

Foge, bicho



Foge, povo

Passa ponte

Passa poste

Passa boi

Passa boiada

Passa galho



Maurício Duarte

Confluência dos quadrinhos na contemporaneidade

Oô



Trem de Ferro



*No riacho
Que vontade
De cantar!*

Oô...

(café com pão é muito bom)

Quando me prendero

No canavia

Cada pé de cana



Era um oficiã

Oô...



*Menina bonita
Do vestido verde*



Me dá tua boca



Pra matar minha sede

Oô...

Confluência dos quadrinhos na contemporaneidade

Trem de Ferro

Mauricio Duarte

Dedicatória

À amiga Deva Paki;

à irmã na fé católica Madge;

aos meus pais, Josenilda Veloso Santos Duarte

e João Duarte Pinheiro;

à minha irmã Alessandra Veloso Duarte;

à minha amiga Alessandra Silva de Oliveira;

Ao meu ex-amor, Hélida E. da Cunha, que não queria que

eu trabalhasse com histórias-em-quadrinhos.

Agradecimentos:

Agradeço à meus avós

Maria da Penha e Pedro,

Júlia e Numeriano na pessoa de meu pai;

Ao meu primo Marquinho;

À minha amiga Graça do Centro Cultural Vila Lage;

Ao meu amigo Zé Carlos;

Ao meu tio Jomere;

Ao meu tio Josélio.

Índice

Prólogo	5
Os quadrinhos e a cultura de massas	7
Os quadrinhos como forma de arte	15
Os três mundos, Valentina, Arzach e Sin City	24
A narratividade nos quadrinhos	43
Referências bibliográficas e iconográficas	48
Trem de Ferro	50
Biografia do autor	59
Observação	60

Prólogo

A novela gráfica insere-se em duas vertentes distintas e próximas ao mesmo tempo. Assim como a fotografia, o cinema e outras linguagens, ocorre sua presença no *mass media*, onde configuram-se as questões de redundância e da pregnância. Ocorre da mesma forma, sua presença no que podemos colocar como o panteão das obras relevantes artisticamente falando; e é no limiar destas duas vertentes que pretendemos desenvolver nossa pesquisa.

Dentre as várias possibilidades de análise existentes, optamos pela observação semiológica dos quadrinhos adultos no que concerne às suas estruturas de linguagem específicas como por exemplo a descontinuidade gráfico-espacial , o tempo de leitura e a onomatopéia.

Tais fatores serão analisados com relação aos aspectos estéticos , sócio-políticos e históricos. Sobretudo pretendemos

6

direcionar nossa atenção para determinadas semelhanças e contrastes com as linguagens da literatura e do cinema.

Basicamente, adotaremos as teorias de Will Eisner, Moacyr Cirne e Gaston Bachelard para analisar 3 histórias-em-quadrinhos: O Bebê de Valentina (Guido Crepax), Arzach (Moebius) e Sin City (Frank Miller).

Além disso, abordaremos a questão dos quadrinhos contemporâneos dentro da multiplicidade cultural brasileira.

Situaremos nossa pesquisa num enfoque à questão gráfica e estética de forma preponderante, abordando as questões poéticas e de roteiro em segundo plano, dadas as circunstâncias dos nossos objetivos e formação.

Esta dialética tomará forma de dissertação e de trabalho de livre criação (história-em-quadrinhos).

Os quadrinhos e a cultura de massas

“(...) o paradoxal e o incompreensível não morrem, se encarados com alegria. Só se morre de tédio. E felizmente as histórias em quadrinhos estão distantes dele.”

Federico Fellini - O caos semiótico dos quadrinhos. Um estudo das graphic novels

Roberto Elísio dos Santos

Os quadrinhos, assim como o cinema, encontram-se fortemente agenciados pela cultura de massas e como diz Moacyr Cirne: “não há como comparar por exemplo, um concerto de Händel ou Vivaldi com os quadrinhos de Moebius ou Bilal.” Sua relevância como imagem poética revela-se quando um devaneio

poético frui não só de si próprio , mas prepara para outras almas deleites poéticos. A partir da verdadeira obra de arte, obtêm-se reflexões e se estabelece uma leitura produtiva, cujas consequências vão além das ressonâncias e penetram fundo nas repercussões , que “nos chama a um aprofundamento de nossa própria existência” como coloca Bachelard.

Qual o tipo de olhar que se volta para o discurso artístico dos quadrinhos torna-se fundamental. Sendo óbvio que em se tratando de HQ teremos implicações mercadológicas que muitas vezes norteiam de forma preponderante sua produção, porém nem sempre isto se verifica.

Isto posto, percebemos que o nosso preconceito, ou não, para com a linguagem dos quadrinhos adultos, ditará nosso primeiro julgamento. Aqui, ousamos caminhar pela estrada que considera os quadrinhos como linguagem artística válida e relevante.

Aprofundando esta questão, podemos propor a pergunta: Como sentir nas HQs a materialidade significativa que aponte para uma leitura produtiva do ponto de vista artístico?”

(Quadrinhos, Sedução e Paixão, Moacy Cirne, Petrópolis, Vozes, 2000). A escolha de HQs diferentes no tempo e no espaço: Valentina , Arzach e Sin City pode nos responder esta pergunta. Verificaremos que seus temas são bem distintos: Em Crepax temos uma visão feminina do mundo, numa apresentação da contracultura própria dos anos 1960 e 1970. Em Sin City há um discurso masculino da vida com o perfil da criminalidade de uma grande cidade fictícia. Já em Arzach, temos a apresentação de um universo que pode ser comparado a um arquétipo da morte em imaginários coletivos jungianos. Um mundo cheio de criaturas fantásticas onde uma dessas criaturas, Arzach, voa num animal semelhante a um pterodátilo em volta de construções fascinantes.

Partindo de imaginários conteudísticos totalmente díspares e de soluções formais igualmente diferentes, podemos concentrar nossa atenção numa questão específica da linguagem dos quadrinhos: Pode a onomatopéia ser o recurso que mais aproxima os quadrinhos da literatura? E se o faz, ocorre a partir de uma poética visual ou da narração?

Aqui sustentamos que trata-se de um recurso próprio da linguagem da poética visual por razões que explicaremos no decurso desta explanação.

Adotamos uma perspectiva que “abrange” os anos de 1965 à 1991 e dentro deste contexto, buscaremos análise de três séries a partir de histórias de cada uma delas : Sin City, Cidade do pecado, Arzach e o Bebê de Valentina.

Por apreciação produtiva, entendemos a análise de questões contemporâneas como a disfunção narcotizante dos mass media. Robert K. Merton a coloca como causa da apatia de grande parte da população onde a enorme quantidade de informação recebida suscita apenas uma preocupação superficial com os problemas sociais. Sob este ponto de vista gostaríamos de focar determinadas possibilidades ficcionais exploradas pelas HQs: presságios de uma sociedade desconexa, na qual indivíduos e grupos são fragmentados em ilhas de informação, incapazes de se relacionarem uns aos outros. Inconscientes das preocupações comuns e carentes de quaisquer pontos de referência cultural compartilhados.

A sinergia das diversas mídias (livros gerando filmes, gerando Cd-roms, e Dvds e assim por diante) , a constante segmentação dos produtos em nichos mercadológicos super-específicos, a segmentação da informação em núcleos distintos em excesso, criando pressão social para o surgimento da contracultura e /ou comunidades dominadas pela criminalidade, trabalho escravo, por exemplo. (trabalho de livre criação).

O constante efeito do mass media sobre o público e a possibilidade de que sua atuação anule a capacidade crítica e crie um inconsciente conformismo, são fatores com os quais gostaríamos de nos defrontar, bem como a elaboração de contos que dinamizem o foco no *intentio lectorias* (a liberdade interpretativa do leitor) em detrimento do *intentio operis* (o significado projetado do texto).

