarabatana Books, 2014.
- SATRAPI, M. *Persépolis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- SENLE, C; SCHALL, G. *Moschitto*. [s.l.]: Fictícia, 2013.
- SHIKO; BIU. *Blue note*. João Pessoa: Independente, 2007.
- SILVA JÚNIOR, Gonçalo; SHIMAMOTO, Júlio. *Claustrofobia*: São Paulo: Devir, 2004.
- SPIEGELMAN, A. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- SRBEK, W. *Estórias gerais*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.
- SCHWARCZ, L. M.; SPACCA. *Dom João Carioca*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- THOMPSON, C. *Retalhos: um romance ilustrado*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- WARE, C. *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

\_\_\_\_\_. *Building Stores*. New York: Pantheon Books, 2012.

## Sites

AUDACI JÚNIOR, J. Aos cuidados de Rafaela. 25 jul. 2014. *Universo HQ*. Disponível em: <<http://www.universohq.com/reviews/aos-cuidados-de-rafaela/>>. Acesso em: 17 out. 2015.

BÁ, Gabriel. A marca do mal ou de onde veio o Pixu. *Blog do Fábio Moon e do Gabriel Bá*. 29 set. 2009. Disponível em: <[http://10paezinhos.blog.uol.com.br/arch2009-09-01\\_2009-09-30.html](http://10paezinhos.blog.uol.com.br/arch2009-09-01_2009-09-30.html)>. Acesso em: 6 out. 2015.

CALLARI, Alexandre. Metalinguagem: quando as HQs conversam com você. *Pipoca e nanquim*. 14 abr. 2011. Disponível em: <<http://pipocaenanquim.com.br/sem-categoria/metalinguagem-%E2%80%93-quando-as-hqs-conversam-com-voce/>> Acesso em: 17 nov. 2015.

CARNEIRO, Luiz Orlando. Blue Note Records: 75 anos gravando a nata do jazz. *Clube do Jazz*. 16 jan. 2014. Disponível em: <[http://www.clubedejazz.com.br/noticias/noticia.php?noticia\\_id=1315](http://www.clubedejazz.com.br/noticias/noticia.php?noticia_id=1315)>. Acesso em: 6 nov. 2015.

CASADO, Pablo. Em números: o papel do Catarse na viabilização dos quadrinhos brasileiros. 2 out. 2015. Pablo Casado – site oficial. Disponível em: <<http://pablocasado.net/2015/10/02/em-numeros-o-papel-do-catarse-na-viabilizacao-dos-quadrinhos-brasileiros/>>. Acesso em: 19 out. 2015.

CATARSE. *Financiamento coletivo de quadrinhos*. Disponível em: <<http://pablocasado.net/wp-content/uploads/2015/10/Financiamento-Coletivo-de-Quadrinhos-Catarse.pdf>>. Acesso em: 19 out. 2015.

COMPANHIA DAS LETRAS. Site oficial da editora. Disponível em: <<http://www.companhiadasletras.com.br/>>. Acesso em: 04 dez. 2015.

CONEXÃO COMIX. Dos livros para as HQs. Disponível em: <<http://blog.comix.com.br/dos-livros-para-as-hq%E2%80%99s/#>>. Acesso em: 04 dez. 2015.

CORAGEM, Hamilton. Blues? O que é isto?. *Caleidoscópio*: portal cultural. Disponível em: <<http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/musica/blues/o-que-e-o-blues.html>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

COSTA, Caio. Universo HQ e Catarse estabelecem parceria para divulgação de projetos de quadrinhos. *Catarse*. 14 ago. 2015. Disponível em: <<http://blog.catarse.me/crowdfunding-quadrinhos/>>. Acesso em: 19 out. 2015.

DANIEL CLOWES. Site oficial. Disponível em: <<http://www.danielclowes.com>>. Acesso em: 13 out. 2014.

DESCOMPLICANDO A MÚSICA. Disponível em: <<http://www.descomplicandoamusica.com/>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

EDITORA ÁTICA. Disponível em: <<http://www.atica.com.br/SitePages/Colecao.aspx?cdColecao=376>>. Acesso em: 04 dez. 2015.

EDITORA JBC. *Mangás JBC*. Disponível em: <<http://www.editorajbc.com.br/mangas/>>. Acesso em: 5 out. 2015.

ESCALA EDUCACIONAL. Literatura juvenil. Site oficial. Disponível em: <<http://www.escalaeducacional.com.br/livrosLiteratJuvenil.asp>>. Acesso em: 04 dez. 2015.

GOMIDE, Emiliano. O truque dos solos de blues: a blue note. *Guitar Coast*. 1 abr. 2014. Disponível em: <<http://www.guitarcoast.com/2014/04/o-truque-dos-solos-de-blues-blue-note.html>>. Acesso em: 12 nov. 2015.

GUY DELISLE. Site oficial. *Beyrouth*. 18 dez. 2015. Disponível em: <<http://www.guydelisle.com/>>. Acesso em: 29 nov. 2014.

GUIA DOS QUADRINHOS. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

GUSTAVO DUARTE BLOG. Disponível em: <[www.gustavoduarte.com.br](http://www.gustavoduarte.com.br)>. Acesso em: 4 dez. 2015.

HONORATO, Eudes. Revista Animal completa. *Onomatopeia Digital*. 29 fev. 2012. Disponível em: <<http://aspasnoir.blogspot.com.br/2012/02/revista-animal-completa.html>>. Acesso em: 01 out. 2015.

KHRUSTALEVA, Anna. Os 13 anos da catástrofe do submarino Kursk. *Sputnik News*. 12 ago. 2013. Disponível em: <[http://br.sputniknews.com/portuguese.ruvr.ru/2013\\_08\\_12/os-13-anos-da-catastrofe-do-submarino-kursk-0036/](http://br.sputniknews.com/portuguese.ruvr.ru/2013_08_12/os-13-anos-da-catastrofe-do-submarino-kursk-0036/)>. Acesso em: 6 nov. 2015.

LIBER. *Desgraçados*. 30 jan. 2013. Disponível em: <<http://liberland.blogspot.com.br/2013/01/desgracados.html>>. Acesso em: 29 set. 2015.

LIVRARIA CULTURA. *A confluência da forquilha* (item à venda). Disponível em: <<http://www.livrariacultura.com.br/p/a-confluencia-da-forquilha-603982>>. Acesso em: 29 set. 2015.

