



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO**

PEDRO JOSÉ ARRUDA BRANDÃO

**ENTRE O CINZEL E O PINCEL: AS RELAÇÕES ENTRE DESENHOS E
FOTOGRAFIAS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS QUE NARRAM A
REALIDADE**

**FORTALEZA
2019**

PEDRO JOSÉ ARRUDA BRANDÃO

ENTRE O CINZEL E O PINCEL: AS RELAÇÕES ENTRE DESENHOS E FOTOGRAFIAS
EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS QUE NARRAM A REALIDADE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do curso de Comunicação Social do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- B819 Brandão, Pedro José Arruda.
Entre Cinzel e o Pincel : As Relações entre Desenhos e Fotografias em Histórias em Quadrinhos que Narram a Realidade / Pedro José Arruda Brandão. – 2019.
195 f. : il.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.
1. Histórias em Quadrinhos. 2. Desenho. 3. Fotografia. 4. Hibridismo. I. Título.

CDD 302.23

PEDRO JOSÉ ARRUDA BRANDÃO

ENTRE O CINZEL E O PINCEL: AS RELAÇÕES ENTRE DESENHOS E FOTOGRAFIAS
EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS QUE NARRAM A REALIDADE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, do curso de Comunicação Social do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Fotografia e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas. (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Greice Schneider
Universidade Federal do Sergipe (UFS)

Prof. Dr. Osmar Gonçalves dos Reis Filho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Para aquelas e aqueles que ousaram colocar
imagens lado a lado em uma folha de papel.

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pelo apoio financeiro com a manutenção da bolsa de auxílio nesse último ano de mestrado.

Ao professor Ricardo Jorge por ser mais que um orientador, um amigo.

Aos professores participantes da banca examinadora, Greice Schneider e Osmar Gonçalves, mais que dois pesquisadores, duas pessoas queridas.

Aos meus colegas da turma do PPGCOM-UFC de 2017, um grupo bastante plural e que se divertiu bastante nesses dois anos. Agradeço a cada uma e a cada um que riu comigo, me deu carona, papeou em um bar, falou mal de alguém pelo WhatsApp. Somos resistência, amizades. A gente ainda vai fazer muita coisa boa nesse mundo.

Agradecimentos mais do que especiais ao Davi Ferreira e ao Márcio Moreira, as duas melhores coisas que me apareceram nesse mestrado. Pesquisadores incríveis, pessoas maravilhosas, amigos que amo.

Ao grande número de pessoas que me ajudaram antes mesmo de eu entrar no mestrado e durante esses anos: Soraya Madeira, Márcio Peixoto, Thamires Oliveira, Gustavo Teixeira e várias outras pessoas que com certeza estou esquecendo aqui. Sintam-se abraçados e saibam que vocês ajudaram alguém a conquistar um sonho.

Aos ouvintes do HQ Sem Roteiro Podcast. Eu não conheço a maioria dos seus rostos, mas saibam que eu sou mais feliz por causa de vocês.

Agradecimentos a pessoas que podem nem saber da minha existência, mas que ajudaram, a mim e a tantos outros, de tantas formas, a conquistar uma pós-graduação gratuita e de qualidade: Luís Inácio Lula da Silva e Dilma Vana Rousseff. E à Alexandra Elbakyan, sem você, não haveria metade dessa pesquisa.

Aos quadrinistas do mundo. Vocês fazem tudo valer a pena.

A cada aluna e aluno que tive a honra de encontrar até então e a partir de hoje. Escolher as HQs foi a decisão certa por causa de vocês. Obrigado de coração!

Agradecimentos a Amanda Alboino, minha pequena. Se consegui fazer isso aqui foi porque você me abraçou quando eu mais precisei. Amo você.

E à minha mãe, Raimunda Ilpe Brandão. A melhor dentre os melhores. Esse trabalho é pra você, mamãe. Posso escrever mil páginas, um milhão de palavras, mas não vou conseguir escrever nunca o quanto você é importante pra mim. Te amo mais do que tudo.

“Não é incrível que, desde a época de Töpffer, os quadrinhos tenham testemunhado o nascimento do cinema, da televisão, do holograma, do vídeo, das imagens digitais e que, depois de todas essas inovações impressionantes, o meio seja tão popular, tão dinâmico, tão relevante quanto sempre foi? Em seu princípio fundamental, a arte dos quadrinhos tem uma simplicidade brilhante. Eu gosto de repetir que uma das grandes vantagens desse meio é que todo mundo pode criar um quadrinho, com nada mais do que uma folha de papel e um lápis, no canto da mesa de jantar”.

Thierry Groensteen, em entrevista a Ian Hague, em 2010. Tradução nossa.

RESUMO

Em meados do século XIX, uma linguagem começa a se consolidar nas páginas dos jornais. Da mesma forma, a Revolução Industrial se desenvolve, criando uma nova forma de produção de imagens que ocupa o espaço de representação de uma nova realidade fundada pelo mecanicismo. De lá para cá, por diversas vezes, HQs e fotos dialogaram, referenciando-se, interpenetrando-se, misturando-se. O presente trabalho tem como interesse analisar a relação entre os discursos que envolvem três linguagens e as formas como essas se articulam em obras contemporâneas: o Desenho, a Fotografia e o Quadrinho. Lado a lado por mais de um século, essas linguagens criaram imagens do mundo, e hoje, mais do que nunca, se hibridizam em diversos tipos de narrativas. Em um primeiro momento, iremos tratar sobre cada uma delas separadamente. Posteriormente, iremos abordar a hibridização (ou heterossemiose) dessas formas de produção imagéticas. Por fim, trabalharemos a ideia de quatro formas de relação entre Desenho e Fotografia no interior de narrativas quadrinísticas: as relações tradutória, dêitico-mimética, pictorialista e hipermidiática. Para tanto, iremos passear por teorias canônicas. Além de abordar a semiótica peirceana, trabalhos sobre tradução interssemiótica, hipermídia e hibridismo serão de grande importância. Dialogaremos a Semiótica (PEIRCE, 2005; SANTAELLA, 1995, 1997, 2007; PLAZA, 2013), articulando com pesquisas na área de Quadrinho (BARBIERI, 1998; GROENSTEEN, 2007, 2013, 2015; CHUTE, 2014; EL REFAIE, 2010, 2012, 2013), Desenho (TAUSSIG, 2011; GROMICH, 1995) e Fotografia (DUBOIS, 1993; SONTAG, 2005; ROUILLÉ, 2009), além de muitos outros autores de diversos pontos do mundo, partindo, em determinado momento, para uma análise mais detalhada do nosso *corpus* composto por quatro obras principais para pensar essas relações de forma mais palpável.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Desenho. Fotografia. Hibridismo.

ABSTRACT

In the middle of the nineteenth century, a language began to consolidate itself in the pages of newspapers. In the same way, the Industrial Revolution rises, creating a new form of image production that occupies the space of representation of a new reality founded by mechanicism. Since then, on several occasions, comics and photos have dialogued, referenced, interpenetrating, mixing each other. The present work has as interest to analyze the discourses around three languages and the forms as they are articulated in contemporary works: Drawing, Photography and Comics. Side by side by more than a century, these languages have created images of the world, and today, more than ever, they hybridize in different types of narratives. At first, we will treat each of them separately. Subsequently, we will address the hybridization (or heterosemiosis) of these imagetic forms of production. Finally, we will work on the idea of four forms of relationship between Drawing and Photography inside the comics narratives: the translation, the deictic-mimetic, the pictorialist and the hypermedia relations. To do so, we will go through canonical theories. In addition to Peircean semiotics, work on intersemiotic translation, hypermedia and hybridism will be of great importance. We will dialogue with the researches of Charles Sanders Peirce, Lucia Santaella, Julio Plaza, Daniele Barbieri, Thierry Groensteen, Philippe Dubois, Hillary Chute, André Rouillé, Elisabeth El Refaie and many other authors from different parts of the world, starting, at a certain point, for a more detailed analysis of our corpus composed of four main works to think about these relations in a more tangible way.

Keywords: Comics. Photograph. Hybridity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Página com quadros não-convencionais em <i>Novos Vingadores</i>	27
Figura 2 – Página sem quadros desenhados em <i>Pequenos Milagres</i>	29
Figura 3 – Página de <i>Autocracia</i>	35
Figura 4 – HQ abstrata da série <i>Quadrinhas</i>	36
Figura 5 – Página de <i>Mensur</i>	44
Figura 6 – <i>The Two Paths of Life, tableau vivant</i> de Oscar Gustav Rejlander	62
Figura 7 – Página da fotonovela <i>Nel Fondo Del Cuore</i>	65
Figura 8 – Página de <i>Star Trek: New Visions</i>	66
Figura 9 – Tira do projeto <i>A Softer World</i>	67
Figura 10 – Página de <i>Maus</i>	87
Figura 11 – Páginas de <i>Le Photographe</i>	88
Figura 12 – <i>O Menino Amarelo e seu Novo Gramofone</i> , de Richard Outcault	94
Figura 13 – Trecho de <i>Histoire de M. Vieux Bois</i>	96
Figura 14 – Detalhe de <i>Animal Locomotion</i> , de Eadward Muybridge	98
Figura 15 – Detalhe de HQ de A.B Frost	99
Figura 16 – <i>The Valley of the Shadow of Death</i>	101
Figura 17 – “Napalm Girl”	103
Figura 18 – Trecho de <i>Ore Wa Mita (I Saw It)</i>	104
Figura 19 – Página da primeira versão de <i>Maus</i>	105
Figura 20 – Trecho de <i>Pílulas Azuis</i>	110
Figura 21 – Trecho de <i>Pânico no José Walter</i>	110
Figura 22 – Detalhe da HQ <i>Pânico no José Walter</i>	125
Figura 23 – Detalhe de <i>Palestina</i>	126

Figura 24 – Detalhe de <i>Pânico no José Walter</i>	126
Figura 25 – Detalhe de <i>Maus</i>	127
Figura 26 – Detalhe de <i>Pânico no José Walter</i>	128
Figura 27 – Trecho de <i>Pânico no José Walter</i>	129
Figura 28 – Referências fotográficas de <i>Pânico no José Walter</i>	131
Figura 29 – Fotografias dos jornais usadas na HQ <i>Pânico no José Walter</i>	132
Figura 30 – Trecho de <i>Fun Home</i>	133
Figura 31 – Imagens referenciais nas HQs de Alison Bechdel	135
Figura 32 – Página de <i>Mythology: The DC Comics Art of Alex Ross</i>	136
Figura 33 – Montagem com imagens referenciais de HQs de Alex Ross	137
Figura 34 – Cena do mangá <i>Inuyashiki</i>	139
Figura 35 – Páginas iniciais dos capítulos de <i>O Mundo de Aisha</i>	143
Figura 36 – Página de <i>Le Photographe</i>	144
Figura 37 – Trechos de <i>Le Photographe</i> e <i>O Mundo de Aisha</i>	145
Figura 38 – “Autorretratos” de Didier Lefèvre	145
Figura 39 – Página de <i>O Mundo de Aisha</i>	146
Figura 40 – Trecho de <i>O Mundo de Aisha</i>	147
Figura 41 – Trecho de <i>O Mundo de Aisha</i>	149
Figura 42 – Trecho de <i>O Mundo de Aisha</i>	150
Figura 43 – Trechos de <i>O Mundo de Aisha</i>	150
Figura 44 – Página de <i>O Mundo de Aisha</i>	151
Figura 45 – Trecho de <i>The Art of Charlie Chan Hock Chye</i>	153
Figura 46 – Trecho de <i>The Art of Charlie Chan Hock Chye</i>	154
Figura 47 – Páginas de <i>Não Lugar</i>	155
Figura 48 – Multirrequadro de <i>Não Lugar</i>	156

Figura 49 – Páginas de <i>Malu – Memórias de uma Trans</i>	163
Figura 50 – Página de <i>Super-Homem e Batman: Os Piores do Mundo</i>	165
Figura 51 – Páginas de <i>Promethea</i>	166
Figura 52 – Detalhe de <i>So Close, Faraway!</i>	170
Figura 53 – Detalhe de <i>So Close, Faraway!</i>	171
Figura 54 – Detalhe de <i>So Close, Faraway!</i>	171
Figura 55 – Detalhe de <i>So Close, Faraway!</i>	173
Figura 56 – Detalhe de <i>So Close, Faraway!</i>	173
Figura 57 – Página de <i>So Close, Faraway!</i>	174
Figura 58 – Foto ilustrativa da entrevista de Augusto Paim ao site Cartoon Movement ...	174

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Resumo das relações propostas a partir do <i>corpus</i> de quadrinhos a serem analisados	16
Tabela 2 – Funções do requadro em uma história em quadrinhos	31

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	14
1	O CINZEL E O PINCEL: SOBRE AS LINGUAGENS DO QUADRINHO, DO DESENHO E DA FOTOGRAFIA	17
1.1	Quadrinhos: uma indefinição	17
1.2	Groensteen e a Artrologia	22
1.2.1	<i>Uma questão de enquadramento</i>	24
1.2.2	<i>O dispositivo espaçotópico e as artrologias</i>	32
1.3	Linguagem como meio ambiente	37
1.3.1	<i>A imagem desenhada e o discurso sobre sua natureza sígnica</i>	42
1.3.1.1	<i>Desenho como interpretação</i>	47
1.3.2	<i>A imagem fotografada e o discurso sobre sua natureza sígnica</i>	48
1.4	Os tempos e os espaços do Quadrinho, do Desenho e da Fotografia	53
1.4.1	<i>A Fotografia narra?</i>	59
1.4.1.1	<i>E a Fotonovela?</i>	63
1.4.2	<i>Fotografia para além do índice</i>	68
2	PERCEPÇÕES SOBRE QUADRINHOS COM FOTOGRAFIAS	72
2.1	Os três paradigmas da imagem	75
2.1.1	<i>O paradigma pré-fotográfico</i>	77
2.1.2	<i>O paradigma fotográfico</i>	78
2.1.3	<i>O paradigma pós-fotográfico</i>	79
2.1.4	<i>Quadrinho, Desenho, Fotografia e os Paradigmas da Imagem</i>	82
2.2	Hibridismos (ou Heterossemioses)	85
2.3	Três momentos históricos de tangenciamento	92
2.3.1	<i>1896: Outcault e Lumière</i>	92
2.3.2	<i>Anos 1880: A.B. Frost e Eadward Muybridge</i>	97
2.3.3	<i>1972: Vietnã, Spiegelman e Nakazawa</i>	100
2.4	As narrativas do real	106
2.4.1	<i>A busca pela autenticidade</i>	111
2.4.2	<i>A fotografia como força de autenticidade</i>	116
3	AS RELAÇÕES ENTRE DESENHOS E FOTOGRAFIAS EM HQS QUE SE PROPÕEM COMO NARRATIVA DO REAL	119

3.1	O quadro e o requadro como ponto de partida para compreensão das relações entre desenhos e fotografia	120
3.2	A relação tradutória: reflexão a partir de <i>Pânico no José Walter</i>	123
3.2.1	<i>Exemplos da relação tradutória na ficção</i>	136
3.3	A relação dêitico-mimética: reflexão a partir de <i>O Mundo de Aisha</i>	139
3.3.1	<i>Uma obra em três partes</i>	141
3.3.1.1	<i>Sabiha</i>	142
3.3.1.2	<i>Hamedda</i>	146
3.3.1.3	<i>Aisha, Houssen, Ghada, Ouda e Fatin</i>	148
3.3.2	<i>Exemplo da relação dêitico-mimética na ficção</i>	152
3.4	A relação pictorialista: reflexão a partir de <i>Não Lugar</i>.....	154
3.4.1	<i>O movimento pictorialista</i>	158
3.4.2	<i>Exemplos da relação pictorialista na ficção</i>	162
3.5	A relação hipermediática: reflexão a partir de <i>So Close, Faraway!</i>	166
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	176
	REFERÊNCIAS	181

INTRODUÇÃO

Era 2015 quando fui convidado para realizar um curso no Porto Iracema das Artes, uma escola de artes da cidade de Fortaleza, Ceará, na qual eu já havia ministrado aulas de roteiro para histórias em quadrinhos algumas vezes. O convite, à época, foi feito pela coordenadoria da escola para, junto com Marcelo Leite Barbalho, professor de fotografia e doutor pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, realizar as atividades. Juntos, montamos e ministramos o módulo de Fotografia e Quadrinhos, uma experiência que contou com a presença de 25 alunos.

Marcelo e eu dividimos as aulas em teóricas e práticas, apresentando o que eu sabia sobre Quadrinhos e o que ele sabia sobre Fotografia. No fim do curso, que contou com 45 horas/aula divididas em 15 encontros, os estudantes formaram grupos compostos por roteiristas, desenhistas e fotógrafos, e apresentaram um total de sete trabalhos¹ que obrigatoriamente misturavam as linguagens quadrinística e fotográfica.

Essa experiência foi um dos principais pontapés que me fez ter interesse pela pesquisa que atualmente realizo. Pontapé esse que foi continuado a partir da leitura cada vez mais comum de obras que colocavam em suas páginas desenhos e fotografias para dialogarem no fluxo de uma narrativa em quadrinhos. Nosso trabalho tem como foco discutir as relações entre desenhos e fotografias, presentes em obras quadrinísticas factuais e ficcionais. No entanto, a presente pesquisa vai abordar prioritariamente histórias que se propõem como narrativas do real, por mais que não deixemos de lado completamente tal hibridização também no ambiente da ficção. Para realizar tais articulações entre ficção, realidade, desenhos, fotografias e quadrinhos, pretendemos dividir a pesquisa em dois momentos principais.

Em um primeiro momento, iremos discutir sobre as linguagens, inicialmente abordando-as separadamente, quando possível. Focaremos em suas definições (ou indefinições), momentos históricos, “naturezas”, etc. Ainda nesse momento, também abordaremos as relações entre as linguagens a partir da pesquisa de autores que já tatearam ou propuseram questões sobre o hibridismo entre desenhos, fotografias e quadrinhos. Para finalizar essa primeira parte da pesquisa, trataremos sobre as narrativas que se propõem como reais.

É importante frisar que o desenvolvimento de nosso argumento será iniciado por meio das teorias do Quadrinho e Desenho, passando em determinado momento para as teorias da Fotografia. Essa deliberação se dá tanto por questão de afinidade mais antiga nossa com a teoria quadrinística, quanto pelo fato de acreditarmos que, a partir de um pensamento que

¹ Trabalhos esses que foram compilados e disponibilizados gratuitamente na Internet. Disponível em <<https://medium.com/@FotoHQ/>>. Acesso em 2 de dezembro de 2017.

privilegie os usos dos produtos culturais, para uma pessoa que recebe uma obra híbrida em mãos é mais imediata a compreensão de que se está lidando com HQs que possuem fotografias inseridas no seu fluxo narrativo. A nosso ver, não seria errado, no entanto, afirmar que também estamos falando de fotografias com desenhos ao seu redor ou mesmo fotografias e quadrinhos se intervencionando reciprocamente no interior dos requadros. Uma perspectiva não anula a outra, pelo contrário, se complementam. Essas possibilidades coexistem.

Em um segundo momento da pesquisa, vamos abordar e propor tipologias para as relações entre desenhos e fotografias, a partir da análise de diferentes HQs que compõem o *corpus* de nossa pesquisa. São elas: *Pânico no José Walter: o Maníaco que Seviciava Mulheres*, de Talles Rodrigues (2014); *O Mundo de Aisha: A Revolução Silenciosa das Mulheres do Iêmen*, de Ugo Bertotti (2015); *Não Lugar*, de Dhiovana Barroso, Rodrigo Lopes, Dilly Ximenes e Jéssica Gabrielle (2015); e *So Close, Faraway!: Homeless in Brazil*, de Augusto Paim, Bruno Ortiz e Maurício Piccini (2013).

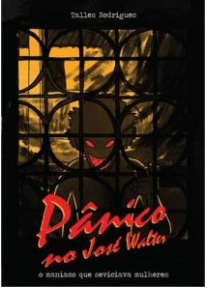
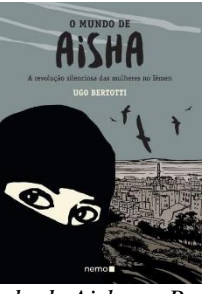
Por meio de uma pesquisa exploratória para levantamento de títulos que tratassem de narrativas que se propõem como reais e que trazem fotografias como elementos tanto estéticos como narrativos, chegamos nas obras que irão compor nosso *corpus*. Um dos critérios de seleção dessas obras foi a disponibilidade delas ao debruçar da pesquisa, algumas dispostas em livrarias de grande abrangência nacional, outras acessíveis por meio da Internet. A questão regional também foi relevante para a seleção: das quatro obras, uma é uma publicação nacional de uma HQ lançada originalmente na Itália; três são nacionais; e, dentre essas, duas são especificamente do Estado no qual pesquisamos. A partir dessa lente geográfica, queremos entender esse fenômeno de hibridismos como algo tanto regional quanto mundial, abordando procedimentos e pensamentos que atravessam culturas e idiomas, resultado, talvez, da amplitude dos aparatos tecnológicos e dos discursos que os envolvem. Por fim, a proximidade temporal das publicações nos auxiliou a definir o crivo nessas obras, todas elas temporalmente produzidas e publicadas na primeira metade dos anos 2010, trabalhos que dialogam com os jogos discursivos que envolvem os quadrinhos, os desenhos e as fotografias desse período histórico.

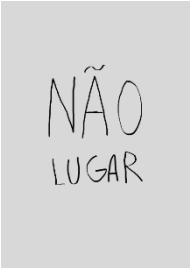
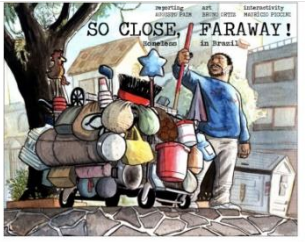
Tais (ver Tabela 1) serão objeto de análise e ponto de partida para cada capítulo focado em uma das relações desenho-fotografia-quadrinhos e nos desdobramentos teóricos que cada uma delas nos revela. *Pânico no José Walter* será abordada sob a ótica da relação tradutória entre Fotografia e Quadrinho, trazendo à pesquisa teóricos da tradução intersemiótica. *O Mundo de Aisha* irá exemplificar a relação que chamamos de dêitico-mimética, onde desenhos e fotografia se revezam, separadamente, cada um em seu quadro, para compor o fluxo narrativo

da HQ. *Não Lugar*, por sua vez, irá trazer à tona nossa discussão sobre a relação pictorialista, cuja principal característica é a união de fotografias e quadrinhos para compor uma só imagem, sinteticamente. E o webquadrinho *So Close Faraway!* irá nos levar a discutir a relação hipermidiática, construção narrativa e relacional entre as linguagens unicamente possível no ambiente digital.

Como essas relações se articulam para criar os efeitos de realidade que tomamos como um dos pontos principais das nossas questões? Como as imagens são instrumentalizadas por autores de todo o mundo para construir uma narrativa que seja autêntica? O que reportagens, biografias e autobiografias em quadrinhos podem nos evidenciar de relevante no que está sendo pensado e realizado em narrativas que se propõem como reais? E como essas relações desembocam no campo das ficções? Como as tipologias que desenvolvemos podem ajudar a pensar as imagens e os seus discursos dentro das HQs? Essas são algumas das diversas questões que guiam nosso pensamento nas próximas páginas.

Tabela 1: Resumo das propostas da pesquisa a partir do corpus de quadrinhos a serem analisado.

RELAÇÃO	CARACTERÍSTICAS	EXEMPLO
Tradutória	Os signos da fotografia servem de referência e são transformados em signos do desenho pela mão do artista.	 <p><i>Pânico no José Walter: O Maníaco que Seviçava Mulheres</i></p>
Dêitico-mimética	Desenhos e fotografias se revezam com o intuito de, tanto expandir a capacidade narrativa da fotografia, quanto de trazer um aspecto de realidade ao traço desenhado.	 <p><i>O Mundo de Aisha: a Revolução Silenciosa das Mulheres do Iêmen</i></p>

Pictorialista	Fotografias e desenhos se misturam em uma só imagem, não mais havendo um limite entre o que seria um ou outro, borrando os limites da imagem, do real e do ficcional.	 <p><i>Não Lugar</i></p>
Hipermediática	Relação entre foto e desenho somente possível no ambiente digital, por meio de hiperlinks que são acionados ou não pelo leitor.	 <p><i>So Close Faraway!</i></p>

Fonte: elaborada pelo autor.

Cientes estamos de que, ao propormos uma discussão sobre histórias em quadrinhos vendidas, exploradas, percebidas como narrativas do real, estamos trazendo à tona discursos muito próprios e específicos dos papéis realizados pelas linguagens com as quais dialogamos. Ao partirmos da ideia de “realidade”, Quadrinho, Desenho e Fotografia, ao serem combinados com esse conceito, evidenciam uma série de discursos muito particulares que iremos explorar nas páginas vindouras, procurando, sempre que possível, demonstrar que mais do que características estanques, é principalmente a infinidade metodológica de cada artista e a pluralidade interpretativa de cada leitor que fazem do jogo entre linguagens tão potente.

Por sinal, nossa pesquisa irá caminhar sobre esse fio de navalha: de um lado, o processo de criação das histórias em quadrinhos, uma abordagem sobre o berço no qual nasceram as obras e insights sobre os procedimentos de cada artista; do outro lado, a nossa perspectiva como leitor, analisando os efeitos de reais que nos saltam aos olhos. É entre discursos sobre a Fotografia, o Desenho e o Quadrinho; entre realidade e ficção; entre autor e leitor; entre o interior e o exterior de quadros, de requadros e de obras; entre passado, presente e futuro; entre signos; entre diferentes espaços de tangenciamento e mistura que nossa pesquisa irá se fundar, se é que é possível se fundar em terreno tão instável. É a tensão entre potências e realizações que irá impulsionar nossas dúvidas e reflexões.

No entanto, antes de discutirmos sobre as particularidades de cada tipo de relação entre fotografias e desenhos que propomos, mostra-se importante para nós realizarmos um passeio pelos discursos que envolvem todas as linguagens com as quais trataremos no presente trabalho. Um passeio pelas discussões, tanto antigas quanto mais contemporâneas, que

envolvem Fotografia e Desenhos, além do próprio Quadrinho, linguagem que centraliza e articula aqui os discursos pelos quais iremos nos debruçar nas próximas páginas.

1 O CINZEL E O PINCEL: SOBRE AS LINGUAGENS DO QUADRINHO, DO DESENHO E DA FOTOGRAFIA

Inicialmente, iremos discutir sobre algumas questões relacionadas às particularidades das linguagens quadrinística, mais especificamente a imagem desenhada e a fotográfica. Partimos de uma discussão sobre as indefinições sobre o conceito de HQ, e chegamos a uma abordagem sobre a artrologia e a espaçotopia, pontos de grande importância para a compreensão do dispositivo dos quadrinhos e que servirão de método analítico para as obras que irão se apresentar nos próximos capítulos. Para realizar uma transição entre as discussões de linguagem, propomos uma reflexão que tem como ponto de partida as ideias de Daniele Barbieri (1998), que vislumbra as linguagens artísticas como ambientes que possuem alguns elementos próprios e tantos outros que se interpenetram.

A partir desse ponto, bifurcamos nossa análise para discutirmos sobre a imagem desenhada e a imagem fotografada, as particularidades e similaridades entre ambas, as relações entre tempo e espaço que cada uma delas apresenta, etc. Nossa bifurcação torna-se então um novo caminho único, ao pontuarmos sobre os paradigmas da imagem, o hibridismo, alguns contatos entre as linguagens que aconteceram no passar da História. Por fim, iniciamos nossa abordagem sobre as narrativas do real, que pretende-se dar continuidade no decorrer dos capítulos de análise, partindo das tipologias propostas a partir dessa pesquisa.

Vale pontuar que, nesse momento e durante toda a pesquisa, iremos caminhar sobre um solo movediço de conceituações que se complementam, se interpenetram, se misturam e se combinam. De forma alguma temos interesse em colocar as linguagens em caixas fechadas, no entanto, iremos tratar de discursos construídos por séculos em relação a diferentes linguagens. Iremos construir argumentações e reflexões a partir do pensamento de autores que articularam suas teorias a partir desse esforço taxativo de compreensão do mundo e das expressões linguísticas, procurando, sempre que possível, demonstrar o tempo atual dos pensamentos sobre a imagem, que se aproximam mais de um movimento de desconstrução e de compreensão das indefinições das materialidades artísticas, discursivas e linguísticas.

1.1 Quadrinhos: uma indefinição

Mapas novos são criados a partir de outros mapas. Cartografias antigas auxiliam a impulsionar novas descobertas uma vez que podemos compreender trabalhos anteriores e englobar tais pensamentos em nossas atuais pesquisas. Para nosso trabalho, a abordagem teórica

proposta por Orion Ussner Kidder em sua tese *Telling Stories About Storytelling: The Metacomics of Alan Moore, Neil Gaiman, and Warren Ellis* (2009) pode nos auxiliar consideravelmente.

No primeiro capítulo de sua tese, Kidder traz uma robusta compilação de pesquisas que procuraram definir o que são histórias em quadrinhos no decorrer dos anos, percebendo entre elas a criação de dois grandes grupos de pensamento:

Abordagens formais aos quadrinhos podem ser divididas em duas escolas de pensamento: hibridismo e sequência. Nos seus devidos contextos, pesquisadores propõem hibridismo e sequência como definições formais das HQs como mídia. Na definição híbrida, quadrinhos são combinações de imagens e palavras, e na definição sequencial, eles são sequências de imagens arranjadas espacialmente. (...) Hibridismo direciona a atenção na justaposição de imagens e texto, e se distancia da sequência; a sequência foca nas imagens e na relação especial entre elas e se distancia do hibridismo. (KIDDER, 2009, p.8)²

Segundo Kidder, a abordagem híbrida sobre as histórias em quadrinhos “é o conceito próprio do senso comum”³ (2009, p.9), e os apontamentos utilizados nas pesquisas que propõem esse ponto de vista “tendem a ser comparativos, pedindo de empréstimo intensivamente teorias formais da pintura, da poesia e especificamente do cinema (ou seja, as mídias as quais são ostensivamente hibridizadas e a mídia a qual alegadamente mais se assemelha)”⁴ (2009, p.10). Sobre tais empréstimos de termos e compreensões, Douglas Wolk afirma que são uma estratégia para melhor compreensão dos efeitos de uma linguagem, “uma troca justa para clareza”⁵ (2007, p.16).

Já sobre a abordagem sequencial, Kidder aponta:

A sequência é uma definição menos logocêntrica. Ela define a forma artística como um arranjo sequencial de imagens, daí o termo “arte sequencial”, cunhado por Richard Kyle em 1964 (...), e posteriormente popularizado tanto por Will Eisner, em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, como por Scott McCloud em seu *Desvendando os Quadrinhos*. (2009, p.10)⁶

² “Formal approaches to comics break down into two schools of thought: hybridity and sequence. In their original contexts, critics offer hybridity and sequence as formal definitions of the comics medium. In the hybrid definition, comics are combinations of images and words, and in the sequential definition, they are sequences of images arranged spatially. (...) Hybridity directs attention to the juxtaposition of images and text, and deflects it away from sequence; sequence directs attention to images in spatial relation to each other, and deflects it away from hybridity”. (tradução nossa)

³ “(...) is the common-sense conception”. (tradução nossa)

⁴ “(...) tend to be comparative, borrowing heavily from formal theories of painting, prose, and specifically film (i.e., the media from which comics are ostensibly hybridised and the medium they allegedly most closely resemble)”. (tradução nossa)

⁵ “(...) a fair tradeoff for clarity”. (tradução nossa)

⁶ “Sequence is a less logocentric definition. It defines the art form as the sequential arrangement of images, hence the term “sequential art,” coined by Richard Kyle in 1964 (...), and later popularised in both Will Eisner’s *Comics and Sequential Art* and Scott McCloud’s *Understanding Comics*.” (tradução nossa)

Antes mesmo de Kidder, Aaron Meskin já denunciava a falência de um possível projeto de definição do que é uma história em quadrinhos. Ele procura desconstruir em seu artigo *Defining Comics?* (2007) as principais definições sobre o que é a linguagem, explicitando inicialmente a proposição sobre o que seria uma tira de quadrinhos feita por David Kunzle em 1973, em seu livro *The Early Comic Strip and The History of the Comic Strip*. Meskin afirma:

No primeiro volume de sua exaustiva história da tira de quadrinhos, David Kunzle propõe a seguinte definição dessa categoria: uma tira de quadrinho consiste de “uma sequência de imagens separadas” com “uma preponderância da imagem sobre o texto” que aparece (e foi originalmente pretendido que aparecesse) em “um meio de massa” e que narra “uma história que é tanto moral quanto pontual”.⁷ (2007, p.369)

As definições que Meskin traz à tona seguem com as propostas realizadas por Will Eisner, Scott McCloud, dentre outros. Eisner propõe os quadrinhos como “arte sequencial” (1985) e McCloud como imagens “pictóricas justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (1995, p.9).

Meskin afirma, no fim das contas, que não é a preponderância de texto sobre imagem que caracteriza uma história em quadrinhos, afinal há diversos exemplos de adaptações de literatura para HQs com ostensivo uso de palavras que, apesar “de não ser normalmente pensados como quadrinhos especificamente bem-sucedidos em uma perspectiva artística, eles são amplamente aceitos como quadrinhos”⁸ (MESKIN, 2007, p.369-370). A produção de HQs para mídia de massa e uma moral explícita, características apontadas por David Kunzle como essenciais para uma HQ, também não são fatores determinantes, como podemos perceber hoje, do que é ou não é um quadrinho.

Sobre a “arte sequencial” de Eisner, Meskin aponta o problema em se ter o caráter artístico da linguagem presente desde a sua definição, afinal, quadrinhos “estão entre essas mídias, tais como filme e fotografia, que podem ser usadas para fazer arte, mas também podem ser usadas não-artisticamente”⁹ (p.370). Sem contar que muitas são as linguagens possíveis de serem intituladas como sequenciais, tais como o próprio Cinema (*frame após frame*), a

⁷ In the first volume of his exhaustive history of the comic strip, David Kunzle proposes the following definition of that category: a comic strip consists of “a sequence of separate images” with “a preponderance of image over text” that appears (and was originally intended to appear) in “a mass medium” and tells “a story which is both moral and topical”. (tradução nossa)

⁸ “(...) these are not typically thought of as especially successful comics from an artistic perspective, they are widely accepted as comics”. (tradução nossa)

⁹ “(...) are among those media – like film and photography – that can be used to make art, but can also be used nonartistically”. (tradução nossa)

Literatura (palavra após palavra) ou o Teatro (cena após cena). Já sobre a proposição de McCloud, Meskin argumenta que é uma definição limitante por não “devermos assumir *a priori* que um autor ou autores de quadrinhos pretendem tanto transmitir informação quanto produzir uma resposta estética” (2007, p.370) em um leitor.

Após passear e procurar desmistificar diferentes definições sobre o que são histórias em quadrinhos, o autor chega à seguinte conclusão:

As definições existentes sobre quadrinhos são insatisfatórias por um sem número de razões. Suas maiores falhas são a incapacidade de compreender a especificidade histórica do meio quadrinístico. Ainda que análises históricas e procedurais tentem resolver esse problema, há ainda uma grande chance desse projeto definidor ser equivocado. Além disso, não há necessidade de se pressionar o devir de uma definição. A arte dos quadrinhos, que começou em meados do século XIX e se desenvolveu de forma ampla vinda das caricaturas dos séculos XVIII e XIX e das revistas de humor britânicas de meados do século XIX (...), pode e deve ser entendida em seus próprios termos e referente à sua própria história.¹⁰ (MESKIN, 2007, p. 376)

Rosalind Krauss, em seu livro *O Fotográfico* (2002), também faz uma crítica ao papel daqueles que procuram nas linguagens artísticas um argumento ontológico único e englobador. Partindo da imagem fotográfica, ela constrói um ponto de vista que pode se adequar a qualquer forma de linguagem, denunciando esse jogo entre teóricos que procuram delimitar conceitos, sem atentar ao panorama histórico que traz à tona qualquer que seja a linguagem em questão:

(...) para defender algo contra a acusação de não ser isto ou aquilo, eles (os críticos) tentam estabelecer o que é este algo na realidade. Eles efetuam essa manobra em relação a uma categoria lógica que possa ser aplicada a todos os exemplos possíveis de determinado meio e que seja, além do mais, condição necessária e suficiente para que o meio em questão possa ser considerado como gerador de arte. Dito de outra maneira, eles procuram contornar o problema, evitando levantar a questão da história ou da tradição que poderia ter legitimado a obra considerada, discussão da qual a obra passa a ser destituída, ou, para falar de maneira mais clara, da qual foi liberada. Eles substituem a antiga definição por outra dedutiva por natureza, que imponha autoridade de maneira completamente diferente e, como chegar a esperar ocasionalmente, que seja também mais incontestável. (KRAUSS, 2002, p.136)

Douglas Wolk reitera o posicionamento de Meskin ao afirmar que o meio é fluido

¹⁰ “Extant definitions of comics are unsatisfactory for a number of reasons. Their biggest flaw is their failure to attend to the historical specificity of the medium of comics. Although historical or procedural approaches might fix this problem, there is a very real possibility that the definitional project is misguided. Moreover, there is no pressing need to come up with a definition. The art of comics, which began in the middle of the nineteenth century and developed largely out of eighteenth- and nineteenth-century caricature and mid-nineteenth-century British humor magazines (...) can and should be understood on its own terms and by reference to its own history”. (tradução nossa)

demais para se sustentar em uma definição que, por ser necessariamente limitadora, não deixa de ser política:

Se você tentar desenhar uma linha que inclua tudo que conta como quadrinhos e exclua tudo que não conta, duas coisas acontecem: primeiro, o meio sempre irá se esquivar para além da linha, e segundo, qualquer posicionamento político que esteja implícito no ato de definir sempre irá ricochetear no definidor.¹¹ (2007, p.17)

Mas, afinal, por que dedicamos tanto tempo e espaço para demonstrar as indefinições sobre o que de fato são histórias em quadrinhos? Bem, acreditamos que a própria impossibilidade de apontar uma breve e rápida conclusão do que seja uma HQ nos apresenta chaves de interpretação relevantes para a nossa análise. De certa forma, a indefinição sobre o objeto pesquisado nos ajuda a compreender a sua grande capacidade de adequar outras linguagens, meios, estratégias, fazendo-o sempre novas possibilidades narrativas e expressivas para dentro de si. Retornando ao trabalho de Kidder, podemos perceber as perspectivas híbrida e sequencial não mais como definidoras, mas como analíticas.

Hibridismo e sequência são portanto categorias enfáticas mas não herméticas. Elas comumente se sobrepõem e desovam uma na outra. Existem quadrinhos que não possuem palavras, claro, e portanto esquivam-se do hibridismo por completo, e existem quadrinhos que se resolvem em apenas um quadro, que não contêm uma sequência de imagens. De toda forma, a vasta maioria dos quadrinhos, tanto livros quanto tiras, possuem elementos de ambas as abordagens. De agora em diante, como definições singulares, nem hibridismo nem sequência separadamente cobrem todos os quadrinhos, mas nós também não podemos assumir que todos os quadrinhos demonstram características de ambas as definições. Para fugir desse comprometimento, eu evito a tarefa de definir o meio e ao invés disso uso tais definições como abordagens metodológicas para analisar quadrinhos.¹² (KIDDER, 2009, p.11).

A abordagem híbrida, entre palavras e imagens, pode não nos ser interessante em um primeiro momento, afinal nosso foco não será nessa relação, e sim na presente entre imagem e imagem, no caso, desenhada e fotografada. Ou seja, uma outra forma de hibridismo. A pesquisadora Nancy Pedri chega a afirmar:

¹¹ “If you try to draw a boundary that includes everything that counts as comics and excludes everything that doesn’t, two things happen: first, the medium always wriggles across that boundary, and second, whatever politics are implicit in the definition always boomerang on the definer.” (tradução nossa)

¹² “Hybridity and sequence are thus quite emphatically not sealed categories. They heavily overlap and bleed into each other. There are comics that have no words, of course, and thus avoid hybridity entirely, and there are single-panel comics that contain no sequence of images. However, the vast majority of comics, both books and strips, contain elements of both. Therefore, as singular definitions, neither hybridity nor sequence by itself covers all comics, but we also cannot assume that all comics display qualities of both definitions. To avoid this bind, I refrain from attempting to define the medium and instead use these definitions as methodological approaches to analysing comics”. (tradução nossa)

Quadrinistas implementam não somente combinações de palavras e imagens para contar suas histórias, mas também uma notável diversidade de tipos de imagens e textos verbais. São literalmente sem fim as possibilidades que o universo dos quadrinhos têm de misturar todo tipo de palavras e imagens para criar histórias significativas; é um meio infinitamente flexível.¹³ (2015, p.3)

No entanto, palavras e imagens (de ambas as formas que nos interessam aqui) possuem uma relação próxima nos trabalhos a serem analisados nessa pesquisa, visto que tais narrativas se propõem reais e as palavras são fonte essencial de compreensão das tramas desenvolvidas. Ao afirmarmos que tais narrativas “se propõem como reais”, estamos falando que seus autores articulam uma série de elementos para criar um efeito de realidade que irá se completar no leitor. Abordaremos essa questão com mais propriedade nas próximas páginas.

No final das contas, nosso trabalho vai ter foco principal na relação imagem fotografada e imagem desenhada, mas não sem perceber, na visão periférica, as palavras escritas pelos autores que nos fornecem muitas das informações relevantes para a compreensão, tanto da trama quanto da forma e dos motivos pelos quais as fotografias se inserem no fluxo narrativo.

Por sua vez, a abordagem sequencial da linguagem quadrinística nos traz uma chave de interpretação bastante relevante. Como Meskin mesmo aponta, apesar das definições de quadrinhos serem insatisfatórias, aparentemente existe certa “convergência na ideia bastante comum de que quadrinhos são compostos por imagens ou figuras em sequência” (2007, p.370). Para conseguirmos compreender de forma mais eficaz o caráter sequencial das histórias em quadrinhos, abordaremos os conceitos de artrologia e espaçotopia, ambos propostos por Thierry Groensteen.

1.2 Groensteen e a Artrologia

O belga Thierry Groensteen aponta a solidariedade icônica como o critério fundamental, central, de uma HQ, ou seja, “a condição necessária para que mensagens visuais possam, em um primeiro momento, serem assimiladas como um quadrinho” (2009, p.130)¹⁴. Para ele, solidariedade icônica se define da seguinte forma:

¹³ “Comics artists deploy not only different combinations of words and images to tell their stories, but also a remarkable range of different types of images and verbal scripts. There is literally no end to how a comics universe can blend all types of words and images to create a meaningful story; it is an infinitely flexible medium”. (tradução nossa)

¹⁴ “(...) condition so that visual messages can, in first approximation, be assimilated within a comic”. (tradução nossa)

Eu defino isso como imagens interdependentes que, participando de uma serialização, apresentam a dupla característica de separadas – esta especificação rejeita imagens exclusivas incluídas em uma profusão de padrões ou anedotas – e as quais são plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo fato de sua coexistência *in praesentia*.¹⁵ (GROENSTEEN, 2009, p.128)

É precisamente desse espaço de tensão entre imagens tão separadas espacialmente quanto unidas narrativamente que advém grande parte do impacto que uma HQ é capaz de produzir. Como afirma Groensteen, as “histórias em quadrinhos não são somente arte fragmentária, de dispersão e distribuição; são também a arte da conjunção, da repetição e da concatenação” (2015, p.32). Essa “plasticidade da história em quadrinhos, que lhes permite veicular mensagens de todo tipo e narrações outras que não a ficção, demonstra que, antes de ser uma arte, os quadrinhos são perfeitamente uma linguagem” (*idem*, p. 29). Da articulação dessas imagens, advém o conceito da artrologia.

A artrologia é um conceito explicitado por Thierry Groensteen em seu livro *O Sistema dos Quadrinhos*, originalmente publicado como *Système de la Bande Dessinée* na França, em 1999, e posteriormente nos Estados Unidos como *The System of Comics* em 2007. O livro foi lançado no Brasil em 2015. Advinda do grego *arthron*, “articulação”, a artrologia é o conjunto de todas as operações realizáveis entre as imagens dentro de uma HQ. Kidder pontua sobre a conceituação de Groensteen:

Articulação aqui tem duas denotações que se intercomunicam, uma linguística e outra mecânica. A primeira denota discurso, articulação de palavras, e a segunda denota unir duas coisas de forma mecânica, tal como um braço mecânico ou um ônibus articulado. Portanto, articulação é tanto comunicação quanto conexão, e artrologia é o estudo de como elementos em uma página de história em quadrinhos constroem sentido por meio de suas conexões entre si.¹⁶ (KIDDER, 2009, p. 17)

A instância responsável por essa disposição de imagens é o artrólogo¹⁷. Como

¹⁵ “I define this as interdependent images that, participating in a series, present the double characteristic of being separated – this specification dismisses unique enclosed images within a profusion of patterns or anecdotes – and which are plastically and semantically overdetermined by the fact of their coexistence *in praesentia*.” (tradução nossa)

¹⁶ “Articulation has two interanimating denotations here, one linguistic and the other mechanical. The first denotes speech, articulating words, and the second denotes joining two things by mechanical means, like an articulated mechanical arm or an articulated bus. Thus, articulation is both communication and connection, and arthrology is the study of how elements on the comics page construct meaning through their connection(s) to each other.” (tradução nossa)

¹⁷ Groensteen chega a renomear tal instância como “narrador” em um livro posterior a *O Sistema dos Quadrinhos, Comics and Narration* (2013), afirmando que o uso do termo “artrólogo” pode, de certa forma, soar pedante (2013, p.96). No entanto, optamos no presente estudo a utilizar a palavra “artrólogo” por acreditarmos que um termo próprio dos quadrinhos contribui com a legitimação dessa linguagem autônoma.

afirma Kidder, HQs “constroem narrativa pelo espaço; cada painel adiciona informação ao último painel e assim se constrói uma história” (2009, p.17). Groensteen, por sua vez, afirma: “Quadrinhos são uma arte do espaço e do tempo: essas dimensões são indissociáveis” (2013, p.12). Logo, o artrólogo não somente articula as imagens espacialmente em uma página como também dispõe o tempo narrativo ao realizar esse ato. Os quadros em uma página são como materializações de um tempo que pode ser mais ou menos maleável por quem produz e por quem lê a trama.

Charles Hatfield contempla essa abordagem desde a mão do artista até os olhos do leitor ao falar sobre o processo de quadrinização. Quadrinizar, afinal, pode ser entendido como pôr algo em um quadro, e fazer uma HQ é, entre outras coisas, criar um desenho pra ser devidamente encaixado em um fluxo narrativo. Dialogando com a teoria de McCloud, Hatfield afirma:

O processo de dividir uma narrativa em imagens – um processo que necessariamente implica omissão tanto quanto inclusão – pode ser chamado de decupagem¹⁸ (...) O processo reverso, o de ler por meio das imagens e inferir conexões entre elas, vem sido chamado (emprestado da psicologia da Gestalt) “fechamento”¹⁹ por McCloud, mantendo o foco na resposta do leitor em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*. De fato, “decupagem” e “fechamento” são termos complementares, ambos descrevendo a relação entre sequência e série: a tarefa do autor é evocar uma sequência imaginada criando séries visuais (decupagem), enquanto que a tarefa do leitor é traduzir a série proposta em uma invocação de competências conhecidas; a relação entre as figuras é uma questão de convenção, não de conectividade inerente.²⁰ (HATFIELD, 2009, p.135)

A construção dos quadros pelo autor evoca algo que a leitura do quadrinho pelo leitor invoca. E para conseguirmos abordar e compreender esse processo, vamos nos ater à teoria de Groensteen, além de pincelarmos diversos outros autores que vão nos auxiliar na construção do percurso para a análise das obras que compõem o *corpus* da presente pesquisa.

¹⁸ O termo utilizado originalmente por Hatfield é “*breakdown*”, no sentido de “quebrar”, “partir” a narrativa em rascunhos para o planejamento de uma história em quadrinhos (2009, p.135). Groensteen (2015) chega a utilizar os termos “*breaking down*” como sinônimo do francês *decoupage*, por isso utilizamos na tradução para o português o termo “decupagem”.

¹⁹ O termo utilizado por Hatfield e por McCloud em inglês é “*closure*”. Trazemos a tradução já presente na publicação brasileira de *Understanding Comics*, o livro *Desvendando os Quadrinhos*, de 1995.

²⁰ “The process of dividing a narrative into such images – a process that necessarily entails omitting as well as including – can be called *breakdown* (...). The reverse process, that of reading through such images and inferring connections between them, has been dubbed (borrowing from Gestalt psychology) ‘*closure*’ by McCloud, in keeping with the reader-response emphasis of his *Understanding Comics*. In fact, ‘*breakdown*’ and ‘*closure*’ are complementary terms, both describing the relationship between sequence and series: the author’s task is to evoke an imagined sequence by creating a visual series (a *breakdown*), whereas the reader’s task is to translate the given series into the invocation of learned competencies; the relationship between pictures are a matter of convention, not inherent connectedness”. (tradução nossa)

Pretendemos seguir pelo seguinte trajeto para a compreensão da força gráfica e diegética de um quadrinho: quadro e requadro; página; hiper-requadro e multirrequadro; e as diferentes formas que a arteologia se desenvolve no decorrer de uma HQ.