Dentro deste questionamento, verificaremos que a liberdade de interpretação será maior quanto mais existirem janelas para diferentes mundos dentro do “não-dito”, nas entrelinhas. E nesse sentido, o tempo de leitura estaria subordinado ao corte gráfico-espacial, característica que segundo

Moacyr Cirne está para os quadrinhos assim como a montagem está para o cinema. Caberiam as perguntas: a onomatopéia seria então um recurso que rivalizaria com o corte gráfico-espacial na construção de uma linguagem própria dos quadrinhos ou ao contrário dinamizaria um encontro produtivo entre as HQs e a literatura? Segundo Will Eisner, numa HQ poderia existir predicados, orações, sujeito e objeto direto e adjetivos da linguagem visual. Sustentamos que a onomatopéia pode ser inserida como adjetivo na linguagem das HQs.

Segundo Roberto Elísio dos Santos, os romances gráficos (*graphic novels*) utilizam-se da temática própria dos anos 80, abordando temas como a decupagem televisiva, a computação gráfica e os vídeo-clips. Estas publicações apresentam múltiplos pólos narrativos, diversos personagens e uma grande quantidade de informação por página, o que causa aquilo que o autor chama de “caos semiótico”.

O vocabulário deste romance vale-se da experiência visual comum entre público e artista, novos leitores devem acostumar-se com estilo do conto enquanto descobrem pela

primeira vez, talvez, as delícias de ser ler uma história-em-quadrinhos.

Dentro deste contexto editorial encontramos Sin City. Salvo certas características peculiares que detalharemos a seguir, lá estarão os fatores tais como a narrativa de fundo “adulto”, as desventuras de Marv, um perdedor nato numa cidade violenta. A imagem-fantasia fragmentada, fascinante, hiper-real, ágil, efêmera e complexa estimula sensações no público ansioso por signos intensos, o que remete diretamente ao tipo temático dos romances gráficos que surgiram nos anos 80.

Sendo projetada como o espaço mais indicado para a experimentação e a renovação estética das HQs, as graphic novels apresentam o retrato de uma época: a partir da década de 1980, temos a falência da ideologias, o medo paranóico de uma guerra atômica, a disseminação de doenças fatais, a queda de regimes políticos autoritários, a volta do conservadorismo político e moral.

Segundo Gerhard Gelbmann em ensaio sobre a perspectiva semiótica de Umberto Eco, cultura é um fenômeno

real e a cultura em si mesmo não é ficcional (embora a ficção seja parte inextricável dela). A partir desse pensamento, podemos pensar os quadrinhos como parte do processo cultural de vanguarda e circunscrevê-la dentro dos pressupostos básicos desta última enquanto prática estética. “A vanguarda dos quadrinhos , ao nível da vanguarda artística em geral, assume-se como realidades estético-informacionais na década de 60, quando os autores das historietas - de maneira consciente - extrapolam os mecanismos da cultura de massa. É neste contexto que encontraremos a personagem de Guido Crepax: Valentina.

Em Arzach, temos o a personificação do arquétipo da morte operando nas zonas negras do imaginário coletivo jungiano. O pássaro que parece de uma espécie extinta é feito de material inorgânico e as imagens são presságios de morte e medo. Arzach faz parte de um grupo de estórias publicadas em 1974 por Moebius na revista Métal Hurlant. Evocativa das imagens de Philippe Druillet, Arzach narra a odisséia de um homem montado num pássaro que viaja através de um mundo fantástico. Assim, temos aqui mais um objeto de análise que é

evocativo das imagens de Philippe Druillet e H. R. Giger.

Os quadrinhos como forma de arte

“Esta temperatura emocional depende por sua vez da bagagem imagística de que se acerca o leitor. Não se pode por exemplo querer falar sobre Valentina sem falar de arte erótica.”

(Moacy Cirne) “Nos idos de 1960, tínhamos a nosso favor toda a liberação sexual conseguida pelos hippies em seu discurso alucinante/alucinógeno.”

“De um lado, o abraço na contracultura, com embasamento teórico – de Marcuse, Reich – ou não; de outro, o engajamento nos protestos, a participação nas marchas pelas liberdades e, como corolário, a ida para a luta armada; como terceira opção, que os adeptos das outras duas consideravam burguesa e decadente, o olhar distanciado (nem entrava em consideração a adesão ao sistema – para usar uma típica expressão de época). Não houve nada parecido com “loucos e coloridos anos 60” para

aquela juventude (o filme do festival de Woodstock, de 1967, levou anos para ser liberado pela censura). Nem mesmo a aproximação do movimento hippie era simples: a polícia perseguia os barbudos, os cabeludos, os que usavam chinelos ou bolsas a tiracolo, os que vestiam roupas com desenhos de flores.”

“É impressionante que em tempos tão indiscriminadamente violentos tenha sido criada uma música rica, tenha surgido uma literatura e um jornalismo alternativo poderosos, um cinema de denúncia, um comportamento de escândalo e reivindicação. Aquela juventude foi tudo, menos “louca e colorida” – mesmo quando parecia apenas louca e colorida.”

Segundo Moacyr Cirne, o quadrinho erótico e o erotismo passam pela questão vivencial marcada pela existencialidade e mesmo pela politicidade. Nesse sentido, caberia citar George Bataille: “O erotismo é um dos aspectos da vida interior do homem. Se não nos damos conta disso, é porque ele busca incessantemente fora dele um objeto de desejo. Esse objeto, contudo, corresponde à interioridade do desejo. O erotismo é, na

consciência do homem o que leva a por o seu ser em questão. A sexualidade animal também introduz um desequilíbrio, mas o animal não percebe que esse desequilíbrio lhe ameaça a vida. Nada nele se abre, nada que se assemelhe a um pôr em questão.“

Arte imoral será aquela que não se compromete com as questões de seu tempo e as questões de linguagem do objeto estético estudado.

Já a arte erótica contribui e muito para o entendimento da existencialidade do homem. Sabe-se que existe toda uma moral judaico cristã repressora em torno da arte erótica. Esta moral tem atingido os discursos eróticos artísticos de forma bastante castradora. Comparar por exemplo, Valentina a Carlos Zéfiro é desconhecer a amplitude de visão de Guido Crepax e por que não o alcance de títulos significativos como “Frutos Proibidos” e “As duas amigas de Zefiro”, além de dar margem a uma moral religiosa infundada.

A sensualidade quando aberta a percepção estética de um objeto como as HQs pode e deve produzir belos espetáculos de

grafismo, como ocorre em Sin City cidade do pecado quando Marv encontra-se pela primeira vez com sua prostituta ou em A Dama Fatal quando Ava faz o herói da série: Dwight de gato e sapato. Dwight é o que de mais próximo de um homem de bem, Sin City pôde produzir. Ou ainda, voltando para nosso objeto inicial, Valentina está na praia e sua imaginação a leva até o altar de uma celebração da inquisição medieval onde está amarrada e lhe posto o “supremo castigo de piche e pena”; na verdade só uns garotos que “brincam” de areia e água com ela.

Ou ainda num sonho de Rembrandt, quando Mariana e Valentina “brigam” como duas gatinhas. Ou quando Valentina se vê transportada para um mundo onde o prazer é proibido e todas as pessoas agem como espantalhos. Nisso tudo podemos perceber uma moral castradora que estabelece uma dialética com a sensualidade, num proveitoso amálgama de prazer e desprazer, de amor e ódio. A sensibilidade e a produtividade desse recurso são os veios dramáticos com os quais Crepax se detém em quase toda historieta.