LOPES, André Rafaini. Blue Note, a balada de Rio Tinto. *Facadax*. 2 fev. 2007. Disponível em: <<http://facadax.com/2007/02/02/blue-note-a-balada-de-rio-tinto/>>. Acesso em: 6 nov. 2015.

MOURA, Pedro. *Manifesto (revisto) do "Romance Gráfico", de Eddie Campbell*. Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com.br/2006/04/manifesto-revisto-do-romance-grfico-de.html>>. Acesso em: 15 out. 2014.

QUADRINHOS PARA BARBADOS. Disponível em: <<http://quadrinhosparabarbados.com.br/>>. Acesso em: 20 out. 2015.

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Cultura. Site oficial. *ProAC Editais*. 10 ago. 2015. Disponível em: <[http://www.cultura.sp.gov.br/portal/site/SEC/menuitem.71b090bd301a70e06d006810ca60c1a0/?vgnnextoid=1dc93ab04c40f410VgnVCM1000008936c80aRCRD&vgnnextfmt=default#.VhPte\\_IViko](http://www.cultura.sp.gov.br/portal/site/SEC/menuitem.71b090bd301a70e06d006810ca60c1a0/?vgnnextoid=1dc93ab04c40f410VgnVCM1000008936c80aRCRD&vgnnextfmt=default#.VhPte_IViko)>. Acesso em: 6 out. 2015.

SHIKO. Perfil pessoal no Flickr. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/derbyblue/>>. Acesso em: 6 nov. 2015.

RODRIGUES, Anderson. As incríveis capas do selo Blue Note e sua estória. *Art Planet*. 20 ago. 2010. Disponível em: <<http://andyrodriguesartworld.blogspot.com.br/2010/08/as-incriveis-capas-do-selo-blue-note-e.html>>. Acesso em: 6 nov. 2015.

SILVESTRE, Jota. Catarse ajuda a financiar mais de R\$ 1 milhão em quadrinhos. 19 out. 2014. *O Grito!*. Disponível em: <<http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/papodequadrinho/2014/10/19/catarse-ajuda-a-financiar-mais-de-r-1-milhao-em-quadrinhos/>>. Acesso em: 19 out. 2015.

UCHA, Francisco. *A saga nordestina de Jô Oliveira*. 4 fev. 2008. Disponível em: <<https://planetamongo.wordpress.com/2008/02/04/a-saga-nordestina-de-jo-oliveira/>>. Acesso em: 1 out. 2015.

## Vídeos

AMARELO Manga. Direção: Cláudio Assis. Rio de Janeiro: Labocine, Quanta, Parabólica Brasil, Olhos de Cão, 2003. 103 min. Cor.

ARNTZ, W.; CHASSE, B.; VICENTE, M. Phoenix. *Quem somos nós?*. Direção e produção: William Arntz, Betsy Chasse e Mark Vicente. Estados Unidos: Captured Light, Lord of the Wind, 2004. 109 min. Cor.

CHRONIQUES de Guy Delisle: bande annonce. Direção de Phillip Rashleigh. Paris: Innerlight Films, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=n4RNcIjW1-k>>. Acesso em: 29 nov. 2014.

EXTRA II – Chiquinha explica a diferença entre charge e cartum. Direção de Glauco Kuhnert. 42 s. Rio de Janeiro: Fato, 2015. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=nJ\\_XKHck230](https://www.youtube.com/watch?v=nJ_XKHck230)>. Acesso em: 20 out. 2015.

GRAPHIC Novelist, Chris Ware. *Fear No Art*. Produção de Elysabeth Alfano. Chicago: Fear No Art, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=W4MOYCVgEmw>>. Acesso em: 29 nov. 2014.

JOE Sacco and Chris Ware at the Edinburg International Book Festival. 59 min. Edinburgh: International Book Festival, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LBGWfLzNNFg>>. Acesso em: 29 nov. 2014.

MALDITOS cartunistas. Documentário. Direção e produção de Daniel Garcia e Daniel Paiva. 93 min. Rio de Janeiro: Daniéis Entretenimento, Tarja Preta e Cavideo Produções, 2011.

NO FIO do Bigode – Fábio Moon e Gabriel Bá. Direção de Glauco Kuhnert. 4 min. Rio de Janeiro: Fato, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SMiafxLxuZU>>. Acesso em: 20 out. 2015.

NO FIO do Bigode – Luciano Salles. Direção de Glauco Kuhnert. 7 min. Rio de Janeiro: Fato, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1RJMaCQZ2sg>>. Acesso em: 20 out. 2015.

NO FIO do Bigode – Marco Oliveira. Direção de Glauco Kuhnert. 3 min. Rio de Janeiro: Fato, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jAAMVDb9IXk>>. Acesso em: 20 out. 2015.

### **Bibliografia complementar**

BIU. *Erre balada*. Rio de Janeiro: Beleléu, Pitomba!, 2014.

DOURADO, E. *Adaptações contemporâneas – um estudo sobre os clássicos literários em Graphic Novels*. 114f. Dissertação (Mestrado em Literatura)–Instituto de Letras, Universidade de Brasília: Brasília, 2014.

FELIPE, Kaio. *As origens do Mito Fáustico*. Disponível em: <<http://revistatempodeconquista.com.br/documents/RTC13/KAIIOFELIPE.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2015.

HELMS, Jason Muir. *Rhiz Comics: the structura, sign and play of image and text*. Tese (Doutorado em Filosofia retórica, comunicação e design de informação). Graduate School of Clemson University.

MCLUHAN, M. Estórias em quadrinhos. MAD: vestibulo para a TV. In: \_\_\_\_\_. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007. Cap. 17, p. 188-194.

PALMER, A. *Amanda Palmer e a arte de pedir*. Ted Talks. 2013. Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/amanda\\_palmer\\_the\\_art\\_of\\_asking?language=pt-br](http://www.ted.com/talks/amanda_palmer_the_art_of_asking?language=pt-br)>. Acesso em: 19 out. 2015.

SILVEIRA, P. *As odisseias possíveis*. Revista Porto Alegre: Porto Alegre, v. 15, n. 25, novembro, 2008.

# APÊNDICES

## APÊNDICE A – LINHAS DO TEMPO DO ROMANCE GRÁFICO NACIONAL E INTERNACIONAL

Este trabalho foi escrito em torno da cronologia das histórias em quadrinhos. Os momentos marcantes do seu contexto social foram ressaltados de modo a orientar o pensamento do leitor.