1.2.1 Uma questão de enquadramento

Diferentes pesquisadores tentaram definir diferentes unidades mínimas de significação para as histórias em quadrinhos. Groensteen chega a apontar os esforços para se encontrar equivalências entre linhas e pontos a fonemas e morfemas da linguagem verbal. No entanto, para o autor belga, essa preocupação pela análise do interior dos quadros leva a uma estagnação da teoria:

Chegar ao interior do requadro, dissecar o quadro para contar os elementos icônicos ou plásticos dos quais a imagem é composta e em seguida estudar os modos de articulações desses elementos: tudo isso requer grande profusão de conceitos, mas não resulta em avanço teórico significativo. Por esse viés, apenas tangenciamos mecanismos bastante gerais, sendo que nenhum deles é especificamente adequado aos quadrinhos. Da minha parte, estou convencido de que não é abordando as HQs ao nível do detalhe que poderemos, ao preço de uma ampliação progressiva, chegar numa descrição coerente e fundamentada da sua linguagem. Proponho o contrário: que os abordemos do alto, ao nível de suas articulações maiores. (GROENSTEEN, 2015, p.12-13)

Groensteen afirma, portanto, a importância da unidade do quadro como uma forma de avaliar o potencial comunicativo, sóico, linguístico das HQs, afinal, em um quadrinho, há sempre “um espaço fragmentado, compartimentado, uma coleção de quadros justapostos, ou, para citar a bela formulação de Henri Van Lier, uma 'aeronave de multirrequadros' navegando, suspensa, 'no branco nulo da página impressa’” (GROENSTEEN, 2015, p.29-30). Para nós, entender as funções e a importância do quadro como unidade mínima da narrativa quadrinística é de extrema importância, pois é praticamente a partir desse elemento que iremos discutir todas as relações entre fotografia e desenhos que propomos.

Vale ressaltar aqui que a importância do quadro para o pensamento de Groensteen não o faz afirmar que essa é a única maneira de se analisar a linguagem das HQs, ele só supõe que a abordagem a partir da disponibilização dos quadros em uma página ou no decorrer de uma história em quadrinhos seja uma das formas mais eficazes de se compreender melhor e impulsionar a teoria sobre o meio. Em relação ao quadro, também chamado por vários autores como quadrinho ou vinheta, Paulo Ramos afirma:

Agrupam-se cenários, personagens, fragmentos do espaço e do tempo. Tudo é encapsulado dentro de um conjunto de linhas, formando um retângulo, quadrado, esfera ou outro formato. Os desenhistas criam nesse espaço uma “síntese coerente e representativa da realidade”, segundo diz Fresnault-Deruelle (1972). É isso o que se entende por quadrinho. (2009, p. 89)

É o quadro que condensa um pedaço de ação do tempo narrativo, e seu posicionamento em uma página advém dessa sua relevância para o plano maior da trama. “Na maior parte das vezes, a comparação com outra vinheta permite a condução da narrativa” (RAMOS, 2009, p.90). Como afirma Daniele Barbieri, “o quadrinho é, muito mais que a pintura e que a ilustração, um modo de representar o tempo no espaço, o tempo do relato no espaço da página” (1998, p.101). E tal importância do quadro e da sua relação, espacial no campo gráfico e temporal no campo diegético, com outros espalhados por uma página é determinada pela instância do ártrólogo. “A posição de um quadro determina seu lugar no protocolo de leitura”, afirma Groensteen (2015, p. 45).

Ainda sobre o quadro, Hatfield afirma:

Na maioria dos casos, as imagens sucessivas de um quadrinho são distribuídas continuamente em uma superfície ou superfícies maiores (ou seja, uma página ou páginas). Cada superfície organiza as imagens em uma constelação de unidades discretas, ou “quadros”. Uma imagem única dentro dessa aglomeração funciona tipicamente de duas formas ao mesmo tempo: como um “momento” em uma sequência de eventos imaginada e como um elemento gráfico em um design atemporal.²¹ (HATFIELD, 2009, p. 139)

Para se falar de um quadro é essencial que possamos diferenciá-lo de outros ao redor, e para isso, é preciso que haja uma forma de demarcação entre dentro e fora, interior e exterior de um quadro. Por mais que em alguns casos quadros não possuam uma divisão representada graficamente entre eles, a diferenciação de um momento a outro é relevante para que se consiga perceber espacialmente um corte temporal por menor que seja. E essa divisão é função de um outro elemento gráfico que recebe vários nomes. Para Ramos:

(...) a vinheta possui uma borda, representada por um signo de contorno. Essa borda é batizada de diferentes formas:

- Acevedo (1990) e Vergueiro (1985, 2006) chamam a área lateral de linha demarcatória;
- Santos (2002) prefere o termo requadro;
- Eisner (1989) define a borda como o contorno do quadrinho;
- Franco (2004) usa moldura do quadrinho.

Não há diferença substancial entre os termos utilizados. Os nomes se referem a um

²¹ “In most cases, the successive images in a comic are laid out contiguously on a larger surface or surfaces (that is, a page or pages). Each surface organizes the images ubti a constellation of discrete units, or 'panels'. A single image within such a cluster typically functions in two ways at once: as a 'moment' in an imagined sequence of events, and as a graphic element in an atemporal design”. (tradução nossa)

mesmo aspecto e podem ser lidos como sinônimos. (2009, p.98)

Por acreditar na simplicidade e na eficácia conceitual, neste trabalho, optaremos pelo termo “requadro”. Os diferentes usos desse elemento influenciam na percepção da ação. Cada linha de requadro, seja reta, curva, oscilante, pontilhada, mais fina, mais grossa, mais escura, mais clara (Figura 1) ou mesmo inexistente (Figura 2), tem potencial narrativo.

Para Ramos, o requadro possui duas funções. “1) marca graficamente a área da narrativa (que ocorre dentro da vinheta); 2) indica o momento em que passa aquele trecho da história” (RAMOS, 2009, p. 98). No entanto, essas duas funções seriam suficientes somente se delimitarmos que a narrativa quadrinística acontece como um fluxo contínuo, formado por imagens apartadas e unidas que compõem uma linha com começo, meio e fim, indo do início da história ao seu término. No entanto, além do fluxo linear de uma história, temos o caráter justaposto das diversas imagens que compõem a página de HQ. Ao falarmos de histórias em quadrinhos, o termo “trama” ganha uma perspectiva poderosa, já que estamos falando não somente da sequencialização, mas também do entrelaçamento de imagens. Diante disso, o requadro guarda outras características.

Groensteen (2015) vislumbra um total de seis funções exercidas por um requadro dentro de uma história em quadrinhos. São elas as funções de fechamento, separação, ritmo, estrutura, expressão e indicador de leitura. “Todas essas funções exercem algum efeito sobre o conteúdo do quadro (expressão propositalmente vaga pela qual me refiro à totalidade de elementos que se encontram no interior do requadro) e, em especial, sobre os processos perceptivos e cognitivos do leitor”, afirma Groensteen (2015, p.49). Para nossa pesquisa, compreender essas funções é entender os vetores que entram em ação quando dispomos fotos e desenhos em uma ou várias páginas, é se dar conta tanto da independência de cada imagem quanto de suas dependências em relação à composição de uma trama quadrinística mais ampla.

Sobre a função de fechamento, Groensteen afirma que a primeira função do requadro é “rodear o quadro e, por correlação, conferir-lhe uma forma determinada” (GROENSTEEN, 2015, p.49), e completa: “Fechar o quadro é fechar um fragmento do espaço-tempo que pertence à diegese, para significar sua coerência” (*idem*, p.50).

Se o requadro delimita um espaço interno, isso quer dizer que ele o separa de um espaço externo, e é precisamente essa a função de separação. “Se o quadro é dotado de um fora de quadro diegético virtual, ele também possui um fora de quadro físico composto pelos quadros limítrofes” (GROENSTEEN, 2015, p.53). O autor belga chega a comparar essa função do requadro a de signos de pontuação utilizados em textos escritos verbais, “signos esses que

recortam, dentro de um *continuum*, as unidades pertinentes e permitem – ou facilitam – a compreensão do texto” (*idem*, p.53).

Figura 1: Em *Novos Vingadores* e em diversas outras HQs de super-heróis, a elaboração de requadros e consequente diagramação das páginas é estratégia comum para a criação de cenas de impacto.



Fonte: GILLEN, MCKELVIE, 2013.

Dentro de um fluxo narrativo, o requadro tem a função de ritmo, é ele que tanto leva a narrativa para frente quanto faz o leitor parar para observar o momento. É um contínuo movimento de arranque e de parada. Groensteen afirma que o “requadro é o agente dessa dupla manobra de progressão/retenção” (2015, p.55). Em *Los Lenguajes del Cómic*, Daniele Barbieri discorre sobre como o Quadrinho²² dialoga com uma grande diversidade de outras linguagens, dentre elas a Música, e afirma que o “ritmo é um conceito geral que encontramos em todos os

²² Como visto nesse momento e em ocasiões anteriores e posteriores dessa mesma pesquisa, optamos por usar termos com letra maiúscula, como Quadrinho ou Fotografia, quando estivermos dissertando sobre as linguagens em questão, diferenciando assim o campo linguístico (“Quadrinho”) do objeto material produzido por ele (“quadrinho”). Tática similar é utilizada por diferentes autores, como Roland Barthes, em seu texto *A Câmara Clara* (1984).

níveis, cada vez que assistimos à recorrência de elementos iguais ou similares”²³ (1998, p.195). Sobre essa impulsão seguida de retenção, Moacy Cirne afirma:

Quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes esses que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas. O lugar significativo do corte – que chamaremos de corte gráfico – será sempre o lugar de um corte espaço-temporal, a ser preenchido pelo imaginário do leitor. Eis aqui a sua especificidade: o espaço de uma narrativa gráfica que se alimenta de cortes igualmente gráficos. (CIRNE, 2000, p.23)

Figura 2: Mesmo sem uma linha, o requadro possui a capacidade de demarcar um espaço entre os enquadramentos propostos pelo autor para os momentos da cena, uma inexistência significativa.



Fonte: EISNER, 2006.

Diante dessa característica dupla, o requadro é, portanto, um elemento de grande relevância para a construção do ritmo de uma narrativa quadrinística. Mas vale enfatizar, a título

²³ “(...) ritmo es un concepto general que encontramos a todos los niveles, cada vez que asistimos a la recurrencia de elementos iguales o similares”. (tradução nossa)

de informação, que de forma alguma é o único diante da infinidade de elementos visuais e textuais que um quadrinista tem à disposição. Groensteen afirma que a sucessão de requadros é:

(...) pulsação básica que se observa também na música e pode ser desenvolvida, qualificada, coberta por efeitos rítmicos mais sofisticados com base em outros “instrumentos” (parâmetros) como a distribuição dos balões de fala, a oposição entre as cores ou ainda um jogo de formas gráficas. (2015, p.55)

O requadro possui também a função de estrutura, de compor o que há no seu interior. “O requadro, tanto quanto estrutura o espaço, é elemento determinante da composição da imagem”, afirma Groensteen (2015, p.56), que conclui: “Ele informa, durante toda a fase de execução, o desenho que se desenvolve dentro de si, assim como terá influência sobre sua leitura” (*idem*, p.56). Já adiantando uma dimensão da relação entre quadrinhos e fotografias que pretendemos analisar com mais ênfase em breve, mas sem fugir da função estruturante do requadro, Scott McCloud afirma:

Escolher como enquadrar momentos nos quadrinhos é como escolher ângulos de câmera em fotografia e filmagem. Há diferenças como o papel que o tamanho, a forma e a posição têm nos quadrinhos. Mas pensar no enquadramento como a câmera do leitor é uma metáfora útil. É por esse artifício que você consegue agarrá-lo pelo ombro, levá-lo até o ponto certo e dizer-lhe “aqui está você, agora olhe”. (2008, p.24)

No entanto, o requadro não somente estrutura o que há no seu interior, ele também estrutura, em conjunto com os elementos dispostos em uma página, o espaço ao seu redor. Em uma HQ, todo requadro é orientado, “indica sempre uma saída, aponta para o seguinte (o próximo quadro), que pede a atenção” (GROENSTEEN, 2015, p.58). O olhar de quem lê a HQ passeia “pela superfície do plano que é a própria página; chega sempre, e por um trajeto estimulado, a outro ponto situado dentro desse plano” (*idem*, p.58).

O requadro também tem potência para ser por si só elemento constitutivo da narrativa, como falamos anteriormente. Daí vem a função de expressão, que trata sobre o “traçado, ou, se assim preferirmos, das modalidades da linha de contorno” (GROENSTEEN, p.62). Portanto, “o requadro dos quadrinhos pode conotar ou indexar a imagem que encerra. Pode até instruir o leitor sobre o que deve ser lido, fornecer um protocolo de leitura ou uma interpretação do quadro” (*idem*, p.62). Requadros ondulados podem significar sonho, requadros circulares podem significar um outro tempo da narrativa, requadros pontilhados podem significar uma outra dimensão, etc.

Mesmo a inexistência de uma linha delimitando o espaço do requadro possui

potencial expressivo. Por sinal, Groensteen afirma que apesar “da variedade de opções à disposição, o requadro das histórias em quadrinhos retoma o formato mais comum que a pintura de cavalete e a fotografia lhe têm garantido historicamente: o retângulo” (*idem*, p.56).

Finalmente chegamos à sexta função do requadro proposta por Groensteen que é a de indicador de leitura. Ou seja, “o requadro sempre será indicativo de algo a se ler. Assim que ele 'encontra' um requadro, o leitor é levado a supor que, dentro do perímetro traçado, existe um conteúdo a ser decifrado. O requadro é sempre um convite para parar e examinar” (GROENSTEEN, 2015, p.62). Como aponta Hatfield, figuras “não são simplesmente para serem recebidas; elas precisam ser decodificadas”²⁴ (2009, p.133), e o requadro é um convite a esse desafio. Groensteen afirma:

Toda porção da imagem isolada por um requadro atinge, por esse mesmo motivo, o *status* de enunciado completo. Dedicar um requadro a um elemento é o mesmo que dar testemunho de que esse elemento constitui uma contribuição específica, não importa o quão rasa seja a narrativa de que ela participa. Essa contribuição é a que pede para ser lida. (GROENSTEEN, 2015, p.65)

E, assim como requadros que não possuem uma linha como representação também são significantes, requadros com um espaço em branco no seu interior também indicam que a leitura daquele espaço negativo é relevante para a trama, “um quadro em que a brancura seria, com certeza, significativa” (*idem*, p.65).

As funções propostas por Thierry Groensteen são de grande importância para o desenvolvimento do presente trabalho pois muito será discutido sobre quadro, requadro, interior e exterior das imagens desenhadas e fotográficas. Compreender a forma como os quadros se relacionam e como as fotos se inserem nesse fluxo narrativo se mostra essencial para que consigamos estabelecer um pensamento e propormos em determinado momento as tipologias sobre as relações entre quadrinhos e fotos. Podemos trazer o seguinte resumo (Tabela 2) sobre as funções do requadro propostas Groensteen:

Tabela 2: Funções do requadro em uma história em quadrinhos.

Função de fechamento	Todo requadro delimita um espaço interno.
Função de separação	Todo requadro separa o espaço interno do seu exterior.
Função de ritmo	Todo requadro, em trabalho com outros requadros, ditam o ritmo de uma narrativa.
Função de estrutura	Todo requadro estrutura, tanto seu espaço interno, quanto seu espaço externo ao se articular com outros requadros.

²⁴ “ (...) are not simply to be received; they must be decoded”. (tradução nossa)

Função de expressão	Todo requadro expressa gráfica e narrativamente algo.
Função de indicador de leitura	Todo requadro enfatiza a importância de se ler o que está em seu interior.

Fonte: elaborada pelo autor com base em GROENSTEEN, 2015.

No entanto, precisamos discutir sobre outro elemento importante para a compreensão desse trabalho. Como afirma Joseph Witek, “a página e os quadros juntos criam um dispositivo narrativo único” (2009, p.155), e é precisamente nesse dispositivo, que Groensteen nomeia como espaçotópico, que a artrologia, a articulação entre todos os elementos componentes de uma história em quadrinhos, se desenvolve.

1.2.2 O dispositivo espaçotópico e as artrologias

A trama de uma HQ acontece em um “espaço do qual a história se apropria e se desenvolve” (GROENSTEEN, 2015, p.20), e esse espaço é o dispositivo espaçotópico. A espaçotopia é, por sua vez, um “termo criado por reunir, mesmo mantendo separados, os conceitos de espaço e de localização” (*idem*, p.20), ou seja, é um termo que delimita a importância do tamanho dos elementos em uma página assim como sua localização nesse espaço.

Vale pontuar que, na tradução de *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), usa-se também o termo “prancha” para denominar uma página, mais diretamente ligado ao termo em francês usado por Groensteen, *planche*. Utilizaremos nesse trabalho os termos “página” e “prancha” como sinônimos. A denominação da página como um dos elementos constitutivos de uma HQ tem grande influência na teoria do autor belga, principalmente no que se refere aos conceitos de hiperrequadro e multirrequadro.

Por hiperrequadro entende-se a união homogênea de um determinado número de quadros em um espaço contido e visível para o leitor no momento em que ele tem acesso ao quadrinho. Ou seja, o termo “se aplica a uma única unidade, que é a da prancha” e “ele está para a prancha assim como esse requadro está para o quadro” (GROENSTEEN, 2015, p. 42). Horizontal, vertical ou mesmo quadrada, a página de quadrinhos é o espaço em que o hiperrequadro é, de certa forma, “depositado” pelo artista.

O multirrequadro, por sua vez, “corresponde à soma dos quadros que compõem uma história em quadrinhos finalizada” e “suas fronteiras são aquelas da obra como um todo, sendo esta uma tirinha isolada ou uma história de 200 páginas” (GROENSTEEN, 2015, p.42). O multirrequadro é a soma dos hiperrequadros, é a totalidade da obra sem necessariamente um

formato específico, a composição completa da trama, dos seus espaços e dos seus tempos. Com esses dois conceitos, o autor belga propõe que não somente o quadro tem relevância espaçotópica, ou seja, exerce influência na página em que se encontra como também na trama como um todo, e vice-versa.

É importante que tenhamos sempre em mente essas tensões presentes na linguagem quadrinística entre dentro e fora, todo e parte, tempo e espaço, e entre outros diversos binômios. O próprio título do artigo escrito por Charles Hatfield para o livro *A Comics Studies Reader* (2009, p. 132-148) dá uma dimensão dessa característica da linguagem: *An Art of Tensions*. É dessas tensões que a arte dos quadrinhos tira sua potência, e assim como o narrador da literatura, o artrólogo dos quadrinhos é o gerente dessas tensões que se estendem por quadros, tiras, páginas e publicações inteiras.

Groensteen distingue duas formas de artrologia, a restrita e a geral. Sobre a artrologia restrita, o autor afirma:

As relações elementares, de tipo linear, fazem parte do que nomearemos *artrologia restrita*. Regidas pela operação de *decupagem*, elas implementam sintagmas sequenciais, normalmente subordinados aos fins narrativos. É nesse nível que a escrita tem prioridade como operador complementar de narração. (GROENSTEEN, 2015, p.32, grifos no original)

Como afirma Kidder, na artrologia restrita, “a sequência de quadros é linear mas bidimensional”²⁵ (2009, p.17), podendo ir para trás ou para frente. O termo “restrito” aqui se refere a uma encapsulação do foco da artrologia no momento em que cada quadro representa na trama narrada. Ou seja, a compreensão da história é restrita a essa passagem, quadro a quadro, do começo de uma história em direção ao seu fim, linearmente. Diante da artrologia restrita, o quadro se restringe a ser um depois de um quadro e o antes de outro.

(...) podemos dizer que uma imagem singular funciona tanto como um ponto em uma linha do tempo imaginária – um momento autônomo substituindo o momento anterior a esse, e antecedendo o momento a vir – e um elemento do design global da página. Em outras palavras, existe uma tensão entre o conceito de decupar uma história em imagens constitutivas e o conceito de leiautar essas imagens juntas em uma superfície concisa²⁶. (HATFIELD, 2009, p.140)

A artrologia restrita, essa que organiza os elementos de uma história em um vetor

²⁵ “(...)panel sequence is linear but bidirectional”. (tradução nossa)

²⁶ “(...) we can say that the single image functions as both a point on an imagined timeline – a self-contained moment substituting for the moment before it, and anticipating the moment to come – and an element of global page design. In other words, there is a tension between the concept of 'breaking down' a story into constituent images and the concept of laying out those images together on an unbroken surface”. (tradução nossa)

passado-presente-futuro, é profundamente vinculada à própria ideia de narrativa. Groensteen aponta que a “qualidade definidora de uma narrativa (...) é que ela necessariamente inclui um começo e um fim, ou, colocando de outra maneira, um elemento de desenvolvimento da ação, de evolução de uma situação inicial, de um estágio A para um estágio B”²⁷ (2013, p.23). Daí, podemos perceber que narrar é, entre outras coisas, decupar momentos.

O uso do termo “histórias em quadrinhos”, no entanto, pode nos remeter a pensar que todo quadrinho necessariamente narra uma história, mas isso não é verdade. Uma HQ, tal qual qualquer outro suporte que pode ter caráter narrativo, também pode ser usado expressivamente para experimentações estéticas para além do narrar. É possível, por exemplo, colocar lado a lado imagens que não necessariamente contem uma história, como nos casos dos quadrinhos dissertativos e argumentativos (Figura 3), ou nos abstratos (Figura 4), esse últimos apontados por Groensteen em seu livro *Comics and Narration*. Como aponta o pesquisador, HQs abstratas “libertam-se da arte narrativa, das relações sequenciais e da produção de sentido”²⁸ (GROENSTEEN, 2013, p. 10). Groensteen completa que, nesses casos, as imagens formam uma serialização mais do que uma sequência (*idem*, p.12).

Se a decupagem governa a artrologia restrita, é o leiaute que governa a artrologia geral. *Layout* (o termo original em inglês²⁹) é bastante utilizado no campo do *design*, e nos quadrinhos se refere à composição da página como artefato visual dotado de significação. A artrologia geral “é não-linear e os quadros são potencialmente separados por grandes espaços”³⁰ (KIDDER, 2009, p.17). É a artrologia geral que faz que, no fim das contas, o primeiro quadro de uma HQ não somente tenha ligação com o quadro seguinte, como também se ligue e tenha influência sobre o último quadro da história e com todos os presentes entre esses dois pontos. Groensteen afirma:

As outras relações, translineares ou distantes, emergem da *artrologia geral* e englobam todas as modalidades de entrelaçamento (*tressage*). Elas representam um nível mais elaborado de integração entre o fluxo narrativo (que também pode ser chamado de energia narrativa ou, novamente, para adotar uma expressão de Hubert Damisch, “transporte da narrativa” [*navette du récit*]) e o dispositivo espaçotópico,

²⁷ “The defining quality of a narrative (...) is that it necessarily includes a beginning and an end, or, to put it another way, an element of development of the action, of evolution of the initial situation, from state A to state B”. (tradução nossa)

²⁸ “(...) they jettison narrative art, sequential relationships, and the production of meaning”. (tradução nossa)

²⁹ Optamos pelo termo aportuguesado “leiaute” em detrimento do inglês “layout” para que possamos, sem grandes perdas para a compreensão do conceito, estender essa tática para outras palavras, como, por exemplo, “leiautar”, “leiautado”, etc.

³⁰ “(...) is non-linear and panels are potentially separated by a great deal of space.” (tradução nossa)

no qual o componente essencial, como Henri Van Lier nomeou, é o “multirrequadro” (*multicadre*).³¹ (GROENSTEEN, 2007, p.30, grifos no original)³²

Figura 3: Página de *Autocracia*, de Woodrow Phoenix, uma obra dissertativa que se posiciona contra a supervalorização dos veículos automotores na sociedade.



27

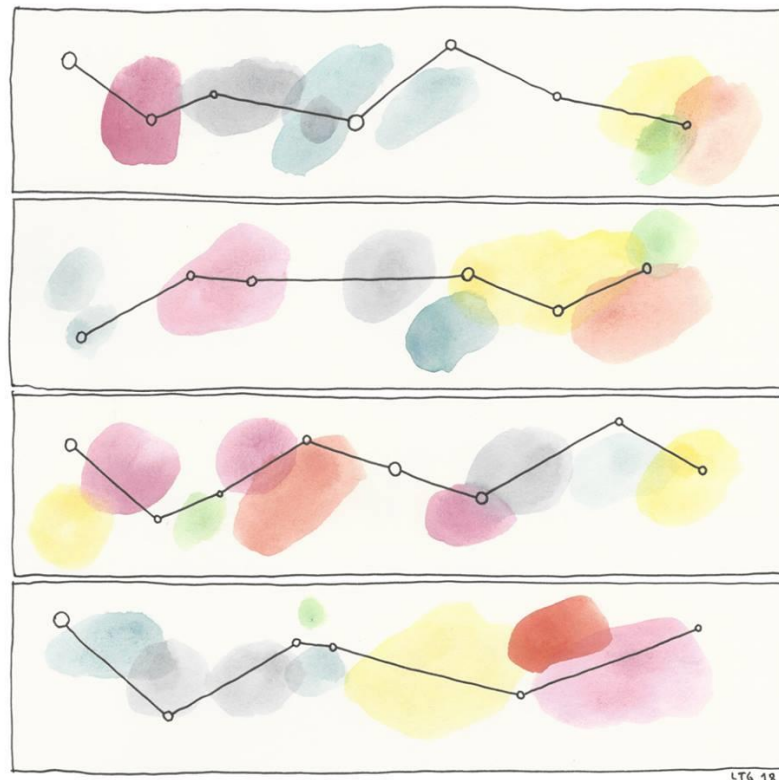
Fonte: PHOENIX, 2015, p.27.

³¹ “The other relations, translinear or distant, emerge from general arthrology and decline all of the modalities of braiding (*tressage*). They represent a more elaborated level of integration between the narrative flux (which can also be called the narrative energy or, again, to adopt an expression from Hubert Damisch, the “story shuttle” [*navette du récit*]) and the spatio-topical operation, in which the essential component, as Henri Van Lier has named it, is the “multiframe” (*multicadre*).” (tradução nossa)

³² Optamos, especificamente nessa citação, em trazer o trecho da versão em inglês de *The System of Comics*, por acreditar que ela traz informações que foram perdidas na tradução para o português, principalmente ao não citar os termos em francês. Na edição nacional da publicação, o trecho foi traduzido assim: “As outras relações, translineares ou distanciadas, pertencem à *artrologia geral* e compõem as modalidades do entrelaçamento. Elas representam um nível mais elaborado de integração entre o fluxo narrativo (que podemos chamar de energia narrativa, ou, recorrendo à expressão de Hubert Damisch, de 'lançadeira narrativa') e o dispositivo espaçotópico, cuja essência, nomeada por Henri Van Lier, é o 'multirrequadro'” (GROENSTEEN, 2015, p.32, grifos do próprio autor)

Um quadro dentro de uma história em quadrinhos tem não somente importância pro fluxo narrativo que vai de um ponto A a um ponto B, mas exerce influência e é influenciado por todos os outros quadros que compõem a HQ, tanto na página quando na obra completa. A teoria de Groensteen nos faz expandir nossa visão sobre uma história em quadrinhos, abordando-a não somente como uma narrativa linear, mas também como um complexo justaposto de elementos que exercem entre si força e que tiram daí seu potencial significativo.

Figura 4: HQ abstrata da série *Quadrinhas*, de Lucas Gehre, lançada na página de Facebook LTG.



Fonte: GEHRE, 2018³³.

Uma vez que uma fotografia se insere nesse entrelaçamento complexo de forças, diversas são as mudanças que podem ser causadas e sentidas, tanto na artrologia geral quanto na restrita. Ao propormos a importância dos conceitos supracitados para a presente pesquisa (quadro, requadro, dispositivo espaçotópico, artrologia, etc.) estamos definindo uma chave de percepção do potencial do nosso *corpus*, além de focar na possibilidade de criarmos um instrumento de análise para quadrinhos que possuem fotografias em seu interior, ou, podemos

³³ Outros trabalhos de Lucas Gehre, muitos deles experimentais e não-narrativos, podem ser encontrados na página de Facebook do artista, LTG. Disponível em <https://www.facebook.com/lucas.gehre.ltg/>. Acesso em 10/01/2018.

afirmar isso sem medo, para fotografias que possuem quadrinhos ao seu redor³⁴.

Compreendemos que ambas as linguagens de que tratamos aqui possuem diferenças e semelhanças. Muitos dos elementos articulados pelas histórias em quadrinhos advêm de outras linguagens, assim como estamos cientes de que a linguagem quadrinística em si influencia outros tantos artistas que trabalham com tantas matrizes. Fato é que para entendermos a dinâmica entre quadrinhos e fotografia, precisamos entender as similaridades e diferenças de cada uma dessas linguagens, e para isso a obra de Daniele Barbieri é de grande relevância.

1.3 Linguagem como meio ambiente

Muitas são as formas de expressão e cada uma delas possui características, matizes, que a tornam particulares. Mas não se pode deixar de lado o fato que, apesar das diferenças, na família das linguagens há parentescos mais próximos entre umas do que entre outras. Já pontuamos antes que a procura por uma definição do que é um quadrinho pode ser um campo infrutífero, mas perceber o que faz de um quadrinho o que ele pode ser, não necessariamente uma essência platônica, mas o que nos salta aos olhos ao abrirmos uma obra e confirmarmos “isso é uma HQ”, pode ser relevante.

Moacyr Cirne afirma que “toda e qualquer obra existe como um bem simbólico, isto é, cultural, isto é, político” (2000, p.176), e esse é um ponto relevante para o objetivo da pesquisa em questão. Não se pode abordar uma obra somente de uma forma específica sem levar em consideração outros pontos ao seu redor, pois tais conteúdos (textos, obras) são arranjos simbólicos, culturais, políticos e estruturais. Claro que a escolha por uma “lente de aumento” ou recorte, se vê necessária por questões didáticas, mas não se deve ignorar esses outros aspectos para além da obra em si. Groensteen afirma, em entrevista a Ian Hague:

Como um crítico ou um historiador, você deve, o quanto for possível, levar em consideração as questões físicas, econômicas, técnicas, sociais e editoriais que influenciam ou determinam o conteúdo de um certo quadrinho. Como um teórico, pelo contrário, você tem boas razões para delimitar um objeto restrito e aderir a um método pré-determinado se você quer obter resultados consistentes. Eu não vejo nenhum risco em privilegiar uma abordagem a outra: existem diversos pesquisadores, e eles todos contribuem para uma melhor e mais completa percepção do meio em todas as suas dimensões.³⁵ (2010, p.364)

³⁴ Iremos especificar melhor a relevância do quadro como ponto de partida para a proposição dos quatro tipos de relações entre desenhos e fotografias no ponto 1.7 dessa pesquisa.

³⁵ “As a critic or as a historian, you must, as far as possible, take into account the physical, economic, technical, social and editorial constraints that influence or determine the content of a given comic. As a theoritian, on the

A procura por uma essência quadrinística, no entanto, pode se mostrar tão infrutífera quanto à busca por uma definição da linguagem, pois esbarra em diversas outras linguagens que se interseccionam para compor o que entendemos como uma HQ. Em *Los Lenguajes Del Cómic*, Daniele Barbieri investiga as características das várias linguagens que influenciam as histórias em quadrinhos, e propõe desde o início da publicação uma abordagem que pode nos ajudar a compreender a dinâmica entre Quadrinho, Desenho e Fotografia.

Duas ideias fundamentam a abordagem dessa obra. A primeira é que as linguagens não são somente instrumentos com os quais comunicamos o que pretendemos: são, também e sobretudo, ambientes nos quais vivemos e que em boa parte determinam o que queremos, mais do que o que podemos comunicar. A segunda ideia é que estes ambientes que são as linguagens não constituem mundos separados, ao invés disso representam aspectos diversos do ambiente global da comunicação, e estão, conseqüentemente, estreitamente interconectados, entrelaçados e em contínua interação recíproca.³⁶ (BARBIERI, 1998, p.11)

Barbieri promove a ideia de que linguagens, antes de ferramentas, são ambientes em que nos inserimos e dele extraímos nossa potência de comunicação. Tal como uma pessoa que vive em uma localidade com altas temperaturas ou de frio extremo, de clima seco ou úmido, “habitar uma linguagem significa estar dentro dela, não vê-la do lado de fora, significa poder aproveitar suas possibilidades expressivas, mas também observar seus limites”³⁷ (BARBIERI, p.12).

A compreensão da linguagem como ambiente e dos textos como manifestações desse ambiente, assim como a fauna e a flora típica de uma região específica desse vasto globo comunicacional, nos faz perceber que a compreensão do que de fato é uma linguagem se faz por meio da observação tanto das características próprias desse espaço quanto da análise das zonas fronteiriças, repletas de significação e, claro, com peculiaridades outras.

(...) podemos pensar nestas linguagens-ambiente como em ecossistemas, cada um

contrary, you have good grounds for delimiting a restricted object and sticking to a given method if you wish to obtain consistent results. I don't see any risk in privileging one approach or the other: there are many scholars, developing various approaches, and they all contribute to a better and more complete perception of the medium in all its dimensions”. (tradução nossa)

³⁶ “Dos ideas fundamentan el planteamiento de esta obra. La primeira es que los lenguajes no son solamente instrumentos com los cuales comunicamos lo que pretendemos: son, también y sobre todo, ambientes em los que vivimos y que em buena parte determinan lo que queremos, además de lo que podemos comunicar. La segunda idea es que estos ambientes que son los lenguajes no constituyen mundos separados, sino que representan aspectos diversos del ambiente global de la comunicación, y están, em consecuencia, estrechamente interconectados, entrelazados, y em contínua interacción recíproca”. (tradução nossa)

³⁷ “(...) habitar uma linguagem significa estar dentro de él, no verlo desde afuera, significa poder aprovechar sus posibilidades expresivas, pero también observar sus límites”. (tradução nossa)

com suas regras e características específicas; mas algumas regras são comuns a muitas delas e outras a todas, e existem também zonas fronteiriças, zonas intermediárias entre dois (ou mais) ecossistemas diferentes, de onde se pode jogar com as regras de ambos.³⁸ (BARBIERI, 1998, p.13)

A partir daí, Barbieri propõe a distinção de quatro formas diferentes de relações entre os quadrinhos e outras linguagens. São elas a relação de inclusão, de geração, de convergência e de adequação. E a compreensão de cada uma delas nos faz entender em que ponto desse mapa comunicacional conseguimos mais ou menos localizar o ecossistema dos quadrinhos.

Quando uma linguagem se encontra dentro de uma linguagem maior e mais abrangente temos a relação de inclusão, segundo o autor italiano. No caso do Quadrinho, ele “faz parte da linguagem geral da narrativa, assim como o cinema e muitas outras linguagens que nos são familiares” (BARBIERI, 1998, p. 14), por mais, é claro, que como linguagem, ele também possa não ser narrativo, como mostrado anteriormente.

A relação de geração acontece quando uma linguagem é gerada por outras, e isso denota o próprio caráter evolutivo³⁹ que resultou no que entendemos hoje por Quadrinho. A “linguagem dos quadrinhos é 'filha' de outras linguagens. Historicamente, nasce como uma derivação de linguagens como a da ilustração, da caricatura e da literatura ilustrada” (BARBIERI, 1998, p.14). O conceito de evolução aqui assemelha-se, a nosso ver, com o de superação proposto por Edgar Morin ao afirmar: “Quando digo 'superar', refiro-me ao sentido hegeliano de *aufheben*, que significa integrar aquilo que é superado, integrar aquilo que existe de válido no progresso, mas com algo mais” (2005, p.26). O Quadrinho seria, portanto, não somente a soma de elementos que vieram antes, mas uma soma que acrescentou algo suficientemente novo para que consigamos vislumbrá-lo como uma linguagem autônoma. Ele possui similaridade com diversas outras linguagens, mas possui diferenças suficientes para a compreendermos como uma linguagem por si só. Como afirma Douglas Wolk:

Quadrinhos não são prosa. Quadrinhos não são filmes. Eles não são um meio que se utiliza da palavra com imagens adicionadas; eles não são o equivalente visual da prosa narrativa ou uma versão estática de um filme. Eles são o que são: um meio com seus próprios dispositivos, suas próprias inovações, seus próprios clichês, seus próprios gêneros e armadilhas e liberdades. O primeiro passo em direção a uma leitura atenta

³⁸ “(...) podemos pensar em estos lenguajes-ambiente como em ecossistemas, cada uno com sus reglas y características específicas; pero algunas reglas son comunes a muchos de ellos y otras a todos, y existen también zonas fronteirizas, zonas intermedias entre dos (o más) ecossistemas diferentes, donde se puede jugar com las reglas de ambos”. (tradução nossa)

³⁹ Vale enfatizar que o uso do termo “evoluir” nesse contexto não é dotado de juízo de valor.

e completamente apreciativa dos quadrinhos é reconhecer isso.⁴⁰ (2007, p.14)

Sobre as relações propostas por Barbieri, a de convergência acontece quando linguagens diferentes se assemelham em alguns aspectos, se tangenciam. O autor italiano afirma:

(...) existem naturalmente parentescos horizontais, linguagem das quais os quadrinhos não são descendentes mas com as quais está aparentado pelo fato de terem antepassados em comum (como é o caso da pintura, da fotografia e das artes gráficas) ou de manter áreas expressivas em comum (como no caso da poesia e da música, do teatro e do cinema)⁴¹. (BARBIERI, 1998, p.14)

Por último, Barbieri aponta a relação de adequação, bastante importante para o nosso trabalho, que acontece “quando o quadrinho encontra mais facilidade em emular, reproduzir em seu interior outra linguagem para utilizar suas possibilidades expressivas, do que tratar de construir possibilidades expressivas 'equivalentes’”⁴² (1998, p.14). Tal relação aborda os casos em que uma linguagem venha a “citar” outra.

A relação entre Quadrinho, Desenho e Fotografia acontece nesse espaço intersticial, repleto de possibilidades, entre ambas as linguagens⁴³. E a teoria de Barbieri nos mostra que a linguagem quadrinística é, por si só, um amálgama de ecossistemas anteriores a ele, apesar de ainda hoje ser um ambiente que atrai para si elementos compositores de diversos outros ambientes. Como afirma Augusto Paim sobre o Quadrinho, “trata-se de uma linguagem que já tem o hibridismo como elemento intrínseco da sua composição e que vem ganhando complexidade com a absorção de novas técnicas e linguagens, bem como com o desenvolvimento das suas próprias características” (2013, p.371).

Ao passar os olhos pelo sumário do livro de Barbieri (1998), já podemos ter uma ideia de quão híbrida e dialógica é a linguagem dos quadrinhos. O autor italiano separa sua

⁴⁰ “Comics are not prose. Comics are not movies. They are not a textdriven medium with added pictures; they’re not the visual equivalent of prose narrative or a static version of a film. They are their own thing: a medium with its own devices, its own innovators, its own clichés, its own genres and traps and liberties. The first step toward attentively reading and fully appreciating comics is acknowledging that”. (tradução nossa)

⁴¹ “(...) existen naturalmente unos parentescos horizontales, lenguajes de los que el cómic no descende pero com los que está emparentado por el hecho de referir antepasados comunes (como es el caso de la pintura, de la fotografía y de la gráfica) o de mantener áreas expresivas em común (como en el caso de la poesia y de la música, del teatro y del cine)”. (tradução nossa)

⁴² “(...) cuando el cómic encuentra más sencillo remedar, reproduzir em su interior outro lenguaje, para utilizar sus posibilidades expresivas, que tratar de construir unas posibilidades expresivas 'equivalentes’”. (tradução nossa)

⁴³ Vale ressaltar aqui que, diante da análise desses diferentes ambientes, podemos estipular que Quadrinho, Ilustração, Desenho, Gravura e outras linguagens que consistem na produção manual de imagens são diferentes porém possuem, ontologicamente, semelhanças inegáveis no seu modo de produção. Portanto, no decorrer do presente trabalho, serão apresentados diferentes pontos de vista teóricos que abordam todas essas linguagens e, caso não seja percebida a necessidade de enfatizar alguma diferença entre elas, iremos tratá-las todas como produções de imagem manuais, artesanais, manufaturadas.

abordagem em três partes, passando pelas linguagens da imagem (Ilustração, Caricatura, Pintura, Fotografia, Gráfica); da temporalidade (Música e Poesia, Narrativa); e da imagem e temporalidade (Teatro, Animação e Cinema). O Quadrinho consegue negociar com elementos advindos de todos esses campos e ainda de outros que, ocasionalmente, ficaram de fora da análise do autor italiano⁴⁴.

Podemos pensar que, em sua maioria, os quadrinhos são compostos por imagens construídas, ilustradas ou pintadas, apesar do crescimento do hibridismo entre desenhos e fotografias ser cada vez mais presente nas atuais publicações, apesar desse aumento não ser algo exclusivo das HQs. Como afirma Pedri, quadrinhos “são apenas uma de várias mídias que têm enriquecido suas práticas de narrativa visual apropriando-se de imagens fotográficas”⁴⁵ (2015, p.2). Mas, antes de nos aprofundarmos nesse hibridismo, é importante focarmos nos modos de produção, impactos e demais características referentes às imagens desenhadas e às imagens fotografadas separadamente.

É importante, antes de tudo, ressaltar um aspecto dessa discussão sobre imagens desenhadas e fotografadas que deve nortear nossa reflexão desde o princípio. Todas as definições do que seria a natureza sógnica dessa ou daquela forma de expressão artística são discursos construídos com o passar dos anos, elaborados a partir de rupturas e permanências históricas que atravessaram o desenvolvimento dessas técnicas tão milenares (Desenho) quanto recentes (Fotografia). Ou seja, ao falarmos sobre a natureza sógnica do desenhar e do fotografar, estamos pondo aqui em jogo diferentes visões sobre o que se entende como Desenho e como Fotografia nos ambientes das teorias e dos usos. Visões essas que não são necessariamente definidoras do que é a linguagem artística, pois, como já vimos, definições são sempre políticas e podem mais complicar do que auxiliar uma verdadeira compreensão de suas possibilidades, ainda mais nos campos das artes. Mas, antes de tudo, essas visões teóricas sobre o Desenho e a Fotografia podem nos ajudar a compreender como o discurso sobre essas linguagens foram desenvolvidos, consolidados e, falando de uma perspectiva mais contemporânea, desconstruídos com o tempo. Ao termos uma história em quadrinhos em mãos, com desenhos e fotografias no seu interior, estamos tocando uma série de discursos. E são eles que pretendemos analisar daqui em diante.

⁴⁴ Hoje em dia, poderia-se discutir extensamente sobre as influências da linguagem do *videogame* nas histórias em quadrinhos, por exemplo.

⁴⁵ “(...) are only one among many media that have enriched their visual storytelling practices by taking hold of the photographic image.” (tradução nossa)

1.3.1 A imagem desenhada e o discurso sobre sua natureza s gnica

“Desenhos s o dionis acos”⁴⁶, afirma Michael Taussig em seu livro *I Swear I Saw This: Drawings in Fieldworks Notebooks, Namely My Own* (2011, p.24). A teoria do autor passeia pelo que diversos outros autores com que tivemos contato afirmam em resson ncia: desenhar   prioritariamente um ato sensorial. N o que a fotografia ou mesmo outras formas de constru o imag ticas n o o sejam, no entanto, o tempo e o rastro do desenhar (Figura 5), trazem um v nculo particular do produtor da imagem com o resultado de seu esfor o, como o pr prio Taussig afirma:

Desenhar   mover minha m o em liga o com o que eu estou desenhando, e enquanto a m o se move, t bem se move o corpo, que se tensiona e se mant m mudando de  ngulo de vis o junto com o  ngulo da cabe a olhando para a cena e ent o de volta para a p gina. Esse   um ato extraordin rio de *mimesis*. Como em certas formas de dan a, seu corpo inteiro imita n o somente a forma mas t bem os ritmos e propor es de tempo, firmemente guardados enquanto a p gina   preenchida com formas figurativas ou abstratas.⁴⁷ (2011, p.24)

Esse car ter mim tico do desenho o dispensa da responsabilidade de um v nculo obrigat rio com a realidade circundante de quem desenha. Na verdade, como afirma Roy T. Cook, no caso dessas imagens manufaturadas, esse v nculo referencial   praticamente imposs vel de ser provado, uma objetividade que   inconfirm vel, “n o importa o qu o objetivos e informativos aquele desenho ou pintura possam ser”⁴⁸ (2012, p.129).

Diante disso, o papel de quem desenha n o   necessariamente criar imagens o mais pr ximo o poss vel do que   convenientemente chamado de “real”. Taussig afirma que uma “linha desenhada   importante n o tanto pelo que ela registra, mas pelo que ela leva voc  a ver”⁴⁹ (2011, p. 22). Hans Ernst Gombrich aponta que o “artista n o pode copiar um gramado banhado de sol, mas pode sugeri-lo. Exatamente como o far , em um caso ou em outro,   segredo seu, mas as poderosas palavras que tornam a m gica poss vel s o do conhecimento de todos os artistas: 'rela es” (1995, p.40). O desenho n o mente, ele funda em si uma outra

⁴⁶ “Drawings are Dionysiac”. (tradu o nossa)

⁴⁷ “To draw is to move my hand in keeping with what I am drawing, and as the hand moves, so does the body, which tenses and keeps changing the angle of vision along with the angle of the head looking out at the scene and then back at the page. This is an extraordinary act of bodily mimesis. As in certain forms of dance, your entire body imitates not just the shape but the rhythms and proportions of time held still as the page fills with figural or abstract form”. (tradu o nossa)

⁴⁸ “(...) no matter how accurate and informative that drawing or painting might be”. (tradu o nossa)

⁴⁹ “(...) line drawn is important not for what it records so much as what it leads you on to see”. (tradu o nossa)

dimensão, uma realidade particular.

Barbieri continua afirmando que não é “que a imagem seja em si menos real que a realidade (a folha de papel e a tinta e as formas assim compostas são absolutamente reais), mas que a imagem é signo da realidade, é uma realidade que remete a outra realidade”⁵⁰ (1998, p. 24). O artista procura criar um outro real, uma dimensão relacional, a partir do uso de elementos dessa realidade conjunta que compartilhamos (tinta, caneta, pincel, lápis, papel, etc.). Gombrich exemplifica com a pintura:

Aquilo que um pintor investiga não é a natureza do mundo físico, mas a natureza das nossas reações a esse mundo. Ele não se preocupa com as causas, mas com o mecanismo de certos efeitos. Seu problema é de natureza psicológica – trata-se de conjurar uma imagem convincente apesar do fato de que nenhum tom isolado corresponde ao que chamamos de “realidade”. (1995, p.54)

Por mais que uma pintura ou um desenho sejam absurdamente similares a uma fotografia, como no caso das imagens hiperrealistas, ainda assim não se pode afirmar que existe uma união entre imagem e objeto em um sentido material, uma contiguidade que é encontrada nas imagens produzidas mecanicamente. Para melhor compreendermos essas dimensões relacionais, a semiótica peirceana nos fornece a possibilidade de abordar as imagens manufaturadas e as imagens mecânicas a partir de suas naturezas sígnicas. Segundo a teoria de Charles Sanders Peirce, toda interação entre as pessoas e o mundo acontece por meio de signos. Como afirma o autor, um signo “é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém” (PEIRCE, p.46, 2005).

É preciso compreender que signo e objeto são duas instâncias distintas, e a forma como essas duas instâncias estão relacionadas é o que define as formas de funcionamento do signo. Segundo Julio Plaza, “o signo não pode ser o objeto, pode apenas representá-lo porque, de uma forma ou de outra, carrega este poder de representação” (2013, p. 20). Para Lúcia Santaella:

(...) o signo só pode, de algum modo, estar no lugar do objeto porque há, no próprio signo, algo que, de certa maneira, estabelece sua correspondência com o objeto. Esse algo - que liga o signo ao objeto dinâmico – é o objeto imediato. Ou seja, o objeto: 1) tal como o signo faz aparecer; 2) tal como o signo a ele está conectado; e 3) tal como o signo o torna conhecível. Está claro aí que o modo de correspondência, que se estabelece entre signo e objeto, depende da natureza do signo, diferindo, portanto, em cada um dos seus tipos (ícone, índice e símbolo). (SANTAELLA, 1995, p.36)

⁵⁰ “que la imagen sea em sí menos real que la realidad (la hoja de papel y la tinta, y las formas así compuestas sólo absolutamente reales), sino que la imagen es un signo de la realidad, es una realidad que remete a otra realidad.” (tradução nossa)

As linguagens fazem mover signos de três tipos como aponta a semiótica peirceana. “De um ponto de vista semiótico, portanto, as linguagens operam e funcionam em três níveis de complexidade no processo de semiose e de conformidade com os caracteres de iconicidade, indicialidade e simbolicidade”, aponta Plaza (2013, p.67).

Antes de pontuarmos onde quadrinhos e fotografias discursivamente se inserem nas características icônicas, indiciais e simbólicas, precisamos esclarecer que esses níveis de complexidade não possuem limites claros. Suas bordas se tangenciam, mais do que isso, se interpenetram. Um mesmo signo pode ser ícone, índice e símbolo, predominantemente se identificando, ou não, mais com uma ou mais dessas facetas.

Figura 5: *Mensur* é um exemplo de como o desenho se assemelha com aspectos da dança. O desenho de Rafael Coutinho traz à página os movimentos de um duelo de espadas, e a materialidade das canetas, dos pincéis e das tintas emulam o trajeto dos objetos na dimensão interpretativa da diegese.



Fonte: COUTINHO, 2017.

Desenhos, quando realizados para representar algo, são imagens pictóricas. Como afirma Groensteen, qualquer “desenho é, por natureza, uma codificação e estilização da realidade, o resultado de uma leitura do mundo”⁵¹ (2013, p.85). As imagens artesanais “são basicamente uma figuração por imitação, figuração da imaginação da visão” (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p.171). Estilização, imitação, figuração são características que, para a semiótica peirceana, se aproxima dos ícones.

O Ícone não tem conexão dinâmica alguma com o objeto que representa: simplesmente acontece que suas qualidades se assemelham às do objeto e excitam sensações análogas na mente para a qual é semelhança. Mas, na verdade, não mantém conexão com elas. (PEIRCE, 2005, p.73)

Desenhar algo é colocar sobre o papel, ou no arquivo digital, características que se assemelham ao objeto representado. Os signos icônicos apenas podem ter “com seu objeto uma relação de similaridade e semelhança o que produz na mente sentimentos de analogia a algo” (PLAZA, 2013, p.24).