Esta parte do erotismo é significativo e digno de nota porque pressupõe esquemas de bagagem cultural bem alicerçados e por isso aumenta a diálogo das questões ditas do erótico como recurso válido para o artístico.

Já em *Sin City* teremos uma sensualidade carnal a toda prova; indo de encontro a um embrutecimento da realidade que ocorre quando Marv está bêbado e encontra Goldie, sua garota de programa que perseguida tenta em vão proteção. Acaba morta. Logo depois quando Marv e sua advogada são presos ela está em estado de choque após ter tido sua mão decepada pelo mesmo criminoso que matou Goldie. A violência em estado bruto é o tema maior dessa graphic novel que se mistura com o erotismo.

Em *Arzach* temos um encontro do personagem com uma mulher cujo rosto está completamente transfigurado, num clara alusão aos personagens de Phillippe Druillet: “o objeto colocado em forma, isto é, o objeto que se espiritualiza em imagem, pode ser compreendido como uma busca do primordial do arcaico, da

realidade pré-individual, que serve de suporte para toda sociedade. Tem-se um pouco de dificuldade de se entender isso, tanto se está habituado a considerar a imagem como reprodução do visível.”

É importante salientar que o símbolo, o conceito de belo e a estética romântica estão ligados e a partir daí podemos traçar um paralelo que vai desde o conhecimento do absoluto.

“O namoro dos teóricos da estética romântica com o conhecimento do absoluto que fosse brilhante e em última instância, descompromissado, fez com que, no mais simples debate sobre teoria da arte, se instalasse um conceito de símbolo que não tem nada em comum com o autêntico, a não ser o nome. O conceito autêntico pertence a esfera teológica, nunca seria capaz de irradiar na filosofia do belo aquele sentimental ambiente crepuscular que se tornou cada vez mais denso desde o final da primeira fase do romantismo. Como coloca Walter Benjamin em “Documentos de cultura, documentos de barbárie”, a usurpação do discurso do simbólico possibilita o estudo de toda forma de arte “em sua profundidade” e contribui demasiadamente para o conforto das análises no campo da ciência da arte.

“Como se sabe, depende somente de usarmos um objeto qualquer da natureza como signo convencional para uma idéia, assim como o vemos na escrita simbólica e hierogífica e esse objeto então só assume um caráter novo, quando queremos expressar por meio dele não suas características naturais, mas as que nós por assim dizer lhe atribuimos.” Uma outra nota comenta:” existe uma boa razão escrita em nós, portanto uma espécie de linguagem de signos, à qual, no entanto falta o essencial. A pronúncia que deve ter vindo e ter sido dada aos homens a partir de outro lugar.

A influência dos ideogramas sobre a produção e a configuração das idéias é muito importante. “ À alegoria alemã... falta totalmente aquela dignidade altamente significativa. Por isso deve ser restrita à esfera inferior e totalmente excluída de sentenças simbólicas”. A respeito desta frase de Creuze diz Gorres, outro teórico cujo nome estou incerto nesse momento: “uma vez que o senhor explica o símbolo místico como símbolo formal, onde o espírito aspira a superar a forma e destruir o corpo, e que o senhor define o símbolo plástico como a dura linha intermediária entre o espírito e a natureza, falta ainda o contrário do

primeiro, símbolo real, onde a forma física engole a animação, e nesse lugar então cabem muito bem o emblema e a alegoria alemã no seu sentido mais limitado” . A posição romântica dos dois autores não era suficientemente firme para que o didatismo racional, de que essa forma era suspeita, não lhes despertasse a animosidade; por outro lado o elemento bem -pensante esquisito popular, que é próprio de muitos de seus produtos, pelo menos deveria ter causado boa impressão a Gorres. Não conheceu nenhuma clareza. E hoje também não é nada menos que natural que no primado de coisa sobre pessoa do fragmento sobre a totalidade, a alegoria por isso mesmo seja o pólo oposto do símbolo, enfrentando-o com poder igual. A personificação alegórica sempre esteve propícia a levar a um engano; sua intenção não era personificar as coisas, mas apenas torná-las mais imponentes, por meio de sua ornamentação como personagens. Sob esse ponto Cysarz fez observações agudas : “o barroco vulgariza a mitologia antiga para investir personagens (não almas) em tudo : o último degrau da exteriorização depois da estetização de Ovídeo e da profanação neo-latina dos conteúdos hieráticos

da fé. Não há o menor indício de uma espiritualização do corpo. A natureza inteira é personificada, não para ser interiorizada mais pelo contrário para ser desalmada.” “Seu caráter grave e desajeitado atribuído a artistas sem talento, ora a mecenas sem sensibilidade, é necessário à alegoria.

Que o gênio romântico comunica com o modo espiritual barroco precisamente no espaço alegórico é comprovado com a mesma clareza por outro fragmento: “poemas, apenas eufônicos e cheios de belas palavras,mas também sem qualquer nexos e sentido - no máximo, algumas estrofes compreensíveis - como fragmentos dos objetos mais heterogêneos. Quando muito a poesia autêntica pode ter um sentido alegórico em termos amplos e ter efeitos indiretos como música.” (Walter Benjamin, 1986)

O, três mundos; Valentina, Arzach e Sin City

“O futuro da graphic novel encontra-se na escolha de temas importantes e na inovação da exposição, dado que, apesar da proliferação da tecnologia eletrônica, a página impressa comum manterá o seu lugar no futuro imediato. Parece que atrair um público mais refinado está nas mãos de artistas e escritores sérios de quadrinhos, dispostos a correr o risco do ensaio e erro.”

Quadrinhos e arte sequencial,

Will Eisner

Existem, na realização de quadrinhos, uma série de funções a serem executadas. Geralmente tem-se uma separação dessas funções pela equipe que realiza a publicação: roteiro, arte, cores e eventuais efeitos, letras, design gráfico, editoria. Ocorre que, na

criação, num sem-número de vezes, um artista acumula funções e acaba sendo diretor, ator e cenógrafo por exemplo, ao mesmo tempo e onde tanto o roteiro quanto a arte ficam à cargo de uma só pessoa.

Nas palavras de um escritor, o autor muitas vezes é um ator quando cria personagens e os “incorpora” para melhor realizar sua obra. Assim também acontece no trabalho do quadrinhista que cria cenas em torno dos personagens, imaginando suas possíveis reações.

Cagnin discute as HQs sobre várias perspectivas: Como fenômeno paralelo aos estudos tradicionais, como continuação do folhetim e do cordel. Sociológica, pela democratização da arte e influência na sociedade. Estético-psicológica, por ser uma obra curta destinada a produzir com mais eficácia as emoções intensas e passageiras, sua arte é imaterialidade do efêmero.

A questão é que quadrinhos não são literatura, nem sequer paraliteratura, pois o texto quadrinhístico não é um texto literário; ele se aproxima muito mais do texto cinematográfico, embora possua ritmo próprio, com sua especificidade própria.

Porém se a literariedade não é encontrada neste ou naquele quadrinho, o mesmo não se pode dizer da sua poeticidade. Esta atravessa o tecido textual dos poemas de um Murilo Mendes ou de um Manuel Bandeira, como atravessa os

filmes de um Chaplin ou de um Tati, os contos de um Guimarães Rosa ou de um Aníbal Machado, os quadrinhos de um Will Eisner ou de um Jean “Moebius” Girard, como coloca Moacyr Cirne.

Dessa maneira, podemos falar de uma escrita dos quadrinhos como fala-se de uma escrita fílmica, considerando que a escrita como “uma expressão cuja verdade reside em outra parte, numa experiência ou num estado de coisas que ela expressa” o que nos diz Jonathan Culler.