A seguir, temos duas linhas do tempo, as quais chamei de “História do romance gráfico nacional” e “História do romance gráfico internacional”. O objetivo, além de nortear o pensamento, é resumir os pilares deste trabalho e auxiliar a compreensão dos fatos aqui narrados. Nos tópicos I e II da primeira parte, toda a informação das linhas do tempo se encontra detalhada e com as devidas referências.

Os anos foram destacados utilizando-se dois critérios:

- a) a ocorrência de um acontecimento importante para a formação da nomenclatura, da consolidação ou da definição de romance gráfico;
- b) a publicação de uma obra marcante ou inovadora para a narrativa gráfica.

Assim, espero auxiliar na compreensão do gênero narrativo ora analisado.

## APÊNDICE B – ENTREVISTA COM BIU RAMOS

Em novembro de 2015, entrei em contato com ambos os autores de *Blue Note* e pedi que respondessem a algumas perguntas sobre o gibi. Infelizmente, até o fim desse trabalho, Shiko não conseguiu agendar um tempo para nossa conversa. Entretanto, consegui tecer uma breve e importante conversa com Biu Ramos. A seguir transcrevo parte dessa conversa:

**Havane:** Temos vários narradores no livro ou o narrador é você?

**Biu:** O narrador sou eu, mas eu não sou uma pessoa só (minha mãe me chamava Júnior, meus amigos Biu e meu nome é Severino. Então...).

**H:** Li numa resenha que o personagem do início está indo para João Pessoa, mas eu entendo que ele vai para Recife. Você pode esclarecer?

**B:** Ele tá indo pra João Pessoa, saindo de Rio Tinto, e de lá pra Recife.

**H:** O último trecho do livro, no qual dois personagens dialogam num carro conversível, é uma conversa entre Deus e o Diabo?

**B:** Sim.

**H:** *Blue Note* é uma história sobre o quê?

**B:** *Blue Note* é um exercício de linguagem; se é sobre alguma coisa, é sobre física quântica.

**H:** Qual a função do personagem Senhor Lau na narrativa e o que ele representa?

**B:** Lauro é um amigo, pra quem escrevi uma carta mas não mandei, pois não sei o endereço. Ele foi uma figura paterna pra mim.

**H:** Como surgiu essa história? Originalmente ela foi planejada para ser uma *graphic novel*?

**B:** A história surgiu de centenas de páginas escritas à mão em qualquer papel que estava por perto mais uns personagens que Shiko tinha inventado. É, pois, a fissura de um delírio com uma fábula, mas não sei bem o que é o quê.

**H:** O que é uma *graphic novel* para você?

**B:** Uma *graphic novel* pra mim é um ensaio, um desafio autoimposto, e um *voodoo*, onde espeto agulhas num boneco de mim mesmo.

**H:** Eu já tinha cogitado que fosse algo sobre física quântica, mas estava vendo se essa informação sairia espontaneamente de um de vocês. Grande ajuda.

[...]

**B:** Tu sabe o que é uma *blue note*?

**H:** Uma nota de jazz?

**B:** *Diabulos in musica*, a nota que causa tensão e pede resolução imediata, e que muda a cada música.

**H:** “Blue”, nesse caso, tem a ver com ela gerar uma melodia triste?

**B:** Não. Ela está para a música como Mefistófeles está para Fausto.

**H:** Significa que ela é uma “quebra” ou uma mudança na música?

**B:** Ainda não tinha pensado nisso mas vai que, se pá, *Blue Note* saiu uma *road graphic* metafísica. A *blue note* é um episódio que causa uma mudança de paradigma, quase como que uma epifania, musicalmente falando.

**H:** Me parece que ela está sempre associada ao *jazz*. De cara achei que fosse alguma referência ao gênero, por conta do selo, *Blue Note Records*; mas achei que era algo mais simples.

**B:** Tenta o José Miguel Wisnik. *O som e o sentido*.

[...]

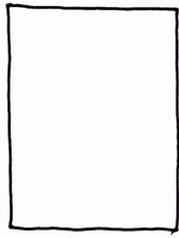
**H:** Estou às voltas com Fausto, Wisnik e *Blue Note*. Eu entendo a quebra de paradigma nos três casos (Wisnik me é o mais difícil de compreender). Mas não consigo achar o ponto em comum com o gibi. A presença de Fausto estaria representada pela necessidade do personagem sair de Rio Tinto. Suas ideias estariam representadas pela forma eloquente como ele se comunica com o leitor no início da história, dando o contexto social da cidade e os motivos pelos quais ele quer sair dali. Mefistófeles seria a “voz” na cabeça dele. Aquilo que fica calmamente o induzindo ao suicídio (se é que posso chamar de indução). A relação entre Mefistófeles e Deus estaria aludida na última parte do gibi, naquilo que eu chamei de conversa entre Deus e o Diabo. E a *blue note*, é a mudança de panorama que o gibi traz, a quebra de paradigmas e de narrativa linear. Talvez ela seja uma representação da ideia de realidades paralelas: muita coisa acontecendo, sob perspectivas diferentes. Estou no caminho certo?

**B:** Danou-se. Tenho de reler, agora. Mas foi uma bela metáfora. E acho que se encaixa, sim.

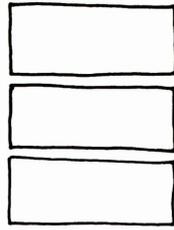
**H:** Acho q isso é um norte. Vou desenvolver por aí. Obrigada.

## APÊNDICE C – ESTUDO DE REQUADROS DA OBRA *BLUE NOTE*

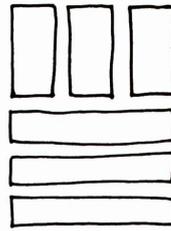
Durante o período no qual redigi o capítulo 6, reli a obra em questão sobre diferentes enfoques para poder analisá-la melhor. Uma das leituras que fiz observava sua estruturação de quadros e diagramação de páginas. Sendo assim, realizei a decupagem de todos os quadros do gibi e percebi que apenas duas páginas repetiram a mesma estrutura de quadros, com composição de páginas e medidas iguais. Todas as demais trouxeram uma composição de quadros diferente. Algumas páginas que repetiram a composição de quadros, por sua vez, utilizaram medidas diferentes, abdicaram das bordas de algum quadro ou sobrepueram quadros de forma a manter a diversidade da obra. Abaixo podemos observar a estruturação de cada página.