(Ícones) são signos que operam pela semelhança de fato entre suas qualidades, seu objeto e seu significado. O ícone, em relação ao seu Objeto Imediato, é signo de qualidade e os significados, que ele está prestes a detonar, são meros sentimentos tal como o sentimento despertado por uma peça musical ou um obra de arte. (*idem*, p. 21)

Como afirma Gombrich, sobre os pintores:

O que sabemos efetivamente é que esses artistas saíram ao ar livre em busca do material para um quadro e que seu gênio os levou a organizar os elementos da paisagem em obras de arte de maravilhosa complexidade que têm tanta semelhança com um levantamento topográfico quanto um poema com um relatório policial. (1995, p.70)

Há uma força em torno do discurso que trata a natureza sígnica do desenho como icônica, já que, em relação ao objeto, são “as qualidades primeiras – forma, cor, textura, volume, movimento etc. - que entram em relações de similaridade e comparação, tratando-se, portanto, de similaridade de aparência” (SANTAELLA, 1995, p.156).

⁵¹ “(...) drawing is by its nature a codification and a stylization of reality, the result of a reading of the world”.
(tradução nossa)

1.3.1.1 Desenho como interpretação

Temos pontuado por várias vezes que a relação entre Desenho e Fotografia é, em certo ponto, dialética. Tanto pode-se falar que um quadrinho tem fotos em seu interior, quanto podemos afirmar que existem quadros e desenhos no entorno das fotografias. Os vetores podem ir em ambas as direções com resultados peculiares a cada uma dessas interpretações. Ambas as linguagens são autônomas e, quando se hibridizam, conseguem atingir novos pontos de significação que sozinhas não conseguiriam por causa dessa tensão gerada entre códigos, signos cujos discursos construídos sobre eles trazem diferentes resultados aos olhos e às mentes dos leitores.

A justaposição de imagens é prioritariamente a grande diferença entre a linguagem da Ilustração e a do Quadrinho. Barbieri chega a afirmar que a imagem da HQ “conta, a imagem da ilustração comenta”⁵² (1998, p.21). O autor italiano continua afirmando que a ilustração faz um comentário sobre o relato, “fazendo-nos ver aquilo que não está escrito no relato verbal, integrando-o, enriquecendo-o. O quadro do quadrinho é o relato”⁵³ (*idem*, p.22), e um relato que instaura uma realidade própria. Uma imagem artesanal é realizada pela mão de um artista, e desde que ela seja produzida com algum objetivo, qualquer que seja, ela é uma interpretação por necessariamente ter que excluir características do objeto retratado em detrimento de outras. O “desenho, como qualquer outra técnica de produção de imagens, se vê obrigado a fazer uma seleção das características do objeto que quer representar”⁵⁴ (*idem*, p.25). Wolk afirma:

Quando você olha para uma história em quadrinhos, você não está vendo nem o mundo nem uma representação direta do mundo; o que você está vendo é uma interpretação ou transformação do mundo, com aspectos que são exagerados, adaptados ou inventados. Não é apenas irreal, é deliberadamente construído por uma pessoa ou por pessoas específicas⁵⁵. (2007, p.20)

Essa dimensão interpretativa do desenho acaba nos levando a uma forma de representação bastante disseminada nos quadrinhos que pode ser encontrada em quaisquer tipos de narrativa, tanto ficcionais quando pretensamente factuais: a cartunização ou a caricaturização.

⁵² “(...) cuenta, la imagen de la ilustración comenta”. (tradução nossa)

⁵³ “(...) haciendo-nos ver aquello que en relato verbal no está escrito, integrándolo, enriqueciéndolo. La viñeta del cómic es el relato”. (tradução nossa)

⁵⁴ “(...) dibujo, como cualquier otra técnica de producción de imágenes, se ve obligado a hacer una selección de las características del objeto que quiere representar”. (tradução nossa)

⁵⁵ “When you look at a comic book, you’re not seeing either the world or a direct representation of the world; what you’re seeing is an interpretation or transformation of the world, with aspects that are exaggerated, adapted, or invented. It’s not just unreal, it’s deliberately constructed by a specific person or people”. (tradução nossa)

Barbieri chega a apontar marcos temporais para as mudanças na forma de desenho dos quadrinhos:

Como filho da charge satírica, os quadrinhos fazem grande uso da caricatura desde seu início, até o ponto de ter criado em nossa cultura uma intensa identificação entre imagens caricaturais e imagens quadrinísticas. Em 1929, com as primeiras HQs do Tarzan, começam a se realizar quadrinhos que mostram representações “realistas”, não caricaturais, dos personagens. Os quadrinhos de aventura e policiais, invenções dos anos 1920 e 1930, impuseram a imagem não-caricatural.⁵⁶ (1998, p.75)

Wolk apresenta uma forma interessante de como podemos interpretar a cartunização/estilização de um desenho:

(...) cartunizar é, inevitavelmente, uma metáfora para a subjetividade da percepção. Duas pessoas não experienciam o mundo da mesma forma; nem dois cartunistas desenham da mesma forma, e as formas como eles desenham são o mais próximo que o leitor pode chegar de experienciar o mundo por seus olhos.⁵⁷ (2007, p.21)

Portanto, a cada estilização realizada por um desenhista, seja em uma narrativa ficcional ou dita factual, em vez “de dizer 'isso foi o que eu vi’”, o artista diz 'isso foi o que significou pra mim', o que quer dizer: 'isso é como eu vi’”⁵⁸ (GROENSTEEN, 2013, p.85). Cirne nomeia a estilização de grafismo, e aponta que essa é uma diferença entre as imagens fotográfica/cinematográfica e as desenhadas.

(...) a imagem, no cinema, contém os signos da concreção fotográfica – a face concreta da realidade, mesmo quando trabalha com elementos ilusórios ou encantatórios. Já nos quadrinhos, a imagem se marca, antes de tudo, por seu grafismo específico: seja realista, seja fantástica, seja caricatural, a imagem existe dominada por este ou aquele determinado grafismo. (CIRNE, 2000, p. 135)

O grafismo é, além de uma forma de estilização do desenho, um traço, uma assinatura de quem desenha. Aqui, Desenho e Fotografia se aproximam como traços, marcas, rastros que também são. Pedri chega a afirmar que a “imagem cartunizada não esconde, ou tenta

⁵⁶ “Como hijo de la viñeta satírica, el cómic hace un gran uso de la caricatura desde sus comienzos, hasta el punto de haber creado en nuestra cultura una intensa identificación entre imágenes caricaturescas e imágenes de comic. En 1929, con los primeros cómics de Tarzan, comienzan a realizar-se unos cómics que muestran representaciones 'realistas', no caricaturesca, de los personajes. El cómic de aventuras y el policíaco, invenciones de los años veinte e treinta, imponen la imagen no caricaturesca”. (tradução nossa)

⁵⁷ “(...) cartooning is, inescapably, a metaphor for the subjectivity of perception. No two people experience the world the same way; no two cartoonists draw it the same way, and the way they draw it is the closest a reader can come to experiencing it through their eyes.” (tradução nossa)

⁵⁸ “(...) of saying 'This is what I've seen', the artist says 'This is what it meant to me', that is to say: this is how I saw it”. (tradução nossa)

esconder, a mão do seu criador como a imagem fotográfica faz”⁵⁹ (2015, p.7). É preciso pontuar aqui que, no entanto, nem sempre o fotógrafo procura se esconder da imagem que ele próprio produz. Na verdade, esse movimento em busca de tentar se retirar da imagem mecânica é um que se encontra bastante no discurso em torno das fotografias as quais nosso trabalho procura se aproximar, no caso, as imagens jornalísticas e biográficas. Há todo um histórico de produção fotográfica que vai de encontro a esse discurso cuja discussão iremos ampliar na parte da pesquisa dedicada à Fotografia.

Em cada linha, em cada escolha do lápis sobre o papel, em cada trajeto pelo qual o pincel ou a caneta passeia pela superfície desenhada, o artista coloca algo de si, um indício de sua ação, um sotaque. “Um desenhista não somente retrata algo, ele expressa em seu desenho ao mesmo tempo uma filosofia, uma visão: implícito em cada estilo de desenho está uma ontologia visual”, afirma Pascal Lefèvre (2009, p.159).

De toda essa explanação sobre a imagem desenhada, podemos chegar a algumas questões iniciais. Primeiro: a imagem artesanal, manufaturada, não possui vínculo real com qualquer que seja o objeto que procura representar, o discurso sustentado em torno de sua natureza sígnica coloca o desenho prioritariamente no campo da iconidade. Segundo: antes mesmo de pensar em criar imagens pretensamente realistas, o artista tem como interesse criar imagens que procurem instigar mais uma sensação de realidade íntima ao produtor da imagem que procura encontrar alguma outra realidade às mãos e aos olhos do leitor. Terceiro: cada imagem tem uma estilização, um grafismo, e cada grafismo é uma interpretação, uma forma do artista ver o mundo; logo, isso funciona como uma assinatura de quem produziu aquela imagem. Ao analisarmos os discursos construídos em torno da Fotografia, podemos encontrar tanto semelhanças quanto diferenças que nos são de grande relevância para a pesquisa.

1.3.2 A imagem fotografada e o discurso sobre sua natureza sígnica

Em seu livro *O Ato Fotográfico* (1993), Philippe Dubois⁶⁰ realiza em um dos capítulos um pequeno resumo temporal de todas as linhas de pensamento que compreenderam a Fotografia sob diferentes pontos desde seu advento, em meados do século XIX. O capítulo se intitula *Da Verossimilhança ao Índice*, frase que já adianta um resumo do trajeto pelo qual as

⁵⁹ “(...) cartoon image does not hide, or attempt to hide, the hand of its maker as the photographic image does”. (tradução nossa)

⁶⁰ Vale pontuar que a contribuição de Dubois para a reflexão sobre a Fotografia é anterior ao advento da imagem digital como conhecemos hoje, produzida de forma ampla por meio de dispositivos digitais. Portanto, seu pensamento parte de um paradigma ainda da reprodutibilidade pré-digitalização.

interpretações majoritárias dessa linguagem passeou, mas, percebe-se que desde o seu início, o vínculo com a realidade sempre foi um assunto de peso singular, inclusive nas diferentes abordagens.

Existe uma espécie de consenso de princípio que pretende que o verdadeiro documento fotográfico “presta contas do mundo com fidelidade”. Foi-lhe atribuída uma credibilidade, um peso de real bem singular. E essa virtude irredutível do testemunho baseia-se principalmente na consciência de que se tem do processo mecânico de produção da imagem fotográfica, em seu modo específico de constituição e existência: o que se chamou de automatismo de sua gênese técnica. (DUBOIS, 1993, p.25)

Em um primeiro momento, mais precisamente no início do século XIX segundo Dubois, a Fotografia era vista como “a imitação mais perfeita da realidade” (1993, p.27), isso tanto para otimistas quanto para pessimistas. Percebia-se, segundo o autor francês, que a imagem fotográfica vinha ao mundo como oposição à obra de arte, o que trouxe, para o lado dos artesões de imagens, uma espécie de liberdade sobre a responsabilidade de criar semelhanças entre a imagem pintada e o mundo real. “De início, a fotografia só é percebida pelo olhar ingênuo como um 'analogon' objetivo do real”, afirma Dubois, parece “mimética por excelência” (1993, p.26).

Em um segundo momento, a Fotografia é vista como uma transformação do real. A partir do século XX, a imagem fotográfica muda de perspectiva, não é mais percebida como um análogo do real, mas sim como uma modificação, uma codificação, uma desconstrução. A máquina, a “caixa preta fotográfica, não é um agente reprodutor neutro, mas uma máquina de efeitos deliberados” (DUBOIS, 1993, p.40). Foi um momento de manifestação contrária a essa ideia ilusória de que a fotografia é espelho do real, demonstrando que uma imagem fotográfica é um “instrumento de transposição, de análise, de interpretação e até de transformação do real, como a língua, por exemplo, é assim, também, culturalmente codificada” (*idem*, p.26).

Em um terceiro e último momento, segundo Dubois, as análises sobre as imagens fotográficas se alinharam à semiótica peirceana, deixando de lado a prioridade sobre a foto como espelho do real do século XIX e como desconstrução do real do século XX, e percebendo a fotografia como índice, como “pregnância do real” (1993, p.45). O autor francês afirma que “tal concepção distingue-se claramente das duas precedentes principalmente pelo fato de ela implicar que a imagem indiciária é dotada de um valor todo singular ou particular, pois determinado unicamente por seu referente e só por este: traço de um real” (*idem*, p.45). Esse pensamento é basicamente uma síntese dos anteriores, afinal estamos cientes dos ares de real que envolvem uma fotografia tanto quanto estamos cientes das desconstruções e construções

que a fazem ser o que ela é, fruto de um processo mecânico.

Algo de singular, que a diferencia dos outros modos de representação, subsiste apesar de tudo na imagem fotográfica: um sentimento de realidade incontornável do qual não conseguimos nos livrar apesar da consciência de todos os códigos que estão em jogo nela e que se combinaram para a sua elaboração. (DUBOIS, 1993, p.26).

A linha do tempo apresentada por Dubois demonstra dois pontos interessantes para a nossa pesquisa. O primeiro deles é o percurso pelo qual a fotografia passou e, mais do que isso, os jogos de discursos pelos quais ela foi personagem central no decorrer dos anos. O segundo ponto, uma consequência do primeiro, é o apontamento das supostas naturezas sógnicas da fotografia apontadas pelos especialistas de diferentes momentos desses: inicialmente como ícone, mimese; posteriormente como símbolo, uma representação por convenção geral; finalmente como índice, como rastro de um real que mexeu com os sensores e marcou a imagem fotográfica (DUBOIS, 1993).

Vale ressaltar aqui uma questão que levantamos também no momento em que refletimos sobre o Desenho: estamos aqui trazendo discursos sobre a Fotografia, não para limitarmos a forma de vê-la, mas para compreendermos as formas que tentaram limitá-la e defini-la que foram propostas por diferentes teóricos e críticos em seus quase 200 anos de existência. A Fotografia, como categoria e pensamento em torno de um procedimento de criação de imagens, se encontra em um lugar interseccional entre outros tantos lugares, assim como o Desenho. Uma foto, um desenho, um quadrinho extrai sua potência muito mais dos usos que são dados a eles do que de uma natureza, uma essência. O discurso indicial sobre a Fotografia ganhou potência, muito devido ao berço em que nasceu, em épocas de Revolução Industrial, e até hoje é bastante poderoso como chave de interpretação. Para a nossa pesquisa, focada principalmente em obras que se propõem como narrativas da realidade, é preciso entender como se dá essa reflexão a partir da relação entre a imagem fotográfica e o real. A própria ideia de se analisar HQs que se propõem como não-ficção já evoca um certo discurso sobre a Fotografia que pode ser encontrado em um sem número de teóricos.

Para Peirce (2005, p.52), um “Índice é um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse Objeto”. Para Santaella, “no caso do índice, a relação entre objeto imediato e dinâmico é mais direta, visto que se trata de uma relação entre existentes, singulares, factivos, isto é, conectados por uma ligação de fato” (1995, p.59). Para Plaza, os índices “operam antes de tudo pela contiguidade de fato vivida. O índice é um signo determinado pelo seu Objeto Dinâmico em virtude de estar para com ele em relação real. O

índice em relação ao seu Objeto Imediato é um signo de um existente” (2013, p. 22). A Fotografia como índice, portanto, é da mesma natureza que as cicatrizes, as marcas, os rastros, as ruínas: “é tanto uma pseudo-presença quanto um sinal de ausência”⁶¹ (SONTAG, 2005, p.12). Para Morin, a “riqueza da fotografia reside, de facto, no que nela não existe, mas que em si é projectado e fixado por nós” (2015, p.27-28).

Dubois (1993) sintetiza a questão indicial de Peirce trazendo à tona o princípio quádruplo que direciona a relação referencial entre signo e objeto: conexão física, de singularidade, de designação e de atestação. Em resumo:

Já se evocou suficientemente o princípio da base da conexão física entre a imagem foto e o referente que ela denota: é tudo o que faz dela uma *impressão*. A consequência de tal estado de fato é que a imagem indicial remete sempre apenas a um *único* referente determinado: o mesmo que a causou, do qual ela resulta física e quimicamente. Daí a singularidade extrema dessa relação. Ao mesmo tempo pelo fato de ser uma foto dinamicamente vinculada a um objeto único e apenas a ele, essa foto adquire um poder de *designação* muito caracterizado (...) Finalmente, em virtude desse mesmo princípio, a foto também é levada a funcionar como testemunho: *atesta* a existência (mas não o sentido) de uma realidade. (DUBOIS, 1993, p.51-52, grifos do próprio autor)

Impressão, unicidade, designação, atestado: são basicamente características, desdobramentos do “isso foi” de Roland Barthes (1984). Ele afirma que “a Fotografia sempre traz consigo seu referente, ambos atingidos pela mesma imobilidade amorosa ou fúnebre, no âmago do mundo em movimento: estão colados um ao outro, membro por membro” (*idem*, p.15), ou mais, “na Foto, alguma coisa se pôs diante do pequeno orifício e aí permaneceu para sempre” (*idem*, p.117). Dubois afirma que a fotografia “remete sempre a uma anterioridade, a qual foi detida, congelada em seu tempo e seu lugar” (1993, p.17).

A partir da discussão sobre o “referente fotográfico”, Barthes expõe as questões icônicas e indiciais respectivamente da Pintura e da Fotografia:

Chamo de “referente fotográfico”, não a coisa facultativamente real a que remete uma imagem ou signo, mas a coisa necessariamente real que foi colocada diante da objetiva, sem a qual não haveria fotografia. A pintura pode simular a realidade sem tê-la visto. O discurso combina signos que certamente tem referentes, mas esses referentes podem ser e na maior parte das vezes são “quimeras”. Ao contrário dessas imitações, na Fotografia jamais posso negar que a coisa esteve lá. Há dupla posição conjunta: de realidade e de passado. (1984, p.114-115)

Sontag trata da relação entre referente e imagem fotográfica como uma apropriação ao afirmar que fotos “são realmente experiência capturada, e uma câmera é o braço de

⁶¹ “(...) is both a pseudo-presence and a token of absence”. (tradução nossa)

consciência em seu estado aquisitivo”⁶² (2005, p.2). Para a estadunidense, essa aquisição seria um atestado de poder, pois ao se apropriar da coisa fotografada, o fotógrafo se coloca “em uma certa relação com o mundo que se assemelha a conhecimento – e, assim sendo, como poder” (*idem*)⁶³. Obtenção de um espaço, de um tempo, de um contexto. A apropriação da coisa fotografada seria, portanto, um evento. “Uma fotografia não é apenas o resultado de um encontro entre um evento e um fotógrafo; fotografar é um evento em si, e um com direitos ainda mais definitivos – para interferir, para invadir, ou para ignorar o que quer que esteja acontecendo”⁶⁴, afirma Sontag (2005, p.8). Fotos são “ao mesmo tempo o próprio ato e sua memória”, afirma Dubois (1993, p.17).

Segundo Dubois, esse evento, rápido, cirúrgico, em que a imagem fotográfica é adquirida, é um momento de indicialidade quase puro. Para o autor francês, tudo o que vem antes do disparo que captura a imagem (escolha do objeto a ser fotografado, ângulo, escolha do aparelho, tempo de exposição) e tudo o que vem depois (tratamento da imagem, tiragem, distribuição) são gestos culturais codificados. No entanto, no meio disso:

Existe aí uma falha, um instante de esquecimento dos códigos, um índice quase puro. Decerto, esse instante dura apenas uma fração de segundos e de imediato será tomado e retomado pelos códigos que não mais o abandonarão (isso serve para relativizar o domínio da Referência em fotografia), mas ao mesmo tempo, esse instante de “pura indicialidade”, porque é construtivo, não deixará de ter consequências teóricas. (DUBOIS, 1993, p.51)

Dubois aponta um caminho ao ordenar as naturezas sîgnicas que envolvem a Fotografia, para uma melhor compreensão do fenômeno: “A foto é em primeiro lugar índice. Só depois ela pode tornar-se parecida (ícone) e adquirir sentido (símbolo)” (1993, p.53). A indicialidade da Fotografia traz à tona a característica de dêitico presente nas fotografias⁶⁵. Para Dubois:

Eis o que aproxima a foto dessa classe de palavras que chamamos em linguística os dêiticos (...). Trata-se, por exemplo, dos pronomes ou de certos adjetivos, principalmente demonstrativos (esse, essas, aqueles, aquelas, isto, aquilo), ou ainda de certos advérbios de lugar (aqui, lá), ou de tempo (agora, anteriormente): signos linguísticos (...) que não têm todo seu sentido neles mesmos, mas cujo significado completo depende da situação de enunciação na qual eles são utilizados, cada uso desse signos atribuindo-lhes um referente a cada vez específico, portanto variável em

⁶² “(...) really are experience captured, and the camera is the ideal arm of consciousness in its acquisitive mood”. (tradução nossa)

⁶³ “(...) into a certain relation to the world that feels like knowledge - and, therefore, like power”. (tradução nossa)

⁶⁴ “A photograph is not just the result of an encounter between an event and a photographer; picture-taking is an event in itself, and one with ever more preemptory rights - to interfere with, to invade, or to ignore whatever is going on.” (tradução nossa)

⁶⁵ Aqui, prioritariamente as fotografias que se propõem documentais.

cada caso: sua semântica depende de sua pragmática. (1993, p.76)

Ruth Sousa afirma que uma “obra não permite apenas um sentido único de leitura na afirmação de suas proposições (...), mas sim uma profusão de sentidos que não se anulam, a instauração de séries que não se emparelham nunca” (2012, p.20). Podemos extrair disso que uma fotografia é, portanto, mais do que um “isso foi”, é também um “isso é”, um “isso será”, um “isso seria” e diversas e quase infinitas outras elaborações possíveis. Mas podemos compreender que, principalmente em relação às imagens que pretendemos lidar em nossa pesquisa, uma foto não é somente um “isso foi” mas também o é, um dêitico.

Ao relembrar alguns dos verbos utilizados para designar tanto o fazer quadrinístico e o fazer fotográfico, é possível perceber que termos como “construir”, “compor”, “manufatura” e “artesanal” são repetidos algumas vezes na discussão sobre desenhos, assim como “disparo”, “atingir”, “capturar” e “aquisição” aparecem nos momentos sobre fotografias. São termos que podem nos trazer à mente reflexões sobre o tempo e o espaço.

1.4 Os tempos e os espaços do Quadrinho, do Desenho e da Fotografia

A diferença temporal do fazer imagético é uma das questões que diferenciam os discursos ontológicos sobre as imagens que estamos abordando em nossa pesquisa, e discutir tais discursos sobre o tempo da Fotografia e o tempo do Quadrinho são pertinentes para que possamos compreender, no momento em que formos discutir as obras do nosso *corpus*, os jogos de articulações temporais que artistas do mundo inteiro realizam para compor suas tramas.

Sobre a produção de fotos, Barbieri afirma que a “realização do fotógrafo é (...) seletiva e o é tanto por se referir ao espaço como ao tempo. A fotografia detém na imagem um fragmento de espaço em um fragmento de tempo, excluindo o resto do espaço e do tempo”⁶⁶ (1998, p.133). Para Sontag, a “foto é uma fina fatia de espaço bem como de tempo. Num mundo regido por imagens fotográficas, todas as bordas ('enquadramentos') parecem arbitrários”⁶⁷ (2005, p.17).

Por sua vez, o pintor/ilustrador, para Barbieri, “constrói a sua imagem por adição

⁶⁶ “(...) operación del fotógrafo es (...) selectiva, y lo es tanto por lo que se refiere al espacio como por lo que se refiere al tiempo. La fotografía há detenido em la imagen un fragmento de espacio em un fragmento de tiempo, excluyendo el resto del espacio y del tiempo”. (tradução nossa)

⁶⁷ “(...) photograph is a thin slice of space as well as time. In a world ruled by photographic images, all borders ('framing') seem arbitrary.” (tradução nossa)

de traços e de formas: pincelada após pincelada, objeto representado por objeto representado”⁶⁸ (1998, p.133). O autor italiano afirma:

O pintor ou o ilustrador que constroem uma imagem a cortam espacial e temporalmente pelo que sabem: estão reconstruindo a realidade. Na fotografia, o objeto representado é testemunhado diretamente, porque os raios luminosos refletidos no objeto impressionaram diretamente o filme fotográfico (...). (*idem*, p.133)⁶⁹

Taussig traz para sua teoria os apontamentos de John Berger ao assinalar as diferenças temporais entre o ato de desenhar e o de fotografar. A própria utilização dos verbos em torno dessas atitudes demonstram as construções discursivas particulares sobre a temporalidade do quadrinista/desenhista e a do fotógrafo. Ele afirma que a “fotografia é um tirar, o desenho é um fazer, e apesar de tanta discussão existente sobre essas palavras, existe sabedoria nelas também. John Berger certamente pensa isso, com a sua enigmática noção de que uma fotografia intercepta o tempo, enquanto o desenho o encaixa”⁷⁰ (2011, p.21). Tira-se uma fotografia, faz-se um desenho.

Dubois também discorre sobre tal questão:

(...) de forma diferente da pintura, que é eminentemente polimórfica, em que cada traço do quadro constitui uma opção separada do pintor, em que este pode a qualquer momento corrigir o que já está inscrito, reorientar suas linhas de composição, acrescentar um toque de cor, fazer variar a cada pincelada, à vontade de sua imaginação, uma escala ou uma perspectiva (a visão dele é binocular), de forma diferente portanto da pintura que desse modo é regida por um princípio de variação descontínua, já a foto pode ter uma variação contínua. É a grande diferença: na foto, tudo é dado de uma só vez. O ato do fotógrafo é global e único. Para ele, existe uma única opção a ser feita de uma vez por todas e para a imagem em sua totalidade. Decerto ele pode intervir antes e depois dessa opção, mas como já dissemos, não pode em caso algum interferir na constituição propriamente dita da imagem. (1993, p.98)

Segundo os apontamentos de Taussig (2011), o desenho se assemelha à dança no que se refere ao movimento do corpo em relação a um espaço, deixando rastros em uma superfície por meio de lápis, pincéis ou canetas. E dentro do campo da imagem, as fotografias e os desenhos dos quadrinhos dividem o parentesco da bidimensionalidade. No caso do

⁶⁸ “(...) pintor construye su imagen por adición de trazos y de formas: pincelada tras pincelada, objeto representado por objeto representado”. (tradução nossa)

⁶⁹ “El pintor o el ilustrador que construyen una imagen la cortan espacial y temporalmente según aquello que saben: están reconstruyendo la realidad. En la fotografía, el objeto representado es testimoniado directamente, porque han sido los rayos luminosos reflejados por el objeto los que han impresionado directamente la película (...). Con la fotografía, estamos seguros de que el objeto es exactamente como há sido representado, mientras que en una pintura la mediación del pintor nos hace dudar de la forma efectiva del objeto real”. (tradução nossa)

⁷⁰ “(...) photography is a taking, the drawing a making, and although there is much to quibble about with these words, there is wisdom in them too. John Berger certainly thinks so, with his enigmatic notion that a photograph stops time, while a drawing encompasses it”. (tradução nossa)

Desenho, essa bidimensionalidade seria construída, traço a traço. Na Fotografia, essa bidimensionalidade seria resultado de um processo de achatamento, recorte, o que não deixa de ser também uma interpretação. Sontag afirma:

Ao decidir como uma figura deve ser, ao preferir uma forma de exposição a outra, fotógrafos estão sempre impondo normas aos seus sujeitos. Apesar de existir um consenso no qual câmeras na verdade capturam a realidade, não apenas interpretando-a, fotografias são tão interpretação do mundo quanto pinturas ou desenhos o são.⁷¹ (2005, p.4)

Andre Rouillé, ao qual o pensamento iremos nos dedicar com maior ênfase em breve, se alinha ao que Sontag afirma sobre o caráter interpretativo da Fotografia ao mesmo tempo em que radicaliza a supervalorização do índice no fazer fotográfico ao apontar que:

Entre o real e a imagem sempre se interpõe uma série infinita de outras imagens, invisíveis porém operantes, que se constituem em uma ordem visual, em prescrições icônicas, em esquemas estéticos. Mesmo quando está em contato com as coisas, o fotógrafo não está mais próximo do real do que o pintor trabalhando diante da sua tela. (ROUILLÉ, 2009, p.19)

Iluminação, enquadramento, uso da lente, configurações do equipamento fotográfico, tempo de exposição, possíveis instruções para o sujeito a ser fotografado, muitas são as formas de um fotógrafo guiar a construção da imagem e, conseqüentemente, da fotografia realizada ser o resultado de um processo de interpretação. Luiz Gonzaga Motta, por outro lado, ao discutir sobre narrativas que são pretensamente reais, afirma que a linguagem “tanto ilumina quanto embaça a realidade: *traduttore tradittore*, diz o famoso ditado italiano. Toda versão sobre o real é uma interpretação dele, e toda versão trai porque é uma versão entre tantas outras possíveis: não é fato em si mesmo” (2013, p.40). Para Dubois:

É de fato a profundidade de campo que constrói o espaço da representação, que institui na massa das informações luminosas decupagens que marcam o que será a cena e que eliminam, aquém e além, as zonas fora da cena. Em outras palavras, existe na imagem-foto algo como um princípio de esmagamento dos volumes, ligado às leis da projeção luminosa em superfície plana; mas esse achatamento é também estratificado, modulado no plano pelo jogo de lentes óticas (enfoque) e sua focalização (profundidade de campo). (1993, p.97)

Pascal Lefèvre, em seu artigo *The Construction of Space in Comics* (2009), discorre

⁷¹ “In deciding how a picture should look, in preferring one exposure to another, photographers are always imposing standards on their subjects. Although there is a sense in which the camera does indeed capture reality, not just interpret it, photographs are as much an interpretation of the world as paintings and drawings are”. (tradução nossa)

sobre essa planificação da imagem ao afirmar que “toda imagem plana tem que lidar com seu aspecto fundamentalmente bidimensional: a figura pode tentar negar sua planitude sugerindo uma profundidade ilusória ou, pelo contrário, acentuar sua planitude”⁷² (2009, p.158). E, se na Fotografia temos um espaço que é recortado e planificado, no Quadrinho, esse corolário de imagens, temos um que é construído visual e diegeticamente, composto pelo desenhista e visualizado pelo leitor.

O leitor constrói o espaço diegético de várias formas; tanto por elementos que aparecem dentro do enquadramento de um painel quanto por elementos que permanecem não-vistos (em francês chamado de *hors champ*). Esse espaço não-visualizado não apenas se refere ao suposto espaço virtual para além do enquadramento (em francês chamado de *hors cadre*) de um painel, mas também ao suposto espaço “escondido” dentro das bordas do próprio quadro (em francês chamado de *hors champ interne*): por exemplos, figuras podem se sobrepor a outras e esconder partes em relação ao olho do leitor.⁷³ (LEFÈVRE, 2009, p.157-158)

Também nessa discussão sobre o espaço composto no interior de um história em quadrinhos, Ricardo Jorge de Lucena Lucas afirma:

O espaço não é apenas uma categoria geográfico-espacial, é também uma categoria perceptiva multissensorial, propensa a ser interpretada a partir de uma matriz cultural sujeita a diferentes formas de constituição semiótica e a diferentes formas de percepção. (LUCAS, 2016, p. 59-60)

A questão gráfica do desenho, as linhas que compõem os quadrinhos, criam e sugerem iconicamente uma narrativa, uma diegese, uma outra realidade para além da realidade da tinta sobre o papel, materialidade e interpretação umbilicalmente unidas. Um personagem em um quadrinho escondido por trás de um anteparo, por exemplo, só pode “estar escondido” ao considerarmos a dimensão diegética da imagem, uma de uma gama de dimensões possíveis, pois, materialmente, personagem e anteparo são linhas desenhadas sobre uma superfície plana, lado a lado bidimensionalmente, pois a profundidade é estrategicamente sugerida. Esse jogo de mostrar e não mostrar é característica importante da linguagem quadrinística. Como afirma Groensteen, “o hiato entre duas imagens consecutivas, em uma sequência narrativa, pode ser programado para que leitores necessariamente venham a reconstruir o conteúdo virtual da elipse

⁷² “(...) flat image has to deal with its fundamental two-dimensional aspect: the picture can try to deny the flatness suggesting an illusionary depth or, on the contrary, can accentuate this flatness”. (tradução nossa)

⁷³ “The reader constructs the diegetic space in various ways: both by elements that appear inside the frame of a panel and by elements that remain unseen (in French called *hors champ*). This non-visualized space does not only refer to the virtual supposed space outside the frame (in French called *hors cadre*) of certain panel, but also to the supposed 'hidden' space within the borders of the panel itself (in French called *hors champ interne*): for instance figures can overlap one another and hide parts from the eye of viewer”. (tradução nossa)

narrativa exatamente da mesma forma”⁷⁴ (2013, p.29).

Vale pontuar que todos os exemplares desse grupo de elementos conhecidos como imagens possuem características próprias e sugerem percepções únicas que fogem também do processo de interpretação, que não podem simplesmente ser resumidas a uma questão narrativa. Há algo em qualquer imagem que sempre escapa da compreensão semiológica de que algo está sendo contado, narrado. Ainda assim, nas HQs, uma das inúmeras funções da imagem é o seu caráter narrativo.

O desenhista tem em mãos as ferramentas para sugerir um espaço conciso, um espaço aditivado, somado, tanto a cada nova linha realizada pelo desenhista quanto a cada novo pedaço de informação inserido no fluxo narrativo. Essa característica da imagem quadrinística que sugere algo para além dela própria nos remete ao fora-de-campo cinematográfico. É evidente que existe uma relação entre a narrativa do Cinema e a dos Quadrinhos, inclusive historicamente. Segundo Waldomiro Vergueiro:

O Século XX foi marcado por dois grandes meios de comunicação: o cinema e as histórias em quadrinhos. Ambos perpassaram esse século, deixando sua marca em todo o mundo e influenciando todas as outras formas de comunicação. Um exerceu sobre o outro influências significativas, que envolveram desde o aproveitamento de personagens e temáticas até a incorporação ou desenvolvimento de técnicas específicas de linguagem. (2017, p.44)

Como falamos, uma das diferenças entre o ambiente da Ilustração e o do Quadrinho é a contingência de uma ilustração, que se basta em si⁷⁵, e a ligação entre imagens quadrinísticas, a solidariedade icônica. E é propriamente essa ideia de fluxo, de continuidade, de passagem de tempo da narrativa quadrinística que nos permite imaginar um fora-de-campo, um algo para além da imagem. Como afirma Jacques Aumont:

(...) foi o cinema que deu a forma mais visível às relações do enquadramento e do campo. Foi também ele que levou a pensar que, se o campo é um fragmento de espaço recortado por um olhar e organizado em função de um ponto de vista, então não passa de um fragmento desse espaço – logo, que é possível, a partir da imagem e do campo que ela representa, pensar o espaço global do qual esse campo foi retirado. Reconhece-se a noção de fora-de-campo: noção também de origem empírica, elaborada na prática da filmagem cinematográfica, em que é indispensável saber o que, do espaço pró-fílmico, será e o que não será visto pela câmara. (AUMONT, 1993, p.225-226)

⁷⁴ “(...) the hiatus between two consecutive images, in a sequential narrative, can be programmed so that all readers will necessarily reconstruct the virtual content of the narrative ellipsis in exactly the same way”. (tradução nossa)

⁷⁵ Mesmo quando enigmática, uma ilustração se basta, e o enigma e as dúvidas que traz são constituintes dela própria. Não que os desenhos dentro de uma história em quadrinhos também não possam ter características enigmáticas, ainda mais em HQs que não se propõem como narrativas como mostramos anteriormente, mas a questão aqui é de grau.

Sontag chega a afirmar que a fotografia “pode ser mais memorável que as imagens em movimento, porque elas são uma fina fatia de tempo, não um fluxo”⁷⁶ (2005, p.13). Aumont diferencia esse fora-de-campo da imagem cinematográfica e da imagem fixa, como a Fotografia:

(...) existe uma diferença irreduzível entre esta [a imagem fixa] e a imagem mutável. O fora-de-campo na imagem fixa permanece para sempre não visto, sendo apenas imaginável; na imagem mutável, ao contrário, o fora-de-campo é sempre suscetível de ser desvelado, seja por um enquadramento móvel (um “reenquadramento”), seja pelo encadeamento com outra imagem (por exemplo em um campo-contracampo cinematográfico) (AUMONT, 1993, 227)

Os quadrinhos, para Augusto Paim, se aproximariam portanto do fora-de-campo cinematográfico. Ele afirma que “o quadro afinal se expande, explode as bordas que o limitam, e assim o pedaço de um corpo passa a significar o corpo inteiro, num jogo em que as imagens formam-se e completam-se por sinédoque” (PAIM, 2013, p.373). Não é possível afirmar que o fora-de-campo quadrinístico é similar ao cinematográfico, mas pontuamos que o fora-de-campo do Quadrinho é mais mutável que o da Fotografia e mais fixo que o do Cinema, em um jogo comparativo. A diegese de uma HQ operaria nessa tensão intermediária.

Seguindo essa linha discursiva, a imagem fixa, como a Fotografia ou mesmo a Pintura, sugeriria uma duração de um tempo. As imagens em sequência e justapostas do Quadrinho, por sua vez, mais do que sugerir, representariam uma duração. Como afirma Barbieri:

A diferença da ilustração, da pintura e de todos os tipos de reprodução que privilegiam a imagem isolada, a duração em um quadrinho não está simplesmente contada, sugerida, ela está representada, presente nas imagens mesmas. Condição fundamental para esta característica das imagens nos quadrinhos é sua participação em uma sequência narrativa e sua consequente inserção na dupla temporalidade da leitura e do relato.⁷⁷ (1998, p. 229)

A diferença na compreensão dos tempos dessas imagens geraria uma diferença na capacidade de inferir sentido a elas. Segundo Groensteen, o “sentido de uma imagem singular não é necessariamente indeterminado (...), mas é incomum, excepcional até, ser possível, a

⁷⁶ “(...) may be more memorable than moving images, because they are a neat slice of time, not a flow”. (tradução nossa)

⁷⁷ “A diferencia de la ilustración, la pintura y de todos los tipos de reproducción que privilegian la imagen aislada, la duración en el cómic no está simplemente contada, sugerida, sino representada, presente en las imágenes mismas. Condición fundamental para esta característica de las imágenes de los cómics es su participación de una secuencia narrativa, y su consecuente inserción en la doble temporalidad de la lectura y del relato”. (tradução nossa)

partir de uma imagem única, inferir um – e somente um – cenário uma vez em que se é projetado para trás ou para frente no tempo”⁷⁸ (2013, p.29). Sontag afirma: “Fotografias, que não podem por si só explicar nada, são convites incessantes para dedução, especulação e fantasia”⁷⁹ (2005, p. 17). Dubois afirma:

(...) podemos dizer que a foto não explica, não interpreta, não comenta. É muda e nua, plana e fosca. Boba, diriam alguns. Mostra simplesmente, puramente, brutalmente, signos que são semanticamente vazios ou brancos. Permanece essencialmente enigmática. Este é o sentimento que todos aqueles que consideraram lúcida e honestamente uma fotografia experimentaram em maior ou menor medida. (1993, p.84)

Esses discursos procuram demonstrar a incapacidade da Fotografia de narrar, de contar algo, de ser mais do que um recorte. No entanto, em uma perspectiva não-essencialista, dedicada a explorar a pragmática muito mais do que uma questão ontológica, a linguagem fotográfica pode se libertar esse discurso e conseguir ser muito mais.

1.4.1 A Fotografia narra?

Jan Baetens traz, em seu artigo *Is a Photograph Worth a Thousand Films?* (2009), provocações interessantes sobre a potência narrativa da imagem fotográfica. O teórico belga afirma que a narratividade, a capacidade de contar histórias, não é característica própria de um meio em específico, pelo contrário. A “narratividade deve ser compreendida como uma faculdade humana significadora que pode se estender por diferentes meios”⁸⁰ (BAETENS, 2009, p.143). O que Baetens propõe é uma mudança de foco: não mais uma compreensão de que uma mídia é essencialmente narrativa, que a narratividade seja uma característica ontológica desse ou daquele meio, mas sim a percepção dos usos pelos quais essa mídia pode ter pelos seus receptores, incluindo aí a Fotografia. O autor continua expondo o pensamento que jogou a linguagem fotográfica nesse campo da não-narrativa:

(...) a fotografia permaneceu de certa forma como uma fora-da-lei em respeito à narratologia, com razão ou não (pessoalmente me inclino a aderir à segunda opinião), mas também, e especialmente, pela fotografia continuar sendo considerada um meio

⁷⁸ “(...) meaning of a single image is not necessarily indeterminate (...), but it is unusual, exceptional even, for it to be possible, on the basis of a single image, to infer one—and only one—scenario once it is projected backwards or forwards in time.” (tradução nossa)

⁷⁹ “Photographs, which cannot themselves explain anything, are inexhaustible invitations to deduction, speculation, and fantasy.” (tradução nossa)

⁸⁰ “(...) narrativity must be understood as a signifying human faculty that can be extended over diferente media.” (tradução nossa)

essencialmente maçante em um nível narrativo – pois a fotografia conta tão pouco e tão mal – que merece nada mais do que ser colocada às margens da investigação narratológica.⁸¹ (BAETENS, 2009, p.143)

Dentro do campo do subgrupo das imagens fixas, a imagem fotográfica, segundo Baetens, chega a ser considerada uma *storyteller* pior do que os outros tipos de imagens. E ele aponta três discursos frequentemente utilizados para enfatizar esse ponto. O primeiro deles é o caráter de instantâneo atrelado à imagem fotográfica. “A fotografia instantânea traz a dificuldade de representar tempo, inerente a todas as imagens fixas, a um nível hiperbólico”⁸², aponta o teórico (2009, p.144). Essa capacidade de “fixar o tempo” é algo também característico da Pintura⁸³, mas que, segundo o autor belga, o discurso em torno da Fotografia como um meio que tradicionalmente procura não intervir na realidade (um discurso que cria a ficção da incapacidade interpretativa do fazer fotográfico) deixa a linguagem ainda mais isolada nesse espaço do instante, desprovido de um antes e de um depois.

O segundo argumento, para Baetens, é um desenvolvimento do primeiro, no qual se costuma enfatizar não somente a inaptidão da imagem fotográfica de capturar uma dimensão temporal necessária para se contar uma história, mas também sua incapacidade de trazer à tona na mente dos espectadores um certo aspecto próprio de quem apreende uma narrativa.

(...) se mesmo a dimensão significativa de uma narrativa sobre um momento na vida de uma pessoa é altamente dependente do que é concretamente apresentado na frente das câmeras, o espaço de manobra limitado da fotografia explica porque o meio regularmente falha em capturar o que é necessário para uma história se desenvolver”.⁸⁴ (BAETENS, 2009, p.144)

O terceiro argumento se encontra na ideia de que ela é um meio que não se dá aos serviços da ficção, uma “importante geradora de narratividade”⁸⁵, segundo Baetens (2009, p.144). O autor belga, no entanto, demonstra que esse discurso sobre a imagem fixa ser incapaz

⁸¹ “(...) photography has remained something of an outlaw with respect to narratology, rightly so or not (and I am personally inclined to adhere to the second opinion), but also, and specially so, because photography is still considered to be an essentially dull medium at a narrative level and in this way – because photography tells so little and so badly – it deserves nothing but being kept in the margins of narratological investigation”. (tradução nossa)

⁸² “Snapshot photography brings the difficulties of representing time, inherent in all fixed images, to a hyperbolic level”. (tradução nossa)

⁸³ O fio narrativo do clássico livro *O Retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, se desenvolve a partir dessa característica: a ideia de que a Pintura seria capaz, magicamente, de interromper a passagem do tempo, de fixar a beleza e a juventude de alguém em um instante.

⁸⁴ “(...) just as the signifying dimension of a slice of life is highly dependent upon what is presented concretely in front of the lens, the limited manoeuvring space of photography explains why the medium regularly fails at capturing what is necessary for a story to take off”. (tradução nossa)

⁸⁵ “(...) importante generator of narrativity”. (tradução nossa)

de narrar se intensifica historicamente a partir do advento das imagens em movimento:

A apreciação das faculdades narrativas em um meio nunca pode ser determinada de uma forma absoluta. Todo meio funciona no interior de uma “ecologia” midiática na qual interação, rivalidade e influências mistas são regras mais do que exceções. Desde a invenção do cinema, a atenção tem mudado de foco para essa comparação entre imagens fixas e imagens em movimento (a base dessa abordagem era a natureza mecânica tanto quanto referencial de ambas as imagens midiáticas: cinema e fotografia ofereciam ambas impressões da realidade, obviamente obtidas sem a intervenção humana).⁸⁶ (BAETENS, 2009, p.144)

Vale pontuar aqui o uso do termo “ecologia” por Jan Baetens que também pode ser encontrado no que anteriormente discutimos sobre a teoria de Daniele Barbieri. O autor de *As Linguagens dos Quadrinhos* tende a focar seus esforços na ontologia de cada linguagem que, segundo ele, compõem ou tangem a linguagem do Quadrinho. Baetens, por sua vez, ao abordar mais os usos do que uma possível ontologia dos meios, demonstra de uma só vez a impossibilidade de se encontrar uma essência linguística, artística e narrativa e coloca nas mãos do espectador/leitor o papel de indivíduo interpretante do meio, um deslocamento da procura pela essência única para a pulverização de conceitos e práticas.

Para Baetens, entender a Fotografia como narrativa se encontra em percebê-la como algo que se encontra no meio de um jogo entre o mostrar e o não-mostrar. Para compreender o potencial narrativo de uma imagem fotográfica, “não é suficiente portanto destacar as possíveis aquisições a partir da estética do ‘momento decisivo’”⁸⁷, afirma o autor, mas o que precisa ser enfatizada “é a posição que a ‘lacunae’ (vagas, lacunas, incertezas) tem adquirido por meio de um impulso narrativo, tornando-se fundamental para qualquer leitura narrativa”⁸⁸ (2009, p.146).

Já sobre o argumento que procura colocar a Fotografia em oposição à Ficção, Michel Poivert se dedica, em seu artigo *Notas sobre a Imagem Encenada, Paradigma Reprovado na História da Fotografia?* (2016), a explorar o papel das “imagens encenadas” e o enfático movimento discursivo desenvolvido por décadas com o intuito de deixar de fora da História da Fotografia esse campo de produção imagética. Da mesma forma que Baetens coloca na mão do espectador o potencial narrativo de uma imagem fotográfica, Poivert afirma que a

⁸⁶ “The appreciation of narrative faculties in a médium can never be determined in na absolute way. Every médium functions at the heart of a mediatic ‘ecology’ where interaction, rivalry and mixed influences are rules rather than exceptions

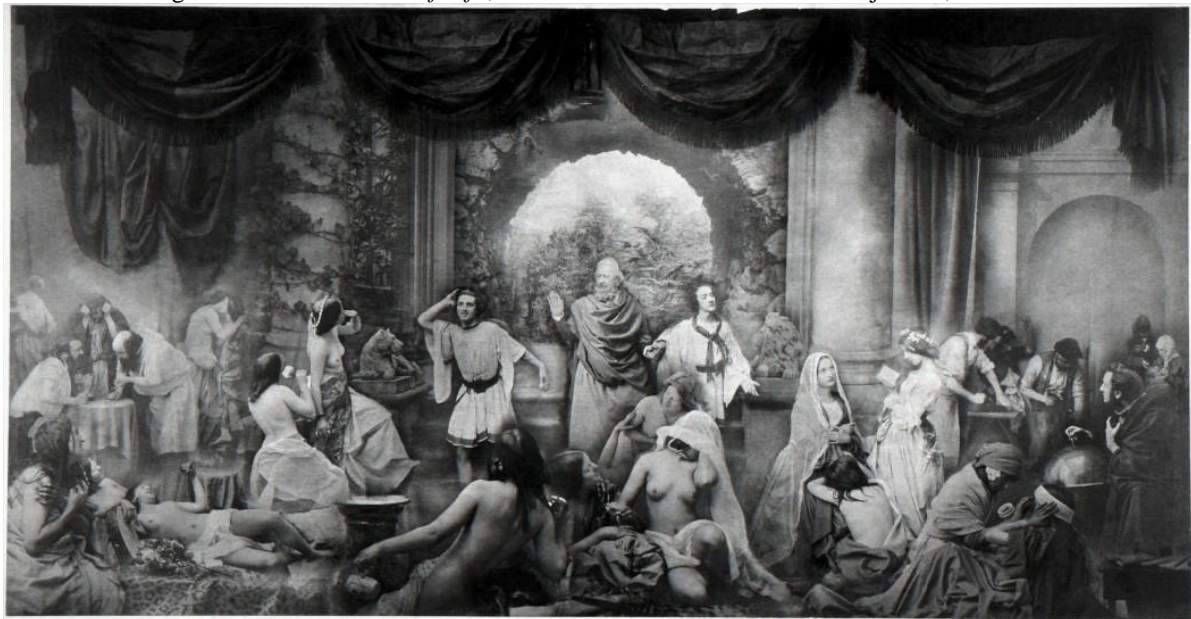
⁸⁷ “(...) it is thus not enough to underline the possible acquaintances with the aesthetics of the ‘decisive moment’”. (tradução nossa)

⁸⁸ “(...) is the position that ‘lacunae’ (vacancies, blanks, uncertainties) have acquired within the narrative impulse, becoming the foundation of any narrative reading”. (tradução nossa)

imagem interpretada é “aquela que não podemos definir falando somente de encenação *pelo* fotógrafo – e que consagra o papel do espectador” (2016, p. 104, grifo no original).

A partir de reflexões sobre o *tableau vivant*, imagens fotográficas que registravam a atuação de modelos e de atores para compor uma cena e que nasceram como estética nos anos 1830 (Figura 6), Poivert pontua a instabilidade argumentativa causada pela ação de criar imagens indiciais de uma ação encenada. “A fotografia teatralizada, se aceitarmos este adjetivo, está nessa situação onde o desconforto que ela impõe à Razão – do verdadeiro pois registrado, mas falso pois representado - não consegue ser resolvido”, afirma Poivert (2016, p.106).

Figura 6: *The Two Paths of Life*, *tableau vivant* de Oscar Gustav Rejlander, de 1857.



Fonte: Site do Metropolitan Museum of Art.