Temos no cinema o mundo comunicado numa diégese única pormenorizada em zona ontológica fantasmática específica só existindo aparentemente a nível perceptivo imediato, enquanto que a literatura existe enquanto diégese verbalizada em uma zona ontológica mental específica. Já nos quadrinhos temos uma diégese que se coloca entre estas duas, numa linguagem que nos remete à um story-board para cinema.

Diferente ainda de muitas formas de ilustração, porque essencialmente narrativo, os quadrinhos investem muitas vezes na exuberância formal, na limpidez sígnica, na maestria temática ou na renovação gráfica, na transgressão semântica.

É o caso de duas obras bem distintas que nos influenciaram bastante e que passamos a analisar a partir de agora: “O Bebê de Valentina” de Guido Crepax e “Sin City, cidade do pecado” de Frank Miller. Em comum, só o fato de suas soluções formais se

afastarem da linguagem do cinema para adentrar a profundidade da linguagem quadrinhística. Temos em “O Bebê de Valentina” múltiplas leituras. Por leitura entendemos mais do que decifração de códigos do alfabeto, mas organização material em função de imagens projetadas numa tela em sucessão contínua do tempo narrativo como no caso do cinema ou organização psicológica em função de uma dado agrupamento de imagens ou de cores como nos quadrinhos.

O surrealismo em Valentina é extremamente relevante do ponto de vista de uma análise feminista, onde temos o sujeito/mulher nas esferas do seu domínio sexual, onde se projetam o imaginário das dores do parto através de “experiências” extremamente incomuns.

No discurso erótico presente há um sem-número de conteúdos estéticos onde o espaço cênico está voltado para o que Bachelard chamaria de “devaneio diabólico”, como coloca Moacyr Cirne.

Já o trabalho de Frank Miller torna-se verdadeiramente relevante quando consideramos a caracterização dos personagens, do storytelling preciso e da trama bem estruturada, como nos diz João Paulo Lian: ao retratar seus heróis, Miller não faz concessões ao realismo, ele não se limita às amarras da possibilidade.

“Em suas páginas, está a coerência inescapável com que

opera os personagens na sua insignificância. Marv, o herói ou anti-herói de Sin City nos surpreende por sua obsessão irreduzível, (...) a crença no indivíduo capaz de fazer a hora mesmo diante da mais cruel adversidade.”

Marv é o arquétipo do perdedor nato: após ter relações sexuais com uma mulher da noite, ele acorda e a encontra morta na sua cama. A partir daí se dispõe a vingar essa paixão a qualquer preço.

Segundo Jonathan Culler, a teoria é especulativa e reflexiva, porque envolve a prática de explicações do desejo e da linguagem e porque investiga categorias que utilizamos ao fazer sentido das coisas, na literatura e em outras práticas discursivas.

Dessa forma, uma teoria dos quadrinhos que nos ajudasse a analisar “Sin City”, nos diria que a dureza do tema, a marginalidade da grande cidade, é tratada de maneira igualmente dura pela luz que é uma solução formal adequada às propostas semânticas do imaginário conteudístico.

E como coloca Moacyr Cirne, os quadrinhos de Miller e também de Crepax afastam-se radicalmente do cinema para buscar soluções semióticas específicas da linguagem dos quadrinhos, diferente por exemplo do que fazem Will Eisner (The Spirit) e Hugo Pratt (Corto Maltese).

Através de interferências semióticas de intensidade estético-informacionais, as páginas de “Sin City” nos mostram o contraste do claro/escuro como sustentáculo formal, veiculando um desenho que só é possível dentro da linguagem das HQs e a utilização da onomatopéia como quadro, por exemplo, vem salientar esse posicionamento. Seria um desconhecimento das especificidades dos quadrinhos analisar o roteiro de uma HQ com base nas observações de Jonathan Culler sobre literatura, por exemplo. Mas podemos afirmar que a linguagem em primeiro plano é a tônica de “Sin City”, pois é assim como a literariedade que reside na organização da linguagem e que torna os quadrinhos distinguíveis de um story-board.

Segundo Cirne, os quadrinhos apostam antes de tudo, na engrenagem semiótica de sua narratividade e ao encontrar-se com a literatura, temos a poeticidade como vertente comum à ambas as linguagens, já que não estamos diante de nenhum gênero paraliterário. Estamos diante sim, de um objeto estético cuja narrativa gráfico visual é desenvolvida por sucessivos cortes, cortes esses que agenciam imagens desenhadas e/ou pintadas, nos quais o lugar significante será sempre o de um corte espaço-temporal a ser preenchido pelo imaginário do leitor.

A escolha de três HQs diferentes no tempo e no espaço, “Valentina” (1965) , “Sin City” (1991) e Arzach (meados de 1970) nos

fornece uma visão ampla da própria história da HQ e de sua materialidade significativa que aponte para uma leitura produtiva e relevante do ponto de vista artístico. Verificaremos que seus temas são bem distintos: Em Crepax temos uma visão feminina do mundo, numa promoção da contracultura própria dos anos 60/70 e em “Sin City” há um discurso masculino da vida com o perfil da criminalidade e da corrupção de uma grande cidade fictícia.

É objetivo analisar a onomatopéia como recurso estilístico capaz de estabelecer questões próprias da poética visual.

“Mas o papel é mudo e a história-em-quadrinhos encontrar-se-á sempre na situação do cinema antes do aparecimento do sonoro. Contudo, aqui tentou inovar, criando toda espécie de transposições que supram de qualquer maneira, as deficiências do meio de expressão. Realçar com indignação a pobreza vocabular onde a ação se precipita é, por conseguinte, lutar contra moinhos de vento. É como se num filme acusássemos os

personagens que lutam por não trocarem frases harmoniosas: A banda sonora só nos pode dar “Han” e “Smack”. Acontece o mesmo com a banda desenhada. O vocabulário dos choques é de uma sumptuosidade rara. Amostras respingadas ao acaso: (o humor desempenha um grande papel na escolha e na “ortografia” muitas vezes anglo-saxônicas dos vocábulos) crash - bang - thud - Pok - Ponk - Crack - Poinng -Bing - bong - tchouk - smack - click - tonk - ding - bling - tchak. “
(Jacques Marny)

Por vezes a transcrição dos ruídos chega mesmo a ser um “elemento pictórico”. É quando estamos prontos à análise do objeto.

Começamos com uma exceção: Na página 80 de Sin City temos uma apropriação do recurso como prosa da narrativa. A onomatopéia como quadro ocorre aqui de forma singular; numa sequência onde temos o *blam* tomando o lugar de Marv, se

deslocando da poética para o conto. Não dizemos aqui que não há poeticidade no quadro, mas que existe preponderantemente na forma de uma narrativa, primeiro substituindo Marv, depois substituindo Marv e a arma e depois substituindo assassino e assassinado. Assim como também nas páginas 65, 119 e 187.

Já na página 85 temos o *Skreeeeeeeee* do carro formando uma meia elipse e a vemos no seu papel de poética puramente visual, assim como no *Whumppp* do quadro abaixo. Também nas páginas 67 e 94 temos a mesma função da onomatopéia.

Em Valentina temos na página 12, o click da máquina fotográfica funcionando como som que imita aquilo que significa, sugerindo a imagem auditiva de um objeto por meio de um concurso articular, de sons verbais. Na página 33, temos o *Kt KT KT* do brinquedo-rato que se aproxima de Valentina, assim como nas páginas 37 e 77.

Já nas páginas 35, 49 e 67, vemos uma segunda função da onomatopéia com a substituição da imagem narrativa pelo recurso. Senão vejamos, na página 35 o *Crash* substitui a imagem

da batida do carro.