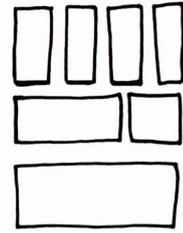
3



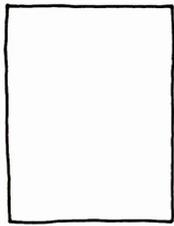
4



5



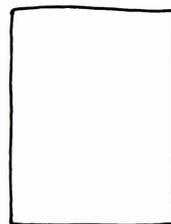
6



7



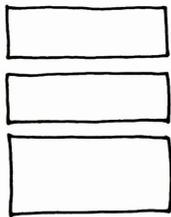
8



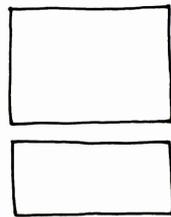
9



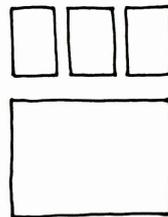
10



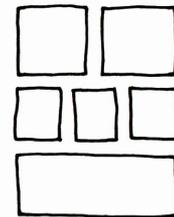
11



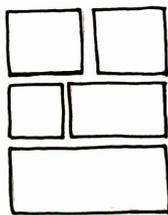
12



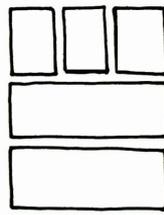
13



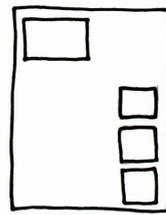
14



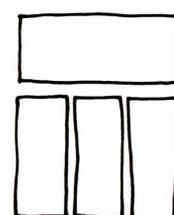
15



16



17



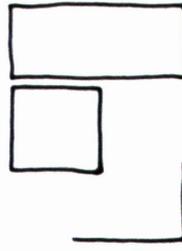
18



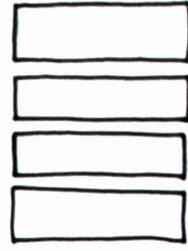
19



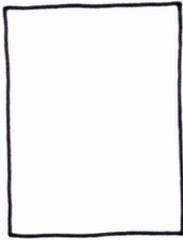
20



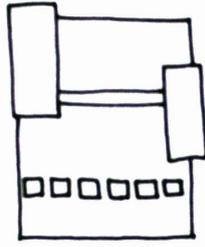
21



22



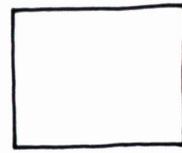
23



24



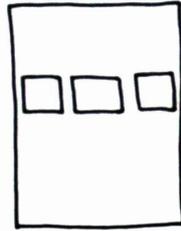
25



26



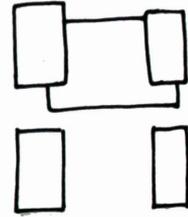
27



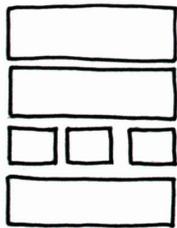
28



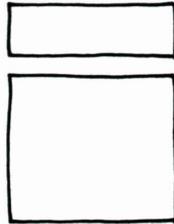
29



30



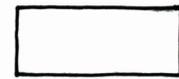
31



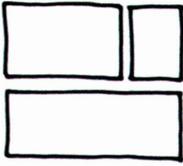
32



33



34



35



36



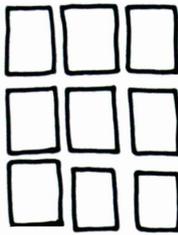
37



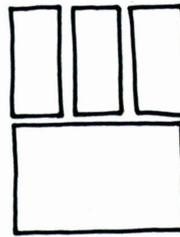
38



39



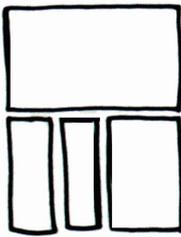
40



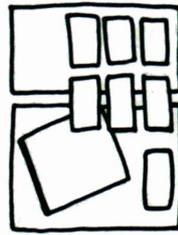
41



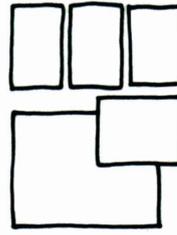
42



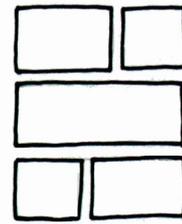
43



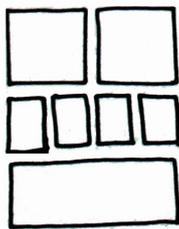
44



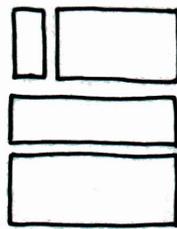
45



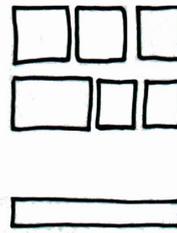
46



47



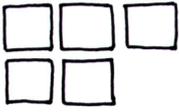
48



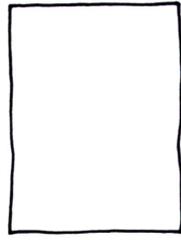
49



50



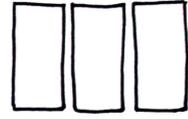
67



68



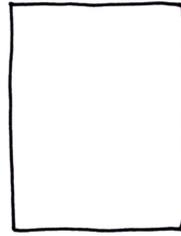
69



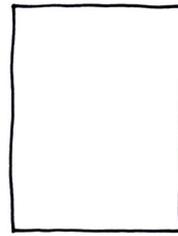
70



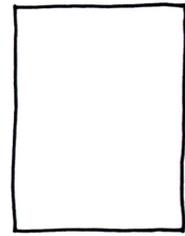
71



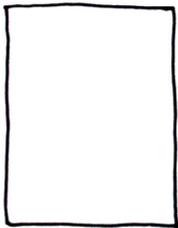
72



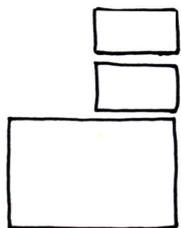
73



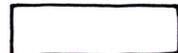
74



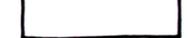
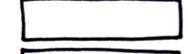
75



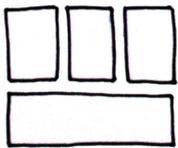
76



77



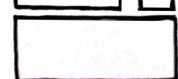
78



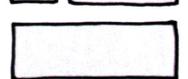
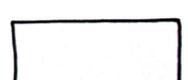
79