O autor chega a afirmar que foi esse flerte entre Fotografia e Ficção que fez toda sorte de imagens encenadas produzidas até então serem deixadas de lado pelas reflexões do pensamento moderno, esquecimento deliberado e político fruto de movimentos que procuram por uma ontologia das artes.

Artificial e resistente à autoridade única do autor, a imagem encenada coloca um problema para a condição moderna da fotografia e revela o que teve de ser mascarado e abandonado em nome do progresso e da arte: a grande figura do antinaturalismo que, em fotografia, se oferece como um contramodelo frente àquele, essencialista, de uma imagem natural produzida pela impressão físico-química (a luz e os sais de prata). (POIVERT, 2016, p.105)

Por fim, Poivert chega a apontar que esse jogo entre encenação, realidade, imagem e teatralização não se encontra somente nas *tableau vivants*, mas também nas imagens do

cotidiano, “onde os personagens trocam olhares com a objetiva (a partir do momento em que se viram em direção à objetiva eles atestam a inclusão do espectador em um espaço unificado)” (POIVERT, 2016, p.111). A ideia de um embate entre Fotografia, Ficção e narrativa só pode ser, de fato, vista como um conflito se admitirmos que há um discurso que opuseram essas forças em algum momento na História. A teoria de André Rouillé pode nos auxiliar na revelação desse conflito.

1.4.1.1 E a Fotonovela?

No entanto, antes de refletirmos sobre a costura discursiva realizada por anos entre a Fotografia e a realidade, acreditamos que seja hora oportuna para pontuarmos questões referentes a um tipo de linguagem que não podemos deixar de lado completamente em nossa pesquisa: a Fotonovela. Afinal, por que esse tipo de produção não é objeto de nossas análises? Acreditamos que há dois motivos para que, nesse momento em que se encontra a nossa pesquisa, deixemos a fotonovela um pouco de lado no desenrolar de nossa teoria.

O primeiro desses motivos é que a Fotonovela constitui uma linguagem própria. Portanto, um outro tipo de expressão que origina em si um sem número de questões, tanto diferentes quanto semelhantes em relação ao Quadrinho, como ambientes que se interpenetram. “A fotonovela é um meio em si – não simplesmente uma sequência de fotos, uma versão em livros de algo que também poderia ter sido um filme, nem uma HQ com fotografias”⁸⁹, afirma Jan Baetens (2012, p.54-55).

Em dois de seus artigos, *The Photo-Novel, a Minor Medium?* (2012) e *The Photo-Novel: Stereotype as Surprise* (2013), Baetens traz à tona algumas questões sobre o espaço que as discussões sobre a linguagem fotográfica têm ocupado nos últimos anos, colocando em evidência formas de fazer para além do que os ambientes acadêmicos instituíram como “a” Fotografia.

A fotonovela é, sem dúvida, um dos “outros” fotográficos. Se alguém aceita – e quem aceita hoje em dia? – que o “self” da fotografia é definido pelo seu cânone, o que melhor foi produzido e mostrado até então em fotografia, parafraseando Matthew Arnold, então torna-se claro que os outros da fotografia têm ganhado público, crítica e atenção, institucional e acadêmica, nas últimas duas ou três décadas. Fotografia vernacular ou amadora, fotografia não-ocidental, fotografias feitas por mulheres, fotografia científica, fotos falhadas, dentre outras, entraram todas no centro da

⁸⁹ “The photo-novel is a medium itself – not simply a sequence of pictures, a book version of what might have also been a film, or a comic strip with photographs (...)”. (tradução nossa)

discussão sobre o que fotografias são ou deveriam ser.⁹⁰ (BAETENS, 2013, p.137)

O autor francês, no entanto, chega a ir mais longe em sua análise sobre a História da Fotografia e afirma que a Fotonovela não somente ocupou um espaço desprivilegiado dentro do cânone fotográfico. Ela, na verdade, foi relegada à periferia da periferia. “Todos os outros fotográficos podem ser ‘outros’, mas parece que a fotonovela é mais ‘outra’ do que os outros”⁹¹, afirma Baetens (2013, p.137).

Em sua defesa da autonomia da Fotonovela, Baetens narra a cronologia dessa linguagem desde seu nascimento, na Itália do ano de 1947, com o lançamento da primeira fotonovela (Figura 7) no sentido moderno do termo, *Nel Fondo Del Cuore* (“No Fundo do Coração”), até ao que ele chama de “nova” fotonovela dos anos 1980, que propôs “novo conteúdo e novas formas devido ao fato de não mais partir de publicações no formato de revista, mas de prosseguir para a forma de livro e/ou para a galeria de arte”⁹² (2013, p.147).

O advento da Fotonovela viria, principalmente, do cruzamento de outros três tipos de linguagens. Primeiro, do filme-romance, “um híbrido de foto e texto que oferece uma representação mais ou menos fiel de um filme existente”⁹³ (BAETENS, 2013, p.138). Segundo, dos quadrinhos, “uma forma intermediária igualmente híbrida, mas não baseada em um filme ou num roteiro de filme”⁹⁴ (*idem*, p.138). Terceiro, “a assim chamada novela desenhada – um tipo de história em quadrinho que foi trazida ao mundo depois da Segunda Guerra Mundial que tentava parecer um filme-romance mas sem necessariamente o ser”⁹⁵ (*idem*, p.138). Segundo Baetens:

(...) uma novela desenhada não era feita com fotos, mas com desenhos e suas histórias não eram baseadas em filmes pré-existentes, ainda que os personagens, as situações, e as narrativas se assemelhassem àquelas do cinema hollywoodiano que voltava à Europa depois da interrupção de cinco anos por causa da guerra e que representou

⁹⁰ “The photo-novel is undoubtedly one of photography’s ‘others’. If one accepts – but who still does? – that photographys ‘self’ is defined by the canon, the best of what has been made and shown in photography, to paraphrase Matthew Arnold, then it becomes clear that photography’s others have increasingly gained public, critical, institutional and scholarly attention in the past two or three decades. Vernacular or amateur photography, non-western photography, photography by women photographers, scientific photography, failed pictures, and so forth, have all been entering the core of what photography is or should be”. (tradução nossa)

⁹¹ “All photography’s others may be ‘other’, but it appears that the photo-novel is more ‘other’ than the others”. (tradução nossa)

⁹² “(...) new content and new forms by no longer taking as its starting point publications in magazine format, but by progressing to book and/or to the art gallery”. (tradução nossa)

⁹³ “(...) a photo-textual hybrid offering a more or less faithful representation of an existing movie”. (tradução nossa)

⁹⁴ “(...) equally a hybrid and intermedial form, but not based on a film or a film script”. (tradução nossa)

⁹⁵ “(...) the so-called drawn-novel – a short-lived kind of comic book introduced after the Second World War that tries to look like a film-novel without really being one”. (tradução nossa)

prosperidade e esperança nos olhos da população faminta.⁹⁶ (2013, p.138)

Figura 7: Página da italiana *Nel Fondo del Cuore*, considerada a primeira fotonovela.



Fonte: REDA in BAETENS, 2013, p.139.

O autor francês propõe então que a Fotonovela seria um novo meio, advindo das trocas sógnicas desses três tipos de linguagens distintas, ainda profundamente influenciado pela “literatura sentimental que dominava o mercado literário daqueles anos”⁹⁷ (BAETENS, 2013, p.138). A Fotonovela, apesar de vilipendiada pela crítica e pela História da Fotografia e que não

⁹⁶ “(...) a drawn-novel is not made of pictures but of drawings and its plot is not based upon an existing movie, although the characters, the situations, and the storylines resemble those of the Hollywood cinema that returned to Europe after the five-year interruption of the war and that represented wealth and hope in the eyes of a starving population.” (tradução nossa)

⁹⁷ “(...) sentimental literature that dominated the comercial literary market of those years”. (tradução nossa)

goza mais do mesmo prestígio editorial que um dia teve, alcança hoje apresentações pontuais que se destacam pelas propostas inovadoras da linguagem, tanto no campo do impresso onde nasceu (Figura 8) quanto na Internet onde se renova (Figura 9).

Figura 8: Página de *Star Trek: New Visions*, projeto lançado em 2014 feito com fotonagens a partir imagens da série clássica de ficção científica.



5

Fonte: BYRNE, 2014.

Figura 9: Um das tiras realizadas pela equipe do site *A Softer World*.⁹⁸



Fonte: HORNE; COMEAU, 2018.

Retornando à nossa discussão sobre os motivos de não nos aprofundarmos na pesquisa da fotonovela em nosso presente trabalho, a concepção desse tipo de produção narrativa e imagética como uma linguagem própria é a primeira das motivações. O segundo motivo é que, como demonstrado nos apontamentos de Baetens, as relações imagéticas presentes no interior das fotonovelas se dão por meio de imagens fotográficas. Não há, prioritariamente, desenhos nessa equação. O autor francês chega a apontar que as escolhas dos autores de fotonovelas por uma forma de leiaute mais sóbrio e menos ousado do que os desenhados em narrativas quadrinísticas são deliberadas, para “evitar qualquer distração do parâmetro visual mais visível de sua novidade – nominalmente o uso de fotografias, e a capacidade de explorar a natureza sedutora de fotografias glamurosas em um contexto originalmente narrativo”⁹⁹ (BAETENS, 2012. p.58).

Em Fotonovela, acreditamos que não há, em um escopo mais amplo, relação clara entre Desenho e Fotografia apesar de alguns experimentalismos pontuais. Talvez possamos vislumbrar essa tangência se estudarmos a fundo uma possível relação da criação de *storyboards* para o desenvolvimento dessas fotonovelas, o que, segundo nossas perspectivas atuais, talvez viria a se encontrar, a partir de nossas reflexões, sob o termo de “relação tradutória”, já que existe aí um jogo sógnico entre ícones e índices nesse procedimento. Ou mesmo, possamos propor em outro momento que entre Quadrinho e Fotonovela acontece uma espécie de relação estrutural, partindo dos pressupostos apresentados por Baetens. Resguardamos, no entanto, uma discussão mais aprofundada sobre Quadrinho, Fotografia e

⁹⁸ Disponível em <<http://www.asofterworld.com/index.php?id=1247>>:. Acesso em 06/01/2019.

⁹⁹ “(...) avoid any distraction from the most visible parameter of its novelty – namely the use of photographs, and the capacity to exploit the seductive nature of glamour photography in original narrative context”. (tradução nossa)

Fotonovela para momento mais oportuno.

1.4.2 Fotografia para além do índice

André Rouillé, em seu livro *A Fotografia: Entre Documento e Arte Contemporânea* (2009), realiza um passeio, tanto pela história das imagens fotográficas, quanto pelas argumentações em torno desse tipo de produção imagética, pensando sempre como essa linguagem se encaixou nos pensamentos da sociedade desde seu fundamento, em épocas de Revolução Industrial, até a chegada nos dias mais atuais, com toda uma gama de novos paradigmas em torno de sua produção como objeto de arte.

O autor afirma que o discurso que denota a Fotografia como uma serviçal da realidade advém de seu berço, como imagem produzida por um dispositivo industrial utilizado para a verificação das novas maravilhas que os trilhos, as locomotivas e as novas desbravações estavam conseguindo atingir. A máquina fotográfica ia até onde o “progresso industrial” ia, geográfica e socialmente, e retornava com suas chapas para comprovar o que os olhos humanos atingiram de novidade. Além disso, o seu caráter reprodutivo, por mais que bastante limitado às tecnologias da época, fazia com que suas imagens pudessem circular bem mais do que os desenhos e as pinturas produzidas até então, expandindo os horizontes de uma sociedade impactada por uma série de mudanças contínuas.

(...) a fotografia apareceu com a sociedade industrial, em estreita ligação com seus fenômenos mais emblemáticos – a expansão das metrópoles e da economia monetária, a industrialização, as modificações do espaço, do tempo e das comunicações -, mas também, com a democracia. Tudo isso, associado a seu caráter mecânico, fez da fotografia, na metade do século XIX, a imagem da sociedade industrial, a mais adequada para documento, servir-lhe de ferramenta e atualizar seus valores. Do mesmo modo, para a fotografia, a sociedade industrial foi sua condição de possibilidade, seu principal objetivo e seu paradigma. (ROUILLE, 2009, p.16)

É esse vínculo entre o aparato (a máquina fotográfica) e a imagem (a foto) que traz à tona o valor documental da Fotografia, valor esse imposto a ela no século XIX e que a acompanha até os dias de hoje. A própria pretensão de se estudar a relação entre Quadrinhos, Fotografia e Desenho em narrativas que se propõem como relatos do real pressupõe um discurso documental sobre a imagem fotográfica que a envolve desde o seu berço.

Rouillé aponta outro fator de grande relevância para esse atrelamento discursivo entre Fotografia e realidade que acontecia em meados do século XIX. No caso, “uma perda de credibilidade, que atingiu os modos de representação em vigor, fosse texto ou desenho,

demasiadamente dependente da habilidade manual e da subjetividade humana” (ROUILLÉ, 2009, p.28). Foi a possibilidade da impressão trazida ao mundo pelo aparato fotográfico que reacendeu na sociedade da época a esperança de um vínculo potente entre a produção de imagens e uma apreensão da realidade.

A instrumentalização da Fotografia como uma linguagem reproduzível do que é real, no entanto, passou muito rapidamente de ser um discurso possível para ser, nocivamente, o único discurso aceitável sobre suas potências. A ideia por trás de pensamentos que se assemelham à assertiva “uma foto vale mais do que mil palavras” escondem, por vezes, um discurso castrador da imagem fotográfica, mostrando-a como nada mais do que uma linguagem subserviente, que só pode bater continência à realidade e vilipendia qualquer outra forma de aceção do mundo. Sobre o berço que a sociedade industrial foi para a imagem fotográfica, Rouillé afirma:

Criada, forjada, utilizada por essa sociedade, e incessantemente transformada acompanhando suas evoluções, a fotografia, no decorrer de seu primeiro século, como destino maior conheceu apenas o de servir, de responder às novas necessidades de imagem da nova sociedade. De ser uma ferramenta. Pois, como qualquer outra, essa sociedade tinha necessidade de um sistema de representação adaptado ao seu nível de desenvolvimento, ao seu grau de tecnicidade, aos seus ritmos, aos seus modos de organização sociais e políticos, aos seus valores e, evidentemente, à sua economia. Na metade do século XIX, a fotografia foi a melhor resposta para todas essas necessidades. Foi o que a projetou no coração da modernidade, e que lhe valeu alcançar o papel de documento, isto é, o poder de equivaler legitimamente às coisas que ela representava. (2009, p.31)

Com a passagem do tempo e as mudanças sociais, no entanto, outras formas de lidar com a imagem, não somente a fotográfica, passaram a movimentar os discursos vigentes e, conseqüentemente, as potencialidades em jogo. Esse vínculo entre Fotografia e realidade, que é uma construção social muito mais do que técnica, encontra-se, segundo Rouillé, “em período de estiagem após ter conhecido altos níveis” (2009, p.63). A forma como lidamos com nossas imagens é profundamente influenciada pela forma como lidamos com a nossa realidade, e a sociedade pós-industrial traz novas formas de vínculos entre esses elementos, como podemos ver com as imagens digitais, sintéticas, que produzimos e recebemos diariamente por meios de dispositivos eletrônicos como celulares, máquinas fotográficas digitais, computadores, etc.

O discurso documental imposto sobre a Fotografia, no entanto, procurou desde sempre apagar algo que é claro: toda forma de produção de imagens é uma forma de interpretação do mundo. Conseqüentemente, nenhum documento produzido por qualquer que seja a linguagem se desvincula de um caráter interpretativo, e essa mudança de discurso, segundo Rouillé, aconteceu na História da linguagem em questão:

Finalmente, uma vasta transição pôde operar-se, do documento à expressão, porque, no plano das imagens e das práticas, mesmo o documento reputado como o mais puro é, na realidade, inseparável de uma expressão: de uma escrita, de uma subjetividade e de um destinatário – mesmo que reduzidos ou rejeitados -, porque, em resumo, a diferença entre documento e expressão não está na essência, mas no grau. (2009, p.19-20).

Ao discutir sobre o papel da História da Arte como disciplina, Georges Didi-Huberman reafirma o perigo de se dedicar com tanta ênfase a uma perspectiva apenas de uma obra de arte ou, trazendo para o nosso objeto, de uma linguagem. Ele afirma que existe “a ilusão de que o discurso mais exato, nesse domínio, seria necessariamente o mais verdadeiro” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p.44). Não chegamos a afirmar que o discurso da indicialidade da fotografia seja o mais exato, mas, sem dúvida, é o mais difundido. É da complexidade em torno do que Didi-Huberman chama de objetos visuais que se encontra a potência desses elementos.

Os objetos visuais, os objetos investidos de um valor de figurabilidade, desenvolvem toda a sua eficácia em lançar pontes múltiplas entre ordens de realidades no entanto positivamente heterogêneas. Eles são operadores luxuriantes de deslocamentos e de condensações organismos que produzem tanto saber quanto não-saber. Seu funcionamento é polidirecional, sua eficácia polimorfa. (DIDI-HUBERMAN, 2013, p.45)

É preciso pensar, portanto, a imagem fotográfica de outra forma para além de seus indicialidade castradora. Como afirma Rouillé:

A teoria do índice é demasiadamente abstrata, demasiadamente indiferente às imagens, demasiadamente essencialista, demasiadamente redutora para ser operante, particularmente nesses tempos de profundas transformações e de redefinição das relações entre as imagens. (2009, p.196)

A partir dessa compreensão múltipla da imagem fotográfica, podemos percebê-la de outras formas. Rouillé traz, por exemplo, a ideia de fotografia-expressão, que “não recusa totalmente a finalidade documental”, mas que “propõe outras vias aparentemente indiretas, de acesso às coisas, aos fatos, aos acontecimentos” (2009, p.161). Somente por meio dessas novas vias conseguimos compreender na Fotografia papéis que o discurso da indicialidade procurou deixar de lado, como a autoria e a ideia de imagens fotográficas como uma escrita. A máquina fotográfica, condenada por muito tempo a seu papel de impressora de realidades, de cinzel, pode ser usada também como pincel. Assim, a fotografia passa a ser na realidade, “ao mesmo tempo e sempre, ciência e arte, registro e enunciado, índice e ícone, referência e composição, aqui e lá, atual e virtual, documento e expressão, função e sensação” (ROUILLÉ, 2009, p.197).

É aqui nesse lugar caótico, cujas fronteiras estão mais turvas e embaralhadas do que nunca, que está nosso objeto de pesquisa. Quadrinhos, Fotografia e Desenho se encontram em um momento de fluxos incessantes de discursos, de significações, de rearranjos. Compreender os pensamentos que já guiaram os pesquisadores que trataram desse tema pode nos auxiliar a entender como chegamos até aqui e como podemos abordar de agora em diante esses objetos impressos e digitais e, conseqüentemente, sua relação com as narrativas do real.

2. PERCEPÇÕES SOBRE QUADRINHOS COM FOTOGRAFIAS

Os estudos voltados para a relação entre Quadrinho, Desenho e Fotografia têm marcado presença em livros, revistas e anais de eventos. Um exemplo: o volume 16 (2015) da revista digital *Online Magazine of the Visual Narrative* foi prioritariamente voltado para artigos focados na relação entre essas linguagens. Com o tema *The Narrative Functions of Photography in Comics*, essa edição da publicação traz, entre outros trabalhos, os artigos de Nancy Pedri e Barbara Postema, autoras importantes para o desenvolvimento do nosso pensamento. Trabalhos como os de Daniele Barbieri (1998), Roy T. Cook (2012), novamente Nancy Pedri (2012), Augusto Paim (2013), Thierry Smolderen (2014), Eliza Bachega Casadei e Monique Nascimento (2015), Marcelo Leite Barbalho (2015), Thierry Groensteen (2015) e Anne Rüggeimeier (2016) também são contribuições para o presente trabalho, alguns inclusive já citados no decorrer de nossa argumentação. A apresentação de pesquisas sobre essa relação acontece simultaneamente ao aumento de produções quadrinísticas que se utilizam de fotografias como elemento gráfico-narrativo. Pedri afirma:

Quadrinhos são uma arte composta, combinando não somente elementos verbais e visuais mas também diferentes tipos de imagens para contar histórias. Mais do que nunca, quadrinhos incorporam mapas, cartas, fotografias, rascunhos, fotocópias ou pinturas em seus mundos narrativos cartunizados. Em um grau excepcional, a última década testemunhou um novo impulso em experimentações criativas e inovações marcadas pela união de fotografias e desenhos em quadrinhos.¹⁰⁰ (2015, p.2)

Acreditamos, no entanto, que a quantidade de pesquisas não acompanha a quantidade de experimentações. Esse atraso não é exclusividade do campo das pesquisas sobre Quadrinho, Desenho ou Fotografia, claro, mas chega a ser uma questão especial quando percebemos a importância dada ao estudo da imagem desenhada em uma HQ (como estudos sobre estilo) e não à presença crescente das fotos nas narrativas. Pedri aponta:

Estudar a forma em que as misturas de diferentes tipos de imagens nos quadrinhos moldam o narrar, em HQs específicas ou em diferentes gêneros quadrinísticos, podem muito bem levar a um melhor entendimento de como diferentes tipos de imagem podem (e regularmente o fazem) se unir em HQs para orquestrar uma experiência única de leitura, uma que se desenha em noções pré-concebidas de leitores, que acentuam os mecanismos de narrativa visual e que privilegiam a interpretação

¹⁰⁰ “Comics are a composite art, combining not only verbal and visual elements but also different types of images to tell stories. More than ever, comics artists are incorporating maps, charts, photographs, sketches, photocopies, or paintings into their cartoon storyworlds. To an exceptional degree, the past decade has witnessed a new thrust in creative experimentation and innovation marked by the coming together of photography and cartooning in comics.” (tradução nossa)

subjativa. (2015, p.9)¹⁰¹

A autora chega a pontuar em seu artigo *Thinking About Photography in Comics* (2015) alguns trabalhos que se utilizam da fotografia no interior de suas narrativas, tais como os três volumes de *O Fotógrafo*, de Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert e Frédéric Lemercier (2006, 2008, 2010); e os quadrinhos cujos desenhos são feitos a partir de fotografias, como em *Fun Home: Uma Tragicomédia em Família*, de Alison Bechdel (2007). Podemos apontar mais algumas obras, sejam elas pretensamente factíveis ou ficções, como por exemplo *Super-Homem e Batman: Os Piores do Mundo*, com roteiro de Evan Dorkin e desenho de vários artistas (2003); *Maus*, de Art Spiegelman (2005); *Malu – Memórias de uma Trans*, de Cordeiro de Sá (2013); *Placas Tectônicas*, de Margaux Motin (2016); e *Meu Amigo Dahmer*, de Derf Backderf (2017).

Além dessas obras que utilizam fotos dentro da narrativa, ainda temos as HQs desenhadas a partir de imagens fotográficas, como *Reino do Amanhã*, de Mark Waid e Alex Ross (2013); *Você É Minha Mãe?*, de Alison Bechdel (2013); *O Divino*, de Asaf Hanuka, Tomer Hanuka e Boaz Lavie (2016); *Inuyashiki*, de Hiroya Oku (2017); e diversas outras, tanto propostas como factuais quanto ficcionais, aparecendo em pontos diferentes do mundo.

Podemos citar também as obras que compõem nosso *corpus* nessa pesquisa, pretensos relatos da realidade: *Pânico no José Walter: o Maníaco que Seviçava Mulheres*, de Talles Rodrigues (2014); *O Mundo de Aisha: A Revolução Silenciosa das Mulheres do Iêmen*, de Ugo Bertotti (2015); *Não Lugar*, de Dhiovana Barroso, Rodrigo Lopes, Dilly Ximenes e Jéssica Gabrielle (2015); e *So Close, Farway!: Homeless in Brazil*, de Augusto Paim, Bruno Ortiz e Maurício Piccini (2013).

Pedri afirma que essa assimilação da imagem fotográfica pela linguagem quadrinística se dá pela presença constante das fotografias em nossas vidas, um tipo de imagem tão onipresente que transborda e adentra a produção criativa de quadrinistas de todo o globo. A pesquisadora aponta, utilizando palavras da pesquisadora Nancy Armstrong:

A onipresença das imagens fotográficas, rapidamente produzidas e amplamente disseminadas, resultou em uma mudança nas maneiras de ver o mundo na cultura em geral. Fotografias “estenderam nosso campo de visão” e evidenciaram detalhes novos e variantes que “criaram conjuntos de objetos que incorporam as categorias organizadoras do mundo visual”. Uma vez produzida e consumida em massa, a

¹⁰¹ “Studying the way in which the mixing of different types of images in comics shapes the telling as well as the story in specific comics or across a number of different comics genres may very well lead to a better understanding of how different types of images can (and often do) come together in comics to orchestrate a unique reading experience, one that draws on preconceived notions of readers, that accentuates the mechanics of visual storytelling, and that privileges subjective interpretation.” (tradução nossa)

fotografia começou a moldar a consciência pública.¹⁰² (2015, p.4)

Tal afirmação dialoga com o que Sontag fala sobre modernidade, sociedade e imagens:

(...) uma sociedade torna-se “moderna” quando uma de suas atividades principais é produzir e consumir imagens, quando imagens que possuem poderes extraordinários para determinar nossas demandas sobre realidade e são elas próprias substitutas da experiência em primeira mão se tornam indispensáveis para a saúde da economia, a estabilidade política e a busca pela felicidade particular.¹⁰³ (2005, p.119)

Podemos perceber, no entanto, que, ao afirmar a relação entre produção de imagens e sociedade moderna, Sontag não aponta que essa modernização se dá devido à imagem fotográfica. Antes da Fotografia, a produção de imagens já ocorria, mas é ela quem traz à tona um sentimento de magia que se liga às imagens primitivas. A partir do pensamento de Gombrich, a autora afirma que “nas sociedades primitivas, a coisa e a sua imagem eram simplesmente duas facetas, ou seja, manifestações fisicamente distintas da mesma energia ou espírito”¹⁰⁴ (SONTAG, 2005, p.120). O que definiria, portanto, a originalidade da Fotografia dentro desse fluxo histórico de produções de imagens seria que, “nesse momento da longa e cada vez mais secular história da pintura em que o secularismo é totalmente triunfante, ela revive – em termos completamente seculares – algo como o *status* primitivo das imagens”¹⁰⁵ (*idem*, p.121). A ligação entre uma fotografia e objeto seria um retorno a esse momento humano em que a imagem e o que é representado são faces de um mesmo ser.

Apesar desse aspecto da Fotografia, sua relação com outras linguagens visuais é bem forte. Como afirma Pedri, a fotografia tanto influenciou atividades visuais e verbais quanto se “originou em convenções visuais baseada em pinturas e outras imagens manufaturadas”¹⁰⁶ (2015, p.4). Dar ênfase, portanto, a essa relação umbilical entre a Fotografia e as demais

¹⁰² “The ubiquity of photographic images, rapidly produced and widely disseminated, resulted in a shift in ways of seeing the world in the culture at large. Photographs “extended our field of vision” and accounted for new and variant details that “created sets of objects embodying the categories that organized the visual world”. Once mass produced and consumed, photography began shaping public consciousness.” (tradução nossa)

¹⁰³ “(...) a society becomes “modern” when one of its chief activities is producing and consuming images, when images that have extraordinary powers to determine our demands upon reality and are themselves coveted substitutes for firsthand experience become indispensable to the health of the economy, the stability of the polity, and the pursuit of private happiness.” (tradução nossa)

¹⁰⁴ “(...) in primitive societies, the thing and its image were simply two different, that is, physically distinct, manifestations of the same energy or spirit.” (tradução nossa)

¹⁰⁵ “(...) at the very moment in the long, increasingly secular history of painting when secularism is entirely triumphant, it revives—in wholly secular terms—something like the primitive status of images.” (tradução nossa)

¹⁰⁶ “(...) originated in conventions of vision based in painting and other handmade images”. (tradução nossa)

linguagens visuais seria “conceber a fotografia não como um 'meio discreto', mas como pertencente a 'um *continuum* pictórico', como participante de uma tradição artística para além das qualidades específicas do seu meio”¹⁰⁷, afirma Pedri (2015, p.4), utilizando termos cunhados por Diarmuid Costello.

Esse *continuum* promoveria, portanto, a criação de misturas, hibridismos, acoplagens entre linguagens. Pedri chega a afirmar que, dada essa longa relação entre as linguagens, mais do que uma mudança na tecnologia visual das HQs, estamos diante de “uma nova tendência visual que expõe e desafia nossa concepção tanto de fotografia quanto de quadrinização”¹⁰⁸ (2015, p.6). A própria autora chega a apontar um aspecto do momento histórico pelo qual passa a imagem que faz com que essa hibridação entre linguagens seja mais recorrente do que outrora:

O florescimento de quadrinhos que fazem uso de fotografias não deveria ser surpresa em nossa era pós-fotográfica onde fotografias digitais praticamente substituíram as analógicas. Essa mudança na tecnologia fotográfica, com sua rápida produção de imagens que se tornam prontas imediatamente para visualização e impressão tanto quanto seu processamento digital e publicação, torna-se relativamente fácil incorporar fotografias em diferentes mídias verbais ou visuais.¹⁰⁹ (PEDRI, 2015, p.2)

Pedri nos apresenta aqui o conceito de era pós-fotográfica e demonstra que esse período traz à tona experimentações e acoplagens¹¹⁰. Mas o que seria esse momento da imagem? Quais suas implicações? E quais são os momentos antecessores a essa era? Lucia Santaella e Winfried Nöth podem nos auxiliar nessa compreensão.

2.1 Os três paradigmas da imagem

No livro *Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia*, Lucia Santaella e Winfried Nöth

¹⁰⁷ “(...) to conceive of photography not as “a discrete medium,” but rather as pertaining to 'a pictorial continuum', as participating in an artistic tradition that extends beyond its medium specific qualities.” (tradução nossa)

¹⁰⁸ “(...) a new visual trend that exposes and challenges our conception of both photography and cartooning.” (tradução nossa)

¹⁰⁹ “The flourishing of comics that make use of photographs should come as no surprise in our postphotographic age where digital photography has all but replaced analog photography. This change in photographic technology, with its quick production of images that are immediately ready for viewing and printing as well as digital processing and publishing, makes it comparatively easy to embed photographs in different verbal or visual media.”

¹¹⁰ É importante ressaltar mais uma vez que pretendemos, a cada vez que falamos sobre HQs que usam fotografias como elemento gráfico, evidenciar também que os quadrinhos são auxílios para uma maior compreensão das fotos, uma expansão das suas propriedades uma vez dentro do fluxo narrativo. A partir da própria teoria de Groensteen e da solidariedade entre imagens, podemos afirmar que tanto os quadrinhos sofrem influência das fotos quanto o contrário.

(1997) dedicam um capítulo à análise dos três paradigmas da imagem, momentos na História, não rigidamente definidos, mas nos quais predominaram uma ou outra forma de produção imagética: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. A compreensão desses pontos é relevante para se entender o atual estado da imagem contemporânea e, conseqüentemente, o estado das linguagens da imagem. Vale pontuar inicialmente que o desenvolvimento de um novo momento da imagem não apaga o momento anterior, mais que isso, “quando se dá o aparecimento de um novo paradigma, via de regra, esse novo paradigma traz para dentro de si o paradigma anterior, transformando-o e sendo transformado por ele” (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p.184). Não somente a forma como nós lidamos com a imagem se altera a partir da mudança paradigmática como a própria ideia que possuímos sobre a realidade. Como afirma Sontag, “as noções de imagem e realidade são complementares. Quando a noção de realidade muda, muda também a de imagem, e vice-versa”¹¹¹ (2005, p.125). Paradigmas são construções discursivas, e é preciso termos isso em mente quando analisarmos as proposições dos autores sobre os três paradigmas da imagem. Não estamos falando necessariamente de realidades estanques, nem de divisões rigidamente estabelecidas, mas de jogos discursivos que atravessaram os anos e envolveram os meios de produção de imagem.

Sobre a imagem contemporânea, Santaella e Nöth afirmam:

Embora aconteça nesse universo (o das artes) de modo privilegiado, faz também parte natural do modo como as imagens se acasalam e se interpenetram no cotidiano até o ponto de se poder afirmar que a mistura entre paradigmas constitui-se no estatuto mesmo da imagem contemporânea. (1997, p.184)

Os dois autores apontam que as diferenciações possíveis entre os paradigmas podem ser organizadas em sete tópicos: os meios de produção, os meios de armazenamento da imagem, o papel do agente produtor, a natureza das imagens em si mesmas, as imagens em relação ao mundo, os meios de transmissão e o papel do receptor. Todos esses tópicos são, obviamente, interligados, e a própria separação deles é arbitrária para fins de compreensão. A partir de cada paradigma, Santaella e Nöth discorrem sobre essas questões. O que seriam, portanto, esses paradigmas e quais as características principais que denotam cada um deles? Os autores apontam:

Este trabalho propõe a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção da imagem: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico (...). O primeiro paradigma nomeia todas as imagens produzidas artesanalmente, quer

¹¹¹ “(...) the notions of image and reality are complementary. When the notion of reality changes, so does that of the image, and vice versa.” (tradução nossa)

dizer, imagens feitas à mão, dependendo, portanto, fundamentalmente da habilidade manual de um indivíduo para plasmar o visível, a imaginação visual e mesmo o invisível numa forma bi ou tridimensional. Entram nesse paradigma desde as imagens nas pedras, o desenho, pintura e gravura até a escultura. O segundo se refere a todas as imagens que são produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes. (...) O terceiro paradigma diz respeito às imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação. Estas não são mais, como as imagens óticas, o traço de um raio luminoso emitido por um objeto preexistente – de um modelo – captado e fixado por um dispositivo foto-sensível químico (fotografia, cinema) ou eletrônico (vídeo), mas são a transformação de números em pontos elementares (os pixels) visualizados sobre uma tela de vídeo ou uma impressora. (1997, p.159)

O trecho supracitado resume bem os pontos centrais sobre os três paradigmas da imagem, e como cada um deriva do contato do homem com a produção por meio de elementos químicos, como os pigmentos e outros materiais do pré-fotográfico; físico-químicos, como a captação luminosa e os cristais de prata do fotográfico; ou matemáticos, por meio de cálculos ultravelozes realizados por meios de *softwares* e interfaces digitais para produção de imagens.

2.1.1 O paradigma pré-fotográfico

Sobre os meios de produção da imagem pré-fotográfica, Santaella e Nöth afirmam que sua característica básica se encontra na “proeminência com que a fisicalidade dos suportes, substâncias e instrumentos utilizados impõe sua presença” (1997, p.163). Como já pontuamos antes, há uma grande presença corpórea na produção da imagem artesanal, similar à dança, ou seja, na “visibilidade da pincelada, é o gesto que a gerou que fica visível como marca de seu agente” (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p.163). Resgatando o conceito aurático proposto por Walter Benjamin, os autores apontam que é nessa imagem em que se fundem, “num gesto indissociável, o sujeito que a cria, o objeto criado e a fonte de criação” (*idem*, p.163). Isso influencia diretamente nas propriedades de armazenamento dessa imagem.

Sendo o suporte e os materiais que compõem essa imagem um único objeto após a ação do artista, “o meio de armazenamento nas imagens artesanais coincide exatamente com esse suporte” (SANTAELLA; NÖTH, p.169). Logo o tempo, as intempéries climáticas, as ações de terceiros, ou outros eventos podem resultar no aceleração da erosão dessa imagem, comprometendo seu armazenamento.

Diante do trabalho de tornar o suporte o espaço para o armazenamento da imagem, o papel do agente produtor é o de plasmar o seu olhar. O pintor é “uma espécie de demiurgo, sujeito criador e centralizado” (SANTAELLA; NÖTH, p.169) que estabelece o poder da aura e

da autenticidade que Walter Benjamin aponta: “É nessa existência única, e somente nela, que se desdobra a história da obra. Essa história compreende não apenas as transformações que ela sofreu, com a passagem do tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade em que ela ingressou” (BENJAMIN, 1987, p.167).

2.1.2 O paradigma fotográfico

O paradigma fotográfico advém desse momento em que a aura cede espaço para outras forças vinculadas à capacidade da imagem de se reproduzir. No entanto, essa capacidade de cópia sempre existiu, como afirma o próprio Benjamin ao dizer que o “que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens” (1987, p.166). Primeiro vieram as cópias manuais, depois técnicas de reprodução em maior escala, como a xilogravura e a litografia, mas foi com o advento da Fotografia que, de fato, o poder reprodutível alcançou um novo patamar, criando um novo paradigma, modificando a forma de vermos o mundo e as imagens do mundo.

Já dedicamos um bom espaço para discutir sobre os meios de produção da imagem fotográfica. No entanto, a mudança de paradigma trouxe novidades para o armazenamento dessa imagem, como a durabilidade relacionada à sua impressão e a resistência por meio dos materiais usados. Ela passou “a ganhar em eternidade o que perdeu em unicidade, pois um negativo é passível de ser revelado, ser reproduzido a qualquer momento” (SANTAELLA; NÖTH, p.169). É a mudança paradigmática do valor de culto pelo valor de exposição (BENJAMIN, 1987).

Do ponto de vista do agente produtor, o que prevalece no paradigma fotográfico, para Santaella e Nöth, é o registro, “a complementaridade ou conflito entre o olho da câmera e o ponto de vista de um sujeito” (1997, p.170). E se no discurso imposto à imagem pré-fotográfica temos a imitação, na fotográfica temos a captação. Fotos, “menos do que representações, são reproduções por captação e reflexo” (*idem*, p.171). Discursivamente, a imagem-mimese dá lugar à imagem-documento, o que influencia a relação dela para com o mundo. Nos jogos de discursos em torno das imagens, se antes tínhamos a imagem metafórica, agora tratamos de uma imagem metonímica, “numa evidente relação por contiguidade, biunívoca, entre o real e sua imagem” (*idem*, p.172).

Com a desvinculação da imagem do suporte, ou, pelo menos, uma diminuição da importância desse vínculo, as imagens fotográficas tornam-se “imagens típicas da era da comunicação de massa” (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p.173), próprias do espaço comunicacional, saindo de um ponto a outro, chegando e sendo expostas às pessoas, estejam

onde elas estiverem, o que muda assim o papel do receptor nessa relação. Antes contemplativo, quem recebe a imagem agora envolve suas memórias e sua identidade no ato, ou seja, procura reconhecer o que vê. Morin afirma que trata-se, “de facto, dum misto de reflexo e de jogo de sombras, que nós dotamos de corporalidade e de alma, inoculando-lhe o vírus da presença” (2015, p.36).

2.1.3 O paradigma pós-fotográfico

O mais recente dos paradigmas é o pós-fotográfico. Santaella e Nöth apontam:

(...) um dos traços de ruptura do terceiro paradigma, o da imagem infográfica¹¹², em relação ao segundo está justamente no plano secundário a que a física ficou reduzida, dada a dominância que a matemática passou a desempenhar sobre a física na produção das imagens sintéticas. Trata-se aí, antes de tudo, de uma matriz algorítmica, imagem que é produzida a partir de três suportes fundamentais: uma linguagem informática, um computador e uma tela de vídeo. Embora a manifestação sensível da imagem na tela do computador seja uma questão de eletricidade, sua geração depende basicamente de algoritmos matemáticos. (1997, p.159)

As questões apontadas para o cenário que compõe a virada de paradigma se intensificaram com a proliferação de dispositivos que transformavam o então fixo computador em algo portátil e cada vez mais ubíquo. Enquanto o momento pré-fotográfico trazia o aspecto artesanal da produção imagética, e o fotográfico inaugurava a automatização por meio de maquinário, o pós-fotográfico traz um panorama gerativo, “no qual as imagens são derivadas de uma matriz numérica e produzidas por técnicas computacionais” (1997, p.163). Rouillé afirma:

Enquanto a pintura e o desenho procediam por depósito de matéria, enquanto o dispositivo fotográfico funciona como um conversor de energia luminosa em energia química, segundo os princípios da termodinâmica, a fotografia digital apoia-se em um sistema de captação que transforma as informações luminosas em sinais elétricos, depois em arquivos informáticos. (2009, p.453)

Não mais fruto da matéria nem da físico-química, a imagem digital advém de processos de computador, “uma máquina de tipo muito especial, pois não opera sobre uma realidade física, tal como as máquinas óticas, mas sobre um substrato simbólico: a informação” (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p.166). A imagem pós-fotográfica tem o pouco de seu vínculo

¹¹² Acreditamos que o prefixo “info” utilizado aqui pelos autores se refere mais à questão da imagem gerada por meios informáticos, ao se tratar de uma “imagem gerada por computador”, do que, no caso, à ideia de “informação”.

com a materialidade feito por meio da tela que é composta por várias unidades de pixels. “O pixel é localizável, controlável e modificável por estar ligado à matriz de valores numéricos” (*idem*, p.166), e tal vínculo faz com que o pixel não seja uma unidade de espaço fixa, mas sim mutável, podendo se metamorfosear eternamente. A tela é um suporte material de imagens etéreas. Logo, o modo de produção da imagem é sintético, matemático, moldável, e esses “valores numéricos fazem de cada fragmento um elemento inteiramente descontínuo e quantificado, distinto dos outros elementos, sobre o qual se exerce um controle total” (*idem*, p.166). “A imagem tal como acreditamos vê-la é uma síntese temporal baseada numa sucessão, ou seja, uma descontinuidade espacial infinita (não há espaço real)”, afirma Dubois (1993, p.103) em relação às imagens eletrônicas exibidas nas televisões à época da escrita de seu livro, um pensamento que se assemelha ao que viriam a ser as imagens das telas de computador. Para Rouillé, essa mudança é um golpe na argumentação pró-indicial da Fotografia:

Com a fotografia digital, desaparecem as ancoragens e pontos fixos. Se as imagens ainda emanam de um contato com as coisas do mundo, a digitalização as desconecta de sua origem material ao torná-la inassinalável. O que compromete ainda mais seu valor documental. (2009, p.454)

Uma vez gerada e distribuída por meio de dispositivos, a imagem pós-fotográfica tem como forma de armazenamento a memória do próprio computador. Como afirmam Santaella e Nöth, do “universo reprodutível do paradigma fotográfico, entramos, na infografia, dentro do universo do disponível, um universo que sofre muito pouco as restrições do tempo e do espaço” (1997, p.169). Rouillé afirma que, “da pintura à fotografia e, depois, desta para as imagens digitais, as imagens diminuíram de matéria, ampliaram-se os lugares de apresentação, e aumentaram consideravelmente as velocidades de circulação” (2009, p.454).

Dubois chega a destacar essa imaterialidade do que ele chama de imagem-vídeo, imagem que se forma a partir dos pixels dispostos na tela do dispositivo, espaço esse que o autor chama de trama:

(...) não apenas os pontos eletrônicos são dispostos regularmente de acordo com o modelo de trama, mas também, como o fator tempo intervém pelo jogo da varredura eletrônica dessa trama, cada ponto só se acende após o precedente e antes do seguinte, ou seja, um único ponto é acendido por vez. (...) isso significa, falando estritamente, que “a imagem” - vídeo não existe como tal, ou pelo menos que não existe no espaço (...), mas apenas no tempo. (1993, p.103)

Uma vez no ambiente virtual, para se gerar uma imagem, o agente produtor tem que saber lidar com a interface e, se não diretamente com os cálculos simbólicos que fazem a

máquina acontecer, com o funcionamento de *softwares* que permitem o desenvolvimento dessa imagem. Se o papel do agente que produz é lidar com os códigos informacionais, a natureza da imagem sintética é simulacional. Se o pintor é demiurgo e o fotógrafo um caçador, o programador informacional seria um manipulador (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p.170). Se na imagem pré-fotográfica temos a imagem-mimese e na fotográfica temos a imagem-documento, aqui nós temos a imagem-experimento (*idem*, p.171).

A imaterialidade das imagens pós-fotográficas interferem diretamente em suas capacidades de difusão. Não sofrendo as erosões do tempo nem limitada à materialidade de uma impressão, elas “se inserem dentro de uma nova era, a da transmissão individual e ao mesmo tempo planetária da informação” (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p. 173), e isso influencia a sua relação com o mundo. A imagem sintética “funciona sob o signo das metamorfoses, porta de entrada para um mundo virtual” (*idem*, p.172), o que a torna fugidia, líquida, efêmera, portanto ainda mais expositiva e passível de distribuição que no paradigma antecedente. Segundo André Rouillé:

À essa ruptura com sua origem soma-se, para as imagens, uma extensão dos limites de seu território, até à dissolução. Embora, possamos acaso (não necessariamente) imprimi-las em papel, sua superfície de aparecimento são as telas do computador e, como área de circulação, as redes. (2009, p.454)

Assim, como o agente produtor tem poder sobre a imagem que produz, o receptor também possui uma maleabilidade maior no paradigma pós-fotográfico, pois se insere nessa relação agora o conceito de interatividade, “que suprime qualquer distância, produzindo um mergulho, imersão, navegação do usuário no interior das circunvoluções da imagem” (*idem*, p.174).

(...) pode-se afirmar que o paradigma pré-fotográfico é o universo do perene, da duração, repouso e espessura do tempo. O fotográfico é o universo do instantâneo, lapso e interrupção do fluxo do tempo. O pós-fotográfico é o universo evanescente, em devir, universo do tempo puro, manipulável, reversível, reiniciável em qualquer tempo. (SANTAELLA, NÖTH, 1997, p.175)

Para Rouillé:

Abandonamos o mundo das imagens-coisas para aquele das imagens-eventos, isto é, para um outro regime de verdade, outros usos das imagens, outros conhecimentos técnicos, outras práticas estéticas, novas velocidades e novas configurações territoriais e materiais. Relações diferentes com o tempo. (2009, p.455)

Explanadas as características principais dos discursos que compõem os paradigmas pelos quais passamos como sociedade, desde as cavernas antigas até as imagens pós-fotográficas contemporâneas, fica aqui o questionamento: quais os vestígios e forças paradigmáticas presentes no atual momento do Quadrinho, do Desenho e da Fotografia (e, conseqüentemente, dos quadrinhos com fotografias)?

2.1.4 *Quadrinho, Desenho, Fotografia e os paradigmas da imagem*

Trouxemos à discussão, por diversas vezes, os diferentes discursos sobre a iconicidade e a indicialidade do desenhar, inclusive sobre as suas similitudes com o ato da dança, do passeio do corpo pelo espaço e pelo tempo, uma emulação do movimento que se transforma em rastro. Isso imprime na página de papel um vestígio da passagem do artista por aquele espaço bidimensional, mas não podemos afirmar que o que a mão do artista produz e o que chega à mão do leitor no fim das contas seja, de fato, um transporte aurático de uma obra de arte única.

O Quadrinho é, prioritariamente, dado o grande número de exemplos, uma arte reproduzível. Uma obra pode sim ser única e continuar sendo uma HQ, pois, apesar de tudo, a linguagem sobrevive independente de sua difusão, mas durante toda a sua História, dos jornais às revistas, às *graphic novels*, às *webcomics*, um dos objetivos mais buscados por artistas ou por empresas foi a disseminação. As mudanças tecnológicas e sociais que se sucederam trouxeram a possibilidade dessa apropriação de novos formatos da linguagem quadrinística, das tiras curtas às longas séries, conseqüentemente das tiras curtas e rápidas às histórias longas e complexas.

O trabalho do artista de quadrinhos pode gerar sim peças únicas, os conhecidos “originais” que populam o interesse dos colecionadores, pelo menos até antes do paradigma pós-fotográfico e dos desenhos digitais, que resultam agora em arquivos matemáticos extremamente passíveis de reprodução. No entanto, grande parte desses originais servem, numa lógica de mercado, ao interesse difusor. Uma vez dentro da lógica do paradigma fotográfico, a imagem artesanal passa a ser reproduzível. Permanece imagem-mímese, mas transformam-se seus meios de armazenamento, de distribuição, sua relação com o mundo e com o público receptor.

Percebe-se uma nova mudança ao chegarmos ao paradigma pós-fotográfico. Por meio de *hardwares* e *softwares*, não se é mais necessária a criação de um desenho material. Linhas, formas e cores agora podem ser realizadas diretamente na interface computacional, algo

que traz em si ares de um ato meio demiurgo, meio manipulador. Por mais que o que presida a imagem pós-fotográfica seja sempre uma abstração, uma série de cálculos, uma nuvem de símbolos, o resultado poder preservar também algo de icônico. Como afirmam Santaella e Nöth, embora “circule inteiramente dentro das abstrações simbólicas, a imagem sintética, visualizável nas telas de vídeo, produz um efeito icônico tão proeminente quanto é proeminente a iconicidade da música” (1997, p.172). Isso implica que, impresso ou digital, a linguagem quadrinística mantém, uma vez que suas características se preservam, o princípio da solidariedade icônica. Como afirma Cirne:

(...) se os quadrinhos implicam uma sequência de desenhos, em se tratando da habilidade enfocada, só que através do computador, continuaríamos no terreno formal de sua concretude semiológica; Isto é, seja a partir da mão do homem, seja a partir da máquina manipulada pelo homem, se o resultado final aponta para uma sucessão de desenhos (naturais, no primeiro caso, artificiais, no segundo) que contam uma dada estória, o produto acabado será sempre história-em-quadrinhos. (2000, p.99)

A chegada da linguagem ao ambiente digital, no entanto, trouxe novas possibilidades para a imagem. Uma vez no universo dos cálculos matemáticos das imagens sintéticas, desenhos e fotografias se amalgamam em um não-espço de zeros e uns. E não somente esses dois tipos de imagens, mas também músicas, animações, interatividade, etc., se tornam informação uma vez dentro do circuito pós-fotográfico. Na virtualidade, as HQs encontram um não-lugar para experimentações e para hibridismos. Como afirma Paim, em “tempos de rápida criação e difusão, uma linguagem facilmente mistura-se com a outra, formando uma miríade de novas linguagens a partir de contatos inesperados, e desse contato surgem efeitos e novos sentidos” (2013, p.386).