As sílabas sonoras incham desfiam-se a adelgamam-se para sugerir a intensidade. Este processo emprega-se por exemplo como já vimos, nas histórias consagradas dos automóveis. Vimos páginas inteiras em que os Vroouum e os Scrrriiich se estendiam em bandeiras por sequências inteiras para apoiarem a velocidade dos bólides. É escusado dizer que a linguagem onomatopáica foi muitas vezes criticada. Porque não devemos admitir que a história-em-quadrinhos tem o direito de uma linguagem particular, desde que a correção e a justa medida sejam respeitadas? Sendo um meio de expressão específico, elaborou um “estilo” cuja primeira qualidade - motivada por questões técnicas - é a rapidez.

A partir da onomatopéia, seguindo seus diversos elementos, podemos ver que o quadrinista joga ao mesmo tempo com o espaço e o tempo. Com o espaço pelo corte judicioso dos planos. Com o tempo, pela escolha dos momentos privilegiados da narrativa. A qualidade do quadrinhista manifesta-se justamente

pela rapidez com que conduz a narrativa, evitando ao mesmo tempo a verbosidade e a obscuridade.

Em Arzach temos a ausência de onomatopéias nas páginas 4 e 5 como uma presença sem presença, haja vista o grau de imagem sonora que nos expõe as páginas. Nesta obra fica patente a função catalisadora da onomatopéia, cuja presença não ocorre, mas deixa claro que esse fato é um mero detalhe que serve para aproximar a linguagem da HQ do cinema, pois se “Valentina” e “Sin city” são construídos com o tecido mesmo da linguagem quadrinhográfica, o mesmo não ocorre com Arzach. Temos uma aproximação com a linguagem cinematográfica em dois pontos: na falta de onomatopéias e na falta de balões de diálogo.

A aproximação com as HQs de Philippe Druillet é notada quando percebemos o barroco como concepção inicial das suas histórias, firmando sua criação imagística num absoluto preciosismo para cada imagem, concebida de forma absolutamente delirante. Seu universo de imaginação inesgotável reflete o homem em face do mundo, em atitude de meditação sobre a vida, o inusitado, o

amor.

Nascido em Toulouse, França, em 1944 Phillipe Druillet desenvolveu a profissão de fotógrafo. A partir de 1969 passou a publicar diversos álbuns com extremo cuidado de paginação e desenhos altamente elaborados como Lone Slone, Delirius, Urm, Salammbe e Yragael.

Como coloca Maria Beatriz Furtado Rahde em “Imagem Estética moderna & pós moderna” “(...) ao analisar a obra de Phillipe Druillet encontramos nas suas raízes o realismo fantástico da Paris dos anos 30 cujos desenhos de uma estética perfeita buscaram a poesia no pensamento imagístico erótico. Thomas (1994) cita o exemplo também dos pintores da Alemanha no pós-guerra como Hans Bellmen (1912-1975) que buscou por sua vez inspiração no expressionismo do norueguês Eduard Munch.

Consideramos que Phillipe Druillet vai buscar inspiração nos pintores modernos da década de 20, uma vez que o pensamento surrealista revolucionário e artístico buscou subsídios no material psicanalítico de investigação de Sigmund Freud; que é

o primeiro a aceitar imagens de sonho.

“O que surgiu em 1919 na França no círculo dos literatos - citemos aqui os mais importantes: André Breton, Louis Aragon, Philippe Soupault, Robert Desnos, Paul Eluard - pode ter sido um simples relato, alimentado pela monotonia lacrimosa do pós-guerra europeu e pelos últimos anos da decadência francesa. Naquela época porém quando arrebatou seus fundadores em forma de uma inspiradora onda de sonhos, ele parecia ser o que havia de mais íntegro, definitivo e absoluto. Ele incorporava a si tudo que tocava. A vida pelo vai-e-vem de inúmeras imagens flutuantes. A linguagem se parecia autêntica onde som e imagem, imagem e som se engrenassem com exatidão automáticas e de forma tão feliz que já não restariam qualquer espaço para o sentido. Imagem e linguagem têm prioridade. Saint-Pol-Roux ao deitar-se de madrugada para dormir coloca em sua porta um aviso: “ Le poete travaille”. Breton anota: “

silêncio. Eu quero passar por onde ninguém ainda passou, silêncio! Você primeiro, amada linguagem”, Ela tem prioridade.

Há ainda a revolta amiga e apaixonada contra o catolicismo com a qual Rimbaud , Lautréamont e Apollinaire engendraram o surrealismo. A superação verdadeira e criativa da iluminação profana, uma inspiração materialista e antropológica para a qual o haxixe, o ópio e o que mais fosse serviriam de propedêutica (não sem perigo e a propedêutica das religiões é mais rigorosa). Essa iluminação profana nem sempre encontrou o surrealismo à sua própria altura, nem o surrealismo atingiu sempre o seu potencial pleno; justamente os escritos que a expressam com mais vigor, o incomparável Paysan de Paris de Aragon e Nadja de Breton revelam sérias falhas.

O livro de Breton se presta muito bem para esclarecer algumas características da “iluminação

profana”. Ele chama Nadja, sua amada, de(...) “um livro onde a porta bate”.

(Maria Beatriz Furtado Rahde)

Crepax nos inunda com imagens-sonho nas quais nos apresenta os meandros de sociedades secretas e de suas manobras bizarras. Temos toda os lugares escondidos, todas as frases não-ditas, todos os estranhamentos surrealistas estão presentes. Neles Valentina cresce e nos chega como num sonho, a bem amada de Rembrant. Podemos estabelecer um relacionamento entre Valentina e Nadja.

“Ademais é só levar o amor a sério - e Nadja também conduz a isto - para reconhecer nele também uma “ iluminação profana “. Justamente naquele tempo (isto é durante meu relacionamento com Nadja) conta Breton, “ estudei muito a época de Luis VII, auge das cortes de amor, e com grande intensidade tentava reviver a vida tal como era vista então”. Sobre a lírica trovadoresca

provençal , um autor recente nos fornece algumas informações mais precisas que revelam uma proximidade surpreendente com a concepção surrealista do amor. No excelente ensaio “Dante como poeta do mundo terreno”, de Erich Averbach, lemos: “todos os poetas do estilo novo tem uma amada mística, todos eles vivem aproximadamente as mesmas singulares aventuras amorosas, a todos eles o amor concede ou recusa dons que mais parecem uma iluminação que um prazer sensual, todos eles pertencem a uma espécie de círculo esotérico; que rege sua vida interior e talvez mesmo sua vida exterior.

No amor esotérico a dama é secundária. Assim também em Breton. Ele está mais próximo das coisas que rodeiam Nadja do que dela própria, Quais são essas coisas? Seu cânone é muito elucidativo para o surrealismo. Por onde começar? Ele pode se gabar de uma surpreendente

descoberta. Ele foi o primeiro a deparar-se com as energias revolucionárias que se revelam nas coisas “antiquadas”, nas primeiras construções de ferro, nas fábricas, fotografias mais antigas, nos objetos que começam a sair de circulação, nos pianos de cauda, nos vestidos de cinco anos atrás, nos locais mundanos de reunião que começam a sair de moda. De que modo essas coisas se relacionam com a revolução ? - Ninguém melhor do que esses autores para explicá-lo.”

Em *Valentina*, todos estes terrenos fugidios nos arrebatam de maneira pecaminosa como se travando contato com uma miséria moral das coisas escravizadas e escravizantes.