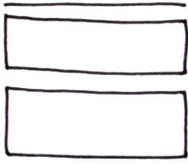
80



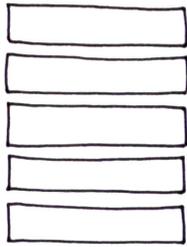
81



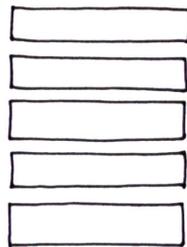
82



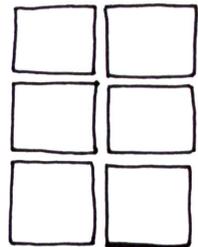
83



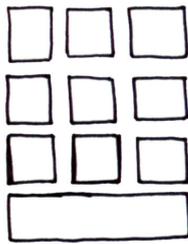
84



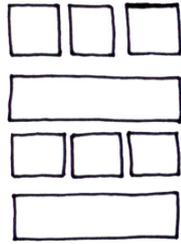
85



86



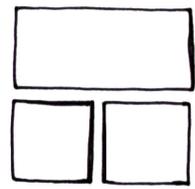
87



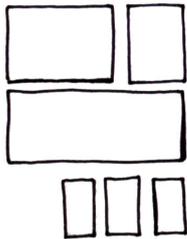
88



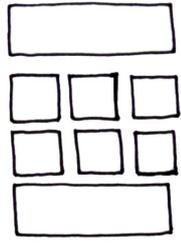
89



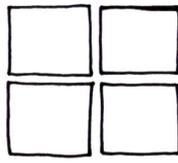
90



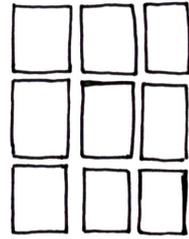
91



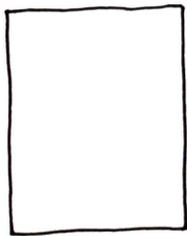
92



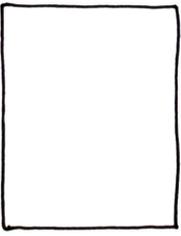
93



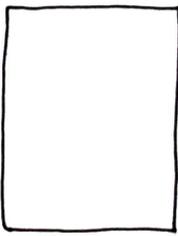
94



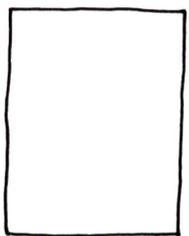
95



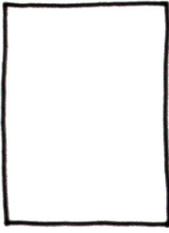
96



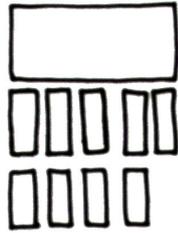
97



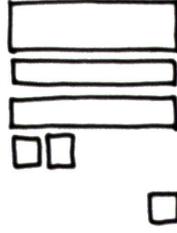
98



99



100



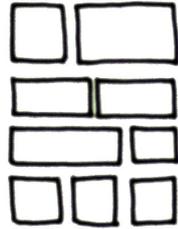
101



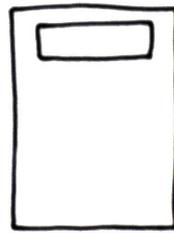
102



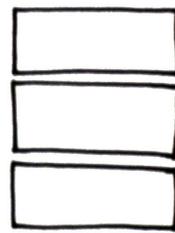
103



104



105



106



107

# ANEXOS

## ANEXO A – MANIFESTO DA NOVELA GRÁFICA, DE EDDIE CAMPBELL

Em 2004, o artista escocês, Eddie Campbell, bastante conhecido no mundo dos quadrinhos pelo seu trabalho como desenhista e editor de *From Hell*, escrita por Alan Moore, lançou em seu site (<http://eddiecampbell.blogspot.com.br/>) o *Manifesto do romance gráfico*. Com esse texto, Campbell considera o Romance Gráfico um movimento e pretende esclarecer o significado confuso do termo ao mesmo tempo em que defende seu uso livre, sempre de modo favorável ao artista. Segue abaixo o texto em tradução livre:

*Há tanta discordância – entre nós – e mal-entendidos – no grande público – em torno do “romance gráfico”, que já é tempo de assentarmos uns quantos princípios.*

1. *“Romance gráfico” é um termo desagradável, mas o utilizaremos seja como for, para compreendermos que gráfico não tem nada a ver com design gráfico e que romance não tem nada a ver com os romances (assim como “impressionismo” não é um termo verdadeiramente aplicável, pois foi utilizado em primeiro lugar como insulto, e depois adotado como modo de provocação).*

2. *Como não estamos a nos referir de maneira alguma ao tradicional romance literário, não defendemos que o romance gráfico deva ter as mesmas dimensões nem o mesmo peso físico. Assim, termos suplementares como “novela” ou “conto”, etc., não serão aqui empregues, e só servem para confundir os públicos em relação ao nosso olhar, levando-os a pensar que é nossa intenção criar uma versão ilustrada de um determinado nível de literatura, quando na verdade temos melhor para fazer quando estamos a criar uma arte completamente nova que não será limitada pelas regras arbitrárias de outra velha arte.*

3. *O “Romance gráfico” representa mais um movimento do que uma forma. Por isso podemos falar de “antecedentes” do romance gráfico, como os livros de xilogravura, de Lynd Ward. Porém, não nos interessa utilizar o termo retrospectivamente.*

4. *Apesar do romancista gráfico considerar os seus vários antecedentes gênios e profetas, sem o trabalho dos quais não poderia ter criado o seu próprio trabalho, não deseja colocar-se permanentemente à sombra do Rake’s Progress de William Hogarth sempre que ganha algum grama de publicidade, quer para si quer para a sua arte em geral.*

5. *Uma vez que o termo se refere a um movimento, a um evento contínuo, mais do que a uma forma, não há nada a ganhar com uma sua definição ou “medição”. O conceito tem cerca de trinta anos, apesar de tanto este como o nome terem sido utilizados casualmente desde uns dez anos antes. Uma vez que se encontra ainda em crescimento, é bem possível que se tenha alterado totalmente por esse mesmo período do ano que vem.*