A Fotografia, ao adentrar o paradigma pós-fotográfico, assim como o Quadrinho, manteve alguns aspectos e mudou outros. O meio produtor de imagens que tem como pragmatismo o registro de algo continua seguindo uma lógica da captura, do corte, no entanto seus modos de armazenamento, distribuição e recepção sofrem modificações significativas, mas não ao ponto de dizermos que não estamos mais diante de uma foto ao vermos uma projetada em uma tela de computador. Por mais que, certas vezes, o intuito do produtor da imagem seja forjar, por meios matemáticos e programáticos, a partir de *softwares* de criação de imagens, criar um produto que se assemelhe tanto a uma imagem fotográfica que extraia daí a surpresa do espectador. Mesmo que o interesse do programador seja o de criar uma imagem hiperrealista, a própria surpresa impressa na expressão “isso parece com uma foto” já traz à tona o interesse da imagem hiperrealista de fazer refletir “sobre as relações tidas como naturais

entre o signo e o objeto”, como afirmam Santaella e Nöth (1997, p.182). Os autores apontam, apelando ao discurso da Fotografia como índice, que:

(...) embora produzidas através de tecnologia eletrônica e embora passíveis de transmissão em tempo real, as imagens videográficas não se soltaram do fotográfico porque são ainda imagens por projeção, implicando sempre a preexistência de um objeto real cujo rastro fica capturado na imagem. (1997, p.176)

Em resumo, um quadrinho pode ser produzido artesanal ou digitalmente, assim como uma fotografia pode ainda ser produzida por meios físico-químicos ou por meio da utilização de um dispositivo que produz, a partir da realidade, uma série de valores matemáticos que resultam em uma imagem. O trabalho manual do artista de quadrinhos é adaptado para os meios de reprodução, seguindo a lógica fotográfica, reproduzível, mas também podendo ser adaptada para o ambiente digital, seguindo as leis da pós-fotografia. Antes mesmo do paradigma pós-fotográfico, artistas já traziam fotos para dentro de suas narrativas quadrinísticas (ou narrativizam com desenhos o entorno da imagem fotográfica). *Maus*, de Art Spiegelman, originalmente lançado em 1986, é um exemplo disso (Figura 10). No entanto, o ambiente virtual traz a possibilidade de encontros mais numerosos, experimentações mais constantes, hibridismos a partir de poucos cliques. Afinal, ao falarmos de imagem sintética, não por acaso implica-se uma ideia de síntese, como Santaella e Nöth apontam:

(...) o significado da palavra “síntese”, nas imagens de síntese, pode certamente apresentar duas acepções: de um lado, a ideia de modelagem e síntese numérica, de outro, a ideia de síntese dos três paradigmas. De fato, o que caracteriza o paradigma pós-fotográfico é sua capacidade para absorver e transformar os paradigmas anteriores. Não há hoje imagem que fique à margem das malhas numéricas. (1997, p.186)

É entre as tensões do trabalho artesanal de um artista, a lógica reproduzível das imagens fotográficas, o ambiente virtual que traz a possibilidade de se tratar todas as diferentes linguagens como pura informação, que nos encontramos ao discutir sobre a relação entre quadrinhos e fotografias na contemporaneidade. Um ambiente tão prolífero quanto caótico, impossível muitas vezes de se definir fronteiras ontológicas, e cuja compreensão passa pela aceção de que o que se constrói em torno dos objetos que pretendemos estudar são discursos historicamente desenvolvidos e, devido à ação de forças das mais diversas naturezas, difíceis de serem desconstruídos. Como afirma Baetens, em uma reflexão sobre a Fotonovela mas que nos auxilia a pensar o caos em que se encontram as linguagens, as artes e tudo que se desenvolve a partir delas:

Uma característica essencial dos nossos tempos pós-modernos é uma natureza crítica com mente mais aberta que renuncia às Grandes Teorias, ao cânone clássico, à opinião privilegiada, às hierarquias de gênero (não apenas a distinção entre alto e baixo mas também entre cultura e comércio). Isso apenas em teoria, pois na prática julgamentos de valor e o espírito de distinção têm sido apenas remodelados em novas formas. Apesar ainda da (enganosa) impressão que algo está acontecendo e que questões relacionadas a gostos não mais importam, muitas práticas culturais continuam a ser sobrecarregadas de preconceito e intolerância. (BAETENS, 2012, p.54)

Acreditamos que esses juízos de valores permanecem ligados à crítica e ao desenvolvimento teórico pelo fato de que a própria construção de discurso é um discurso construído em si, procurando tornar a abordagem academicista, de certa forma, mais importante do que a dos usos praticados pelos produtores, leitores e espectadores das mais diversas linguagens. O resultado disso é a criação de teorias estanques que já nascem de certa forma defasadas. O discurso em torno do hibridismo de linguagens é algo com que o que nosso trabalho se depara constantemente. Esse jogo discursivo traz à tona uma série de questões que exercem forças entre si, em um sistema complexo com múltiplas facetas e potencialidades.

2.2 Hibridismos (ou Heterossemioses)

Augusto Paim nos oferece uma boa introdução para a abordagem do hibridismo entre Quadrinho, Desenho e Fotografia. Ele afirma que existem três diferentes formas de uma fotografia se acoplar à diegese quadrinística. A primeira delas seria exemplificada pelas obras “em que a fotografia ou o fotógrafo participam como tema principal ou mesmo como tópico coadjuvante” (PAIM, 2013, p.369). As histórias em quadrinhos de super-herói que trazem personagens, protagonistas como Peter Parker/Homem-Aranha ou coadjuvantes como Jimmy Olsen, fotografando seriam exemplos dessa possibilidade interativa.

O segundo caso seria o da relação estilística, que acontece em obras “que, de alguma forma, apropriam-se de elementos da técnica fotográfica como linguagem de partida e criam, a partir daí, uma técnica narrativa correspondente na linguagem de chegada” (*idem*, p.369). Fariam parte desse caso os quadrinhos que partem da fotografia como referência para se realizarem desenhos. Discutiremos mais sobre isso no ponto 3.3 de nossa pesquisa, sobre a relação que intitulamos como relação tradutória.

O terceiro modo de interação entre fotografia e quadrinhos acontece quando a imagem fotografada é percebida como “recurso técnico, quando ela passa a integrar as estratégias narrativas de determinadas obras como produto em si, ou seja, como fotografia inserida em meio ao texto, como imagem que irrompe ou altera a cadência do fluxo verbal”

(idem, p.370). Conseguimos vislumbrar a partir dessa forma de utilização da foto como elemento estético e diegético diferentes tipos de relações que vamos abordar a partir do nosso *corpus*, relações essas que chamamos de dêitico-mimética, pictorialista e hipermediática.

O que Paim inicia e que podemos dar continuidade no nosso trabalho é a seguinte diretriz: não podemos limitar, pura e simplesmente, a interação entre quadrinhos e fotografias ao conceito de “hibridismo”. Percebemos que as obras que se utilizam de ambas as linguagens possuem diferentes maneiras de apresentar essa relação. Todo hibridismo se desenvolve de forma particular.

Sobre a inserção da fotografia como elemento dentro de um quadrinho, Groensteen afirma que existem três formas disso ser realizado:

A narrativa fundamentada em uma pacto referencial pode frequentemente ser diferenciada de uma narrativa puramente ficcional no que se refere ao número de imagens documentais, como as fotografias. O mostrador tem variadas opções estéticas para o tratamento dessas imagens preexistentes e para o modo de inserção delas no fluxo sequencial da narrativa gráfica. Primeiro, a fotografia pode ser simplesmente reproduzida como ela é, uma opção que introduz uma quebra semiótica. Segundo, a fotografia pode ser redesenhada em um estilo diferente das outras imagens, como, por exemplo, se utilizando de filtros, como escalas de cinza emulando a textura ou o grão da imagem original. Terceiro, a foto pode ser redesenhada no mesmo estilo das outras imagens, sem quebra no código gráfico.¹¹³ (GROENSTEEN, p.2013, p.99-100)

Acreditamos que o conceito de “quebra do código gráfica” proposto por Groensteen possa ser utilizado para tratar de obras nas quais prioritariamente há o uso de imagens desenhadas e que, em momentos pontuais da trama, são postas fotografias como, ele mesmo afirma, indicadores de que aquela narrativa é mais do que uma ficção (por mais que já tenhamos exemplificado anteriormente obras ficcionais que se utilizam desse elemento visual).

Nas narrativas em que a foto aparece pontualmente, aí sim temos uma quebra, uma interrupção não menos que violenta do fluxo de desenhos. Em *Maus*, por exemplo, a fotografia (Figura 10) aparece “afiada e agressiva, com o objetivo de ferir o leitor, ao lembrá-lo de que essas personagens são pessoas que realmente existiram e habitam este mundo; que sua dor e seu sofrimento são reais” (PAIM, 2013, p.381). No entanto, ao analisar obras como *O Fotógrafo*, em que desenhos e fotografias interagem no decorrer de praticamente toda a obra (Figura 11),

¹¹³ “The narrative founded on a referential pact can often be distinguished from a purely fictional narrative in that it assembles a number of documentary images, such as photographs. The monstrator then has various aesthetic options regarding the treatment of these preexisting images and their mode of insertion into the flow of the sequential graphic narrative. Firstly, the photograph can simply be reproduced as it is, an optaion that introduces a semioic break. Secondly, the photograph can be redrawn in a diffent style from the other images, for example, by the use of hatching or a wash, with gray-toned surface recalling the texture and grain of the original image. Thridly, the photo can be redrawn in the same style as the other images, with no break in the graphic code”. (tradução nossa)

percebemos um revezamento constante no fluxo narrativo e um aparelhamento justaposto de índices e ícones nos dispositivos espaçotópicos. Seria, portanto, bastante difícil falar de uma “quebra” quando, na verdade, estamos diante de uma construção narrativa e estética cuja relação constante entre fotos e desenhos é mais uma regra do que uma exceção. Como afirma Paim, em “*O Fotógrafo*, as fotografias são tantas e fazem parte da narrativa sequencial de forma tão natural que não causam fraturas na linguagem” (2013, p.385).

Figura 10: A imagem de Vladek nas últimas páginas de *Maus* choca por ser uma imagem que rompe a continuidade de ratos, gatos e outros animais falantes da trama.



Fonte: SPIEGELMAN, 1992, p.134.

Elisabeth El Refaie, em seu artigo *Heterosemiosis: Mixing Sign Systems in Graphic Narrative Texts* (2013) propõe uma nova forma de pensar as misturas entre linguagens dentro de histórias em quadrinhos. A autora se opõe ao termo “hibridismo” por acreditar que, por estar fortemente vinculado ao campo da Biologia e por ter se desenvolvido com o passar dos anos a partir dessa perspectiva biológica, o conceito pode viciar desde um primeiro olhar as

combinações entre diferentes tipos de elementos (sígnicos, sociais, culturais, religiosos, de gênero, políticos, raciais, etc.) e limar outras reflexões possíveis sobre essas mesmas relações.

El Refaie afirma que:

Devido às suas raízes na biologia/zoologia, a noção de hibridismo continua implicitamente a sugerir a existência de dois antecedentes distintos que são combinados para formar uma nova entidade sem emendas aparentes, mas práticas sócio-culturais e textuais de mistura não seguem normalmente esse padrão. Pelo contrário, elas envolvem entidades heterogêneas e complexas, além de processos transitórios repetidos de aproximação e separação.¹¹⁴ (2013, p.23)

Figura 11: Páginas 33, 34 e 35 do primeiro capítulo de *Le Photographe*. A presença de imagens fotográficas na obra são mais uma constante do que uma quebra do fluxo de desenhos.



Fonte: GUIBERT; LEFÈVRE; LEMERCIER, 2003, p.13.

A autora aponta (2013, p.24) que, especificamente nas histórias em quadrinhos, a equação proposta pela ideia de hibridismo, de dois produtos diferentes que formam um completamente novo, cai por terra, já que constantemente artistas procuram desestabilizar as propriedades amplamente conhecidas dos elementos com os quais eles trabalham. Um exemplo disso são as onomatopeias, que colocam em um espaço de instabilidade conceitual o que seriam os papéis das palavras e das imagens. Os experimentalismos em torno desse elemento gráfico, até certo ponto comum na linguagem dos Quadrinhos, não somente trazem como resultado um produto “híbrido” como demonstram que, mesmo antes de suas existência, palavras escritas e imagens compartilham sim similaridades, por ambas serem manifestações visuais. Nas HQs, a palavra é tão visível quanto a imagem. Portanto, não há, desde o princípio, um limiar muito

¹¹⁴ “Because of its roots in biology/zoology, the notion of hybridity still implicitly suggests the existence of two distinct antecedents that are then combined to form a seamless new entity, but socio-cultural and textual practices of mixing do not usually follow this pattern. Instead, they involve complex, heterogeneous entities and messy, transitory processes of coming together and drifting apart again.” (tradução nossa)

claro dessas purezas.

Por sinal, El Refaie afirma que essa tal “pureza”, que é pressuposta para o conceito de hibridismo, traz em si um resquício de um passado de intolerâncias. “Outra dificuldade com a metáfora do hibridismo surge de seus usos nos discursos (pseudo-)científicos do século XIX focado nas perspectivas e nos perigos da fertilidade entre diferentes espécies ou ‘raças’”¹¹⁵, aponta El Refaie (2013, p.24-25). A autora completa que muitos desses discursos foram construídos em torno de um temor à ideia da miscigenação, vista como um processo de poluição racial, um sentimento pejorativo que se alastra a outros diversos tipos de mistura, nos mais diversos campos.

O pensamento de El Refaie chega a demonstrar que essa valorização de uma fictícia pureza linguística traz como consequência, por exemplo, o desdém histórico dirigido ao Quadrinho. Podemos colocar aqui em jogo, também, a já apontada discussão sobre a Fotonovela, também resultado de uma mistura de diferentes linguagens e, a partir da perspectiva de Jan Baetens, um outro dentre os já outros fotográficos. Para a autora, o hibridismo não mais se mostra como um termo digno na atualidade para designar essas relações de misturas sociais e linguísticas, por não mais se “encaixar confortavelmente com concepções pós-coloniais de identidade cultural e noções contemporâneas de discurso e texto”¹¹⁶ (EL REFAIE, 2013, p.36). O conceito mais interessante para designar esses movimentos seria, segundo a autora, o de heterossemiose.

Eu descrevo heterossemiose como uma estratégia retórica que pode ser usada por produtores de texto para aumentar a consciência da artificialidade e das limitações de todas as formas de representação. Isso, eu sugiro, torna-se particularmente bem adequado para textos narrativos sobre eventos e experiências no mundo “real” que estão abertas para interpretações múltiplas.¹¹⁷ (EL REFAIE, 2013, p.21-22)

O conceito de heterossemiose se alinha, portanto, à contemporaneidade em que vivemos ao demonstrar a fragmentação e a recombinação constantes de linguagens, códigos, culturas e particularidades sociais. A forma como lidamos com as imagens é a forma como lidamos com o mundo. E os processos de heterossemiose envolvendo a produção de narrativas

¹¹⁵ “Another difficulty with the metaphor of hybridity arises from its uses in nineteenth-century (pseudo-)scientific discourse that focused on the prospects and dangers of fertility across different species or ‘races’, which, according to some researchers, means that it is still haunted by ideas of racial pollution”. (tradução nossa)

¹¹⁶ “(...) sit comfortably with postcolonial conception of cultural identity and contemporary notions of discourse and text.” (tradução nossa)

¹¹⁷ “I describe heterossemioses as a rhetorical strategy that may be used by text producers to raise awareness of the artificiality and limitations of all forms of representation. This, I suggest, makes it particularly well suited to narrative texts about events and experiences in the ‘real’ world that are open to multiple interpretations.” (tradução nossa)

e de imagens são sintomas e causas de um momento humano próprio. Para El Refaie, “nossas narrativas de pertencimento cultural e de alteridade são fortemente influenciadas pela linguagem e pelas formas de narrar que a nossa cultura torna acessível para nós”¹¹⁸ (2013, p.35). Em um ambiente no qual temos à disposição a possibilidade de desenhar, de fotografar e de articular essas imagens em construções tão lineares quanto justapostas, novas formas de assimilar e de criar mundos vêm à tona. Afasta-se assim do ideal de pureza antiquado e aproxima-se de um caos criativo e material próprio dos tempos atuais, cujas fronteiras entre ficção e realidade costumam ser mais flúidas e a procura por autenticidade ocupa um espaço cada vez mais relevante que antes era ocupado pela procura de uma suposta verdade absoluta.

Tratando-se de narrativas heterossemióticas que se utilizam de imagens fotográficas e de desenhos na sua composição, não existe regra para a quantidade de fotografias dentro de uma HQ, nem regras que delimitem o espaço reservado a elas na trama. Uma foto pode muito bem ser traduzida em um desenho, ou mesmo ser posta integralmente na página, mas também pode ser usada somente como representação de um cenário ou mesmo como apresentação de um personagem diante de uma ambientação completamente desenhada. As possibilidades são infinitas tanto quanto as potencialidades das linguagens em questão.

Diante desse mar de potências semióticas, vale pontuar que não é a produção de desenhos mais ou menos cartunizados que, necessariamente, ajuda a corroborar com a ideia de uma narrativa que se propõe como real. Na verdade, o realismo representativo do grafismo e o realismo da trama não são conceitos que se alinham prontamente. Como afirma Groensteen, trazendo à tona novamente *Maus*:

Parece portanto, que da parte do enunciador, uma afirmação de veracidade não é necessariamente igualada a uma possível modalização gráfica mais realista – e também, reciprocamente, da parte do receptor, uma codificação gráfica “não tão realista” é aceita sem menos credulidade e não dá margem a dúvidas sobre a precisão da narrativa em questão. O exemplo do *Maus* de Spiegelman, no qual o tema Holocausto é tratado por meio de personagens muito esquemáticos com cabeças de animais, imediatamente vem à mente para corroborar com essa conclusão.¹¹⁹ (2013, p.112)

Desenhos mais realistas não são intrinsecamente denotadores de uma narrativa mais

¹¹⁸ “(...) our narratives of cultural belonging and otherness are strongly influenced by the language and forms of storytelling which our culture makes available to us”. (tradução nossa)

¹¹⁹ “It seems then, that on the part of the enunciator, a claim to truthfulness is not necessarily to be equated with the most realist possible graphic modalization— and that, reciprocally, on the part of the receiver, a “not very realist” graphic encoding is accepted as no less credible and does not give rise to doubts about the accuracy of the narrative in question. The example of Spiegelman’s *Maus*, in which the theme of the Holocaust is treated through very schematic characters with animals’ heads, comes immediately to mind to corroborate this conclusion”. (tradução nossa)

real do que outra, mas, discursivamente, a “fotografia possui um efeito de realidade muito mais intenso que o desenho” (PAIM, 2013, p.383). A imagem fotográfica inserida no fluxo diegético e dentro do dispositivo espaçotópico dos quadrinhos pode gerar reações variadas, dependendo do espaço e da localização que são dedicados a ela. Independente disso, no entanto, uma foto acaba por ser guiada por outras regras quando usada como elemento pela artrologia geral e pela restrita, regras essas articuladas pelos discursos construídos no interior da linguagem quadrinística durante décadas. Paim afirma:

Uma fotografia adquire propriedades particulares quando inseridas em uma linha narrativa. Dizendo de outro modo: uma fotografia isolada é regida por leis que diminuem de importância se ela passa a fazer parte de um contexto sequencial; além disso, nesse novo contexto, ela passa a receber influência de novas leis. (2013, p.373)

Seguindo a lógica da artrologia geral proposta por Groensteen, de que não somente um quadro exerce poder sobre si próprio e sobre os quadros imediatamente ao redor, mas como também exerce força na HQ como um todo (usando os termos groensteenianos, no multirrequadro), podemos afirmar que não somente as leis da foto mudam como as leis da própria história em quadrinhos também se modificam. Às vezes, a foto traz à trama quadrinística um índice de realidade. Outras vezes, no caso principalmente de narrativas ficcionais, trazem um aspecto de realismo ou de manipulação desse real, de ficcionalização, de distorção desse índice, afinal, como afirma Morin, “o realismo não é apenas o real mas também a imagem do real” (2015, p.32). Ousamos afirmar que, quando inserida em uma história em quadrinhos, uma imagem fotográfica sempre traz para o jogo narrativo e estético do quadrinho uma reflexão sobre o vínculo daquela obra com a realidade, seja ficcionalizando esse real, procurando representá-lo, explorando uma dimensão poética, criticando essa ânsia de aliar a foto ao que ela retrata, enfim, traz à tona um corolário de questões sobre esses discursos em torno do que se consolidou chamar de Realidade. A foto numa história em quadrinhos é sempre um comentário sobre o real, por mais inocente e aparentemente sem propósito seja sua aparição.

O foco da nossa pesquisa é nas narrativas que se propõem como reais, tramas que possuem a pretensão de se portarem como um retrato autêntico da realidade, se não do fato como aconteceu, do fato como foi sentido, percebido pelo quadrinista. As fotos, tal como as datas, as entrevistas, os documentos reproduzidos, teriam, como elemento compositor da trama, um papel a cumprir em relação à narrativa, assim como a narrativa teria um papel a cumprir em relação à Fotografia. Um breve passeio por um histórico de tangências entre Quadrinhos e Fotografia pode nos ajudar a entender como, anteriormente, os discursos sobre essas linguagens

já interagiram, a compreender quais frutos foram colhidos dessas relações construídas em um fluxo evolutivo (termo usado aqui sem peso valorativo) de ambas as formas de representar, filhas de um mesmo período histórico.

2.3 Três momentos históricos de tangenciamento

Diante das leituras realizadas para o desenvolvimento destas reflexões, algo nos chamou a atenção: por diversos momentos, em diferentes fontes, foi possível perceber momentos de tangenciamento entre datas historicamente relevantes para as linguagens do Quadrinho e da Fotografia. Por isso, pontuaremos três desses momentos para que seja possível entender que os caminhos de ambas as linguagens estavam ali, lado a lado, dividindo um mesmo tempo e, por muitas vezes, um mesmo espaço, uma mesma ideia, um mesmo interesse, desde seus adventos.

Acreditamos que esses três momentos de tangência não são, nem de longe, os únicos que possivelmente ocorreram no decorrer dos anos em que as imagens desenhadas e fotográficas foram produzidas de forma simultânea em diversos pontos do mundo, mas talvez sirvam de exemplos para refletirmos sobre os papéis que essas linguagens exercem em nossa sociedade, sejam se referenciando, se balizando ou se transformando.

2.3.1 1896: *Outcault e Lumière*

Iniciamos a partir do que muitos chamam ainda de primeiro quadrinho da História. Como já exploramos, a definição do que é uma história em quadrinhos, ontologicamente falando, leva necessariamente à definição do que seria a primeira obra do gênero a aparecer nos meios de comunicação ao redor do mundo. Em *Imageria: O Nascimento das Histórias em Quadrinhos* (2015), Rogério de Campos realiza uma pesquisa extensa sobre o período fértil de publicações responsáveis pelo desenvolvimento e consolidação da linguagem quadrinística. No entanto, ele subverte a ideia do senso comum de que a primeira HQ da História seria *Down Hogan's Alley*, série de quadrinhos criada por Richard Fenton Outcault em 1896 (Figura 12). No artigo *O Menino Amarelo: O Nascimento das Histórias em Quadrinhos*, o pesquisador Marco Aurélio Lucchetti afirma:

Publicado na página oito de “The American Humorist” de 25 de outubro de 1896, esse painel tem uma grande importância na História em Quadrinhos - bem entendido: História em Quadrinhos da forma que a conhecemos nos dias de hoje, ou seja, uma

arte que narra histórias (histórias essas fictícias ou não, com palavras ou não) por meio de uma sucessão de imagens fixas (imagens essas organizadas em seqüência e colocadas dentro de pequenos retângulos nos quais 5 estão também as palavras das histórias).

Foi em “The Yellow Kid and his New Phonograph” que Outcault contou pela primeira vez uma história (para isso, dispôs cinco desenhos em seqüência) e empregou balões para encerrar as falas dos participantes (o Menino Amarelo, um gramofone e um papagaio) da história. (LUCCHETTI, 2001, p.4)

Campos, por sua vez, afirma, logo nas primeiras linhas da introdução do seu livro:

No dia 25 de outubro de 1896, um menino careca, descalço e vestido com um camisolão amarelo conversou com um papagaio nas páginas do *New York Journal*. Foi assim que o norte-americano Ricard F. Outcault inventou as histórias em quadrinhos. Que, aliás, já haviam sido inventadas quatro anos antes por Jimmy Swinnerton (nascido em Eureka, Califórnia), criador da primeira série de HQs: *The Little Bears*. (2015, p.9)

A partir desse primeiro parágrafo, Campos realiza uma retrospectiva, em tom bem-humorado e com um pouco de ironia, da História das histórias em quadrinhos, passeando pelo trabalho de estadunidenses, japoneses, italianos, brasileiros, franceses, suíços e muitos outros, chegando até os hieróglifos egípcios e demais exemplos de narrativas visuais de milhares de anos atrás. O ponto de Campos é claro: demonstrar que a decisão do que seria o primeiro quadrinho é uma decisão política e nacionalista, e que isso necessariamente flerta com a ideia de uma definição do que de fato são histórias em quadrinhos. O Menino Amarelo (*Yellow Kid*, do original) de Outcault nascera em 1895, mas tal personagem só seria chamado pela sua famosa alcunha em 1896, quando deixou de ser impresso em preto e branco e pôde ser impresso na cor amarela, característica sua que sobreviveu pela História e que rendeu até mesmo o termo *yellow journalism*, “equivalente em inglês de 'jornalismo marrom' – quando todos os jornais populares passaram a apelar para os quadrinhos como forma de aumentar a circulação” (CAMPOS, 2015, p. 12).

Campos chega a destacar o livro *The Comics*, de Coulton Waugh, lançado em 1947, como uma das primeiras publicações a pontuar a série de Outcault como o primeiro quadrinho da História. Apesar do suposto pioneirismo do Menino Amarelo, proposto por Waugh, ter sido desmentido em diversas ocasiões, a versão dele venceu e *The Yellow Kid* tornou-se, forçosamente, a primeira HQ, apesar “de não o ser. Apesar de não ser nem a primeira tira de jornal do mundo. Apesar de não ser nem a primeira HQ norte-americana. Apesar de não ser nem sequer a primeira HQ do próprio Outcault, que já havia criado outras antes do *Hogan's Alley*” (CAMPOS, 2015, p.13).

Figura 12: *O Menino Amarelo e seu novo Gramofone*, considerada por muitos pesquisadores a primeira HQ.



Já que estamos lidando prioritariamente nessa pesquisa com discursos construídos sobre linguagens, sendo ou não pioneira, o fato é que a forja desse marco fez que em diversos pontos do mundo ainda seja repetida a informação de que a obra de Outcault, desse período entre 1895 e 1896, seria a primeira HQ da História, como Antônio Luiz Cagnin mesmo aponta logo no início do seu artigo *Yellow Kid, O Moleque Que Não Era Amarelo*, de 1996: “A personagem do *Yellow Kid* alcançou uma importância de âmbito internacional. Desde 1995 a imprensa já lhe presta homenagens de centenário, com grande estardalhaço e foguetório - o nascimento do mito” (1996, p.26). Acontece que, em 1896, outro fato relevante para as linguagens técnicas estava se desenrolando, na França, mas pelo caminho dos discursos indiciais.

Jacques Aumont, em *O Olho Interminável [Cinema e Pintura]* (2004) dedica um livro inteiro a discutir sobre as relações entre as duas linguagens que estão no título da publicação. Por sua vez, o título do primeiro capítulo traz a frase proferida pelo personagem interpretado pelo ator Jean-Pierre Léaud no filme *A Chinesa*, de Jean-Luc Godard: *Lumière*, “o último pintor impressionista”. Aumont apresenta sua explanação sobre como Louis Lumière, que, segundo o teórico, “permanece, para toda a eternidade, o inventor exclusivo do cinema” (2004, p.26), é um exemplar do burguês ascendente da segunda metade do século XIX e sobre

a sua pretensão em registrar o banal, o acidental, o tal e qual. O teórico francês completa, ao reiterar o pioneirismo de Lumière, que “ele é aquele que mais se aproxima da conjunção ideal dos três momentos maiores dessa invenção: imaginar uma técnica, conceber o dispositivo no qual ela será eficaz, perceber o objetivo e vista do qual essa eficácia se exerce” (*idem*, p.30).

Aumont discorre então sobre a reação das primeiras plateias de Lumière, no decorrer de um certo ano que citamos anteriormente:

Pelo que lemos de tais reações, nos relatos da imprensa, o que sidera os espectadores e os críticos é, ainda e sempre, ao longo das projeções, uma única coisa: a profusão dos efeitos de realidade. Fala-se sempre da famosa reação dos espectadores de *A chegada de um trem à estação*, de seu pavor, de sua fuga desvairada: como lenda, essa história é perfeita (impressionante e exemplar); mas não passa de uma lenda, cujo vestígio real não encontramos em parte alguma. O que encontramos, em compensação, e aos borbotões ao longo do ano de 1896 são observações surpresas, incrédulas, extasiadas, alucinadas sobre outros efeitos, menos maciços, menos propícios à lenda, efeitos evanescentes, mas obstinados, sempre ali. (2004, p.31)

Percebemos que o ano de 1896 foi um ano que traz uma das tangências entre a linguagem quadrinística e a linguagem cinematográfica, não por um vínculo explícito, mas mesmo por uma espécie de revisitação *a posteriori*. A própria ação que realizamos aqui de unir em uma só reflexão momentos, personagens e atitudes tão díspares, em cantos diferentes do globo, com tecnologias e questões próprias de cenários particulares, é uma revisitação deliberada. É uma construção do presente sobre um passado.

Analisando, no entanto, as questões levantadas por Campos e Aumont, percebemos historicamente processos criativos de narrativas primordiais para ambas as linguagens, quadrinística e cinematográfica. De um lado, a construção de uma narrativa focada para o estabelecimento de um marco na História das HQs fincada na obra de Outcault. Do outro, o desenvolvimento de lendas em torno das reações advindas das primeiras plateias de Lumière. A criação de uma espécie de cosmogonia discursiva em torno de ambas as linguagens.

Sabemos que o cerne principal de nosso trabalho é a relação entre Quadrinho e Fotografia. Não estamos aqui com o interesse de afirmar que o Cinema é, de algum modo, uma melhoria da linguagem fotográfica. Nosso interesse é, única e exclusivamente, colocar em perspectiva as linguagens discursivamente vinculadas à ideia de índice e de ícone em períodos históricos diferentes, iniciando aqui com os trabalhos de Outcault e Lumière. A afirmação de Groensteen ajuda a nos colocar novamente no rumo da nossa discussão:

Mesmo que fotografia e filme sejam derivados do mesmo princípio da captura da realidade via ação da luz em uma superfície sensível, o advento do cinema não pode ser descrito como um enriquecimento da fotografia pelo acréscimo de movimento:

fotografia permanece o que era, e o cinema tomou seu próprio espaço, um novo espaço, no panorama das mídias.¹²⁰ (2013, p.69)

Voltando um pouco antes no tempo, antes de Outcault e Lumière, outro alinhamento histórico já se desenrolava entre as artes da narrativa gráfica e do registro da imagem. Campos sincroniza os trabalhos de Niépce, Rodolphe Töpffer (Figura 13) e Hercule Florence:

Naqueles dias de 1820, enquanto Töpffer rascunhava suas primeiras histórias em quadrinhos, o francês Joseph Nicéphore Niépce chegava perto de inventar a fotografia. Niépce conseguiu realizar a primeira foto em 1826 ou 1827 – ano da primeira versão de *Histoire de M. Vieux Bois* -, e o franco-brasileiro Hercule Florence inventou, em Campinas, não só um método mais evoluído de fotografar, mas a própria palavra “fotografia”, entre 1832 e 1833, ano da publicação de *M. Jabot*. (2015, p.244)

Figura 13: Trecho de *Histoire de M. Vieux Bois*. As primeiras versões da história foram esboçadas por Töpffer em 1927 e originalmente publicadas anos depois.



Fonte: TÖPFFER in FRANCK, 2013.

E é precisamente em mais um momento histórico interseccional entre as linguagens supracitadas e de grande profusão de experimentações que Thierry Smolderen aborda o Quadrinho e a Fotografia em seu livro *The Origins of Comics: from William Hogarth to Winsor McCay*, de 2014. Dessa vez, uma aproximação muito mais do que temporal.

¹²⁰ “Even if photography and film are both derived from the same principle of the capturing of reality via the action of light on a sensitive surface, the arrival of cinema cannot be described as an enrichment of photography by the addition of motion: photography remained what it was, and cinema took up its own place, a new place, in the media landscape.” (tradução nossa)

2.3.2 Anos 1880: A.B. Frost e Eadward Muybridge

Smolderen apresenta no capítulo *A.B. Frost and the Photographic Revolution* um apanhado da década de 1880 e como as experimentações fotográficas do período influenciaram os trabalhos de diversos artistas, inclusive do ponto de vista da depicção e da decupagem narrativa que até hoje influencia a produção em massa das HQs. O teórico belga afirma:

(...) os avanços tecnológicos na fotografia também foram sentidos em outras áreas: a fotografia instantânea transformou a forma como as pessoas olhavam o mundo em ação. As invenções de Eadward Muybridge e Étienne-Jules Marey, e posteriormente as de Thomas Edison e Louis e Auguste Lumière, iriam dar novos sentidos à ideia de ação progressiva. Nesse domínio, originalmente fincadas na arte retórica do ator e do orador, os modelos cronofotográficos e cinematográficos introduziram – pela primeira vez – a forte presunção da objetividade.¹²¹ (SMOLDEREN, 2014, p.119)

André Rouillé afirma que o desenvolvimento tecnológico, às vésperas do surgimento do Cinema, possibilitou experimentações que resultaram, entre outras novidades, na cronofotografia (2009, p.91), técnica que alinha imagens fotográficas captadas sucessivamente em intervalos iguais para, de certa forma, “descrever” um movimento, uma forma de acessar o “inconsciente óptico” dos movimentos, para usar termos benjaminianos. Para o Rouillé, a diminuição do tamanho dos aparatos e o barateamento dos químicos envolvidos no processo de produção da imagem, tornam o fazer fotográfico mais acessível a amadores e, conseqüentemente, ao experimentalismo:

Beneficiando-se de uma total liberdade de movimento, os corpos e as coisas não ficam mais paralisados em poses estáticas, preestabelecidas, convencionais. E o enquadramento deixa de ser uma espécie de registro de poses, para se transformar em operador de um processo de captação de fenômenos instáveis, imprevisíveis e aleatórios. O mundo dos acontecimentos substitui, assim, o mundo das coisas. E as formas mudam proporcionalmente, pois a composição geométrica, que orientava a ordenação do espaço da imagem, submete-se, a partir daí, à autoridade da composição temporal. (ROUILLÉ, 2009, p.91)

Segundo Smolderen, os cartunistas do período trouxeram imediatamente para seus trabalhos emulações das inovações do campo da obtenção de imagens por meios mecânicos (Figura 14), modelos imagéticos novos que vinham à tona e “podiam ser estilizados,

¹²¹ “(...) the technical advances in photography were also felt in other areas: instant photography transformed the way people looked at the world in action. The inventions of Eadward Muybridge and Étienne-Jules Marey, and later those of Thomas Edison and Louis and Auguste Lumière, would give new meaning to the idea of progressive action. In this domain, originally rooted in the rhetorical art of the actor and the speaker, chronophotographic and cinematographic models introduced—for the first time—a strong presumption of objectivity.” (tradução nossa)

deformados ou redirecionados de forma empírica e intuitiva para representar ação e movimento”¹²² (2014, p.120). Ação e movimento são dois dos objetivos procurados pelas experimentações cronofotográficas do período. Como afirma Rouillé:

A cronofotografia visualiza os corpos, isto é, por meio deles, procura os mecanismos do salto, do andar ou da corrida, e isto até à eliminação de suas formas. Os protocolos e as formas cronofotográficas são procedimentos de produção dos saberes. (...) A análise substitui a observação; as trajetórias geométricas, a imitação das aparências. (2009, p.121)

Campos afirma que, em especial, o desenhista Arthur Burdett Frost (figura 15), “já bem conhecido por suas ilustrações de livros – de Lewis Carroll, por exemplo -, percebeu que havia muito o que aprender com a fotografia” e que o artista estadunidense ficou “particularmente entusiasmado com as experiências de fotos de movimento realizadas por Eadweard Muybridge” (CAMPOS, 2015, p.244).

Figura 14: Detalhe de *Animal Locomotion: an Electro-Photographic Investigation of Connective Phases of Animal Movements*, de 1887.



Fonte: MUYBRIDGE in WOLFE, 2017.

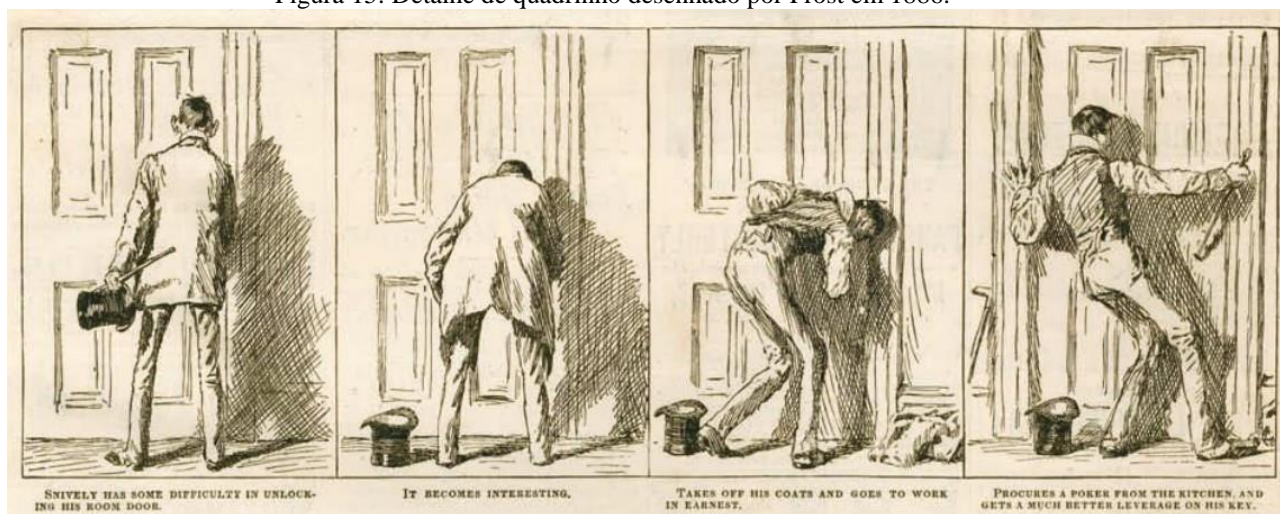
Sobre o trabalho de A.B. Frost, Smolderen afirma:

Sobretudo, suas histórias eram repletas de uma energia e vitalidade constantes raramente vistas anteriormente. Os quadinhos de Frost eram sempre sobre aceleração, momentos, choques e mudanças brutais de ritmo. Suas sequências dividem uma característica importante com as primeiras placas cronofotográficas de Muybridge:

¹²² “(...) could be stylized, deformed, or redirected in empirical and intuitive manners to represent action and movement”. (tradução nossa)

um interesse em tentar capturar no papel as curvas dinâmicas da espontaneidade, atividade natural.¹²³ (2014, p.122-123)

Figura 15: Detalhe de quadrinho desenhado por Frost em 1886.



Fonte: FROST in SMOLDEREN, 2014.

Smolderen afirma que, hoje, a narrativa quadrinística é vista quase sempre como uma “arte sem costuras que integra todas as escolhas táticas e racionais que alguém tem que realizar ao produzir um trabalho de forma realista e convincente”¹²⁴ (2014, p.129). Ou seja, a produção de uma HQ hoje revela que, desde antes de, de fato, se colocar a ponta do lápis no papel, já existe uma compreensão do artista de que a narrativa quadrinística vai se desenrolar em um certo tempo, em um certo espaço. Foi no período pré-cinematográfico, no entanto, a partir do trabalho de cartunistas que produziam seus primeiros desenhos que se conectavam de forma sequencial, que essa noção se desenvolveu.

Nos idos dos anos 1900, segundo Smolderen, os cartunistas começaram a perceber que seus trabalhos estavam influenciando uma outra crescente forma de produção narrativa em solo estadunidense. Thomas Edison e outros produtores de cinema estavam se inspirando nas tramas que os cartunistas estavam criando nos jornais da época para desenvolver seus curtas-metragens. Diante do aparecimento desses novos concorrentes no campo da narrativa visual, os cartunistas decidiram demarcar seu território, e a “forma mais efetiva de realizar isso foi adotando a grade muybridgeana como sua solução padrão”¹²⁵ (SMOLDEREN, 2014, p.132).

¹²³ “Above all, his stories are filled with a sustained energy and vitality rarely seen before. Frost’s comics are all about acceleration, momentum, shock, and brutal changes of rhythm. His sequences share an important trait with Muybridge’s first chronophotographic plates: an interest in trying to capture on paper the dynamic curves of spontaneous, natural activity”. (tradução nossa)

¹²⁴ “(...) a seamless craft that integrates all the tactful, rational choices one has to make to accomplish the job in a realistic and convincing manner”. (tradução nossa)

¹²⁵ “(...) most effective way to accomplish that was to adopt the Muybridgean grid as their default solution”. (tradução nossa)

Logo, a forma como as cronofotografias de Muybridge eram dispostas para apreciação se tornaram um formato que seria replicado, repensado e retomado por diversas vezes a partir dali. Smolderen finaliza o capítulo ao falar sobre o início do século XX e o uso dessa estratégia:

Nos primeiros anos do século, cartunistas adotaram de forma massiva essa solução nos suplementos coloridos dominicais. Em um período conquistado pela magia das imagens em movimento, essa foi uma declaração original e forte de identidade e prioridade. Se cartunistas iriam dividir um relacionamento simbiótico com a nascente indústria cinematográfica, essa era a maneira que iria acontecer: com cores vibrantes, um vívido lembrete do papel pioneiro que eles realizaram ao abrir esse novo território.¹²⁶ (2014, p.132)

Ao falar de Quadrinho, Desenho, Fotografia e pioneirismo, não podemos deixar de discutir o papel de duas obras importantes para o desenvolvimento de toda uma nova prática quadrinística, no caso, a de HQs autobiográficas, que tiveram, no ano de 1972, dois marcos em pontos diferentes do globo.

2.3.3 1972: *Vietnã, Spiegelman e Nakazawa*

Percebemos, no decorrer de nossas leituras, que o período de Guerra Fria é bastante relevante para o reposicionamento de importâncias entre imagens desenhadas e fotográficas diante do papel do relato. Se as perspectivas sobre a realidade mudam, os valores sobre as imagens dessa realidade também se movimentam diante dessas mudanças. Sontag é categórica em afirmar que a fotografia estática possui um impacto maior sobre as opiniões, desde que o cenário para uma mudança de perspectiva esteja instaurado. Ou seja, fotografias “não podem criar um posicionamento moral, mas podem reforçá-lo – e podem ajudar a construir um posicionamento nascente”¹²⁷ (SONTAG, 2015, p.13).

Hillary Chute, em seu livro *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics and Documentary Form* (2016) discute historicamente como desenhos, fotografias e vídeos foram usados como substância dos relatos de guerra e de trauma, e estipula que foi durante o período da Guerra Fria, especialmente com as imagens da Guerra do Vietnã, que tivemos uma mudança na ordem das coisas ao ponto do desenho retornar a um certo papel de importância na narrativa

¹²⁶ “In the early years of the century, cartoonists massively adopted this solution in the Sunday color supplements. In a period enthralled by the magic of moving pictures, it was a strong, original statement of identity and priority. If cartoonists were to share a symbiotic relationship with the nascent cinematographic industry, this was the way to go: in flying colors, with a vivid reminder of the leading role they had played in opening this new territory”. (tradução nossa)

¹²⁷ “(...) cannot create a moral position, but they can reinforce one—and can help build a nascent one.” (tradução nossa)

de conflitos internacionais, papel que havia sido tirado dele desde a maior assimilação das imagens fotográficas nos jornais nos idos dos anos 1940, período de Segunda Guerra Mundial. Chute afirma:

Existem fotografias conhecidas da Guerra da Crimeia, (...) mais notadamente a controversa “Vale da Sombra da Morte” de um dos primeiros fotógrafos de guerra, Roger Fenton, de 1855, na qual é mostrada uma estrada em Sebastopol destruída por bolas de canhões. Mas por mais ou menos cinquenta anos artistas providenciaram as depicções iniciais de guerra devido à eficiência do desenho, especialmente no campo de batalha. Carregar equipamentos fotográficos quando requisitado era possível mas não eficaz.¹²⁸ (2016, p.64)

Figura 16: *The Valley of the Shadow of Death.*



Fonte: FENTON, 1855.

Para que desenhos fossem amplamente aceitos como recursos para a composição de relatos, seria preciso que os discursos articulados nesse período conseguissem assimilar o caráter representativo das imagens desenhadas como algo que, de alguma forma, tocasse essa

¹²⁸ “Celebrated photographs exist of the Crimean War, too, most notably early war photographer Roger Fenton’s controversial “The Valley of the Shadow of Death,” from 1855, which shows a road in Sebastopol littered with cannonballs. But for roughly fifty years artists provided the primary visual depictions of war because of the efficiency of drawing, especially on the battlefield. Carrying the equipment that photography then required was possible but not optimal.” (tradução nossa)

realidade a qual aquelas linhas e traços procuravam (re)montar. Discursos que mudaram consideravelmente após a assimilação das imagens fotográficas e que, hoje em dia, articulam-se novamente, de formas próprias, com as imagens digitais. Chute inclusive traz em seu livro a teoria de Akira Mizuta Lippit para contemplar a importância que o desenho, esse ato tão antigo quanto a humanidade, tem em relação à ultratecnologização dos equipamentos de registro desenvolvidos durante os períodos de conflito mundiais. A autora aponta o cerne do pensamento de Lippit a partir da bomba atômica:

Akira Mizuta Lippit compreende as explosões atômicas em Hiroshima e Nagasaki como “câmeras massivas” e por sua vez sugere que “as vítimas da sala escura atômica podem ser vistas como efeitos fotográficos”. Em *Atomic Lights (Shadow Optics)*, Lippit afirma, “O bombardeamento atômico de Hiroshima e Nagasaki em 1945 iniciou uma nova fenomenologia da inscrição (...). Esse foi um evento gráfico singular, um evento constituído graficamente, que colocou em crise a lógica gráfica (...). A irradiação atômica pode ser vista como criadora de um novo tipo de fotografia violenta diretamente na superfície do corpo humano”. A bomba atômica funcionou como uma câmera, um documentário; ela iniciou um método de alta tecnologia e uma prática devastadora da inscrição documental. Não pode existir nenhuma “fotografia autêntica da guerra atômica”, sugere Lippit, porque “as próprias explosões foram uma forma de fotografia total, testando a visibilidade do visual”¹²⁹. (CHUTE, 2016, p.136)

As imagens amplamente conhecidas das sombras, signos indiciais, como a única espécie de registros que sobraram de alguns habitantes de Hiroshima e Nagasaki após a explosão é importante para a compreensão desse incidente como, além de político, ético, cultural, filosófico e sociológico, também dotado de uma dimensão gráfica. Anos depois, devido a toda essa profusão tecnológica de criação de imagens indiciais, o desenho voltaria a conquistar o seu papel de relator de conflitos, muito devido à inundação de imagens indiciais pelos meios eletrônicos de difusão, segundo Chute. A autora afirma que o “mundo era monopolizado pela Guerra do Vietnã e imerso em seu fluxo de imagens televisivas, como seu apelido americano de 'guerra da sala de estar' indica (um crítico televisivo do *The New Yorker*, Michael Arlen, cunhou o termo em 1966)”¹³⁰ (2016, p.112). Em resumo:

¹²⁹ “Akira Mizuta Lippit understands the atomic blasts in Hiroshima and Nagasaki to be 'massive cameras', and in turn he suggests how 'the victims of this dark atomic room can be seen as photographic effects'. In *Atomic Light (Shadow Optics)*, Lippit argues, 'The atomic bombing of Hiroshima and Nagasaki in 1945 initiated a new phenomenology of inscription... [This was] a singularly graphic event, an event constituted graphically, which put into crisis the logic of the graphic... Atomic irradiation can be seen as having created a type of violent photography directly onto the surfaces of the human body'. The atomic bomb functioned as a camera, a documentarian; it enacted a high- technology method and devastating practice of documentary inscription. There can be no 'authentic photography of atomic war', Lippit suggests, because 'the bombings themselves were a form of total photography, testing the very visibility of the visual'.” (tradução nossa)

¹³⁰ “(...) world was engrossed by the Vietnam War and immersed in its stream of televisual images, as its American moniker the 'living- room war' indicates (a television critic for *The New Yorker*, Michael Arlen, coined the term in 1966)”. (tradução nossa)

Nós podemos entender o retorno do *desenho que conta*, a re-ascensão e expansão criativa do desenho manual no nosso mundo contemporâneo, em contrapartida ao pano de fundo dessa saturação da objetividade mecânica e dos discursos de poder tecnológico que moldaram a era atômica.¹³¹ (CHUTE, 2016, p.112, grifo da própria autora)

Para Sontag, esse período também serve como demonstração da força da imagem estática em detrimento da imagem televisiva, ao afirmar que fotografias “são mais memoráveis que imagens em movimento” (2005, p.13), e apresenta uma fotografia (Figura 17) e uma data que nos são de muita importância:

Televisão é um fluxo de imagens semi-selecionadas, cada uma cancelando a sua predecessora. Cada fotografia estática é um momento privilegiado transformado em um objeto fino que alguém pode manter e olhar para ela novamente. Fotografias como aquela que foi capa de muitos jornais em 1972 – uma criança sul-vietnamita nua pulverizada por napalm americano, correndo por uma estrada em direção à câmera, seus braços abertos, gritando de dor – provavelmente fez mais para aumentar a repulsa pública contra a guerra que uma centena de horas de barbáries televisionadas.¹³² (2005, p. 13)

Figura 17: A foto da então menina Phan Ti Kim Phuc, conhecida como “Napalm Girl”, foi tirada por Nick Ut em 1972, após o vilarejo onde ela morava ser bombardeado pelo exército estadunidense.



Fonte: UT, 1972.