“A miséria não apenas social, mas também arquitetônica, a miséria dos interiores, as coisas escravizadas e escravizantes revertem em niilismo revolucionário. Os videntes e visionários surrealistas foram os primeiros a percebê-lo. Para não falar

“da Pasage de L’opéra” de Aragon: Breton e Nadja são o par amoroso que resgata para a experiência, quando não para a ação revolucionária tendo o que nós experimentamos em melancólicas viagens de trem (as estradas de ferro começam a envelhecer) em desoladas tardes de domingo nos bairros proletários das grandes cidades, na contemplação da chuva através das janelas do apartamento novo. Elas fazem detonar as enormes energias da “atmosfera” que estão latentes nessas coisas. Que vida seria esta que, no momento decisivo se deixasse determinar pela última e mais popular das canções de rua ?

No centro deste mundo das coisas está o mais sonhado de seus objetos: a cidade de Paris. Mas é a revolta que faz com que se revele sua fisionomia surrealista (ruas desertas onde apitos e tiros ditam a decisão). E nenhum rosto é tão surrealista como a fisionomia autêntica de uma cidade. Nenhum

quadro de De Chirico ou Marx Ernest pode se comparar com os marcantes contornos de seus baluartes, e somente quem os conquistar e ocupar será o dono do destino da cidade e, no destino de suas massas da sua inspiração revolucionária . “A grande inconsciência viva e sonora que inspira meus únicos atos convincentes, no sentido de que eu quero demonstrar que ela dispõe para sempre de tudo o que sou.” Aqui pois encontramos o registro destas certificações, a começar pela Place Maubert, onde como nenhum outro lugar, a sujeira conservou toda sua violência simbólica, até chegar ao Théâtre Moderne. “ (Walter Benjamin, 1986)

A narrativa nos quadrinhos

Moebius com seu Arzach chega próximo do conto por imagens de Rui de Oliveira, sequência de ilustrações que narra uma história. Para narrar um conto unicamente com recursos gráficos, Rui de Oliveira faz uso de uma grande simplificação e depuração da forma, significando descobrir no particular a imagem, o signo pictórico, os elementos universais que compõe o conto (o símbolo literário). Esta evolução do concreto (o signo) para o abstrato (o símbolo) orientou a criação das imagens do conto A Bela e a Fera.

O conto por imagens por sua vez, aproxima-se da mimíca como comunicação, pois esta define o silêncio, dando-lhe uma qualidade, integrando-se a ele. O pantomimo não se silencia por exaustão ou por perda de palavras: o seu silêncio é o de um mundo vazio que ele preenche com gestos. Qual o melhor

pantomimo, o que povoa o seu deserto com a experiência de um corpo. Ou seja, existe um mundo, ele é o seu corpo. Tecnicamente, representa um dos estágios primordiais do humor: o de causa e efeito, o de ação e reação, o humor mecânico. Obviamente, a mímica existia antes do cinema, mas como técnica, a mímica foi a primeira presença do cinema. Isso quer dizer que sob certo sentido, a mímica pertence à sua primeira geração, a uma espécie de mecanicismo que em virtude da relação com o cinema, encontra-se datada: pertence a uma forma que há muito sofreu evoluções. E já naquele instante o movimento vencera a imitação: basta recordar o jogo ilusório de um George Méliès.

Em *Crepax* também temos alguns momentos onde os diálogos-balão desaparecem, como em *sonho de Rembrandt*, quando temos Mariana e Valentina num jogo sensual até o momento que Rembrandt divide as duas. Como em *Moebius* há um encantamento pelo ilusório, uma revelação de intenções, própria dos surrealistas.

“Temos novamente a Paris de 1920. Um pequeno mundo, isso é não parece diferente do grande

mundo, do cosmo. Lá também existem encruzilhadas ou cruzamentos onde brilham, de repente, no meio do trânsito, sinais espectrais, onde podem ocorrer a qualquer momento analogias inauditas e coincidências de acontecimentos, é o espaço de que fala a poesia surrealista. Isso tem que ser dito nem que seja para afastar o inevitável mal-entendido da arte pela arte. Pois a arte pela arte nunca deve ser entendida ao pé da letra, quase sempre é uma bandeira sob a qual navega uma mercadoria que não pode ser declarada, porque ainda lhe falta o nome.

Na verdade navega-se pelo inusitado e pelo surpreendente quando se tem pela frente um texto surrealista. “Pensar em qualquer atividade humana me faz rir” esta afirmação de Aragon mostra muito bem qual o caminho que o surrealismo tinha de percorrer desde suas origens até sua politização. Com razão, Pierce Naville, que

inicialmente pertencia ao grupo, qualificou como dialética essa evolução, em seu excelente ensaio “La revolution et les intellectuels” nesse processo de transformação de uma postura extremamente contemplativa em uma oposição revolucionária, desempenha um papel decisivo a hostilidade da burguesia contra qualquer manifestação radical de liberdade espiritual. Tal hostilidade impeliu o surrealismo para a esquerda. Acontecimentos políticos sobretudo a guerra do Marrocos aceleraram esse processo.”

Stavrovieiuim é um surrealista avant la lettre. Ninguém melhor do que ele compreendeu como é ignorante a opinião dos filisteus de que o bem, apesar da virtude de quem o pratica seria aspirado por Deus; o mal porém seria fruto de nossa espontaneidade, nisso seríamos independentes e totalmente novos de nós mesmos. Ninguém enxergou a aspiração mesmo no ato mais vil e até de

preferência nele.” (Walter Benjamin, 1986)

A narratividade é posta de lado na página 13, onde temos uma sucessão de imagens veiculadas pelos quadrinhos porém não se tem uma atitude de narração a partir delas. Tem-se um amálgama entre um antigo quadrinho chamado Krazy Kat e Valentina num processo de nostalgia no qual aparecem a lente fotográfica, Valentina, um charuto, uma gargantilha, a boca e os olhos de Valentina; tudo isso formando um quadro particular.

Referências bibliográficas e iconográficas

Iconográficas:

Bandeira, Manuel, *Poesias Completas* (Rio de Janeiro: Record, 1986)

Crepax, Guido, *O Bebê de Valentina* (Porto Alegre: L& PM, 1981)

Brindisi, Bruno, *Bit Degeneration* (New York: Heavy Metal, 1995)

Miller, Frank, *Sin City, Cidade do Pecado* (São Paulo: Globo, 1996)

Gaú, Marcello, *Listras de Fevereiro* (São Paulo: Metal Pesado, 1999)

De Oliveira, Rui, *Luz e Sombras, Light and Shadows* (Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1995)

Trimano, Luis, *Trimano, desenhos e ilustrações* (Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997)

Godard, Jean-Luc, *Le Petit Soldat* (França, 88 min., 1960)

Bibliográficas:

Cirne, Moacy, Quadrinhos, Sedução e Paixão

(Petrópolis, Vozes, 2000)

Parente, André (org.),

Imagem Máquina A era das Tecnologias do Virtual

(São Paulo, 34, 1999)