6. *O intuito do romancista gráfico é utilizar a forma da revista de banda desenhada [comic book], que agora apenas nos envergonha, e elevá-la a um nível mais ambicioso e mais significativo. Isso implica normalmente em aumentar o tamanho, mas devemos acautelarmos para não entrar em disputas sobre quais são os tamanhos aceitáveis. Se um artista apresentar uma coleção de pequenos contos como o seu novo romance gráfico (tal qual Will Eisner fez com *A contract with God*, por exemplo), não devemos entrar em conflitos. Devemos apenas examinar se esse romance gráfico é uma boa ou uma má série de histórias. Se o artista ou a artista utilizar personagens que apareceram noutra obra, como a presença de Jimmy Corrigan (*Chris Ware*) em títulos que não o principal, ou as personagens de Gilbert Hernandez etc., ou até mesmo outras personagens que não desejamos que façam parte da nossa “sociedade secreta”, não os desconsideraremos por essa simples razão. Se o seu livro já não se parecer de modo algum com banda desenhada, também não entraremos em provocações. Basta que nos perguntemos se esse trabalho aumenta ou não a totalidade do conhecimento humano.*

7. *O termo “romance gráfico” não será empregue como indicativo de um formato comercial (tal como os termos “brochura” e “cartonado”). Poderá tratar-se de um manuscrito inédito ou apresentado em episódios ou partes. O mais importante é o intuito, mesmo que este surja após a publicação original.*

8. *Os temas dos romancistas gráficos são toda a existência, inclusive as suas próprias vidas. Os artistas desprezam os “gêneros” e todos os seus clichês horrorosos, apesar de conservarem uma perspectiva alargada. Ressentem particularmente a noção, ainda prevaiente em muitos lugares, e não sem razão, de que a banda desenhada é um subgênero da ficção científica ou da fantasia heroica.*

9. *Os romancistas gráficos jamais pensariam em empregar o termo romance gráfico*

*quando se encontram entre os seus pares. Referir-se-iam mais normalmente ao seu “último livro” ou ao seu “trabalho em curso”, ou “a mesma treta de sempre”, ou até mesmo “banda desenhada” etc. O termo deve ser empregue como uma insígnia ou uma bandeira velha que se vai buscar ao ouvir o apelo de batalha, ou quando se titubeia ao perguntarmos pela localização de uma certa seção de uma livraria que não conhecemos. Os editores poderão utilizá-lo às vezes que assim entenderem, até que signifique ainda menos do que o nada que já significa. Mais: os romancistas gráficos têm bem a noção de que a próxima geração de artistas de banda desenhada escolherá as formas mais simples possíveis e que farão pouco da sua arrogância.*

**10.** *Os romancistas gráficos reservam o seu direito a retratar-se de todas as alíneas anteriores, se isso os ajudar a vender mais.*

## **ANEXO B – ENTREVISTA COM PROF. DR. EDGAR FRANCO PARA O ENQUADRINHOS**

Durante os dias 16 a 18 de setembro de 2015, nas dependências da Universidade de Brasília, ocorreu o I EnQuadrinhos: Encontro de quadrinhos de Brasília. O evento foi realizado pelo grupo GIBI, o qual contou com a comissão organizadora composta pela Prof. Dra. Selma Regina Oliveira Nunes (presidente), Prof. Dr. Wagner Rizzo, Prof. Ms. Raimundo Lima e os mestrandos Jairo Macedo e Havane Melo. Além desses, contamos ainda com o auxílio de vários alunos da graduação e outros alunos do mestrado no apoio.

A programação do evento incluiu uma oficina e quatro palestras realizadas por pesquisadores de renome na área, Dr. Prof. Henrique Magalhães, Dr. Prof. Paulo Ramos, Dr. Prof. Edgar Franco e o artista e editor Rafael Coutinho. Todos os nossos convidados foram entrevistados pelo mestrando Vinícius Pedreira, que, dessa forma, produziu um conteúdo rico e atual sobre o tema. Até o momento, esse material continua inédito, pois ainda não foi publicado nem divulgado pelo grupo.

No entanto, em contato com o referido material, encontrei alguns pontos de relevância para essa dissertação e, com o conhecimento de todos e por se tratar de interesse acadêmico, inseri uma das falas do Prof. Edgar Franco no corpo do texto. Por oportuno, apresento agora a entrevista com o professor na íntegra, realizada por Vinícius Pedreira:

### **1) Sobre a sua saga, BioCyberdrama, como foi essa experiência de ser publicada por uma editora acadêmica? Talvez a primeira nesses moldes...**

Esse trabalho foi um início... quando eu me propus apresentar esse projeto para a editora da UFG. Uma das questões é que eu tinha apresentado para algumas editoras e elas queriam mexer, de certa forma, na minha proposta, né? O trabalho inicia com uma introdução muito longa, de 50 páginas de texto, em que eu conceituo e explico a construção do universo ficcional. Isso para mim era algo fundamental e as editoras, ditas comerciais, queriam publicar a parte do quadrinho mesmo, que são 150 páginas, mais ou menos, mas achavam que a introdução tinha que ter uma ou duas páginas, que não tinha que ter tudo aquilo ali. Eu nunca me preocupei com essa questão de viver de quadrinhos, de ganhar dinheiro com quadrinho... Eu queria fazer o trabalho do jeito que ele foi imaginado, concebido. Aí tive essa segunda possibilidade, que foi procurar a editora acadêmica, mas

sabendo que seria muito complicado. Foi algo muito ousado, porque a proposta que eu fiz para a editora da UFG era que fosse publicado por uma coleção que eles têm, de livro de arte – chamada Arte e Expressão –, e a ideia é a seguinte: quero inserir essa história em quadrinhos em uma coleção de livros de arte. Considerar que a editora, ao abraçar um projeto de história em quadrinhos em uma coleção de livro de arte, está assumindo que quadrinhos são uma forma de arte – na verdade está é uma das minhas grandes batalhas como professor, pesquisador e artista. É o reconhecimento dos quadrinhos como legítima forma de expressão artística. Isso demorou uns seis meses para ser aprovado dentro da editora. Foi uma alegria, ficamos muito contentes, pois, nos moldes do que foi pensado, publicado, nunca houve, no Brasil, uma história em quadrinhos autoral, de arte, de ficção, desconheço, publicada assim. Geralmente é quadrinho como um manual, algo didático, pedagógica, educativa e não como pensamos.