¹³¹ “We can understand the return to *drawing to tell*, the reemergence and creative expansion in our contemporary world of the power of the hand-drawn image, against the backdrop of this saturation of mechanical objectivity and the discourses of technological power that shaped the atomic age”. (tradução nossa)

¹³² “Television is a stream of underselected images, each of which cancels its predecessor. Each still photograph is a privileged moment, turned into a slim object that one can keep and look at again. Photographs like the one that made the front page of most newspapers in the world in 1972—a naked South Vietnamese child just sprayed by American napalm, running down a highway toward the camera, her arms open, screaming with pain—probably did more to increase the public revulsion against the war than a hundred hours of televised barbarities”. (tradução nossa)

1972, o ano em que a foto da criança sul-vietnamita tornou-se uma imagem-chave para a propaganda anti-guerra, é precisamente o ano que Hillary Chute aponta como o momento em que os quadrinhos se tornaram uma potência linguística para narrativas de cunho histórico, como plataforma de discussão e exposição de relatos de guerra. A autora aponta duas obras como pioneiras nesse sentido, ambas lançadas em pontos diferentes do mundo no mesmo ano.

Esse livro propõe 1972 como o momento crucial da emergência dos quadrinhos como uma forma de testemunho de guerra e devastação histórica. Nesse ano, alguns dos trabalhos pioneiros de não-ficção em quadrinhos emergiram de diferentes “lados” da Segunda Guerra Mundial: o trabalho devastador de Keiji Nakazawa, sobrevivente de Hiroshima, o “mangá sobre bomba atômica” *Ore Wa Mita* – ou *I Saw It* (*Eu Vi Isso*), (...) - e o fundamental primeiro quadrinho de *Maus*, de Art Spiegelman, sobre a sua família de imigrantes sobrevivente dos campos de extermínio da Polônia.¹³³ (CHUTE, 2016, p.111)

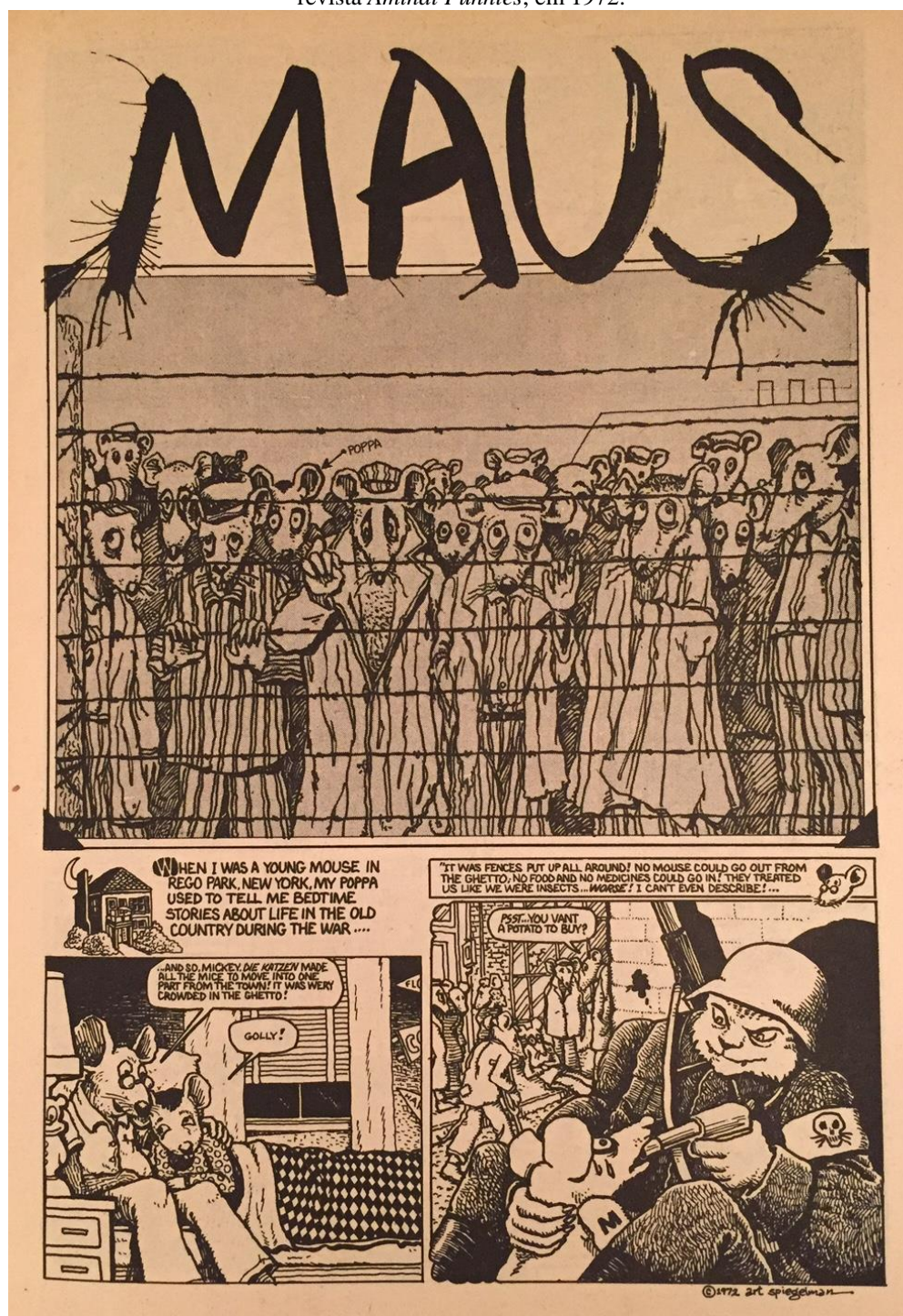
Figura 18: Trecho de *I Saw It* (*Ore Wa Mita*), de Keiji Nakazawa, lançada originalmente em 1972. O mangá narra as memórias do autor sobre o bombardeio ao Japão em um retrospecto a partir da morte de sua mãe. A radiação das bombas fragilizou o corpo de sua mãe ao ponto de não sobrar nenhum osso no processo de cremação, desencadeando o interesse do autor em recontar suas memórias.



Fonte: NAKAZAWA in GLEASON, 2012.

¹³³ “This book proposes 1972 as the crucial moment for the global emergence of comics as a form of bearing witness to war and historical devastation. In this year, some of the earliest works of nonfiction comics emerge from different ‘sides’ of World War II: Hiroshima survivor Keiji Nakazawa’s groundbreaking work of ‘atomic bomb manga’, the comic book *Ore Wa Mita*— or *I Saw It*, a title that explicitly evokes Goya’s famous caption in his *Disasters of War* series— and Art Spiegelman’s pivotal first ‘*Maus*’ comic, about his immigrant family’s survival of Poland’s death camps.

Figura 19: A primeira versão de Maus consistia em três páginas desenhadas por Art Spiegelman publicadas na revista *Aminal Funnies*, em 1972.



Fonte: SPIELGELMAN in HOUGHTON LIBRARY BLOG, 2017.

O desenho manual, antigo, ancestral, posiciona-se no campo das produções de imagens nesse período de guerras então como um contraponto às supertecnologias de imagens mecânicas. Mais do que um outro olhar do campo político, chega a ser uma forma de colocar no papel os corpos que, como Lippet e Chute afirmam, foram apagados pela própria intensidade da força fotográfica impulsionada pela evolução desenfreada dos equipamentos. Uma

“tecnologia primitiva deliberada que opera como uma contrainscrição e uma contravisualidade, o jeito quadrinístico significa o corpóreo no ato de fazer marcas em detrimento da técnica de corpos marcados e vaporizados pela luz das bombas”¹³⁴ (CHUTE, 2016, p.136). Uma tecnologia primitiva que dá voz, sentimento e subjetividade às imagens ultraobjetivas em profusão antisséptica da supertecnologia de difusão de imagens de conflitos armados. Esse é basicamente o caminho que pavimenta historicamente as relações que se conectam ao nosso trabalho.

O que *Maus*, *Ore Wa Mita* e diversos outros trabalhos que lidam com a morte, com o trauma e com as memórias, fazem é colocar em destaque um dos procedimentos mais rústicos e tradicionais da produção de imagens em diálogo com um dos mais evoluídos. Se a escrita da luz envolve também um apagamento, o desenho vem como um processo demiúrgico que recoloca no mundo os corpos que outrora esvaneceram.

2.4 As narrativas do real

Por diversas vezes neste trabalho, o termo “histórias reais” ou derivados foi evitado. Acreditamos que, antes de tratar sobre obras que trazem a narrativa de um fato, é preciso imaginar que o próprio ato de narrar já é, por si, uma espécie de ficcionalização dos acontecimentos. O estudo de Luiz Gonzaga Motta (2013) se mostra grande apoio para estas reflexões em um primeiro momento.

No livro *Análise Crítica da Narrativa* (2013), Motta se dedica a instituir um pensamento sobre a narratologia, dedicando momentos para falar tanto sobre as narrativas ficcionais quanto sobre as fáticas. Nessas últimas, sua lente de aumento acaba por se dedicar em certa parte do livro ao relato jornalístico, abordagem que pode ser relevante para esta pesquisa, já que parte dos trabalhos do *corpus* são reportagens ou narrativas que dialogam com o método jornalístico de obtenção de informações.

Dito isso, Motta chega a bifurcar as particularidades da ficção e das narrativas factuais. Para ele, “o que distingue a narrativa ficcional da narrativa de realidade é a vontade de sentido que se estabelece entre os interlocutores na relação comunicativa, o protocolo relativo da veridicção” (2013, p.39). O autor continua, ao discutir sobre a pré-disposição estilística de narrativas que se propõem factíveis:

¹³⁴ “(...) deliberately primitive technology that operates as a countermarking and countervisuality, its comics form signifies the bodily in the act of making marks against the techne of bodies marked and vaporized by the bomb’s light.” (tradução nossa)

Se o desejo é traduzir fielmente o real, o narrador organiza natural e espontaneamente sua narrativa de maneira dessubjetivada, aproxima seu discurso do referente com a finalidade de convencer o destinatário que está relatando a verdade, relatando o mundo tal qual ele é. A narrativa se configura em uma linguagem referencializada, objetivada, com farto uso de citações, números, estatísticas, dêiticos, referências espaço-temporais, artigos definidos, etc., produzindo então uma coerência referenciada. O leitor entra natural e espontaneamente nessa mesma sintonia, conforme o desejo do narrador e o seu próprio, e juntos coconstroem um mundo real. O mundo existe lá fora, mas não é o mundo *per se* que é objetivo: é a linguagem que é organizada de maneira objetivada, dessubjetivando-se por vontade dos interlocutores, desprovendo-se da contaminação subjetiva do poético. Através de um contrato cognitivo, os interlocutores se põem de acordo e assim coconstroem um mundo real verdadeiro. (2013, p.39)

Concordamos até certo ponto com Motta. A referencialidade da narrativa é ponto central de basicamente toda narrativa quadrinística que se propõe como real que conhecemos. No entanto, a questão da dessubjetivação proposta pelo autor foge um pouco de grande parte dos exemplos contemporâneos. O próprio ponto que levantamos do desenho como interpretação já corrobora com uma nova ideia de representar a realidade, uma representação, talvez e também, poética. Hillary Chute aponta isso ao afirmar que narrativas quadrinísticas, “que chamam a atenção pela manufatura de histórias e historiografias – sugerem que precisão não é o oposto de invenção criativa” (2016, p.2).

Também tratando da relação entre artista e leitor, David Carrier afirma que o interesse principal do artista é levar o espectador a elaborar uma hipótese sobre o que ele retratou. “Se esse processo for um sucesso, a hipótese do espectador se alinha com a intenção do artista, e aquele leitor vê ilusionisticamente representado o que o artista desejava retratar” (CARRIER, 2009, p.107). Logo, seja por meio de uma caricatura ou de uma foto, a pretensão do autor é fazer com que o leitor entenda o que ele quis que fosse entendido. Logo, realidade e objetividade nem sempre se complementariam já que o real, por muitas vezes (talvez todas), não é objetivo. Para Motta:

O real, portanto, é o efeito produzido pelo discurso, compactuado pelo narrador e o receptor. O leitor ou ouvinte entra nessa relação com um tipo semelhante de intenção e desejo: ele quer saber a verdade e acredita, por razão de autoridade e hierarquia, que o seu interlocutor tem legitimidade para discernir a verdade, e confia que ele vai lhe contar a verdade. Estabelece-se, então, o protocolo de veridicção. (2013, p.39-40)

Isso dialoga com a teoria de Philippe Lejeune, que por sua vez se dedica a explorar as questões características das produções literárias autobiográficas, que, para o autor, fazem parte de “um gênero contratual” (1994, p.85). Talvez o conceito mais famoso da produção teórica de Lejeune seja o de “pacto autobiográfico”, um contrato que resulta de diferentes

elementos que envolvem leitor e escritor e que não são necessariamente somente externos ou internos à obra, mas que se desenvolvem no meio dessas forças. Como afirma Lejeune:

A problemática da autobiografia que propus aqui não está baseada em uma relação, estabelecida desde fora, entre o extratextual e o texto, pois tal relação só poderia versar sobre o parecido e não provaria nada. Tampouco está fundada em uma análise interna do funcionamento do texto, da estrutura ou dos aspectos do texto publicado, mas sobre uma análise, em aspecto global, da *publicação*, do contrato implícito ou explícito proposto pelo *autor ao leitor*, contrato que determina o modo de leitura do texto e que engendra os efeitos que, atribuídos ao texto, parece-nos que o definem como autobiográfico.¹³⁵ (1994, p.86, grifos no original)

Para Lejeune, portanto, a análise sobre esse pacto só pode ser feita na “relação *publicação/publicado*, a qual seria paralela, no plano do texto impresso, à relação *enunciação/enunciado* no plano da comunicação oral”¹³⁶ (1994, p.86, grifos no original). E essa relação não nasceu pronta. Assim como a relação da sociedade com as imagens desenhadas e fotográficas, a relação com as histórias propostas como reais também se desenvolveu com o tempo. Mais do que um contrato, no sentido concreto da palavra, existe a criação de um efeito contratual que envolve modos de escrita e modos de leitura (*idem*, 1994, p.87).

As produções autobiográficas e o seu fundamento como narrativas que se propõem como factuais se alinham a todas as outras produções linguísticas que têm essa intenção, e esse movimento também se sincroniza à própria visão que construímos do que é o real hoje em dia. É um jogo de forças. Fotografia, Desenhos, Quadrinhos, autobiografias, biografias e reportagens navegam no barco dos discursos sobre esse rio, por vezes revoltos, do que é a realidade e, conseqüentemente, do que são suas representações.

Cirne chega a discutir sobre as fotos dentro de uma HQ, ao tratar e refletir sobre a possibilidade de existir uma espécie de quadrinho-documentário, e afirma que esse artifício pode ser tratado como ilusão que podemos aceitar desde que saibamos “que se trata de uma ilusão que se pretende real” (2002, p.10). Ou seja:

Para efeito didático, seja educacional, seja político-panfletário, alguns elementos fotográficos, por analogia semiótica, podem ser incorporados a este ou aquele desenho como parte de um todo sequencial, podendo criar uma dada “ilusão quadrinhística”. O fato de ser uma “ilusão” por certo não diminuirá a sua força didática, se os seus

¹³⁵ “La problemática de la autobiografía que he propuesto aquí no está basada en una relación, establecida desde afuera, entre lo extratextual y el texto, pues tal relación sólo podría versar sobre el parecido y no probaría nada. Tampoco está fundada en un análisis interno del texto publicado, sino sobre un análisis, en el aspecto global de la *publicación*, del contrato implícito o explícito propuesto por el *autor al lector*, contrato que determina el modo de lectura del texto y que engendra los efectos que, atribuido al texto, nos parece que lo definen como autobiográfico.” (tradução nossa, grifos no original)

¹³⁶ “(...) relación *publicación/publicado*, la cual sería paralela, en el plano de texto impreso, a la relación *enunciación/enunciado* en el plano de la comunicación oral”. (tradução nossa, grifos no original)

objetos gráficos e políticos estiverem resolvidos estruturalmente. O quadrinho-documentário, assim, existirá como uma “ilusão” que, mais do que um discurso quadrinhístico propriamente dito, se quer um discurso voltado para a politicidade de seus conteúdos explícitos e implícitos. (CIRNE, 2002, p.10)

No campo dos quadrinhos, a realidade desenhada pode dar vazão a depicções que representem sentimentos impossíveis de serem vistos de forma dêitica, factível, documental, como a tensão explicitada por meio do desenho de um rinoceronte (Figura 20) em *Pílulas Azuis*, de Frederik Peeters (2015) ou a estilização obscura do maníaco (Figura 21) que é alvo da reportagem de Talles Rodrigues em *Pânico no José Walter* (2014). A liberdade poética do desenho traz a capacidade de se atingir e de se representar realidades qualitativas para além do efeito de realidade quantitativa do documental, discurso fortemente atrelado historicamente à Fotografia, por mais que um aspecto se sirva do outro sempre para compor uma narrativa factual, caso seja de interesse do artista. Chute alerta sobre essa característica da linguagem quadrinística:

Funcionando notavelmente em dois registros narrativos diferentes, a forma verbovisual dos quadrinhos expande o alcance do documental, recordando fatos enquanto também questiona o próprio projeto do que significa documentar, arquivar, inscrever. Colocando os discursos visual e verbal um contra o outro, os quadrinhos chamam a atenção para suas virtudes e suas fricções, enfatizando a questão sobre o que conta como evidência. (O conceito de “evidência”, como “fato” ou “prova”, tem valores específicos para diferentes disciplinas e um longo histórico; em um ponto de vista do lugar comum, como aponta Lorraine Daston, evidência indica “fatos com significância”).¹³⁷ (2016, p.7)

Essas evidências, esses “fatos com significância”, se tornam elementos na mão do narrador ou, no caso dos quadrinhos, do artrólogo. Motta afirma que, como “nenhuma história pode ser contada na íntegra, o discurso não traduz a realidade, conta a realidade, uma versão da realidade, e os sujeitos do relato são sujeitos do discurso” (2013, p.191). A partir do que já discutimos, essa realidade se torna uma versão ao se adequar à artrologia restrita e à geral, passando conseqüentemente pelo processo de decupagem e de *layout*. O real se transforma em fonte para criação diegética e para composição visual, quadro a quadro, página a página.

A partir de sua sintaxe espacial, os quadrinhos oferecem oportunidades para se pressionar noções tradicionais de cronologia, linearidade e causalidade – assim como

¹³⁷ Functioning conspicuously in two different narrative registers, the word-and-image form of comics expands the reach of documentary, recording facts while also questioning the very project of what it means to document, to archive, to inscribe. Pitting visual and verbal discourses against each other, comics calls attention to their virtues and to their friction, highlighting the issue of what counts as evidence. (The concept of “evidence,” as with “fact” and “proof,” has discipline-specific valences and a long history; in one commonplace view, as Lorraine Daston points out, evidence indicates “facts with significance”). (tradução nossa)

na ideia de que 'história' pode ser de alguma forma um discurso fechado ou uma simples progressão. (...) o foco nos quadrinhos revela uma forma que é profundamente enraizada na especificidade do meio como uma fonte de significância cultural, estética e política.¹³⁸ (CHUTE, 2016, p.4)

Figura 20: Detalhe de *Pílulas Azuis*, autobiografia desenhada pelo suíço Frederik Peeters. Na imagem, o rinoceronte aparece dentro de uma sala de consulta após uma revelação importante ser apresentada na história, uma representação externa de um sentimento interno aos personagens.



Fonte: PEETERS, 2015.

Figura 21: Detalhe de *Pânico no José Walter*. A imagem mostra a depicção escolhida pelo autor para representar o personagem Cortabundas em grande parte da trama.



Fonte: RODRIGUES, 2014.

¹³⁸ “Through its spatial syntax, comics offers opportunities to place pressure on traditional notions of chronology, linearity, and causality—as well as on the idea that “history” can ever be a closed discourse, or a simply progressive one. (...) attention to comics reveals a form that is deeply rooted in the specificity of its medium as a source of cultural, aesthetic, and political significance.” (tradução nossa)

Outro elemento importante da narrativa é a figura do personagem, um construto discursivo que junto com outros construtos impulsionam os fatos da trama. Motta afirma que “em todas as narrativas, mesmo nas narrativas fáticas, não estamos nos referindo a pessoas reais, mas a personagens, figuras fabricadas pelo discurso” (2013, p.188). Na maior parte das histórias em quadrinhos, esse personagem é prioritariamente visual, por mais que o verbo o acompanhe nas palavras vinculadas a ele por meio de balões de fala ou caixas de texto. Ele é um construto cujas peças são imagens e palavras dispostas tanto na linearidade da narrativa quanto na justaposição dos elementos gráficos. Afinal, “a realidade que pressupomos verídica é continuamente construída” (MOTTA, 2013, p.192). Nas HQs, esse personagem é a junção de todas as imagens e palavras que o representam e o envolvem, é uma forma que é reiterada a cada novo desenho, a cada nova palavra, ou, em alguns dos casos, a cada nova fotografia.

Nas HQs que possuem fotografias dentro de si, os personagens também são construídos por rastros da realidade, índices de uma existência, são planejados e montados, seres híbridos de índices e ícones, versões que passeiam pelos campos das imagens artesanais, pelas paragens das imagens mecânicas e pelas planícies das imagens sintéticas. Diegeticamente, o personagem sai da prisão momentânea da fotografia para andar na narrativa desenhada, enquanto, com o passar dos quadros, retorna à foto como se dissesse “eu estive nesse local, nesse momento”. Gráficamente, na página, o personagem é fragmentado em pedaços tão impressos pela máquina quanto construídos pela mão. Os quadrinhos são uma linguagem que “se direciona para as preocupações do documentário em sua mais fundamental operação sintática, a de enquadrar momentos do tempo e mapear corpos no espaço”¹³⁹ (CHUTE, 2016, p.16).

2.4.1 A busca pela autenticidade

Durante nossa pesquisa, deparamo-nos com uma tendência nas discussões sobre a relação entre Quadrinho e narrativas do real na contemporaneidade: a constante elaboração de argumentos em torno do conceito de autenticidade. A ideia de uma “história real” passa, nas discussões atuais, a dar espaço à concepção de uma “história autêntica”, o que revela uma série de questões em torno dessa realidade tocada pelas fotografias, pelos desenhos e pelos quadrinhos. No fim das contas, seria a aceitação de que a ideia de uma realidade possível de ser representada é uma busca sem fundamento.

¹³⁹ “(...) addresses itself to the concerns of documentary in its most fundamental syntactical operation, of framing moments of time and mapping bodies in space.” (tradução nossa)

Podemos encontrar discussões sobre HQs e autenticidade em diversos artigos (BEATY, 2009; ERNST, 2015; RÜGGEMEIER, 2016; ZOUVI, 2016; WEBER, RALL, 2017) e livros (EL REFAIE, 2012; CHUTE, 2014), produções essas que dialogam sobre diversas perspectivas das narrativas do real, tais como reportagens, biografias e autobiografias em quadrinhos. No entanto, todos esses se interseccionam em um ponto: a relação entre essas obras e a realidade, e a autenticidade como um movimento mediador entre essas diversas questões.

Parte desse foco no que é autêntico se alinha ao crescente movimento de artistas em busca de legitimidade a partir de suas produções quadrinísticas. Isso perpassa, por exemplo, pelas produções cada vez mais consolidadas de narrativas autobiográficas em quadrinhos, um marco construído nos últimos anos com o intuito de se afastar das narrativas ficcionais e fantásticas pelas quais os quadrinhos são amplamente conhecidos pelo senso comum. Segundo Bart Beaty:

Assim sendo, a autobiografia se torna uma forma que coloca em primeiro plano tanto o realismo (como oposição às tradições de fantasia) e a percepção do autor como um artista demandando legitimidade (em contraste à imagem do cartunista como um mercenário cultural escravizado para produção de produtos midiáticos de massa). No campo da produção contemporânea de quadrinhos, a autobiografia agarra a promessa de elevar a legitimidade, tanto do artista quanto do meio.¹⁴⁰ (2009, p.229-230).

Seria desses embates discursivos, repleto de juízos de valor e cuja legitimidade se confundiria de forma equivocada à pretensão artística de uma busca por uma narrativa mais fundada na realidade do artista, que fortalecer-se-ia o conceito de autenticidade, uma forma de apreensão e de representação dos fatos que pressupõe uma espécie de honestidade diante do que é narrado/mostrado. A autenticidade seria uma outra forma de alinhamento entre objetividade e subjetividade. De fato, tentar definir uma conclusão definitiva do que é autêntico é um jogo perdido. Como afirma El Refaie, “o valor de verdade de uma dada configuração depende de como a realidade é definida pelo grupo social para o qual a representação é dirigida”¹⁴¹ (2012, p.153). Como afirmam Wibke Weber e Hans-Martin Rall ao falar sobre jornalismo em quadrinhos:

Se objetividade significa estar distante da verdade e reportar os fatos de forma precisa,

¹⁴⁰ “Autobiography, therefore, becomes a mode which foregrounds both realism (as opposed to the traditions of fantasy) and the sense of the author as an artist demanding legitimacy (in contrast to the view of the cartoonist as a cultural hack slaving away to turn out mass-mediated product). In the field of contemporary comic book production, autobiography holds a promise to elevate the legitimacy of both the medium and the artist.” (tradução nossa)

¹⁴¹ “(...) truth value of a given configuration depends on how reality is defined by the social group for which a representation is intended”. (tradução nossa)

nesse sentido jornalistas de quadrinhos se esforçam para serem objetivos. Se objetividade significa ser desapassionado e imparcial, então o jornalismo em quadrinhos não preenche esse requisito.¹⁴² (2017, p.3).

No campo do jornalismo em quadrinhos, segundo Weber e Rall, “um procedimento comum é o de unir autenticidade à precisão, à credibilidade, à fidedignidade e à veracidade”¹⁴³ (2017, p.5). Essa múltipla união de diferentes conceitos faz da consolidação da autenticidade não um processo dessubjetivado, pelo contrário: envolve um movimento de honestidade, de aceitação da subjetividade, inclusive com a representação da experiência do sujeito produtor da narrativa. Criar ares de autenticidade, portanto, pressupõe “dois polos antitéticos: transmitir fatos de forma precisa e transmitir o que pessoas veem, ouvem e experienciam em suas comunidade”¹⁴⁴ (WEBER; RALL, 2017, p.5). Portanto, “ser autêntico não é sobre ser o mais verdadeiro possível para um eu interior coerente e estável; ao invés disso, é algo que é performado de forma mais ou menos convincente e aceito ou rejeitado por uma audiência”¹⁴⁵ (EL REFAIE, 2012, p.138).

Podemos enfatizar, a partir da reflexão de El Refaie, um apontamento importante para a compreensão do conceito de autenticidade na produção de qualquer linguagem artística que se propõe a narrar ou a mostrar algo pretensamente factual: a ideia de performance. Por não ser dada *a priori*, e por ser resultado de uma série de articulações linguísticas, a autenticidade só pode ser pensada como efeito. Ou seja, em qualquer linguagem, a autenticidade é performada. Weber e Rall, ao discutir sobre o jornalismo em quadrinhos, mas cujas reflexões podem se estender também a biografias e autobiografias, afirmam que existe um paradoxo pois “autenticidade no jornalismo é sempre uma autenticidade mediada baseada na mídia, e a realidade transmitida na mídia é sempre construída, manipulada ou mesmo falseada”¹⁴⁶ (2017, p.5-6). A partir desse ponto, os autores apontam que, ao falar sobre autenticidade, “em nosso contexto, é mais apropriado falar de um efeito de autenticidade ou *ilusão de autenticidade*”¹⁴⁷

¹⁴² “If objectivity means being far to the truth and reporting facts accurately, in this sense comics journalists strive for objectivity. If objectivity means being unbiased and impartial, then comics journalism does not fulfil this criterion.” (tradução nossa)

¹⁴³ “(...) a common procedure is to link authenticity to accuracy, credibility, trustworthiness and truthfulness”. (tradução nossa)

¹⁴⁴ “(...) two antithetical poles: conveying facts accurately and conveying what people see, hear and experience in their communities”. (tradução nossa)

¹⁴⁵ “(...) being authentic is not about being as true as possible to a coherent and stable inner self; rather, it is something that is performed more or less convincingly and either accepted or rejected by an audience”. (tradução nossa)

¹⁴⁶ “(...) authenticity in journalism is always a mediated authenticity based on media, and the conveyed reality in the media is always constructed, manipulated or even faked”. (tradução nossa)

¹⁴⁷ “(...) in our context, it is more appropriate to speak of the effect of authenticity or *authenticity illusion*”. (tradução nossa)

(WEBER; RALL, 2017, p.6, grifo no original). Para André Rouillé, por “mais paradoxal que possa parecer, o verdadeiro é uma produção mágica” (2009, p.62). Ele continua afirmando que a “imagem faz apelo à convicção do espectador como o tribunal faz à convicção do juiz” e que o “documento precisa menos de semelhança, ou de exatidão, do que de convicção” (*idem*).

Esse efeito de autenticidade não é característica própria apenas das narrativas que se propõem como realidade. A ficção também pode articular elementos que compõem uma espécie de verniz de realidade, ou melhor, de realismo. Autobiografias, biografias e obras de jornalismo em quadrinhos empregam diferentes estratégias, no campo da visualidade, para se consolidarem como histórias em quadrinhos autênticas. Weber e Rall chegam a pontuar algumas:

A fim de garantir que suas reportagens sejam percebidas como não-ficcionais, sérias, autênticas e portanto confiáveis, os jornalistas-quadrinistas usam diferentes estratégias de autenticação visuais. (1) Autenticação por meio da presença do jornalista, mostrando o trabalho do jornalista como uma testemunha visual e um entrevistador. (2) Autenticação por meio de semelhança física: mostrando que o desenho não é ficção, mas se assemelhando a pessoas reais e localidades ao prover evidência fotográfica. (3) Autenticação por meio de dispositivos estilísticos visuais ao escolher uma estética visual que diferencia seu trabalho de quadrinhos ficcionais, referenciando material fotográfico ou desenhando diretamente do local. (4) Autenticação por meio de evidência documental ao prover documentos originais e caixas de texto com fatos que são relevantes para o tópico. (5) Autenticação por meio de uma meta-história: a história que evidencia o processo de produção, os métodos de pesquisa, as fontes e a opinião do jornalista.”¹⁴⁸ (2017, p.15)

No presente trabalho, já demonstramos as dificuldades e possíveis falhas resultantes de qualquer tentativa de definir completamente as possibilidades estratégicas articuladas por artistas de todo o mundo para conseguir criar os mais diversos efeitos, inclusive o de autenticidade. Portanto, as categorias propostas por Weber e Rall, assim como as que posteriormente iremos apresentar sobre as relações entre desenhos e fotografias em histórias em quadrinhos, podem não ser as únicas possíveis diante da infinidade de elementos potenciais a cada HQ nova que vem ao mundo, mas nos ajudam a compreender um movimento claro: reportagens, autobiografias, biografias e quaisquer outras narrativas que se propõem como reais

¹⁴⁸ “In other to ensure that their reporting is perceived as non-fictional, serious, authentic, and therefore reliable, the comics journalists use diferente visual authentication strategies. (1) Authentication through the journalist’s presence showing the journalist at work as an eye witness and as an interviewer. (2) Authentication through physical resemblance: showing that the drawings are not fiction, but resemble the real-life people and location by providing photographic evidence. (3) Authentication through visual stylistic devices by choosing a visual aesthetic, which differentiates their work from fictional comics, referencing photographic material, and sketching directly on location. (4) Authentication through documentar evidence by providing original documents and fact boxes that are relevant to the subject. (5) authentication through the meta-story: the story that discloses the production process, the research methods, the sources, and the opinion of the journalist.” (tradução nossa)

têm um propósito. E esse propósito é precisamente o de fazer acreditar. Acreditar que aquilo que é narrado é, em alguma instância, tocado pela realidade. Como afirma El Refaie:

(...) todo quadrinho autobiográfico tem um propósito persuasivo. Alguns trabalhos são produzidos inicialmente como uma forma de auto-expressão ou auto-terapia, mas uma vez que o autor decide publicar sua *graphic memoir*¹⁴⁹, ela se torna uma forma deliberada de comunicação que procura envolver leitores e produzir uma espécie de resposta neles, seja ela compaixão, compreensão, respeito ou simplesmente entretenimento.¹⁵⁰ (2012, 179)

Chute, por sua vez, enfatiza o desenho como uma forma potente de documentar o mundo. Ela afirma que a “inclinação dos quadrinhos para documentar, para serem jornalísticos, reside em parte na expansão de perspectiva habilitada pelo desenho”¹⁵¹ (2016, p.208). A autora completa afirmando que quadrinhos “trazem para a superfície narrativa perspectivas em primeira e em terceira pessoas simultaneamente”¹⁵² (CHUTE, 2016, p.208).

Dentro dessa complexa equação, o leitor se encontra em um papel central, no processo de leitura e no que antecede esse momento, o que acaba por influenciar na compreensão dessa ou daquela história como mais ou menos autêntica. Afinal, segundo El Refaie, “a forma como vemos qualquer tipo de imagem é moldada pelas nossas experiências prévias de como o mundo é tipicamente apresentado para nós em um particular gênero”¹⁵³ (2012, p.168). Rouillé afirma que “a verdade não se capta, não é doada, mas se constrói; que é sempre específica e exige invenção de procedimentos e de formas novas e singulares” (2009, p.88). As nossas experiências prévias e as particularidades mecânicas da linguagem fotográfica, portanto, moldam também a forma como vemos as fotos, elementos cada vez mais utilizados estética e narrativamente em histórias em quadrinhos, como parte de uma peça de um quebra-cabeça da autenticidade.

¹⁴⁹ El Refaie fala aqui sobre “*graphic memoir*”, que nada mais é do que um termo utilizado no inglês para designar quadrinhos memoriais, memórias gráficas, termo usado por vezes como sinônimo de autobiografia.

¹⁵⁰ “(...) all autobiographical comics have a persuasive purpose. Some works are produced initially as a form of self-expression or self-therapy, but once as an author has decided to publish his or her *graphic memoir*, it becomes a deliberate form of communication that aims to involve readers and produce some kind of response in them, be it compassion, understanding, respect, or simply entertainment.” (tradução nossa)

¹⁵¹ “(...) inclination of comics to document, to be journalistic, resides in part in the expansion of perspective enabled by drawing”. (tradução nossa)

¹⁵² “(...) brings first and third person perspectives to the surface of the reported narrative simultaneously”. (tradução nossa)

¹⁵³ “(...) the way we view any type of image is shaped by our previous experiences of how the world is typically presented to us in a particular genre”. (tradução nossa)

2.4.2 A Fotografia como força de autenticidade

Grande parte dos autores que se dedicam a abordar a questão da autenticidade nas HQs chegam, mais cedo ou mais tarde, a discutir o papel da imagem fotográfica como elemento importante para a consolidação do efeito autenticador de reportagens, biografias e autobiografias em quadrinhos. El Refaie chega a ser categórica: “não há dúvida que a fotografia é quem atua no mais significativo papel de autenticidade no gênero de graphic memoir”¹⁵⁴ (2012, p.159). Nina Ernst se alinha a esse pensamento ao afirmar que:

A incorporação de fotografias no universo desenhado e cartunizado assimila o documental com o estético. O passado dá uma força autêntica à narrativa gráfica, Nós como leitores acreditamos que esse trabalho autobiográfico, em maior medida, é fortemente enraizado na realidade e é baseado em material autêntico, embora com a distância criada pelos painéis desenhados. Enquanto os quadros desenhados podem carregar a história, são os elementos autênticos do material documental que cria a verificação.¹⁵⁵ (2015, p. 74).

El Refaie também destaca esse caráter da Fotografia de trazer de volta ao presente relações com o passado. “Para vítimas de perseguição, fotografias podem assumir particular significância emocional, como elas muitas vezes vêm para representar tudo que foi perdido ou destruído”¹⁵⁶, afirma (EL REFAIE, 2012, p.163-164). A Fotografia estaria, portanto, nesse jogo de autenticação como uma forma de tocar um passado, uma memória.

Marianne Hirsch traz em seu livro *Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory* (2001) o conceito de pós-memória que, segundo ela, seria “a relação dos filhos de sobreviventes de trauma cultural ou coletivo com as experiências dos seus pais”¹⁵⁷ (2001, p.9). Ou seja, seriam experiências “que eles se ‘lembram’ somente como narrativas e imagens com as quais eles cresceram, mas que são tão poderosas, tão monumentais, como memórias construídas da sua própria maneira”¹⁵⁸ (*idem*). O “pós” em “pós-memória” teria, portanto, uma perspectiva quase topográfica de uma memória que se encontra depois de outra

¹⁵⁴ “(...) it is undoubtedly the photograph that plays the most significant role in performing authenticity in the graphic memoir genre”. (tradução nossa)

¹⁵⁵ “The incorporation of photographs into the drawn cartoon universe assimilates the documentary with the aesthetic. The former gives an authentic strength to the graphic narration. We as readers believe that this autobiographical work to a larger extent is strongly rooted in reality and is based on authentic material, albeit with the distance created by drawn panels. While the drawn panels may carry the story, it is the authentic elements of documentary material that create verification.” (tradução nossa)

¹⁵⁶ “For victims of the persecution photographs can assume particular emotional significance, as they often come to stand for everything that was lost or destroyed”. (tradução nossa)

¹⁵⁷ “(...) the relation of children of survivors of cultural or collective trauma to the experiences of their parents”. (tradução nossa)

¹⁵⁸ “(...) that they ‘remember’ only as the narratives and images with which they grew up, but that are so powerful, so monumental, as to constitute memories in their own right.” (tradução nossa)

memória. Diante disso, Hirsch aponta “o status privilegiado da fotografia como um meio de pós-memória”¹⁵⁹ (idem, p.13). A autora completa:

Em sua relação com a perda e com a morte, a fotografia não media o processo de memória individual e coletiva, mas traz o passado de volta na forma de um fantasmagórico revenant, enfatizando, ao mesmo tempo, sua imutabilidade e sua passagem irreversível, sua irrecuperabilidade. O encontro com a fotografia é um encontro entre dois presentes, um dos quais já passou e que pode ser reanimado pelo ato de olhar.¹⁶⁰ (HIRSCH, 2001, p.21)

Weber e Rall enfatizam, no entanto, o caráter também interpretativo da Fotografia mesmo quando instrumentalizada dentro de uma história em quadrinhos, afirmando que a imagem fotográfica como evidência visual “pode ser enganosa pois imagens são sempre artefatos de um artista, um designer, um fotógrafo ou um jornalista e, por isso, sujeito a interpretação”¹⁶¹ (2017, p.8). Como já apontamos anteriormente, abertura de campo, foco, movimento de câmera, coloração, luz, tempo de exposição, são apenas alguns exemplos de estratégias anteriores e paralelas à tomada da foto que evidenciam seu viés interpretativo, tão infinitos quanto as possibilidades pós-concepção, quando a imagem fotográfica, ainda mais em tempos de digitalização, pode ser vista como ponto de partida para o trabalho do artista.

Diante disso, Weber e Rall apontam o elemento-chave, por parte do produtor da história em quadrinhos, para a compreensão da obra como uma obra de não-ficção. “Para ajudar leitores a distinguirem fatos de ficção e avaliarem o nível de subjetividade e interpretação, transparência parece ser a influência chave”¹⁶², afirmam os autores (2017, p.9). A transparência seria, portanto, característica fundamental do autor de quadrinhos que pretende narrar acontecimentos reais. “Reais” aqui concebido para muito além da ideia de um fato, mas em um sentido que contemple não somente coisas que aconteceram, mas também a representação de coisas que aconteceram, o que necessariamente evidencia o caráter subjetivo resultante de qualquer acontecimento.

Nicola King chega a expressar, ao discutir sobre autobiografias, que a única forma de acesso ao conhecimento é a partir de uma versão representativa dele. “Eu sugiro um modelo

¹⁵⁹ “(...) the privileged status of photography as a medium of post-memory”. (tradução nossa)

¹⁶⁰ “In its relation to loss and death, photography does not mediate process of individual and collective memory but brings the past back in the form of a ghostly revenant, emphasizing, at the same time, its immutable and irreversible pastness and irretrievability. The encounter with the photograph is the encounter between two presentes, one of which , already past, can be reanimated in the act of looking”. (tradução nossa)

¹⁶¹ “(...) can be misleading because images are always artefacts of na artist, a designer, a photographer or a journalist and, therefore, subject to interpretations”. (tradução nossa)

¹⁶² “To help readersdistinguish facts from fiction and assess the level of subjectivity and interpretation, transparency seem to be the key leverage”. (tradução nossa)

triplo de narrativa como 1) o evento; 2) a memória do evento; e 3) a escrita (da memória) do evento”¹⁶³, afirma o autor, que completa ao dizer que é “o terceiro estágio desse processo que constrói a única versão do primeiro ao qual temos acesso”¹⁶⁴ (KING, 2000, p.5-6). A forma como acessamos esse evento pode ser feita por diversos tipos de articulação, de imagens e/ou de palavras, por exemplo. No caso de HQs que se pretendem como representações da realidade, essa articulação se dá sempre com a autenticidade (ou a procura de evidenciar a instabilidade dessa autenticidade) como objetivo.

Transparência é, portanto, força motriz e também efeito de si própria, que organiza os elementos disponíveis à mão e ao pensamento do artista para compor a obra, com o intuito de fomentar no seu leitor, em maior ou menor grau, um sentimento de autenticidade, um efeito de honestidade articulado por meio de palavras e de imagens, sejam estas desenhadas ou fotográficas.

Podemos extrair desse jogo complexo de forças algumas questões sobre a forma como Quadrinho, Fotografia e Desenho se relacionam para criar esse efeito? Com as teorias já apresentadas aqui, é possível pensar diferentes formas de instrumentalização dessas imagens? O que alguns trabalhos recentes na área de reportagem em quadrinhos, biografia e autobiografia podem nos evidenciar de relevante no que está sendo pensando e realizado em matérias de narrativas autênticas? Pensando a partir dos elementos centrais para a compreensão da linguagem quadrinística, podemos pensar em tipologias que contemplem essas obras, sem, obviamente, confiná-las a categorias estanques, mas que sirvam como ponto de partida de uma compreensão mais ampla desse tipo de obra? Essas tipologias poderiam evidenciar diferentes efeitos de autenticidade? São sobre essas questões que pretendemos refletir no próximo capítulo.

¹⁶³ “(...) I suggest a threefold model of narrative as 1) the event; 2) the memory of the event; and 3) the writing of (the memory of) the event.” (tradução nossa)

¹⁶⁴ “(...) the third stage of this process that constructs the only version of the first to which we have access” (tradução nossa)

3. AS RELAÇÕES ENTRE DESENHOS E FOTOGRAFIAS EM HQS QUE SE PROPÕEM COMO NARRATIVAS DO REAL

Realizamos um passeio por diversas teorias envolvendo, em um primeiro momento, as teorias mais antigas e mais contemporâneas sobre cada uma das linguagens que esse trabalho tem por intuito refletir. Posteriormente, pontuamos as discussões já existentes, um campo que acreditamos estar em ascensão dado o grande número obras que atualmente se encontram nas prateleiras e nas páginas de Internet misturando, experimentando e inovando a relação entre desenhos e fotografias.

Agora, iremos realizar a análise de algumas obras que podem exemplificar as relações e as tipologias que propusemos a partir dessa relação entre Fotografia e Desenho no interior de obras quadrinísticas. O embasamento desta proposta tipológica advém das teorias já expostas e de um interesse em procurar entender algumas das dimensões que essas relações podem alcançar, cientes, desde o princípio, que estamos aqui para compreender algo que com certeza é bem maior, mais amplo, mais complexo e mais potente do que qualquer forma possível de categorização.

Iremos traçar uma linha de análise a partir do que consideramos o ponto de partida para a compreensão das tipologias que propomos: a concepção do requadro como unidade mínima do Quadrinho, a chave de interpretação apontada por Thierry Groensteen. Daí em diante, passaremos a discutir sobre as obras e como elas trazem as relações entre imagens desenhadas e fotografadas. São elas *Pânico no José Walter: O Maníaco Que Seviciava Mulheres*, de Talles Rodrigues (2014); *O Mundo de Aisha: A Revolução Silenciosa das Mulheres do Iêmen*, de Ugo Bertotti (2015); *Não Lugar*, de Dhiovanna Barroso, Rodrigo Lopes, Dilly Ximenes e Jéssica Gabrielle (2015); e *So Close, Faraway*, de Augusto Paim, Bruno Ortiz e Mauricio Piccini (2013).

Cada obra será ponto central de seu próprio subcapítulo, discutindo cada uma das relações e das tipologias que trazemos à tona a partir delas (respectivamente, as relações tradutória, dêitico-mimética, pictorialista e hipermediática). No entanto, traremos à discussão também outras diversas HQs, dos mais diversos pontos do mundo, das mais diversas épocas para diálogo e maior compreensão de que, mais do que categorias limitadoras, essas relações perpassam diferentes tipos de narrativas quadrinísticas, quebrando barreiras, interpenetrando-se e alcançando novos pontos de significação e de rearranjos linguísticos completamente inovadores.

Em três desses subcapítulos, mais especificamente nos que tratam sobre as relações

tradutória, dêitico-mimética e pictorialista, iremos nos deter inclusive a trazer exemplos de obras ficcionais, para demonstrar como desenhos e fotografias interagem para além do intuito de narrar a realidade, mas, talvez, articulem-se para discutir sobre essa realidade. Houve dificuldade em encontrar exemplos de ficção em que se encontram o que chamamos de relação hipermediática, no entanto acreditamos que sim, obras assim já existem e que essas relações sejam bastante possíveis de serem realizadas no âmbito da ficcionalidade sem grandes empecilhos.

No fim das contas, acreditamos que as tipologias propostas no presente trabalho têm como intuito achar, muito mais que uma chegada, um novo ponto de partida para pensar essas relações cada vez mais complexas, estética e narrativamente, entre Quadrinho, Fotografia e Desenho.

3.1 O quadro e o requadro como ponto de partida para compreensão das relações entre desenhos e fotografias

A compreensão da mecânica quadrinística a partir da concepção do requadro como unidade mínima do seu fazer narrativo e tabular é central para que consigamos apontar as relações entre desenhos e fotografias no interior de histórias em quadrinhos. Já falamos sobre os apontamentos do teórico belga Thierry Groensteen e sobre as articulações envoltas no desenvolvimento de uma HQ, mas precisamos enfatizar um dos pontos de sua pesquisa que acreditamos ser central para o desenvolvimento de nosso argumento.

Partimos do pressuposto de que o quadrinho acontece a partir da solidariedade icônica das imagens justapostas em um espaço, seja ele o de uma página ou mesmo de uma tira. A essa unidade de quadros lado a lado que podem ser vistos de uma só vez, Groensteen dá o nome de hiperrequadro, como visto no ponto 1.2.2.

A concepção de solidariedade parte da ideia de que temos, numa HQ, imagens que são tanto individuais quanto unidas entre si. Compreendemos também que uma obra de quadrinhos é composta pela completude de sua extensão, pela soma de todos os requadros e quadros que constituem sua tabularidade (justaposição de imagens) e sua sequencialidade (narrativa resultante de uma imagem após a outra), da primeira à última imagem articulada. A esse conjunto de hiperrequadros, o total da obra, Groensteen dá o nome de multirrequadro. Diante dessas afirmações, e da reiteração da ideia do requadro e sua importância na gramática da linguagem, é que propomos os princípios básicos que compõem nossas quatro relações entre fotografias e desenhos no interior de histórias em quadrinhos.

A primeira delas, a *relação tradutória*, traz em si a ideia de que uma ou mais fotografias serviram de base para o desenvolvimento de um desenho que irá compor, por sua vez, a história em quadrinhos. Já pontuamos rapidamente, inclusive, que o caminho contrário poderia ser, hipoteticamente, realizado em fotonovelas, afinal desenhos e pinturas poderiam servir de base para a composição de fotografias também, sendo os *tableau vivant* um bom exemplo disso. Mas, dada a maior quantidade de casos que nos saltam aos olhos, principalmente pelo *corpus* composto prioritariamente por quadrinhos de nossa pesquisa, iremos abordar aqui com mais frequência o vetor da foto para o desenho por mais que saibamos que o vetor contrário também seja possível. Nessa relação, tomando por base o requadro como unidade mínima, temos a transformação e reelaboração de elementos fotográficos em elementos pictóricos, um processo de tradução intersemiótica que se opera com a recombinação e interpretação de uma ou várias imagens fotográficas pelo olhar, pela mão e pela mente do sujeito que desenha. Atualmente, inclusive, essa passagem da fotografia para o campo pictórico pode ser menos um ato de manufatura do que um ato de digitalização, por meio de filtros programados por *softwares* de edição de imagens. Caso fôssemos imaginar uma linha temporal dos acontecimentos para conceber um fluxo sógnico, as imagens fotográficas serviriam de fonte para que artistas pudessem, posteriormente, compor as imagens desenhadas em seus quadrinhos.

Há artistas, no entanto, que optam por deixar nas páginas de suas histórias em quadrinhos as próprias fotografias ao lado dos seus desenhos. Os impactos causados por essa decisão são vários, mas essa própria noção de impacto se dá devido à articulação de imagens que articulam signos diferentes, com variados discursos que as compõem e são compostos por elas. Uma fotografia posta ao lado de desenhos pode saltar aos olhos em determinado momento, e isso se dá em parte pelo lugar que ela ocupa no dispositivo espaçotópico, parte pela densidade de outras fotografias dispostas nas páginas. Uma fotografia inserida, encaixada dentro de um fluxo narrativo de uma HQ e dentro de um espaço tabular com outras imagens desenhadas e fotografadas ao seu redor, é evidência de que ela ocupa um lugar na hierarquia das imagens escolhidas pelo artista para compor aquela tira ou página. Um espaço compartimentalizado, especificado, separado e, ainda assim, colocado em interação com as outras imagens, em solidariedade. É daqui que propomos a *relação dêitico-mimética*, um conceito binomial composto a partir da ideia de que fotografias e desenhos, lado a lado e em sequência, se articulam para tanto suprir um papel mimético de narrar acontecimentos quanto para apontar evidências desses acontecimentos. Não estamos dizendo aqui que Fotografia e Desenho possuem papéis fixos nesse binômio, mas que os discursos que envolvem cada uma das linguagens e mesmo o que advém dessa heterossemiose resultam nesse conceito de dêitico-

mimetismo.