Eisner, Will, Quadrinhos e Arte Sequencial

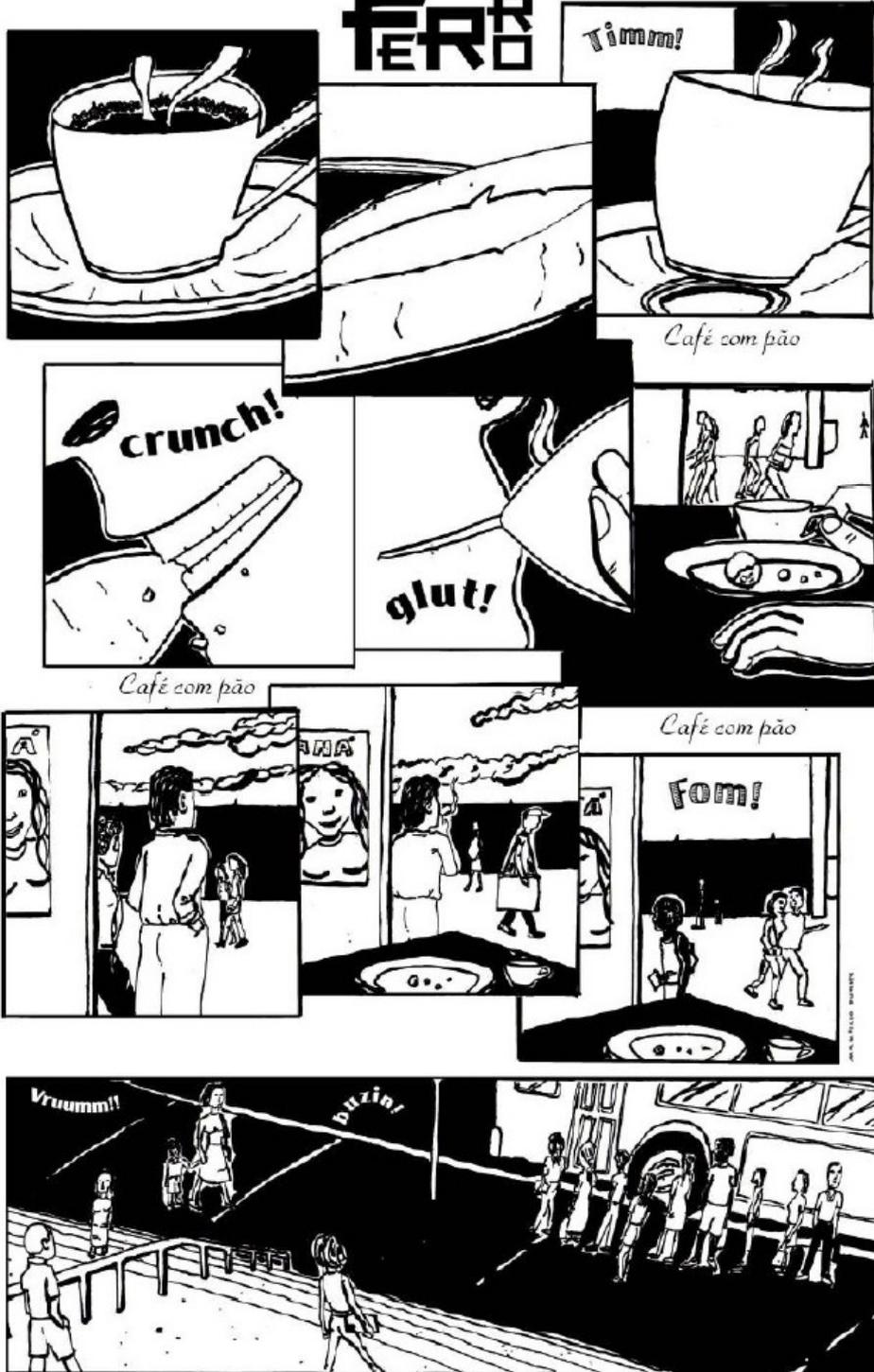
(São Paulo, Martins Fontes, 2001)

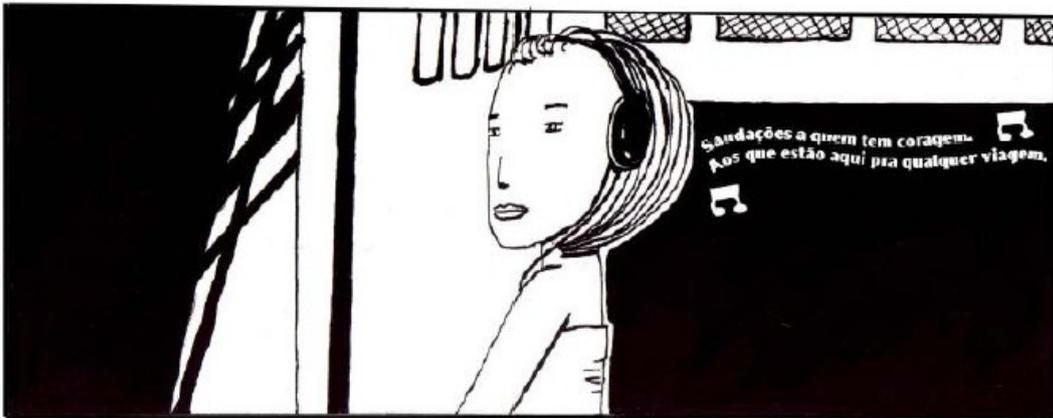
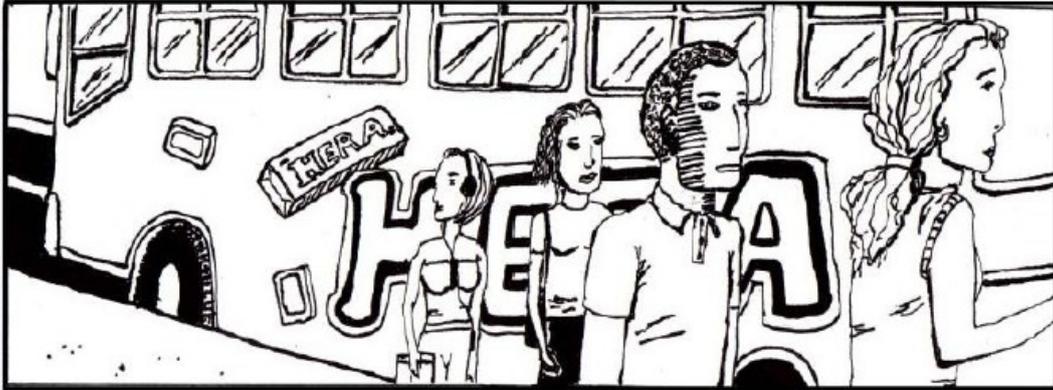
Ostrower, Fayga, Universos da Arte (Rio de Janeiro, Campus, 1991)

Programa de Pós-Graduação em Ciência da Arte, Poiesis,

Estudos em Ciência da Arte, 3 (Niterói, Eduff, 2001)

TIM DE FERRO

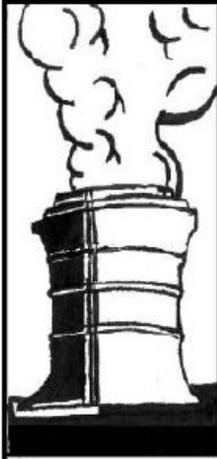






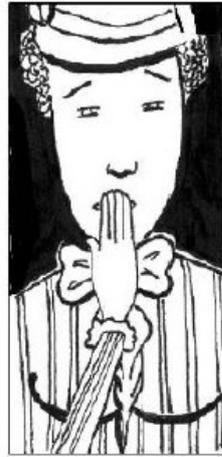


Fuuuuu!!!!