Tem uma coisa interessante porque a editora, no final, está muito feliz com a história, porque os livros de editora universitária muitas vezes encalham, não têm perfil de venda. E, curiosamente, o livro, em menos de dois anos do seu lançamento, na verdade um ano e oito meses, esgotou. Geralmente a editora lança cerca de 300 exemplares de cada livro e quando foi lançado 500, ou seja, margem maior do que a média. E é um livro caro, grande, grosso, com 250 páginas, mesmo assim esgotou, foi um sucesso. Concorremos à HQMix, tudo isso, entrou na seleção oficial do FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos) E agora a editora me chamou para fazer segunda edição, capa dura do trabalho, com algumas novidades. Realmente considero, modestamente, um marco para a possível abertura desse tipo de editora. Acho que é viável. E foi muito bacana.

## **2) Como você vê o experimentalismo nos quadrinhos brasileiros hoje e essa relação com a Internet?**

Eu discordo um pouco da ideia de que nós estamos vivendo um momento de muito experimentalismo. Acho que a gente tem, no quadrinho brasileiro, alguns pontos de experimentalismo. Talvez a editora do Rafael [Coutinho] busque essas pessoas para um experimentalismo. Mas na grande maioria acho que o quadrinho carece de autoexpressão. A gente tem uma produção independente muito grande; são muitas coisas sendo produzidas, mas tem público leitor pequeno. Acredito que estamos vivendo de maneira mais interessante algo em matéria de qualidade gráfica. Hoje você consegue produzir uma revista, com qualidade gráfica muito boa, de 100 exemplares. É possível. Vai em uma gráfica

rápida, que tem trabalho que parece *mainstream*, mas essa questão do experimentalismo gráfico... acho que a gente experimentou graficamente, experimentou narrativas, de uma maneira muito mais agressiva e forte, visceral, na década de 1990, 1980/1990, na época dos fanzines.

Acho que o fanzinato, que agora está começando a ser mais estudado – e eu sou fruto dessa geração, de experimentalistas –, acho que precisamos investigar, inclusive, o que aconteceu, porque foi um momento que você não tinha nenhuma possibilidade de publicação, a não ser o xerox e as pessoas experimentando de maneira, assim, muito grande. Se vemos a cena que temos hoje, a quantidade de experimentos gráficos, eu considero pequena em relação à amplitude dessa cena, mas com certeza é o momento mais rico do quadrinho em matéria de amplitude do número de publicações. Mas nós vivemos um problema sério na questão da formação de um público de leitores. As novas gerações não estão lendo quadrinhos. É muito pouco. Na minha geração o quadrinho ainda era uma mídia de massa. Todo adolescente iria tomar contato com essa mídia, estava em todos os lugares, era uma das formas do adolescente ter catarse, a questão dos super-heróis, vendia demais... O que aconteceu? Você teve outras formas de entretenimento, que surgiram – como o game – que vai ocupar esse papel. Não estou dizendo que o quadrinho vai acabar, de forma nenhuma; mas está se elitizando. O quadrinho emigra da banca, que é algo popular, para a livraria, com essas microtiragens e você não forma novos leitores. Você tem uma elitização do quadrinho, essa perspectiva mais autoral – o que também acho interessante – mas, ao mesmo tempo, os leitores de quadrinhos estão envelhecendo e os meninos que estão vindo aí... como vai ser essa relação deles com os quadrinhos? Na minha modesta visão, acredito que o quadrinho vai se tornar mídia *cult*, como aconteceu com o teatro. Isso será a médio prazo, para mim, pois essa característica da formação de novos leitores é uma curva descendente.

### 3) E as HQs eletrônicas?

Hoje tem muita gente que lê *scan*. Eu fiz uma pesquisa. Fui um dos pioneiros a estudar as HQTrônicas... mas não é aquilo que chamam de *webcomics*. A HQTrônica é quando você tem uma linguagem nova, as possibilidades que a nova mídia te dá e você explora essas possibilidades e soma com a tradição da linguagem dos quadrinhos. Então é uma intermídia. Essas HQTrônicas... tem gente fazendo, mas o que tem muito na web são os *scans* ou os *webcomics*. Acho maravilhoso, mas o problema da web é que você produz

conteúdo, mas não recebe nada por isso, então como você vai dar continuidade ao conteúdo? Quer viver daquilo, mas não recebe? Quantos vão ter respaldo de leitores, o bastante, para que haja patrocínio, receba para isso? O Brasil nunca formou uma indústria de quadrinhos... Quantos vivem, hoje, da venda do seu quadrinho? Você vai contar nos dedos da mão, quase. São pouquíssimas pessoas que conseguem isso. Então, temos, por um lado, uma produção aumentando, de quadrinhos; nós temos a pesquisa de quadrinhos aumentando de maneira vertiginosa, o que significa que o quadrinho, enquanto expressão, se solidificou, está sendo considerado pela academia como algo interessante de se pesquisar, como linguagem legítima, única. Mas ao mesmo tempo você tem um decréscimo do número de leitores, pois o quadrinho está deixando de ser uma mídia massiva para se tornar uma mídia *cult*.

#### **4) Então quais as possibilidades para criar leitores novos?**

É algo complicado... Acho que essa questão da criação de novos leitores tem que vir da base. Tem que ser uma ação que vai pegar as crianças que estão na época da alfabetização, inserir no contexto de leitura... Porque hoje a gente tem programa do governo que muito quadrinista vive disso. Por exemplo, fazer adaptação literária para quadrinho... Já assisti palestra de gente que trabalha com isso e os professores não estão sendo preparados para passar isso. Aí o governo compra as adaptações literárias para milhares de escolas, põe dentro da biblioteca e o professor não sabe o que fazer com isso. Além de ter o preconceito, pois ele não estudou a linguagem, uns acham que é algo menor, outros não tem interesse, fica lá criando teia de aranha. Apesar do governo ter criado uma espécie de submercado – que já está começando a decair – não há processo do governo de fazer cursos para discutir a linguagem dos quadrinhos, para que os professores saibam trabalhar com essa linguagem, passar isso para os jovens, para disseminar de verdade. São contrassensos... Ao mesmo tempo que o governo está comprando, incentivando esse tipo de produção, não tem programas do governo que vão trabalhar diretamente com os professores, para que saibam, tenham o interesse em trabalhar o quadrinho enquanto mídia. Mas não há uma solução clara... hoje a criança já tem contato com o digital e esse elemento interativo quebra um pouco com essa ideia da tradição narrativa nossa. Quando pega uma revista em quadrinho, você tem começo, meio e fim. Na navegação, ela é muito quebrada. Você está jogando um *game* e, de repente, pula para o Facebook, para ver não sei o que em outro lugar, você não tem mais a tradição da narrativa contínua... começar e terminar uma história. Não sei se é bom ou ruim, não tenho como avaliar, mas é diferente. As relações dessas novas gerações com a narrativa têm que ser estudadas...