Quando as imagens fotográficas e as desenhadas se inserem dentro do requadro e, juntas, formam uma imagem híbrida (ou heterossemiótica), surge daí uma nova forma de reflexão e de conseqüente tipologia. Propomos que, nesses casos, o diálogo entre Fotografia e Desenho se dá na *relação pictorialista*, em referência ao movimento artístico-filosófico que acompanhou os primeiros anos da Fotografia, ali no século XIX. Não estamos tentando realinhar os pensamentos políticos do movimento com uma visão atual dos seus métodos. O que pretendemos com essa nomeação é, de um lado, apresentar como esse exercício de pensar uma foto como um ambiente a se trabalhar, uma tela para atuar, é de certa forma um interesse antigo dos artistas que trabalham com imagem. Do outro, é tentar extrair dessas experiências realizadas há mais de um século uma pulsão, uma compreensão, uma permanência antiga porém renovada dos atuais artistas de quadrinhos ao misturarem, em uma só imagem, signos obtidos de formas diferentes para compor uma narrativa. Essa capacidade de mistura chega a novos patamares se pensarmos no processo de digitalização das imagens, tornando a tomada fotográfica e a manufatura pictórica um mesmo processo de matriz matemática. No fim das contas, acreditamos que a relação pictorialista entre fotografias e desenhos dentro de histórias em quadrinhos contemporâneas que se propõem como narrativas do real são apenas um dos pontos mais recentes de um grande *continuum* artístico de discussão sobre imagens fotográficas, desenhadas e as suas relações com essa realidade amorfa e tão repleta de discursos, desde sempre.

Por último, iremos discutir a relação de requadros que não estão necessariamente justapostos em um dispositivo espaçotópico, nem especificamente em uma relação de tradução de elementos, mas cuja interação entre as imagens desenhadas e fotográficas se dá de forma potencial, por meio de estratégias desenvolvidas pelos artistas em um ambiente digital. A ela damos o nome de *relação hipermidiática*. Tal virtualidade abre novos caminhos para as histórias em quadrinhos, tanto na narrativa em si quanto na possibilidade de se acoplar a essa forma de linguagem outras tantas linguagens e movimentos que seriam impossíveis de serem realizados no papel impresso, no paradigma fotográfico, no ambiente da reprodutibilidade técnica. Músicas, animações, interações se tornam zeros e uns, arquivos binários, tanto quanto desenhos e fotografias, trazendo assim novos vetores possíveis de relação entre esses elementos e fazendo com que as *webcomics* possam ser verdadeiros construtos plurilinguísticos que desafiam quaisquer definições essencialistas, ontológicas. Se o requadro é a unidade mínima da história em quadrinhos, a relação entre imagens desenhadas e fotografadas aqui se dá no campo da potencialidade de um clique, de uma interação, de mecanismos digitais que podem agregar

novas camadas de leitura ao que já se consome desde meados do século XIX como uma narrativa quadrinística, até então no papel.

A relação tradutória pressupõe uma ou mais fotografias que possam servir de referência para o lápis (ou o contrário, fotos que podem ser montadas a partir de desenhos) do artista, um fluxo sígnico e temporal que envolve tanto um vínculo conceitual entre elementos quanto a criação de imagens autônomas. A relação dêitico-mimética pressupõe imagens separadas, cada uma em seu requadro, mas ainda assim unidas pelas forças exercidas pela narrativa, pelas artologias restrita e geral. A relação pictorialista traz para dentro da unidade mínima da narrativa quadrinística signos pictóricos e fotográficos, criando uma imagem que seja um amálgama. A relação hipermidiática se utiliza dos novos meios de leitura disponíveis em ambiente digital para trazer uma forma de relacionar potencialmente fotografias e desenhos a partir da interação do leitor por meio de cliques, navegações, interações virtuais. É pensando a partir dessas tipologias e de suas características que iniciamos as análises de nosso *corpus*.

3.2 A relação tradutória: reflexão a partir de *Pânico no José Walter*

“Eu sempre gostei de lendas urbanas e de histórias de terror. Só que toda lenda tem um fundo de verdade, e algumas delas realmente aconteceram”.

Talles Rodrigues (2014)

Pânico no José Walter: O Maníaco que Seviciava Mulheres é uma HQ lançada em 2014, produzida pelo artista cearense Talles Rodrigues como trabalho de conclusão de curso para a sua graduação em Jornalismo na Universidade Federal do Ceará (UFC). Orientado pelo professor Ricardo Jorge de Lucena Lucas, o trabalho foi a primeira história em quadrinhos apresentada como TCC na história do curso. Defendido o projeto e finalizada a graduação, o trabalho foi publicado após campanha na plataforma de financiamento coletivo Catarse. Posteriormente, em 2015, a obra foi relançada pela Editora Draco, com o nome de *Cortabundas: O Maníaco do José Walter*.

O quadrinho narra a história do próprio jornalista Talles Rodrigues, personagem que age como fio condutor da trama, investigando o passado do seu bairro, Prefeito José Walter, localizado em uma região periférica da cidade Fortaleza, capital do Ceará. Fundado na década de 1970, o bairro teve um dos seus casos policiais mais curiosos na década de 1980. Durante a noite, uma pessoa invadia as casas dos habitantes e, munida de uma lâmina, feria as nádegas de

mulheres que dormiam. O bairro, até então muito pacífico, ficou chocado com os acontecimentos que se estenderam por cerca de três anos, e a peculiaridade do caso rendeu diversas manchetes sensacionalistas e histórias amedrontantes que até hoje fazem parte da memória coletiva da localidade. *Pânico no José Walter* pode se encaixar como mais um exemplo de jornalismo em quadrinhos, encontro entre linguagem e prática que se consolida com o passar dos tempos. Para Kenan Koçac:

(...) jornalismo em quadrinhos é escrito e desenhado no meio quadrinístico, e pretende afirmar para seus leitores uma declaração verdadeira sobre um, até então, passado desconhecido ou uma nova visão sobre o mundo social, político e presente, mapeando eventos enquanto eles se desenvolvem. É literalmente jornalismo em um meio quadrinístico. Um jornalista quadrinista age como um artista e escritor e é o mais recente representante de uma longa tradição de jornalismo literário e visual (...).¹⁶⁵ (2017, p.195)

Em determinado ponto de *Pânico no José Walter*, o autor demonstra que um dos acontecimentos instigadores para a produção do álbum foi a leitura de outra reportagem em quadrinhos, no caso, *Palestina*, de Joe Sacco (Figura 22). O prefácio escrito por José Arbex Jr. para a HQ de Sacco, inclusive, traz uma série de reflexões pertinentes sobre o Jornalismo e a sua contemporânea incapacidade de se desvincular das imagens que ele produz e que o produzem, apontamentos que se alinham ao que já apresentamos anteriormente.

Se já não é possível, no mundo contemporâneo, separar “notícia” da ‘imagem da notícia’, isso coloca uma outra indagação de certa forma angustiante: as imagens que vemos do mundo não são neutras, não são “objetivas”, embora construam a ilusão de o serem, com muito mais competência que o texto. Raramente paramos para pensar que aquilo que vemos na televisão ou impresso nas páginas do jornal não é “o” mundo, mas “um” mundo, entre muitos outros mundos possíveis. Alguém elegeu aquela foto para ser notícia, alguém manipulou a câmera e escolheu os ângulos a partir dos quais registrou aquele fato, alguém editou as imagens prontas, alguém determinou o momento em que aquela sequência de imagens seria levada ao ar etc. (ARBEX JR. in SACCO, 2011, p.xiii)

Mais do que um ponto de partida, a influência do trabalho de Sacco se estende por todo o quadrinho do artista fortalezense (Figura 23). O trabalho de Rodrigues, assim como o do autor de *Palestina*, mostra, por diversas vezes, o autor como personagem em busca de informações, momentos no decorrer do quadrinho que procuram expor e deixar claro, para

¹⁶⁵ “(...) comics journalism is written and drawn in the comics medium, and claims to convey to its readers a truthful statement about or record of some hitherto unknown past or new feature of the actual, social or political world, charting events as they evolve. It is literary journalism in the comics medium. A comics journalist acts as an artist and writer and is the latest representative of the long tradition of visual and literary journalism (...).” (tradução nossa)

quem lê, o procedimento jornalístico pelas quais aquelas histórias foram pinçadas, filtradas, editadas e reorganizadas (Figura 24). E, indo além, já que estamos falando de uma linguagem imagética, como essas histórias foram reconstituídas a partir do lápis e da mão do quadrinista. As figuras do jornalista e do desenhista se misturam, os métodos são negociados, o procedimento jornalístico se mistura ao procedimento quadrinístico. É jornalismo. E é quadrinhos.

Figura 22: Detalhe da HQ *Pânico no José Walter*, em que Talles apresenta a obra *Palestina*, de Joe Sacco, como referência para seu TCC.



Fonte: RODRIGUES, 2014, p.16.

Essa prática narrativa de se colocar como um dos personagens da trama já estava presente no clássico *Maus*, de Art Spiegelman que desenhava os seus encontros com o seu pai sobrevivente de Auschwitz durante a Segunda Guerra Mundial, com a característica antropomorfização da obra (Figura 25). Como falamos anteriormente, a obra foi inicialmente lançada em uma versão de 3 páginas, mas o primeiro volume de sua mais longa foi lançada no ano de 1986. Colocar-se como profissional dentro da própria HQ é uma estratégia metatextual que traz credibilidade ao trabalho do jornalista-quadrinista, é um auxílio no pacto entre autor e leitor. Como afirma Juscelino Neco:

Se em uma HQ de não-ficção espera-se algum nível de equivalência entre os eventos mostrados e a realidade, numa reportagem em quadrinhos são acionadas expectativas que determinam que essa equivalência representação-mundo deve ser tão precisa

quanto possível. Pela questão ética inerente à prática jornalística, espera-se que a narrativa apresentada tenha uma ancoragem precisa do real, do que decorreria a maior parte da credibilidade alcançada por essa reportagem. Em termos da constituição de uma narrativa realista, essa vinculação com a prática jornalística proporciona a impressão de que os eventos representados correspondem, até onde é possível, à sua contrapartida no real. (2010, p.67)

Figura 23– Detalhe de página de *Palestina*, uma das várias aparições de Joe Sacco posto como personagem entrevistador no decorrer da HQ, estratégia também utilizada por Talles Rodrigues.



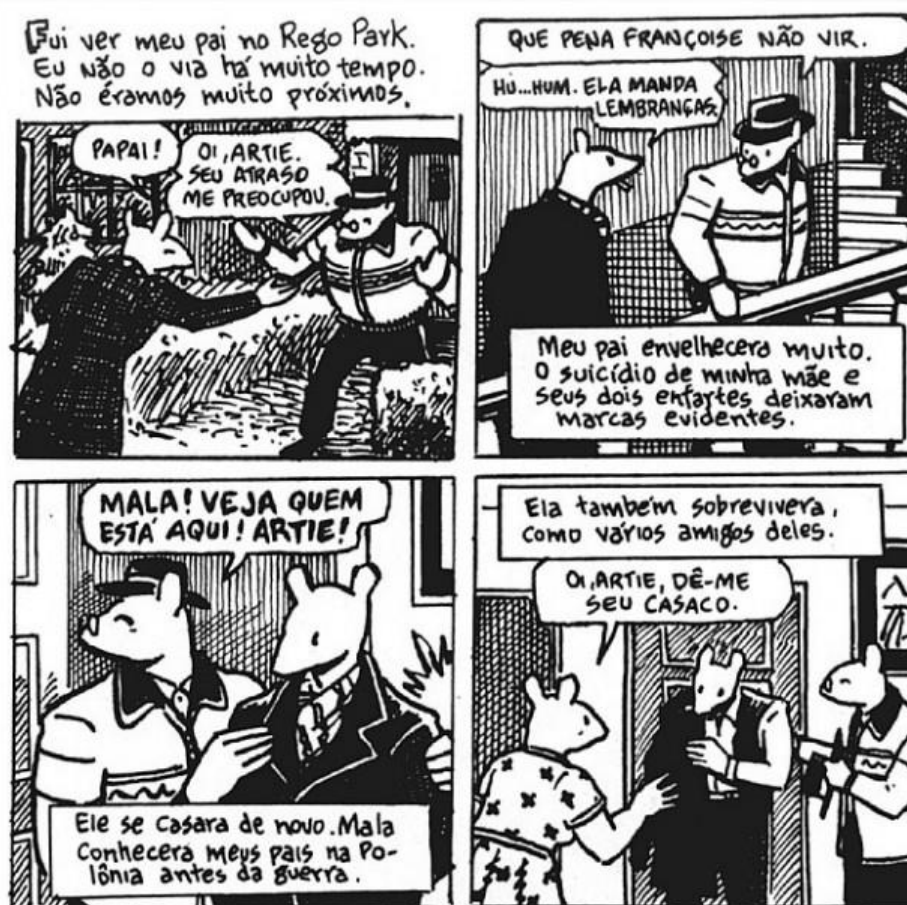
Fonte: SACCO, 2003, p.19.

Figura 24 – Detalhe da HQ *Pânico no José Walter*, em que Talles se coloca como personagem de sua própria obra.



Fonte: RODRIGUES, 2014, p.18.

Figura 25 – Detalhe da HQ *Maus*, em que Art Spiegelman se desenha ao visitar seu pai, Vladek, e sua madrasta, Mala.



Fonte: SPIEGELMAN, 1987, p. 11.

Rodrigues se alinha a Joe Sacco metodologicamente, o que acaba por trazer para sua obra vestígios do pensamento do autor maltês em relação ao fazer jornalístico em quadrinhos. Na introdução de *Palestina*, Sacco afirma, com suas palavras, o que acredita em relação ao que há de objetivo ou não em sua HQ. “Não é uma obra objetiva, se por objetividade tomarmos a ideia ocidental de deixar cada lado contar sua versão, sem se importar que a verdade seja revelada”, aponta o autor, que complementa: “Minha intenção na obra não é ser objetivo, mas honesto” (SACCO, 2011, p.xvii). Honestidade essa que concebemos anteriormente sob o termo da autenticidade.

Outra das forças que impulsionaram o artista cearense a desenvolver sua pesquisa sobre o Cortabundas foram as narrativas contadas pelos seus familiares, como ele demonstra em alguns pontos da HQ (Figura 26), algo que faz a balança conceitual pender entre o que é jornalístico e o que é autobiográfico na trama de Rodrigues. No fim das contas, essa definição não chega a ser tão relevante para a nossa análise, afinal, produções jornalísticas e

autobiográficas trabalham com um intuito em comum: produzir um efeito de autenticidade. Logo, as fronteiras entre esses tipos de produção se tornam turvas ou mesmo irrelevantes.

Como pessoa que vive em um tempo e espaço próprio, Rodrigues ouvia histórias de outrora, memórias às quais ele não tinha acesso por não ter vivido esses momentos. O autor então se põe em uma jornada para reconstruir lacunas de uma trama anterior a ele, mas que, de certa forma, também o compunham. Memórias que ele não viveu e que ainda assim faziam parte da sua vida.

Figura 26 – Detalhe da HQ *Pânico no José Walter*, representação de uma conversa entre o jovem Talles e sua mãe.



Fonte: RODRIGUES, 2014, p.14.

Além disso, o quadrinista se utiliza, no desenvolvimento da obra, de imagens fotográficas como referência para a narrativa de *Pânico no José Walter*. Na HQ, por repetidas vezes, ele descreve seu processo de pesquisa (Figuras 24 e 27), incluindo a produção de imagens fotográficas que servirão para a futura composição de imagens. Rodrigues se põe assim em um papel mediador de forças variadas: como alguém que utiliza imagens fotográficas como ponto de partida para desenhos, como alguém de uma temporalidade que procura trazer à tona de um jeito próprio as narrativas de outrora que habitam a memória coletiva de seu bairro, como um artista que articula diversos elementos do campo do jornalismo e da autobiografia para compor uma narrativa autêntica. É precisamente nesse papel intermediário que se opera a tradução intersemiótica, não como uma tentativa de ser fiel ao passado ou a uma linguagem de partida, mas uma articulação de forças de outra ordem. Como afirma Julio Plaza:

A operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com a fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar-tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos. (2013, p.1)

Figura 27: Trecho de *Pânico no José Walter*. Por vezes, a máquina fotográfica faz parte da narrativa, sendo mostrada na mão do autor que registra referências para a obra.



Fonte: RODRIGUES, 2014, p.36.

O processo de tradução de fotografias em desenhos e de histórias do passado em uma história do presente evidencia um tempo que passou, que não é fixo, mas que é, constantemente, revisitado e reconstruído. Como apontamos anteriormente a partir da teoria de Nicola King, a memória se daria em três movimentos: o evento, a memória do evento, e a representação da memória do evento. O resultado desses movimentos seria o de que a única forma de acessar o evento seria por meio de sua representação, e a memória cumpriria esse papel de ligar esses dois pontos.

Ora, se a única forma de ter acesso ao evento que desencadeou a memória é por meio de uma representação, logo, esse evento do passado e todo o conceito de passado seria constituído por representações construídas a *posteriori*. Diante disso, ao se analisar especificamente a identidade do indivíduo nesse fluxo de acontecimentos, “a construção do eu

é provisória e um processo contínuo, mais do que uma ‘recuperação de uma identidade’ original”¹⁶⁶ (KING, 2000, p.17). O passado não seria um local físico, fixo, no qual pudéssemos adentrá-lo e escavá-lo como em um sítio arqueológico, ele seria uma construção constante que se reconstitui a cada nova representação, superando a representação anterior. Nicola King chega a conceituar esse movimento de constante reconstrução de um passado pelo conceito freudiano de *Nachträglichkeit*, que poderia ser traduzido como “posterioridade” ou “retroativo”, um “processo de revisão e retradução de eventos antigos sob a luz de conhecimento posterior, de ‘o que não era sabido até então’”¹⁶⁷ (KING, 2000, p.36). Vale pontuar que a autora aborda a questão da memória principalmente a partir de episódios traumáticos, assim como Freud, mas acreditamos que os pontos propostos por ela se encaixam também no “processo memorativo” como um todo.

Diante disso, como esse passado pode ser articulado para ser renovado em uma narrativa do presente? Plaza aponta duas possibilidades:

(...) ou o presente recupera o passado como fetiche, como novidade, como conservadorismo, como nostalgia, ou ele o recupera de forma crítica, tomando aqueles elementos de utopia e sensibilidade que estão inscritos no passado e que podem ser liberados como estilhaços ou fragmentos para fazer face a um projeto transformativo do presente, a iluminar o presente. (2013, p.7)

Estamos alinhando aqui as reflexões psicanalíticas de King às semióticas de Plaza. Rodrigues, ao pesquisar por meio de investigação jornalística e produzir fotografias, desenhos e uma obra em quadrinhos que materializam essa relação com o passado, coloca em movimento esses fragmentos, agindo sobre o passado, produzindo sobre o presente e influenciando o futuro. Diante disso, as fotografias produzidas por Talles (Figura 28) e as outras imagens indiciais (Figura 29) do período que ele usou como referência, se encontram com papel de importância no desenvolvimento da trama quadrinística.

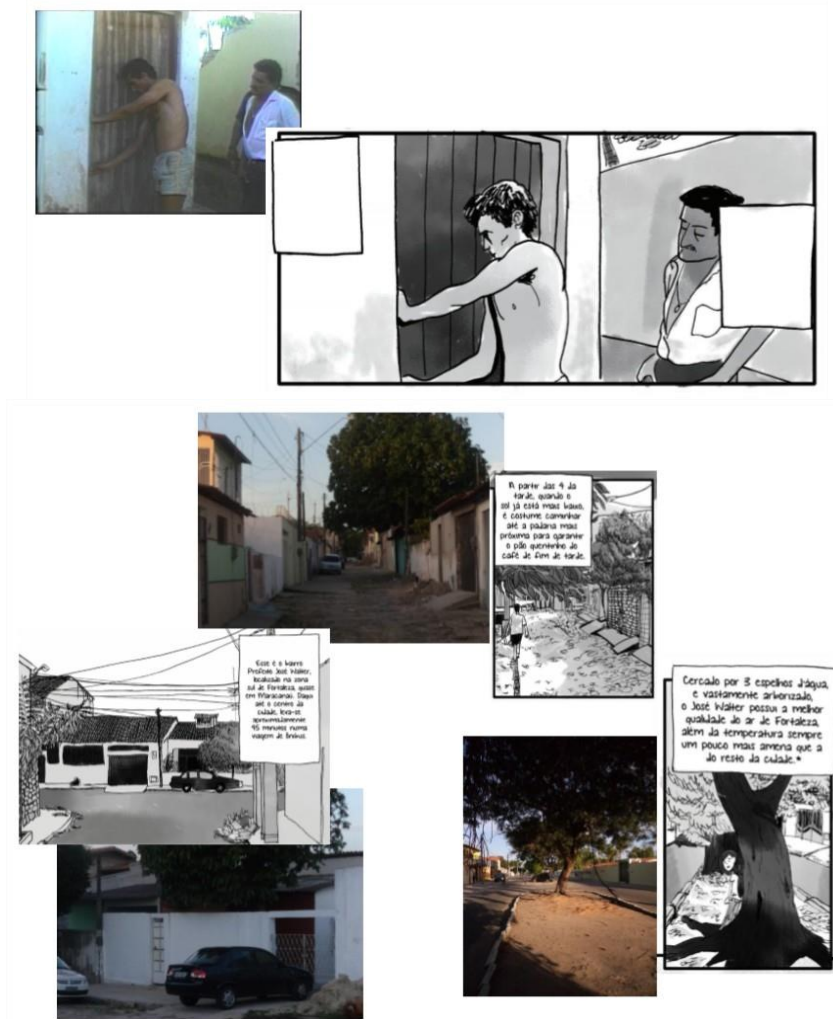
Haroldo de Campos afirma que “tradução de textos criativos será sempre recriação, ou criação paralela, autônoma porém recíproca” (2006, p.35). Ou seja, traduzir é um processo que envolve tanto um vínculo entre textos (no nosso caso, imagens) mas que mesmo assim se consolide uma particularidade de cada texto (ou imagem), uma certa autonomia, um procedimento que Campos denomina como “transcrição”. Guilherme Flores afirma:

¹⁶⁶ “The construction of the self is a provisional and continuous process, rather than the ‘recovery of an original’ identity”. (tradução nossa)

¹⁶⁷ “(...) process of revision and retranslation of earlier events in the light of later knowledge, of ‘what wasn’t known then’”. (tradução nossa)

Em 1976, quando publica suas primeiras traduções de seis cantos do *Paradiso* de Dante, Haroldo de Campos cunha o termo transcrição, para evitar qualquer confusão com as ideias mais tradicionais sobre tradução e fidelidade semântica. A ideia de trans+criar já indica que não se trata mais de conduzir (-“duzir”, do latim *ducere*) para algum lugar, pois agora se trata de criar algo em outro ponto, num processo de profundo diálogo poético e crítico. (FLORES, 2016, p.13)

Figura 28 – Imagens indiciais e suas versões traduzidas em desenho pelo autor na HQ.



Fonte: RODRIGUES, 2014.

Como afirma Campos:

O texto traduzido, como um todo (como um ícone de relações intra-e-extratextuais), não denota, mas conota seu original; este, por seu turno, não denota, mas conota suas possíveis traduções. Ocorre assim uma dialética perspectivista de ausência/presença. A tradução é crítica do texto original na medida em que os elementos atualizados pelos novos atos ficcionais de seleção e combinação citam os elementos ausentes; o original, por sua vez, passa a implicar as suas possíveis citações transláticas como parte constitutiva de seu horizonte de recepção (a “sobrevida” do original, o seu “perviver”, na terminologia de Walter Benjamin). (CAMPOS, 2011, p.61)

Criar algo novo a partir de imagens anteriores é o procedimento pelo qual Rodrigues produz algumas das imagens que compõem a trama de *Pânico no José Walter*. Para isso, ele se dedica a pesquisar arquivos ou mesmo a se colocar geograficamente dentro de seu bairro, produzindo as próprias fotografias que servirão de referência para seu desenho. O quadrinista não somente utiliza as imagens fotográficas do passado para recompor em desenhos uma HQ do presente, ele anda pelas mesmas ruas e calçadas pelas quais passaram o maníaco e as suas vítimas, ele adentra as mesmas casas, ouve as mesmas vozes, se coloca diante dos mesmos corpos. *Pânico no José Walter* é a materialização de um item memorial, de um bairro, de um autor e de várias pessoas. É, também, um exercício de corporalidade, de um corpo que transita, que fotografa e que desenha.

Figura 29 – Fotografias dos jornais usadas na HQ *Pânico no José Walter*. O autor se utiliza de imagens fotográficas de imagens fotográficas como uma espécie de revalidação do documento.



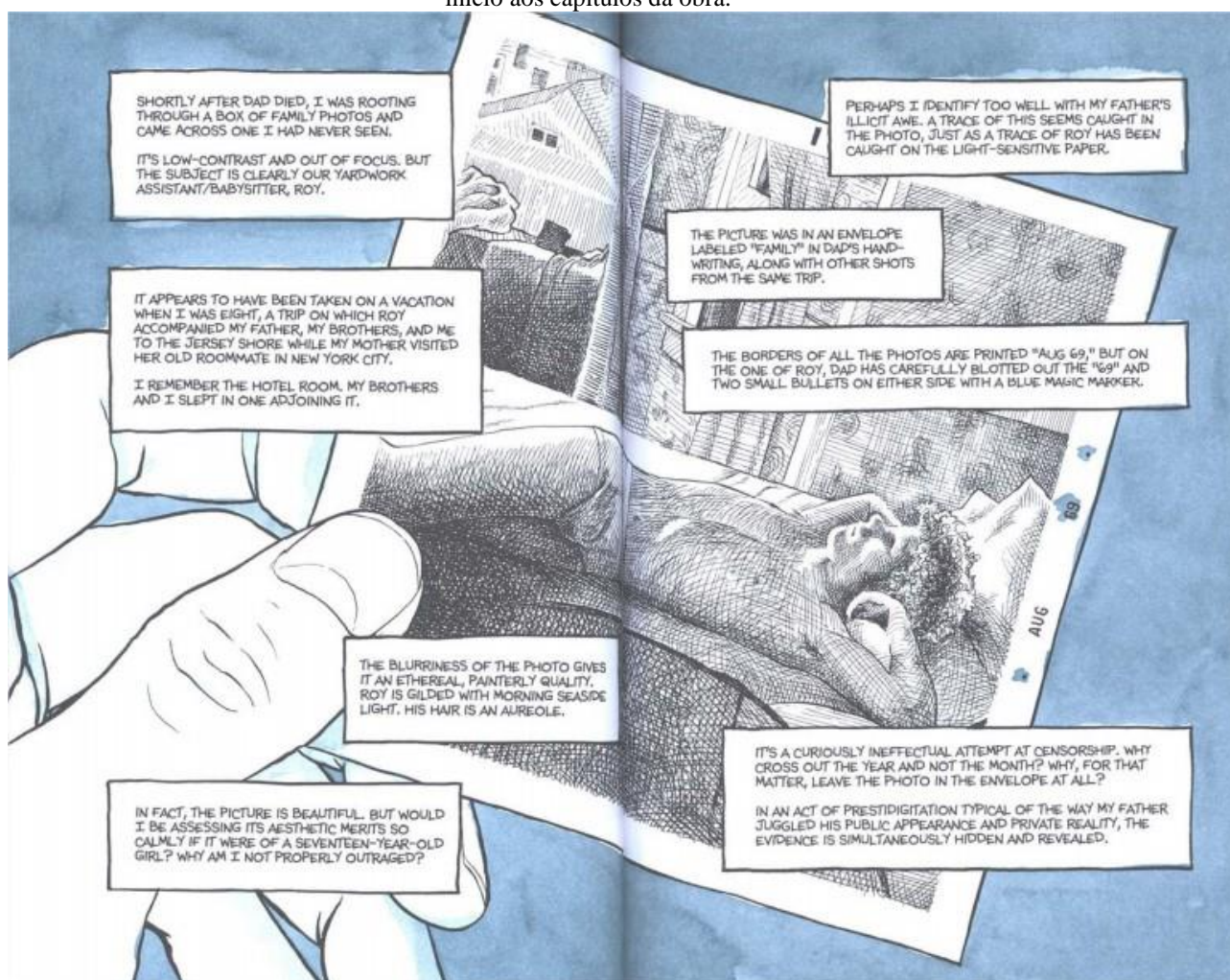
Fonte: RODRIGUES, 2014, p.17.

Outra artista que se utiliza das fotografias como referência para seu trabalho é a quadrinista estadunidense Alison Bechdel. Autora de *Fun Home – Uma Tragicomédia em Família* (2018) e *Você É Minha Mãe?* (2013), Bechdel já evidenciou em diversas entrevistas o uso constante das imagens fotográficas como material de referência, inclusive deve às fotografias (Figura 30) o impulso inicial de produzir *Fun Home*. A HQ narra a descoberta da

homossexualidade do pai de Bechdel, que morrerá recentemente, junto ao próprio processo de descobrimento de sua sexualidade como mulher lésbica. Em entrevista à pesquisadora Hillary Chute, Bechdel afirma:

Minha pesquisa também envolveu uma série de arquivos – diários, fotografias, Fotografias foram uma grande fonte para mim. De várias maneiras, fotos realmente geraram o livro. Na verdade, toda a história veio à tona devido a uma imagem que achei de nosso antigo cuidador deitado em uma cama de hotel em seus calções de jockey. (...) Foi um vislumbre estonteante na vida escondida de meu pai, essa vida que aparentemente correu paralela à nossa existência nos dias normais.¹⁶⁸ (BECHDEL in CHUTE, 2014, p.159)

Figura 30: Trecho de *Fun Home*. A foto que Alison Bechdel afirma ter sido a que a incentivou a investigar e posteriormente produzir sua HQ foi redesenhada por ela, assim como várias outras imagens fotográficas que dão início aos capítulos da obra.



Fonte: BECHDEL, 2007, p.100-101.

¹⁶⁸ “My research also involved a lot of archival stuff – diaries, photographs. Photographs were a huge resource for me. In many ways photographs really generated the book. In fact, the whole story was spawned by a snapshot I found of four old babysitter lying on a hotel bed in his Jockey shorts. (...) It was a stunning glimpse into my father’s hidden life, this life was apparently running parallel to our regular everyday existence.” (tradução nossa)

Além das imagens fotográficas que fazem parte da história da sua vida, as quais ela afirma que são “particularmente míticas”¹⁶⁹ (BECHDEL *in* CHUTE, 2014, p.163) e que a autora desenha com mais detalhes do que as demais imagens do quadrinho, Bechdel afirma que basicamente todos os desenhos presentes em *Fun Home* e *Você É Minha Mãe?* são provenientes do trabalho de tradução de fotos em imagens pictóricas. Ao ser perguntada por Chute se todas as poses da HQ são inspiradas em fotografias que ela tirou de si própria, a quadrinista estadunidense responde:

Eu odeio te dizer isso, mas sim, a maioria. Isso não levou tanto tempo quanto você pode estar imaginando. De fato, isso acelerou os procedimentos, porque eu poderia desenhar mais rapidamente, uma vez que eu já tivesse aquelas imagens. (...) De algum modo é difícil para mim entrar no plano da figura. Digo, todo mundo é assombrado pela folha de papel em branco, mas quando você tem que lutar para extrair uma imagem tridimensional dessa folha...¹⁷⁰ (BECHDEL *in* CHUTE, 2014a, p.163)

Tirar fotos de si própria, além de um método artístico, traz à tona reflexões da autora sobre o seu corpo, a imagem do seu corpo e sobre a relação dele com seus antepassados. Em outra entrevista à mesma Hillary Chute, Alison Bechdel afirma que chega a se trajar como os personagens que se tornarão desenho dali a algum tempo (Figura 31). Essa atitude, similar em certo nível às andanças de Talles Rodrigues pelo bairro em que viveu e no qual se passa a história de *Pânico no José Walter*, traz às reflexões da autora estadunidense muito mais do que uma instrumentalização limitadora das imagens fotográficas que ela produz:

Enquanto eu faço as poses, que são realmente apenas auxílios para agilizar o desenho, existe algo como um interesse emocional que acontece enquanto eu personifico esses personagens. Eu gostaria de pensar que isso me dá uma intimidade emocional que se filtra por meio dos meus desenhos. Eu não sei se isso acontece mas é como se eu apenas *tivesse* que fazer isso.¹⁷¹ (BECHDEL *in* CHUTE, 2014b, p.207, grifo no original)

As traduções em *Pânico no José Walter* acontecem, portanto, em diferentes níveis. Do jovem artista que traz para seu presente uma história do passado, dando a ela sua perspectiva, visão essa que não chegou a tocar os acontecimentos mas que mesmo assim narra e constrói

¹⁶⁹ “(...) particularly mythic”. (tradução nossa)

¹⁷⁰ “I hate to tell you this, but pretty much. It didn’t take as long as you would think. In fact, it expected matters, because I could draw more quickly, one I had these images. (...) There’s some way that it’s difficult to me to enter into the picture plane. I mean, everyone is daunted by a sheet of blank paper, but when you have to wrestle a three-dimensional image out of it...”. (tradução nossa)

¹⁷¹ “As I doing these poses which are really just quick draw aids, there is a kind of interesting emotional thing that happens as I have to impersonate these characters. I would like to think it gives me an emotional intimacy that filters into my drawing. I don’t know if that happens but it is just like I *have* to do it.” (tradução nossa)

imagens. Da imagem fotográfica do seu bairro que, pela sua mão, se transforma em uma série de elementos pictóricos que se assemelham aos outros personagens, detalhes, enfim, produtos da sua mão e do seu estilo. É esse tipo de relação que tratamos aqui quando falamos de tradutória, um fluxo sígnico de um ponto a outro, ligados em alguma dimensão, não por meio de um rastro, mas por meio de um diálogo.

Figura 31 – Imagens desenhadas e suas referências fotográficas em *Você É Minha Mãe?* (acima) e *Fun Home* (abaixo).



Figure 4. Bechdel as Winnicott rolling on the floor.
Photo courtesy of Alison Bechdel.



Figure 5. Alison Bechdel, *Are You My Mother?* (2012).



Fonte: CHUTE, 2014b.

Na relação tradutória em histórias em quadrinhos que se propõem como narrativas do real, as fotografias servem como elementos que serão recombinações em uma nova forma pelo olhar, pela consciência e pela mão do artista. Olhar, consciência e mão trabalham em uníssono, chegar a ser um só. Muito mais do que um ideal utilitarista, o que as imagens fotográficas fazem é levar o artista a rearticular os signos que ela propõe para o mundo. Isso, no entanto, não fica somente das narrativas que buscam a autenticidade. Essa relação também

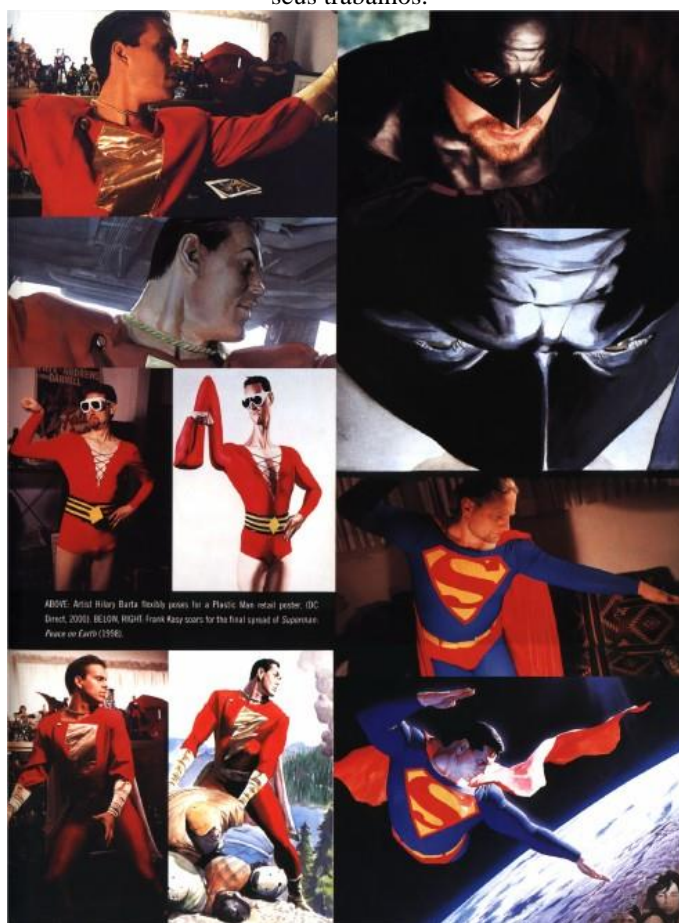
pode ser, e é constantemente, encontrada nas ficções.

3.2.1 A relação tradutória na ficção

Como já falamos anteriormente, não é nosso intuito nos debruçarmos com muita ênfase sobre como as relações entre fotografias e desenhos se dão em quadrinhos ficcionais, mas não podemos deixar completamente de lado esse mundo tão e até mais explorado pelos artistas do que o das narrativas que se propõem como autênticas. Para tanto, vamos usar como exemplo o trabalho de dois autores de pontos opostos do globo.

A obra do estadunidense Alex Ross é um exemplo pertinente no uso de fotografias como referência para a sua produção quadrinística. Seu desenho gera imagens hiper-realistas para compor as suas tramas super-heróicas que são desenvolvidas a partir da montagem de fotografias com pessoas reais, como visto no livro *Mythology: The DC Comics Art of Alex Ross*.

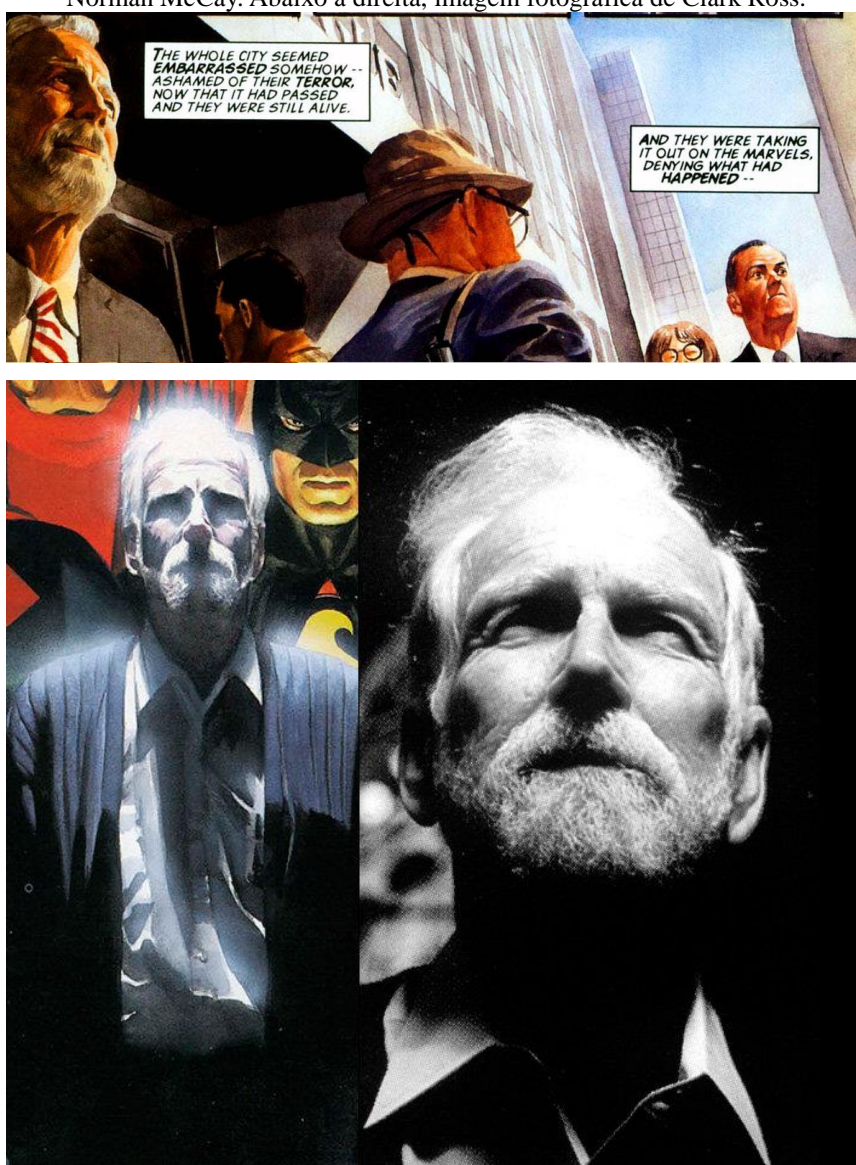
Figura 32 - Página de *Mythology: The DC Comics Art of Alex Ross*, obra que reúne informações sobre o processo criativo do autor de quadrinhos hiperrealistas, mostra como a fotografia é importante para o desenvolvimento de seus trabalhos.



Fonte: KIDD; SPEAR; ROSS, 2003.

Em *O Reino do Amanhã*, originalmente lançado em 1996 e com roteiros de Mark Waid, Alex Ross chega a colocar no papel do protagonista uma versão do seu próprio pai, Clark Ross. No caso, a imagem de seu pai serve de referência para a construção do personagem Norman McCay, um protagonista humano comum que é levado a se envolver com a trama apocalíptica dos seres mais poderosos do universo fictício da DC Comics. Seu pai também havia sido referência para a imagem de um figurante em uma das cenas de outra HQ de Alex Ross, *Marvels*, da editora Marvel e com roteiro de Kurt Busiek, lançada alguns anos antes, em 1994.

Figura 33 – Acima, no canto esquerdo da imagem, um figurante de *Marvels* é desenhado a partir da imagem do pai do desenhista Alex Ross, Clark. Abaixo, à esquerda, desenho de Ross do protagonista de *Reino do Amanhã*, Norman McCay. Abaixo à direita, imagem fotográfica de Clark Ross.



Fonte: montagem elaborada pelo autor.

Por sua vez, quadrinhos como *Gantz* e *Inuyashiki*, do mangaka japonês Hiroya Oku, trazem cenários feitos por meio da aplicação de filtros digitais em *softwares* de edição de imagem, a partir de fotografias (Figura 34). As imagens restantes são combinadas com os desenhos feitos pelo artista, que por sua vez se encaixam na ambientação. O próprio autor confirma esse caráter experimental do seu procedimento em uma entrevista ao site da Kodansha¹⁷², editora de seus mangás no Japão.

Em meus mangás, nós usamos fotos e computação gráfica como planos de fundo. Então, geralmente, é difícil dizer como a cena vai parecer até que esteja pronta. Por exemplo, para a cena em *Inuyashiki* na qual personagens voam no céu, nós usamos um drone. Na verdade, nós contratamos uma pessoa para sobrevoar com um drone e capturar um enquadramento do ponto de vista de um pássaro e usamos essa imagem como plano de fundo para o mangá. Nós também contratamos um helicóptero para pegar um enquadramento mais alto. Mas no momento das fotos, eu senti que o enquadramento não seria capaz de ser capturado se não por um drone. Eu não tinha ideia de como seria. Acabou se tornando uma cena com mais força do que eu havia imaginado. Eu não acho que ninguém tenha usado esse método em um mangá antes – ou talvez isso ainda seja raro em filmes live-action – então eu estava feliz com isso. Realmente parece como se estivesse voando.¹⁷³ (OKU, 2016)

Acreditamos que independente da articulação de elementos se dando por meio do desenho do artista sobre o papel ou a tela (como no caso de Ross e de Bechdel), ou por meio do desenho digital (no caso de Rodrigues), ou por meio da utilização de filtros digitais sobre as imagens (no caso de Oku), estamos diante de diferentes formas de realizar o processo tradutório entre fotografias e desenhos. Há sempre um procedimento de negociação entre signos que é proposto pelo autor ao trazer para o campo do estilo e da diegese uma nova interpretação dos elementos que estão na fotografia. É assim que se dá a relação tradutória.

¹⁷² Hiroya Oku on *Inuyashiki* (Creator Interview Part 1 of 2). Disponível em <http://kodanshacomics.com/2016/02/23/hiroya-oku-interview-part-1/>>. Acesso em 07 de maio de 2017.

¹⁷³ “In my manga, we use photos and CG as backgrounds. So in general, it’s hard to tell how the scene is going to look and feel like until it’s done. For example, for the scene in *Inuyashiki* where the characters fly in the sky, we used a drone. Actually, we hired someone to fly a drone to capture a birds-eye view and used that image as the manga background. We also hired a helicopter to get a higher view. But for the moment of take-off, I had a feeling that we wouldn’t be able to capture it without a drone. I had no idea what it was going to look like. It turned out to be a scene with more presence than I ever imagined. I don’t think anyone has ever used that method in manga—or maybe it’s even rare in live-action films—so I was quite happy. It really feels like flying”. (tradução nossa)

Figura 34 – Cena do mangá *Inuyashiki*, de Hiroya Oku. O autor afirma usar drones e helicópteros para fazer imagens que seriam referência para os cenários de seus quadrinhos. Ao invés de desenhar a partir da imagem, Oku se utiliza de *softwares* de edição.



FONTE – OKU, 2018.

Como já esperamos ter deixado claro, não é nosso intuito aqui afirmar que uma imagem hiperrealista tende a ser mais vinculável ao conceito de realidade do que um desenho mais estilizado. Se tomarmos por base os próprios quadrinhos que já apontamos aqui, os super-heróis hiperrealistas de Alex Ross são menos autênticos, em questão do discurso que envolve a obra, do que os desenhos cartunescos e estilizados de Talles Rodrigues. No campo das imagens desenvolvidas por artistas de quadrinhos do mundo inteiro, é no imenso espaço intermediário entre um desenho estilizado autêntico e um hiperrealismo ficcional que habita as tensões que envolvem nossos objetos.

3.3 A relação dêitico-mimética: reflexão a partir de *O Mundo de Aisha*

“A nova geração se encontra frequentemente entre dois mundos, e eu acabei percebendo que há mais semelhanças que nos unem do que diferenças que nos separam, sendo estas mais formais do que reais.”
 Agnes Montanari (2015)

Lançado originalmente em 2013 com o nome *Il Mondo di Aisha*, a história em

quadrinhos realizada pelo italiano Ugo Bertotti chegou ao Brasil em 2015, como *O Mundo de Aisha: A Revolução Silenciosa das Mulheres do Iêmen*, pela Editora Nemo. A obra narra a trama de mulheres iemenitas, suas histórias de dor, violência, esperança e de crescente revolta, ainda silenciosa, como aponta o subtítulo do quadrinho. A HQ foi inspirada nas fotografias e entrevistas realizadas pela jornalista francesa Agnes Montanari.

Pelas 146 páginas da obra, com capa colorida e miolo preto e branco, conhecemos e nos envolvemos com as histórias de Sabiha, Hamedda, Aisha, Houssen e diversas outras mulheres das quais, em um primeiro momento, só conhecemos os olhos, mas que, posteriormente, somos levados a conhecer também suas histórias. Agnes relata, no posfácio da obra, um dos encontros que teve na capital iemenita:

“Está me reconhecendo?”. Respondo que sim, embora o único elemento que me permita reconhecer esta mulher seja sua voz. A pergunta seria normal se ocorresse numa rua de Roma, mas estou em Sanaa, capital do Iêmen, e quem faz esta pergunta é uma mulher coberta por um véu da cabeça aos pés, como 95% das mulheres iemenitas. (MONTANARI *in* BERTOTTI, 2015, p. 136).

Por diversos momentos nas tramas que compõem o quadrinho, vemos uma mistura, uma acoplagem de fotografias feitas por Agnes Montanari dentro do fluxo narrativo produzido por Ugo Bertotti. Ou, dependendo do ponto de vista, vemos os desenhos de Bertotti fechando lacunas temporais que as fotografias não registraram. Aqui, aparenta haver uma certa divisão evidente dos papéis de cada linguagem. O quadrinista italiano desenha a trama a partir dos relatos e das fotos tiradas pela fotógrafa francesa, o que não deixa de ser, em certo nível, também uma relação possível de se pensar a partir da ideia de tradução anteriormente proposta aqui no trabalho.

Acreditamos que, inclusive, isso seja algo interessante de ser destacado: as relações propostas nessa pesquisa são intercambiáveis, acopláveis, são estratégias dentro de um jogo criativo feito em cada obra por cada autor. Por exemplo, toda obra que possui desenhos referenciados a partir de fotografias traz dentro de si relações tradutórias entre signos diversos, e se pensarmos que essa mesma HQ, como em *O Mundo de Aisha*, traz também imagens fotográficas lado a lado com imagens desenhadas, o que tratamos aqui como relação dêitico-mimética, temos mais de uma relação possível em uma só obra. As relações dialogam entre si.

Por sinal, quando fotografias e desenhos são colocados lado a lado, podemos perceber mais claramente as escolhas do desenhista na produção de sua parte da trama. Normalmente, uma foto possui um nível de detalhamento próprio, que costuma destacar e transformar em imagem o que estiver dentro do enquadramento do fotógrafo, como os

personagens e os cenários nos quais se encontram esses personagens. O desenho, por ser de certa forma um tipo de produção imagética que não extrai mas que soma, traço a traço, exige, como nas pinturas e nas gravuras, um certo grau de escolha do seu produtor. Existem graus de detalhismo que o autor pode acionar ao depender da ocasião, e em *O Mundo de Aisha* as escolhas feitas pelo desenhista Ugo Bertotti a partir das fotografias de Agnes Montanari ficam evidentes, ainda mais quando as imagens desenhadas e fotografadas estão lado a lado. Os desenhos parecem emular a simplicidade estética do visual dessas mulheres completamente cobertas das cabeças aos pés. É um desenho que aparenta se emparelhar com a simplificação das aparências dessas mulheres nas ruas, ao ar livre, na sociedade.