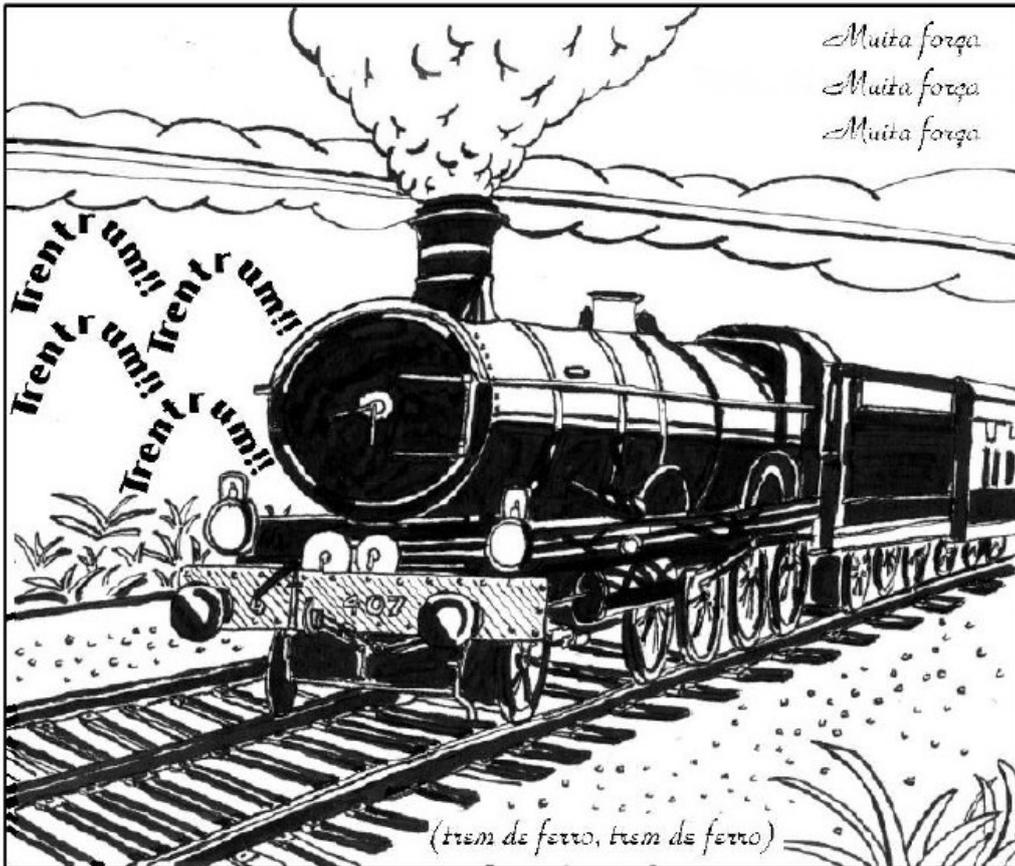
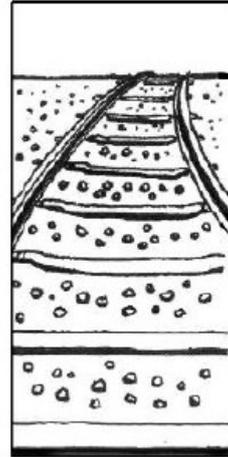
*Agora sim
Café com pão*

*Vou fumaça
Corre, corre*



*Ai seu fogulstu
Bota fogo*

*Na fornalha
Que eu preciso*



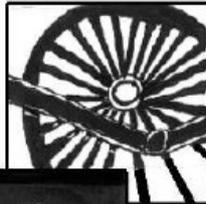
*Trent & um!
Trent & um!
Trent & um!*

*Muita força
Muita força
Muita força*

(trem de ferro, trem de ferro)

BRUNO MAGLI

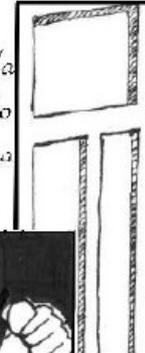
Foge, bicho



Foge, porco
Passa ponte



Passa poste
Passa boi
Passa boiada
Passa galho
De injazeira
Debruçada



No riacho
Que contada
De cantar!
Oô...

(café com pão é muito bom)
Quando me prendero
No canavia
Cada pé de cana

Oô



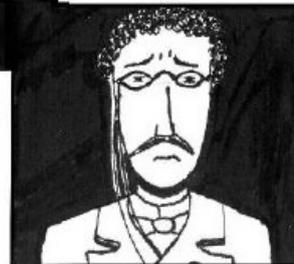
Era um ofeitiã
Oô...



Menina bonita
Do vestido verde



Me dá tua boca



Pra matar minha sede
Oô...

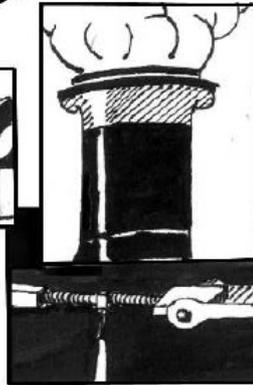
Vou mimbora vou mimbora

Não gosto daqui

*Nasci no sertão
Sou de Ouricuri
Ôô...*



Piiiiii!!!!



**Trent um!!
Trent um!!**

Vou depressa

Vou correndo

Vou na toda

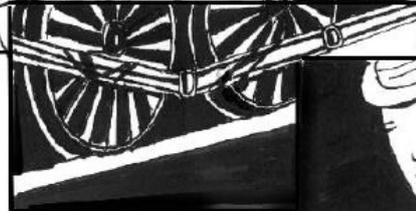
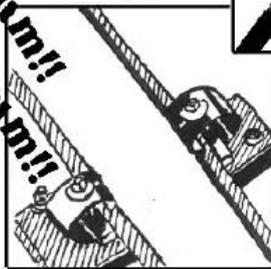
Que só levo



Pouca gente Pouca gente...

Pouca gente (trem de ferro, trem de ferro)

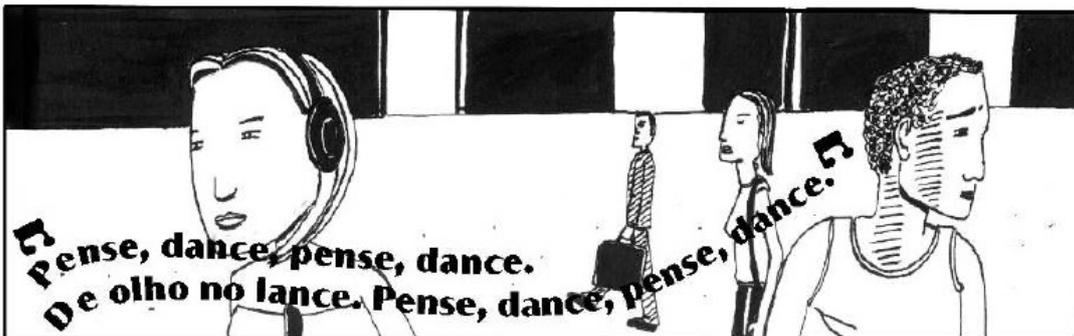
**Trent um!!
Trent um!!**



Fuuuuuu!!!!



Pffiii!!



**Pense, dance, pense, dance.
De olho no lance. Pense, dance, pense, dance. ♪**

www.mica.com.br

Autor:

Mauricio Duarte

Ano de realização:

2001

Primeira publicação:

HTTP://KONSPIRO.NING.COM
primavera de 2008

Biografia

Nascido em Niterói, Fonseca, território Tamoio em 1975, Mauricio Duarte mora em São Gonçalo desde 1979 e tornou-se designer gráfico a partir da Escola de Belas artes da UFRJ em 1999. Trabalhando com design promocional, design editorial e identidade visual, Mauricio tomou parte em vários projetos de ilustração também. Estudou como aluno ouvinte no Programa de Pós-Graduação em Mestrado da Ciência da arte da Universidade Federal Fluminense em 2002 e também foi estudante do Curso de Artes visuais (Desenho de Ilustração) da Universidade Pestalozzi em Pendotiba, Niterói.

Completo curso de Produção Textual com a poeta Maria Regina Moura na Editora Canteiros em Maricá.

Mauricio Duarte é conhecido também como Anuraghi.

Observação

Este projeto (com modificações) foi apresentado como Projeto de Mestrado no Programa de Pós-Graduação da UFF (Universidade Federal Fluminense) enquanto eu cursava, como aluno ouvinte, as disciplinas de Ciência da Arte.