**5) Gostaria que você falasse, agora, um pouco sobre suas publicações que trouxe para o evento.**

Eu trouxe um álbum que foi lançado ano passado, que é o *Retrogênese*. É um trabalho que eu fiz com outro quadrinista, que é o Al Greco. Eu fiz um roteiro poético-filosófico e, inclusive, eu tenho discutido, no próprio álbum, esse processo de feitura do álbum, porque é algo bem curioso por ser um roteiro que tem essa base poética que eu passei para um outro quadrinista e ele, a partir dessa base poetizada do roteiro, criou a história em quadrinhos. É até interessante porque, no próprio álbum, eu coloco o roteiro que eu fiz para ele, que foi feito manualmente. Eu fiz com croquis e tal. E eu publiquei, no final do álbum, esse roteiro, na versão original dele. É uma obra metalinguística. É um trabalho dentro desse contexto que o meu quadrinho se enquadra, o poético-filosófico. Esse é um termo que um pesquisador, o Elídio dos Santos Neto – que, infelizmente, faleceu há pouco tempo –, cunhou. Ele fez pós-doutorado e delimitou esse quadrinho como legitimamente brasileiro, tendo selecionado os três principais autores nessa linha, que tem trabalho mais significativo. Seriam eu, o Gazy Andraus e Flávio Calazans. Também estou trazendo uma revista chamada *Gatos e Alfices*, a número 6 dela, dedicada ao meu trabalho. Tem entrevista longa, uma HQ que fiz, de seis páginas, e CD, que é um desdobramento do meu trabalho multimidiático, transmidiático. E eu e a Danielle Barros lançaremos alguns fanzines, nossos mesmos, no conceito antigo dos zines, xerocado e tal, fanzines de HQ-forismo – *Uivo*, *Equilibrio Dinâmico*, *Abismos do Lobo*, *Sibilante* – e o nosso livro *Processos criativos de quadrinhos poético-filosóficos*.

## ANEXO C – SOBRE A COLETÂNEA *THE BEST OF BLUE NOTE: A SELECTION FROM 25 BEST ALBUMS*

Em 1994, foi lançada uma coletânea para celebrar os 25 álbuns mais relevantes da gravadora Blue Note. Com músicas de vários artistas, a compilação, originalmente lançada em CD, faz um passeio sobre a história da cena jazz e seus mais diversos estilos, como *bop*, *hard bop* e *modal*. Para auxiliar o leitor na jornada por esse trabalho, disponibilizei o volume 1 dessa coletânea, com 14 músicas executadas por 14 artistas diferentes. As músicas poderão ser acessadas pelo QR code ou pelo *link* disponíveis no corpo do trabalho. A seguir, a relação de todos os artistas que participam da coletânea, seguidos da música que executam, o autor, o disco e o ano de lançamento.

1. Art Blakey executa *Moanin'* (9:30), do álbum *Moanin'*, gravado por Hackensack, N.J., em outubro de 1958. Escrita por Bobby Timmons.
2. Kenny Burrell executa *Midnight Blue* (4:00), do álbum *Midnight Blue*, gravado por Englewood Cliffs, N.J., em janeiro de 1963. Escrita por Kenny Burrell.
3. Duke Ellington executa *Caravan* (4:12), do álbum *Money Jungle*, gravado por Sound Makers, N.Y.C., em setembro de 1962. Escrita por Ellington, Mills e Tizol.
4. Count Basie executa *The Kid From Red Bank* (2:36), do álbum *The Complete Atomic Basie*, gravado por Capitol Studios, N.Y.C., em outubro de 1957. Escrita por Neal Hefti.
5. Bud Powell executa *Un Poco Loco* (4:43), do álbum *The Amazing Bud Powell Vol. 1*, gravado por WOR Studios, N.Y.C., em maio de 1951. Escrita por Powell.
6. Charlie Parker executa *Ornithology* (4:23), do álbum *At Storyville*, gravado por Storyville, Boston, em setembro de 1953. Escrita por Harris e Parker.
7. Miles Davis executa *Rocker* (3:03), do álbum *Birth Of The Cool*, gravado em N.Y.C., em março de 1950. Escrita por Gerry Mulligan.
8. Dexter Gordon executa *I Guess I'll Hang My Tears Out To Dry* (5:20), do álbum *Go*,

gravado por Englewood Cliffs, N.J., em agosto de 1962. Escrita por J. Styne e S. Cahn.

9. Chet Baker executa *Let's Get Lost* (3:41), do álbum *Best Of Chet Baker Sings*, gravado por Capitol Studios, L.A., em março de 1955. Escrita por Læsser e Mc Hugh.

10. Sonny Rollins executa *Tune Up* (5:42), do álbum *Newk's Time*, gravado por Hackensack, N.J., em setembro de 1957. Escrita por Miles Davis.

11. Thelonious Monk executa *Criss Cross* (2:55), do álbum *Genious Of Modern Music Vol. 2*, gravado por Worstudio, N.Y.C., em julho de 1951. Escrita por Monk.

12. John Coltrane executa *Blue Train* (10:40), do álbum *Blue Train*, gravado por Hackensack, N.J., em setembro de 1957. Escrita por John Coltrane.

13. Herbie Hancock executa *Maiden Voyage* (7:55), do álbum *Maiden Voyage*, gravado por Englewood Cliffs, N.J., em maio de 1965. Escrita por Herbie Hancock.

14. Horace Silver executa *Que Pasa, Trio Version*, (5:35), do álbum *Song For My Father*, gravado por Englewood Cliffs, N.J., em outubro de 1964. Escrita por Horace Silver.

## ANEXO D – CONTEÚDO DO PENDRIVE

O conteúdo do pendrive que acompanha este trabalho é composto pela versão digitalizada da história em quadrinhos que faz parte do *corpus* desta pesquisa e mais duas histórias produzidas durante o período de ensino orientado, a saber:

a) *Corpus* da pesquisa em formato PDF:

– *Blue Note*, de Biu e Shiko;

b) Duas histórias produzidas durante o Ensino Orientado no Laboratório de Publicidade e Propaganda da FAC-UnB:

– *Ponto de Fuga*;

– *Deus: fuga e atropelamento*;

c) Todas as imagens do trabalho, coloridas e separadas por capítulo.

d) Todas as músicas da coletânea *The best of Blue Note*