Essas imagens não somente se ligam pela proximidade (artrologia restrita), mas se conectam no decorrer de toda a obra (artrologia geral). Todas as imagens dos personagens formam um conjunto, e em obras que se propõem como narrativas autênticas, a fotografia e o desenho exercem papéis complementares, cada um com suas potências, mas quando instrumentalizados dentro de uma história, revezam-se nesse jogo de significações. Uma HQ pode sim narrar uma história autêntica sem precisar necessariamente de fotografias em seu interior, mas a presença dessas imagens fotográficas não são ingênuas, elas exercem papéis a cada novo uso, atualizando-se a cada nova obra. Resta-nos tentar entender parte desses papéis.

3.3.1 Uma obra em três partes

Já pontuamos que o discurso sobre a Fotografia a coloca na sociedade como uma espécie de dêitico, esse conjunto de palavras as quais apontam para algo mas cujo esse algo muda dependendo da ocasião. “Isso, aquilo, aquele, aquela, estes...”. Seguindo seu uso mais comum e amplamente aceito e reproduzido, as fotos apontam para diferentes lugares e momentos. Não é somente esse papel que ela exerce, mas ela também o exerce, a depender do caso. Em *O Mundo de Aisha*, diferentes formas de apropriação do discurso fotográfico ou de outras imagens indiciais (visto que algumas das imagens são frames de vídeo) podem ser encontradas.

A HQ é dividida em três capítulos. No primeiro, conhecemos a história de violência e abuso que vitima a jovem Sabiha. No segundo, somos apresentados à história de esforço empreendedor de Hamedda, ousada empresária do ramo. A terceira parte do quadrinho é, por sua vez, dividida em dez capítulos menores, e narra a vida de Aisha, Houssen, Ouda, Ghada e Fatin, uma nova geração de mulheres iemenitas, universitárias e com pensamentos e atitudes revolucionários para o seu contexto.

Cada capítulo da obra fomenta discussões sobre fotos, desenhos e quadrinhos de uma forma diferente, quase que retórica em relação à história que narra. E em *O Mundo de Aisha*, as imagens produzidas de formas diferentes atuam na obra como um diálogo possível não somente entre linguagens, mas como uma metáfora para o diálogo possível entre culturas: foto e desenho, ontem e hoje, Ocidente e Oriente, dêitico e mimético.

3.3.1.1 Sabiha

A primeira parte de *O Mundo de Aisha* se foca na história de Sabiha. Encontramos o olhar de Sabiha logo na página 7 (Figura 35), na abertura dessa sessão da HQ, estratégia que irá se repetir nas outras duas partes da obra. Não vemos exatamente o olhar da mulher mas um índice de que aqueles olhos encontraram em um passado as lentes da fotógrafa Agnes Montanari durante visita da fotojornalista ao Iêmen. Sabiha é o nome que lemos abaixo da foto dessa mulher que “nos observa” sob o niqab. Ao virar a página, os desenhos de Ugo Bertoti, minimalistas, são um choque com a fotografia que vimos a pouco. No entanto, interação ainda mais próxima entre fotografias e desenhos estão por vir na trama.

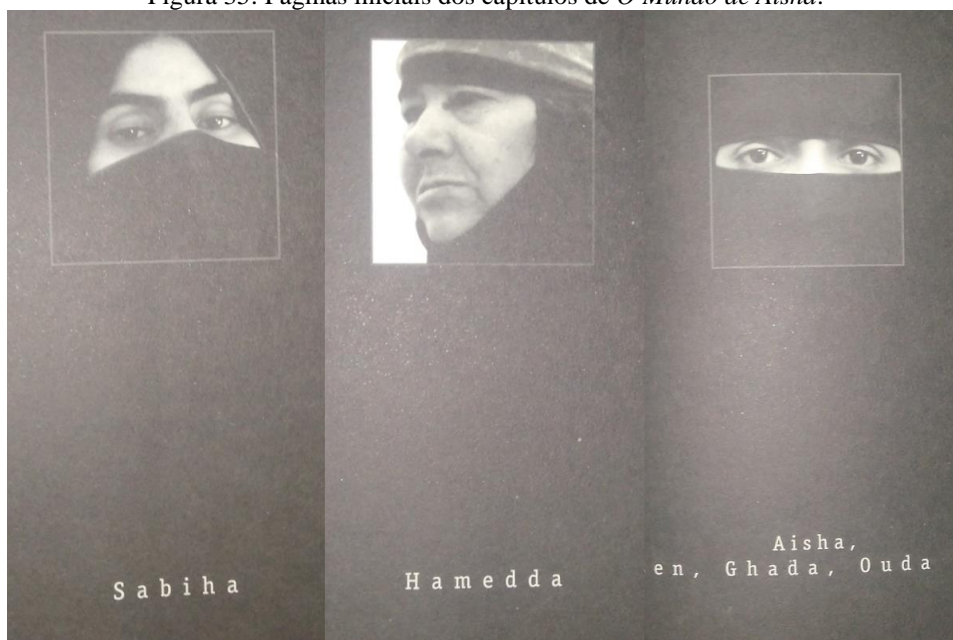
Nesse primeiro momento, somos apresentados a uma trama de violência microcós mica, no ambiente doméstico, influenciada pelos costumes macrocós micos da sociedade iemenita. A protagonista utiliza o niqab como a maior parte das mulheres de seu país, no entanto gosta de sentir o vento matutino em seu rosto vez ou outra, na janela de seu quarto. Sabiha casou com 11 anos. Seu marido tinha praticamente o dobro de sua idade e a comprou de seus pais para trabalhar e reproduzir. Bertotti narra, a partir do relato coletado por Montanari, a infância feliz e a então vida sofrida dessa mulher cujo esposo, ao vê-la um dia sem niqab à janela, atirou-lhe pelas costas com uma AK-47, deixando-a parálitica. É a partir desse momento que acompanhamos o encontro rápido de Sabiha e Agnes, em um hospital dos Médicos Sem Fronteiras no Iêmen.

Esse encontro é narrado na página 34 (Figura 37), Sabiha à frente da câmera, Agnes por trás e operando o aparato. Entre elas, há uma distância geográfica, que nos atinge aqui, na leitura do quadrinho, por meio do uso das imagens fotográficas e desenhadas. O que está na frente da câmera, é apresentado por meio de fotos. O que está por trás, de desenho.

Quantitativamente, essa primeira parte da HQ focada na história de Sabiha conta com um total de 32 páginas. Por cada fotografia e cada desenho ocuparem seu próprio requadro, chega a ser simples a tarefa de apontar o número de desenhos e fotografias que compõem esse trecho: são 135 quadros desenhados e 4 fotografados, em um total de 139 requadros. Essa

densidade baixa de fotografias é característica também das outras partes da obra. São poucas imagens fotográficas que compõem o multirrequadro, diferente de outras obras de jornalismo em quadrinhos como *Le Photographe*, ou *O Fotógrafo* (Figura 36), de Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert e Frederic Lemercier, obra originalmente lançada na França em três volumes nos anos de 2003, 2004, e 2006.

Figura 35: Páginas iniciais dos capítulos de *O Mundo de Aisha*.

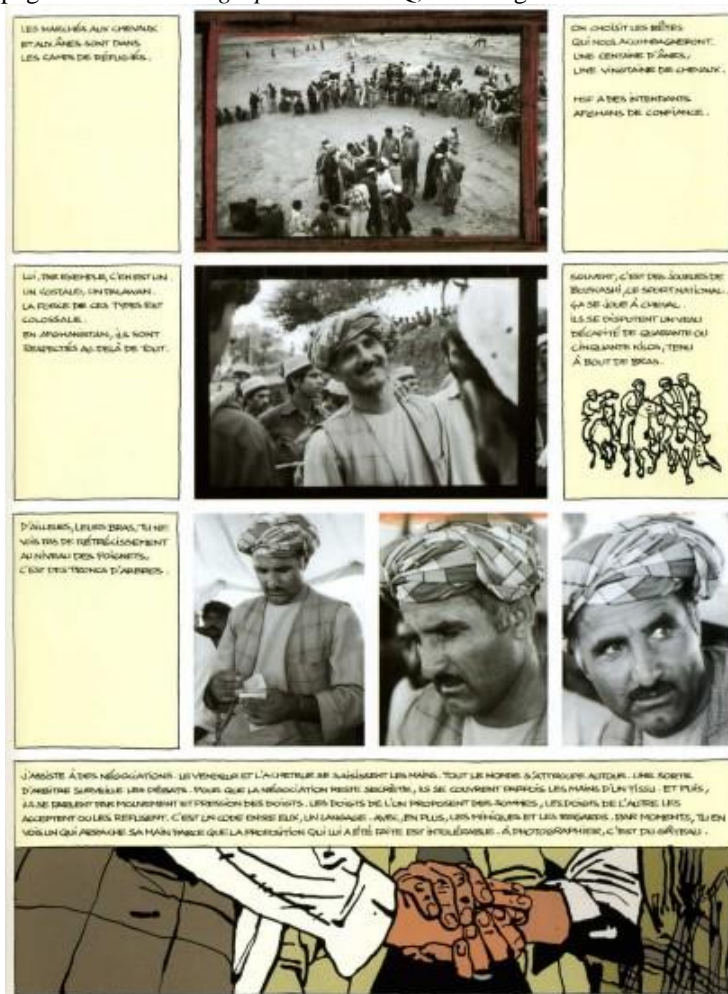


Fonte: BERTOTTI, 2015.

Mas tanto em *O Fotógrafo* quanto em *O Mundo de Aisha*, especificamente nesse primeiro capítulo focado na personagem Sabiha, as fotos operam como o resultado mecânico dessa obtenção de uma imagem por meio de um aparato, enquanto o desenho articula os acontecimentos que se desenrolam por trás da câmera, ou mesmo criando uma imagem que a máquina não conseguiu obter (Figura 37). Isso chega a resultar, por vezes, em desenhos do próprio fotógrafo e do seu aparato fotográfico, já que essa união funciona como grau zero geográfico da tomada da imagem. Mais do que um corpo que usa um aparato, existe aí um novo corpo, e é por meio do desenho que temos acesso a ele, já que a única forma de vermos o corpo pessoa-máquina seria por meio de uma fotografia de uma superfície reflexiva (Figura 38) ou por meio de uma foto realizada por um outro corpo pessoa-máquina. Segundo André Rouillé:

A fotorreportagem, de fato, origina-se de uma verdadeira mistura de corpos: o da máquina e o do fotógrafo que, juntos, são corpos sob a forma de um novo corpo, um outro corpo, não necessariamente um corpo humano. Não há nem prolongamento nem transplante, porém metamorfose, hibridismo de corpo e aparelho, abertura de uma nova relação física no mundo”. (2009, p.129)

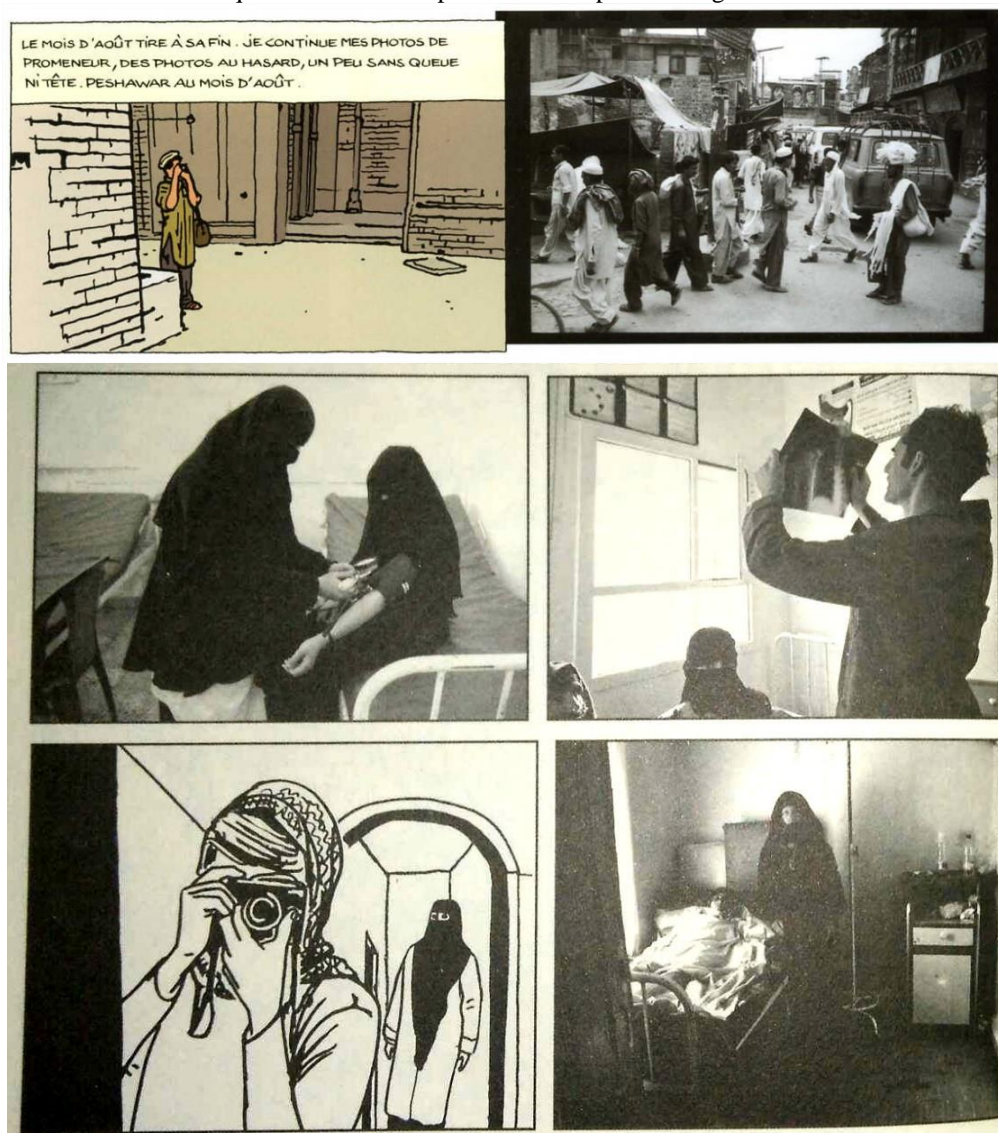
Figura 36: Uma das páginas de *Le Photographe*. Nessa HQ, há uma grande densidade de imagens fotográficas.



Fonte: GUIBERT; LEFÈVRE; LEMERCIER, 2003, p.13.

A fotografia também se insere na última página desse capítulo da HQ (Figura 40), tendo um índice como ponto final da história. Ao perguntar para a médica do hospital se Sabiha chegará a se recuperar algum dia, Agnes recebe a resposta de que a iemenita não viverá por mais que um ano. Essa informação é apresentada para o leitor do quadrinho em um balão inserido em um plano geral desenhado por Bertotti, seguido pela foto de Sabiha olhando em direção à lente de Agnes, ou em direção a nós. Seu rosto está (ou estava) então descoberto, sem niqab, como gostava de ficar à janela de seu quarto. No entanto, o cenário trágico, é um quarto de hospital.

Figura 37: Trechos de *Le Photographe* e de *O Mundo de Aisha*. Desenhos e fotografias são representações do que estão adiante e por detrás do aparato fotográfico.



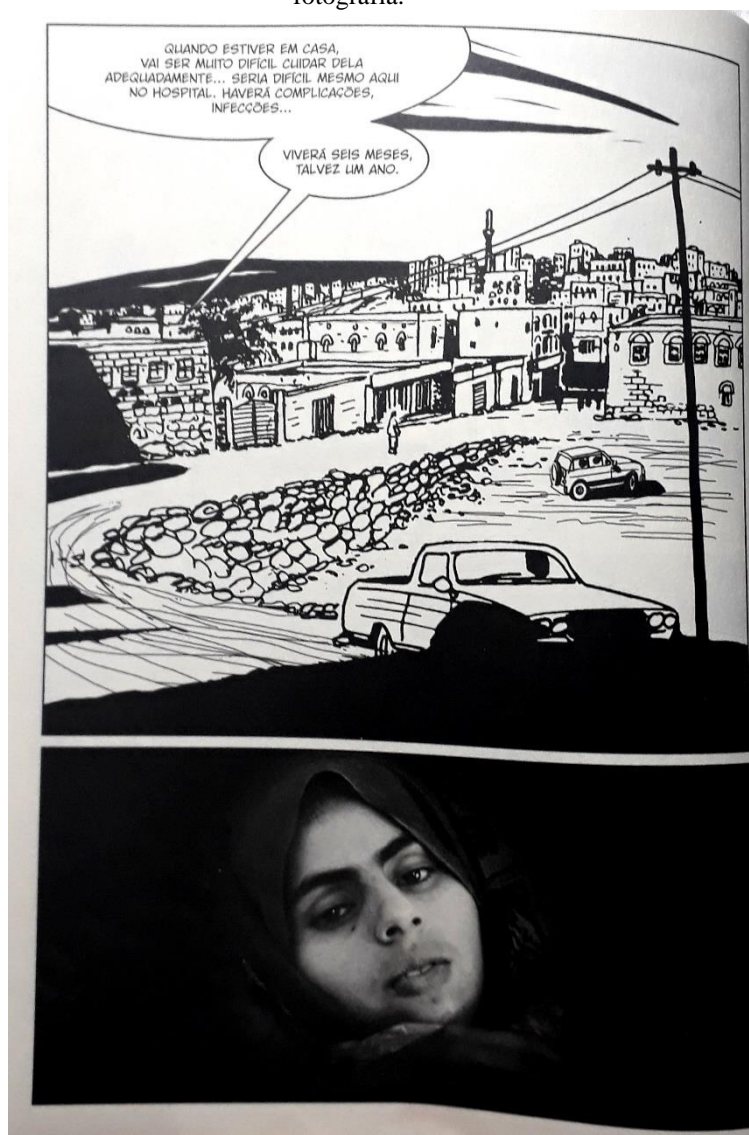
Fonte: GUIBERT; LEFÈVRE; LEMERCIER, 2003 e BERTOTTI, 2015.

Figura 38: “Autorretratos” de Didier Lefèvre, cujas fotografias e relatos são o tema de *Le Photographe*.



Fonte: GUIBERT; LEFÈVRE; LEMERCIER, 2003, p.4.

Figura 39: Página de *O Mundo de Aisha*. O capítulo protagonizado por Sabiha se encerra com sua fotografia.



Fonte: BERTOTTI, 2015, p.36.

Sabemos o que esse vestígio de olhar carrega pela história narrada entre as fotografias, por meio dos desenhos. A mão de Ugo Bertotti vai até onde as lentes da máquina de Agnes Montanari não conseguiram chegar. A relação dêitico-mimética se estabelece nesse diálogo de possibilidades e não-possibilidades, nesse tecido costurado por meio de um multirrequadro heterossemiótico cujas linhas são imagens fotográficas e desenhadas.

3.3.1.2 Hamedda

No segundo trecho de *O Mundo de Aisha*, conhecemos a história de Hamedda, uma

empresária de grande sucesso no ramo de restaurantes no Iêmen que, por ser uma mulher, sofreu grande resistência social para conquistar o seu espaço no mercado. Logo no início do capítulo, Bertotti desenha uma imagem de Hamedda em um programa da emissora de TV Al Jazeera ao qual ela foi convidada devido ao seu aniversário de 65 anos. Ela “foi apresentada como um exemplo da força, da coragem e do empreendedorismo das mulheres iemenitas” (BERTOTTI, 2015, p.39).

A referência que o quadrinista italiano utiliza para realizar o desenho de Hamedda é uma imagem em vídeo, e será esse tipo de imagem que acompanhará o trabalho de Agnes Montanari e de Ugo Bertotti nesse capítulo em específico de *O Mundo de Aisha*. A entrevista que serve como referência para o desenvolvimento do segundo capítulo da HQ foi realizada por Agnes e por uma videomaker chamada Armelle Loiseau, segundo informações do próprio quadrinho. Portanto as imagens discursivamente indiciais desse trecho da obra não são fotografias, mas sim frames de vídeo.

Algo que salta aos olhos é que, diferente das demais imagens fotográficas presentes na obra, aqui, especificamente nesse capítulo, nós temos o uso de balões de fala articulados por sobre os frames (Figura 41). É como se, por mais que estejamos diante de uma imagem estática em suporte impresso, a própria ideia do frame como unidade mínima de uma imagem fílmica pudesse permitir a acoplagem de um signo que emula o som que normalmente estaria sendo emitido caso assistíssemos o vídeo. A fotografia não tem essa dimensão sonora, logo, quando aparecem nos outros capítulos, são puramente fotos, sem a utilização simultânea, dentro do requadro, de elementos sinestésicos como o balão de fala¹⁷⁴.

Figura 40: Trecho de *O Mundo de Aisha*. Os frames do vídeo da entrevista com Hamedda se espalham pelo segundo capítulo da obra, sempre com balões de fala junto a eles.



Fonte: BERTOTTI, 2015, p.49.

¹⁷⁴ Pontuamos aqui a curiosidade de que quando falamos de balão, costumamos usar o termo “balão de fala”, e não “balão de texto”. Isso já evidencia que, comumente, entende-se o balão como um elemento que representa uma oralidade muito mais do que um texto impresso.

Esse capítulo é composto por um total de 113 quadros, dos quais 109 são com desenhos e 4 são frames. Como podemos ver na Figura X acima, aqui também temos aquele jogo proposto pelo primeiro capítulo e também pela HQ *Le Photographe*, no qual o que está à frente da câmera (no caso, uma câmera de vídeo) é representado pelas imagens captadas pelo aparato, e o que está por trás e não é assimilado pelo fluxo registrador da câmera filmadora é desenhado.

3.3.1.3 *Aisha, Houssen, Ghada, Ouda e Fatin*

Nessa terceira e última parte de *O Mundo de Aisha*, por sua vez dividida em 10 capítulos menores, Bertotti desenha os relatos de Montanari e expõe as histórias de uma geração mais recente de mulheres iemenitas, um grupo de jovens que procura, por meio dos estudos e do empreendedorismo, conquistar um espaço social que até então houvera de ser proibido a elas.

Aqui, o caráter de dêitico das fotografias se evidencia por meio de imagens que servem como uma espécie de registro da existência dessas personagens. Em dois momentos, os rostos cobertos das personagens são fotografados e anexados a textos que explicam quem são essas pessoas com e por trás do niqab. O retrato de rostos, estratégia comum para o reconhecimento de um indivíduo a ponto de ser padrão fotográfico utilizado em documentações ao redor do mundo, encontra aqui a barreira dos niqabs, que deixam somente os olhos à mostra, ao mesmo tempo em que os desenhos articulam uma narrativa para além dessa peça de roupa (Figura 42). No posfácio da obra, Agnes discute sobre essa questão ao afirmar que, “como essas mulheres não mostram o rosto, elemento essencial para o conhecimento e o reconhecimento em nossas sociedades ocidentais, logo se conclui que elas não existem” (MONTANARI *in* BERTOTTI, 2015, p.136-137).

Figura 41: Trecho de *O Mundo de Aisha*. Imagens fotográficas de Ghada e Fatin deixam transparecer somente seus olhos, enquanto os desenhos representam seus rostos e suas histórias.



Fonte: BERTOTTI, 2015.

Outra forma na qual fotos e desenhos se relacionam é quando as imagens produzidas pela lente da fotógrafa francesa acompanham o processo de vestir o niqab da personagem cujo nome está no título da obra, *Aisha* (Figura 43). Os desenhos de Ugo Bertotti têm a permissão de fazer o que a câmera de Agnes Montanari não têm: representar o rosto de Aisha e de todas as outras jovens que estão presentes na trama. O desenho, portanto, não somente consegue atingir locais que o aparato fotográfico não consegue, como o que está por trás da máquina ou o que está nos relatos íntimos confidenciais entre entrevistadora e entrevistada, mas também ultrapassa as barreiras culturais e os impedimentos sociais de um país (Figura 44). Isso se demonstra nas palavras que encerram o quadrinho, no qual Aisha responde a Agnes um e-mail, pedindo para que a francesa “se desarme”, um discurso comum que se remete à câmera como arma e ao clique como disparo (Figura 45).

Obrigada pelas lindas fotos, Agnes, e a ideia de que fala me agrada... Uma reportagem que dê voz às misteriosas mulheres iemenitas... São tantas as que têm vontade de

contar sua história, ainda que muitas só o farão de maneira anônima. Estamos todos, mulheres e homens, presos num círculo tribal que se alimenta de pobreza e ignorância, que mete medo. Meu país é assim: arcaico, arruinado, e magnífico. Sexta-feira, depois da prece da tarde, vai ter uma festinha aqui em casa. Venha, vou lhe apresentar minha mãe, minha família. Naturalmente, para esse primeiro encontro, venha desarmada, não traga a máquina fotográfica. Um passo de cada vez. (BERTOTTI, 2015, p.134-135)

Figura 42: Trecho de *O Mundo de Aisha*. Nesse momento da terceira parte de *O Mundo de Aisha* demonstra-se o momento no qual a fotografia tem o direito de ser realizada. Onde ela não consegue chegar, o desenho opera.



Fonte: BERTOTTI, 2015, p.87.

Figura 43: Trecho de *O Mundo de Aisha*. Depicções dos rostos de Aisha, Ghada e Fatin, respectivamente. O desenho de Bertotti cria rostos e corpos que não puderem ser atingidos pelos cliques e pela lente de Montanari.



Fonte: BERTOTTI, 2015.

Figura 44: Página de *O Mundo de Aisha*. No fim da HQ, as fotografias ocupam requadros com formato diferenciado dos que apareceram até então na história.



Fonte: BERTOTTI, 2015, p.134.

No fim das contas, a mímese do desenho cria um efeito de autenticidade ao representar a tal “revolução silenciosa” que se encontra no subtítulo de *O Mundo de Aisha*. As imagens desenhadas, que transformam em narrativa as histórias guardadas e os rostos outrora encobertos, se alinham ao próprio sentimento que a fotógrafa Agnes Montanari demonstra no posfácio do quadrinho. Ela afirma: “No final da minha estadia no Iêmen, o véu nem existia mais para mim. Embora continuasse a cobrir seus rostos, tornara-se transparente. Eu sabia que por trás dele havia uma mulher feita de carne, inteligência e emoções” (MONTANARI in BERTOTTI, 2015, p.138). A mão do ilustrador alcança uma transparência dos segredos e dos

rostos que se intercala com a opacidade fotográfica que esbarra no niqab e no medo dessas histórias virem à tona. Estabelece-se aí relação que é tanto dêitica, por apontar para aspectos documentais da trama, quanto mimética, por articular representações de detalhes que fogem ao apontamento das imagens indiciais.

O Mundo de Aisha apresenta diferentes protagonistas, em diferentes tempos de um mesmo país, gerações distintas que sofrem por diversas questões que perduram, vestem os mesmos *niqabs*, combatem as mesmas violências. A própria organização dos capítulos, que colocam em sequência 1) a história de uma mulher prestes a morrer devido à violência do próprio marido; 2) o relato de uma mulher que, apesar das inúmeras dificuldades, fundou seu próprio negócio; e 3) as várias histórias de moças que procuram se emancipar por meio da educação, aparenta demonstrar um discurso esperançoso em relação ao futuro dessas mulheres.

Não à toa, por toda a obra em quadrinhos, as fotografias e os desenhos são postos lado a lado, cada imagem em seu próprio requadro, menos no fim da HQ (Figura 45), no último subcapítulo que encerra a obra. Aqui, especialmente temos uma mistura entre desenhos e fotografias, a produção de novas formas mais ousadas de requadros, mostrando talvez que ali temos não somente uma melhor articulação entre imagens fotográficas e imagens desenhadas, mas também uma relação sendo estabelecida entre o Oriente de Aisha e o Ocidente de Agnes, uma relação entre culturas, uma relação entre passado, presente e um novo futuro.

3.3.2 Exemplo da relação dêitico-mimética na ficção

A partir da análise das obras que compõem o *corpus* de nossa pesquisa, podemos apontar uma questão relacionada ao uso da imagem fotográfica em HQs, não somente de não-ficção: uma foto tem tanta carga discursiva relacionada ao seu poder documental em torno dela que, mesmo na ficção, quando utilizada por um artista, ela é um elemento que instiga discussões sobre o que de fato é a realidade que ela, supostamente, explicita.

Essa questão pode ser encontrada na obra *The Art of Charlie Chan Hock Chye*, de Sonny Liew, de 2015, lançada no Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2018 com o nome de *A Arte de Charlie Chan Hock Chye*. Na HQ, o autor nascido na Malásia e radicado em Singapura aparece como personagem narrador da trama, por vezes inclusive desenhando uma depicção de si próprio no decorrer da obra, como se fosse um apresentador de um documentário.

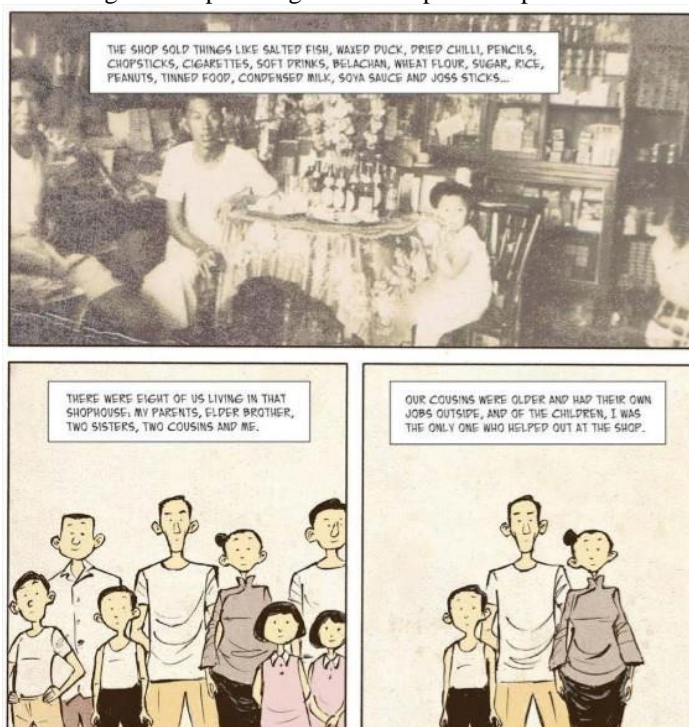
O objetivo da obra é traçar um panorama da história de vida do personagem que dá nome ao quadrinho. Charlie Chan é o maior artista de quadrinhos da história do país localizado na península da Malaia. Liew desenvolve uma obra fortemente documentada, com apresentação

de desenhos da infância de Charlie além de desenvolver uma linha temporal de suas obras, sempre retratando os acontecimentos políticos da região que influenciaram a obra do autor singapurense. As fotografias são elementos importantes para mostrar Hock Chye em diferentes momentos da sua vida (Figuras 46 e 47), tanto familiar quanto política, um intrincado quebra-cabeça de documentos que mostram tanto a vida de um homem quanto a vida de uma nação, seus golpes militares, suas reviravoltas eleitorais, etc.

No entanto, Charlie Chan Hock Chye não existe. Ele é um personagem de ficção tanto quanto, metanarrativamente, os diversos outros robôs, animais falantes e super-heróis que ele criou dentro da trama. Sonny Liew forja toda a documentação, inclusive utilizando imagens fotográficas de rostos anônimos que são atribuídos, aqui e ali, à família ficcional de Hock Chye.

Liew administra diferentes elementos, que seriam facilmente interpretados como documentos devido aos discursos que os envolvem, para compor um efeito de autenticidade. Isso, de certa forma, se alia ao que dissemos anteriormente: quando uma fotografia adentra um fluxo narrativo quadrinístico, ela, em maior ou menor grau, movimentada discursos sobre essa realidade que ela supostamente traz consigo.

Figura 45: Trecho de *The Art of Charlie Chan Hock Chye*. Na HQ, Sonny Liew articula desenhos e fotografias, e seu texto vincula a fotografia ao personagem fictício para compor um efeito de autenticidade.



Fonte: LIEW, 2015, p.15

A Arte de Charlie Chan Hock Chye é, portanto, uma biografia robusta, ampla, com suas mais de 300 páginas repletas de documentos, sobre um personagem ficcional. O que nos

leva a refletir sobre a própria ideia de documento, seja a fotografia ou qualquer outro elemento utilizado como prova para compor uma narrativa pretensamente factual.

Figura 46: Trecho de *The Art of Charlie Chan Hock Chye*. Na HQ, Liew chega a utilizar elementos gráficos sobre as fotografias como estratégia de vinculação entre a imagem de um garoto anônimo e o protagonista.



Fonte: LIEW, 2015, p.18.

Não seria portanto grande dificuldade imaginar uma gama de publicações possíveis com relações dêitico-miméticas entre desenhos e fotos em narrativas ficcionais. Como apontado anteriormente, o que há de real na Fotografia é o que foi incubido a ela como missão em um momento histórico no qual esse discurso de realidade era bastante importante para a manutenção da sociedade, e esse discurso sobrevive até hoje (ROUILLÉ, 2009). As imagens fotográficas, tanto quanto as pictóricas, podem criar ficções e novos mundos. E, por vezes, são articuladas em conjunto, como tintas na paleta de um pintor, para representar algo novo.

3.4 A relação pictorialista: reflexão a partir de *Não Lugar*

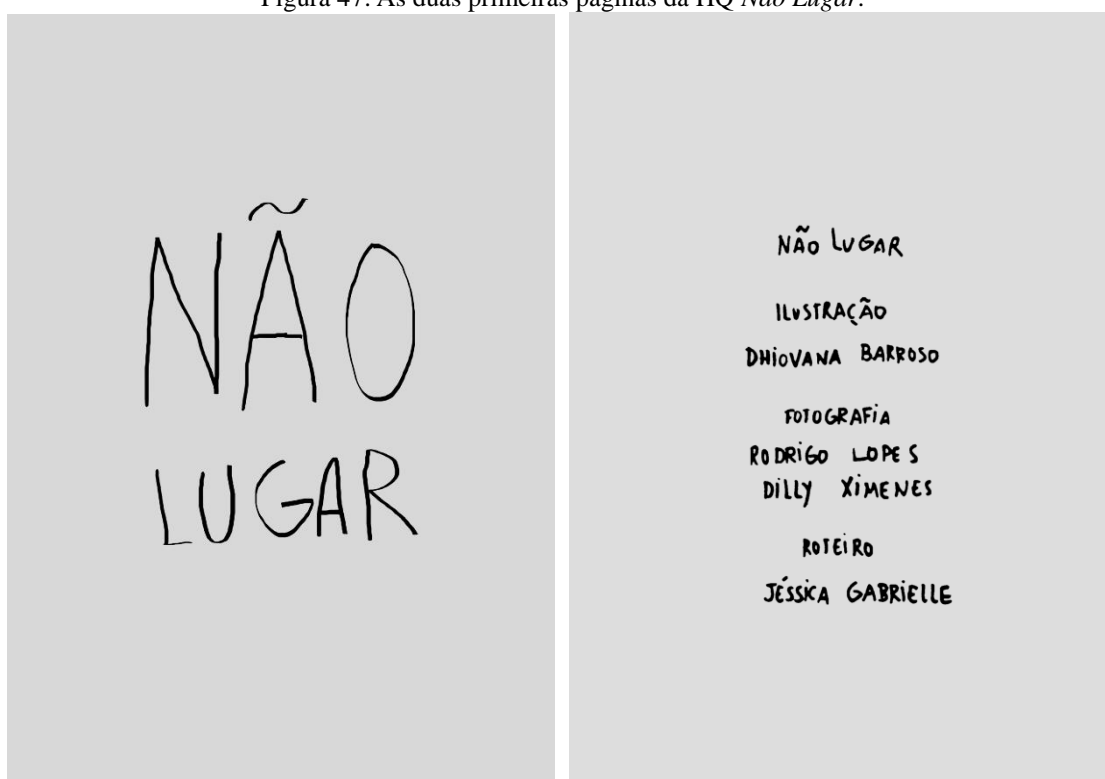
“Qual o teu sonho, Antônio?”

“Meu sonho? É ir pro Céu!”

Antônio, protagonista de *Não Lugar*

Não Lugar é uma história em quadrinhos de seis páginas em formato digital, nas cores preto e branco. Uma das páginas é a capa da obra, com o título da história; outra traz os nomes e funções de cada artista da equipe na realização do projeto (Figura 48). As quatro restantes (Figura 49) são a narrativa em si, a junção de todos os requadros da trama, o multirrequadro. A HQ conta com ilustrações de Dhiovanna Barroso, fotos de Rodrigo Lopes e Dilly Ximenes e roteiro de Jéssica Gabrielle. *Não Lugar* é um dos diversos trabalhos realizados durante o curso de Fotografia e Quadrinhos realizado no ano de 2015 na escola Porto Iracema das Artes, em Fortaleza.

Figura 47: As duas primeiras páginas da HQ *Não Lugar*.



Fonte: BARROSO et al., 2015.

A narrativa acompanha um momento do dia de um homem em situação de rua chamado Antônio, suas interações com o centro da cidade de Fortaleza e com seu cachorro Alemão, além do forte vínculo religioso com entidades divinas nas quais o protagonista acredita, tais como Jesus Cristo e a própria figura de um Céu metafísico. A narração é em primeira pessoa, tendo o próprio Antônio com narrador. Ele afirma que Jesus passeia pela cidade, que eles conversam vez ou outra. No decorrer da microtrama, fotografias e desenhos se misturam. Antônio é desenhado na maior parte das páginas, “aparecendo” fotograficamente somente na última página, em um de dois quadros que encerram a HQ. O personagem afirma que seu sonho é conhecer o Céu, desejo que ele realiza, no ambiente diegético, por meio do desenho de

Dhiovanna Barroso, a ilustradora da HQ.

Figura 48: Multirrequadro da HQ *Não Lugar*.



Fonte: BARROSO et al., 2015.

As versões de Antônio em fotografia e em desenho se chocam, devido ao caráter cartunesco do traço da ilustradora, assim como as versões do cão Alemão. No entanto, por toda a HQ, desenhos e fotografia são misturados para compor o interior dos 10 quadros que compõem a história. A fotografia pode ser sugerida como elemento discursivo criador do efeito de autenticidade, como um dêitico, como um documento, mas, por vezes, seu uso pode ser articulado para a busca de outra coisa: realismo. O desenho cartunesco de Dhiovanna Barroso ganha ares de documental devido aos signos fotográficos que compõem a cena, e os signos indiciais ganham valores poéticos com os desenhos que se articulam ao seu lado. É uma troca contínua de sensações, uma instabilidade autêntica.

Em *Não Lugar*, uma das páginas mostra um diálogo entre Antônio e Jesus, o personagem bíblico. O protagonista, desenhado, encontra-se deitado no chão. A fotografia utilizada é uma imagem de uma calçada feita com pedras portuguesas típicas das calçadas que compõem o Centro da cidade de Fortaleza, uma imagem que não se encaixa nas proporções que seriam aceitáveis caso o interesse fosse o de se criar uma trama espacial e objetivamente realista, no sentido estrito da palavra. Cria-se portanto uma dimensão poética, uma elaboração visual que consegue questionar o desenho, a fotografia, a trama, os personagens e a história em quadros, tudo ao mesmo tempo. A realidade que essa mistura atinge é uma realidade outra, até certo ponto ficcionalizada, que atinge uma dimensão que nem somente a imagem fotográfica, nem somente a imagem desenhada, atingiriam. Uma realidade que se soma ao diálogo impossível em nossa dimensão objetiva entre Jesus e Antônio, e que se acopla à articulação desproporcional entre foto e desenho.

Acreditamos que é essa potência questionadora que a relação pictorialista traz de interessante à narração quadrinística ao articular, dentro dos quadros, as unidades mínimas da linguagem, fotos e desenhos. Ao borrar e desestabilizar as fronteiras entre o que é uma imagem e outra, misturam-se os tempos, os espaços, os signos, as intenções, os discursos, as potencialidades, desestabilizando também com esse movimento os ideais de realidade e criando uma autenticidade puramente fruto de seu período: uma época em que ficcional e real não são mais faces de uma mesma moeda, mas sim compõem a moeda como um todo, como uma liga de metal composta por cobre e níquel.

Não Lugar foi apresentada como trabalho de conclusão da oficina de Fotografia e Quadrinhos realizada na escola Porto Iracema das Artes, em Fortaleza, no ano de 2015. Para os alunos, foi passada a tarefa de realizarem trabalhos que misturassem diferentes funções do fazer artístico, passeando pelos diversos espaços criativos que a mistura de ambas as linguagens poderia proporcionar: roteirista, desenhista, fotógrafo, diagramador, etc. A história em

quadrinhos nunca chegou a ser publicada de forma impressa, mas pode ser encontrada digitalmente na página dedicada a compilar todos os trabalhos que foram apresentados no término do curso, no site Medium¹⁷⁵.

Como já apontamos anteriormente na presente pesquisa, é possível, e até mesmo comum, que as relações que propomos entre as imagens desenhadas e as fotografadas sejam articuladas em revezamento. Não existe nenhuma obrigação prévia que impeça um artista de usar todas essas relações caso tenha interesse¹⁷⁶. No próprio quadrinho *Não Lugar*, podemos perceber, a partir das nomenclaturas que propomos, a presença das relações tradutória (o desenho de Antônio é feito com base na sua imagem fotográfica), pictorialista (quando desenhos e fotografias dividem os mesmos quadros) e dêitico-mimética (na última página, um painel traz uma foto, o outro um desenho, e em sequência ambos compõem um trecho da narrativa).

A relação pictorialista encontra-se na fusão de elementos pictóricos e fotográficos no interior dos quadros. O termo pictorialismo advém do movimento artístico de meados do século XIX. “Essa combinação de interesse artístico com manipulação manual geralmente é o que define a ideia por trás do que veio a ser conhecido como pictorialismo”¹⁷⁷, aponta Mike Kukulski (2014). O nosso interesse aqui é abordar as características metodológicas, produtivas, desse movimento da última década do século XIX, procurando achar paralelos às atuais produções que utilizam fotografias e desenhos para compor as suas imagens autênticas. A ideia não é criar um anacronismo, afirmar que, de certa forma, o pensamento que leva a artistas da atualidade a misturar desenhos e fotografias seja exatamente o mesmo dos anos 1890. Nosso interesse é no método, por mais que saibamos que metodologia e filosofia se tangenciem e, apesar dos discursos envolvidos em ambas as épocas não serem completamente iguais, aqui e ali poderão ser encontrados permanências históricas. Por isso, acreditamos ser relevante realizar um breve panorama desse movimento que, como todo movimento artístico, aliava os métodos à perspectiva social, cultural e filosófica de sua época.

3.4.1 O movimento pictorialista

O Pictorialismo nasce como um movimento questionador, tendo como interesse

¹⁷⁵ Disponível em <<https://medium.com/@FotoHQ/n%C3%A3o-lugar-305453800368>>. Acesso em 27/12/2018.

¹⁷⁶ A única limitação poderia se dar no caso da relação hipermediática, vide que ela só é possível em ambiente digital. As outras relações passeiam entre o impresso e o digital.

¹⁷⁷ “This combination of artistic intent and the photographer’s hand-on manipulation of the image generally defined the idea underlying what came to be known as pictorialism”. (tradução nossa)

principal trazer à Fotografia ares de arte, porém bebendo de fontes externas à linguagem que procura valorizar, indo buscar potência nas formas anteriores de produção imagética, principalmente na Pintura. Rouillé critica esse pensamento, afirmando que o “principal paradoxo do pictorialismo” era o de “querer freneticamente levar a arte fotográfica a confundir-se com a pintura, o paradigma da arte, arriscando-se a prejudicar a pintura e perder a fotografia” (2009, p.250).

Como afirmamos anteriormente ao discutirmos sobre cronofotografia, a virada do século XIX para o XX testemunhou o barateamento dos meios de produção fotográfica. A maior movimentação de aparatos tecnológicos e de suas imagens desestabilizou os discursos adotados pela comunidade fotográfica da época, levando a reações nas quais uma de suas vertentes acabou por gerar o Pictorialismo. Como afirma Kukulski:

Quando a câmera Kodak de George Eastman foi apresentada em 1888, sua popularidade proporcionou uma crise de identidade na comunidade fotográfica. A disponibilidade generalizada e o relativo baixo custo da câmera Kodak e seu fácil manuseio resultaram em um crescimento explosivo no número de novos fotógrafos. Isso gerou a criação de milhões de fotografias, caracterizadas pelo baixo número de imagens potentes obscurecidas por um mar de mediocridade. Enquanto o mercado de “instantâneas” providenciou o fortalecimento financeiro da crescente indústria fotográfica, amadores dedicados e fotógrafos profissionais foram desafiados a se diferenciarem dos fotógrafos casuais. Aparentemente, a solução poderia ser encontrada em duas partes: tanto pela excelência técnica quanto pelo mérito artístico”.¹⁷⁸ (2014)

A cronofotografia se beneficia desse barateamento da produção fotográfica para estabelecer as diretrizes de suas experimentações. E, para fincar o pé no chão, o movimento pictorialista desenrola o seu discurso a partir da perspectiva artística e meritocrática. Um pensamento que, apesar de paradoxal, é também profundamente ligado à mistura. “Nascido no início dos anos 1890, o pictorialismo é, na realidade, um considerável elogio ao mimetismo, ao misto: à impureza”, afirma Rouillé (2009, p.249).

Vale ressaltar que a Pintura a qual esse movimento da virada de século remete em suas experimentações não é a produção contemporânea ao seu período. Os pictorialistas não

¹⁷⁸ "When George Eastman's Kodak box camera was introduced in 1888, its popularity spawned an identity crisis of sorts within the photographic community. The widespread availability and relatively low cost of the Kodak camera and its ease of use resulted in an explosive surge in the number of new photographers. This led to the creation of millions of photographs, characterized by a small number of strong images obscured in a sea of mediocrity. While the huge "snapshot" market provided the financial strength to sustain the growing photography industry, it challenged serious amateur and professional photographers to differentiate their work from that of casual shooters. It seemed the solution could be found in two parts: through either technical excellence, or through artistic merit." (tradução nossa)

procuravam passar nos seus trabalhos referências dos impressionistas ou pós-impressionistas que eram seus vizinhos no tempo, também não vão dialogar com os modernistas dos anos 1920. “Ao contrário, é a pintura oficial do Salão, da tradição neoclássica, em plena decomposição, de absoluto respeito às suas convenções em desuso e à antiga hierarquia dos gêneros, que os pictorialistas se amoldam para identificar a fotografia”, afirma Rouillé (2009, p.253). Além da questão metodológica, a abordagem referencial dos pictorialistas também se baseia na mistura de diversos tempos, trazendo para a superfície mecânica do fazer fotográfico os valores da Pintura de outrora.

Enquanto a produção fotográfica a partir da perspectiva documental encontra na fotografia um produto final (ou pelo menos “completo”) a ser obtido, o movimento pictorialista encontra nessa mesma superfície (ou mesmo nas etapas anteriores a essa superfície, como no negativo) uma espécie de etapa de produção. A imagem fotográfica ou o negativo seriam, portanto, novas telas para a mão do artista agir. São imagens a serem completadas, somadas, riscadas, pintadas, remontadas. “Independente da técnica específica empregada, a chave era criar um objeto de arte manufaturado único equivalente a uma pintura”¹⁷⁹, afirma Kukulski (2014). O aparato tecnológico e a mão do artista são aliados nessa busca por uma nova imagem. O discurso do movimento se baseia na ideia de que, a partir da soma de elementos realizada pelo procedimento artístico, obter-se-ia uma interpretação que não seria encontrada na imagem fotográfica documental, por sua vez servil a uma realidade, mera representação. Como afirma Rouillé:

A aliança máquina-mão, que se supõe assegurar a passagem da imitação servil para a interpretação artística, ajusta-se a uma estética da mescla e a uma ética da intervenção. A arte fotográfica é, assim, concebida como um misto, uma mistura de princípios heterogêneos: uma arte necessariamente impura. E a intervenção é o procedimento do misto. É através da intervenção extrafotográfica, até mesmo antifotográfica, que a imagem pictórica, paradoxalmente, junta a fotografia e os procedimentos de sua inversão. (2009, p.257)

Ruth Sousa disserta sobre o método pictorialista:

(...) em que a superfície da película é recoberta por camadas de tinta, ou mesmo em fotomontagens com interferência no negativo, em que a emulsão sensível é arranhada, riscada, flagelada. Gera uma tensão física sobre a superfície para produzir efeitos ópticos. (2012, p. 28)

¹⁷⁹ “Regardless of the specific technique employed, the key was creating a handcrafted unique art object equivalent to a painting”. (tradução nossa)

É nessas tensões onde o Pictorialismo encontra seu cerne. Como afirma Rouillé, a “verdade pictorialista se estabelece no procedimento do misto: não é a verdade imaginária do desenho ou da pintura; não é a verdade analítica da fotografia, é a verdade sintética da arte fotográfica” (2009, p.260-261). O movimento pictorialista, que foi “a primeira ideologia fotográfica reconhecida como movimento artístico”¹⁸⁰ (KUKULSKI, 2014), com o passar dos anos foi sendo eclipsada pela chegada do Modernismo e a crescente valorização de pureza nas artes, inclusive na Fotografia. “Pureza significa, na realidade, nitidez das linhas, fineza dos detalhes e resultado mecânico das formas”, segundo Rouillé (2009, p.265). Nasce assim a Nova Objetividade, que historicamente vai guiar as lentes e os artistas pelos anos seguintes ao Pictorialismo e cujos preceitos vão continuar vivos por muito tempo, influenciando até hoje os jogos discursivos ao redor das imagens.

Essa mística da pureza, que levava a perseguir as mínimas dessemelhanças e heterogeneidades e, portanto, visava a excluir, correspondia a um período histórico, intelectual e político de confronto, de isolamento, de guerra fria: a um reinado do “ou”. Essa cultura, feita de oposições, de exclusões e de contras – entre Leste e Oeste, entre o comunismo e o capitalismo, e entre seus respectivos valores -, desmoronou a partir da derrota americana no Vietnã (1975) e a derrocada soviética, com a queda do muro de Berlim (1989). (ROUILLÉ, 2009, 340).

Rouillé chega a apontar a discutir sobre o neopictorialismo dos anos 1990, que se encaixa nesse período histórico que se encontra após a superação dos discursos de confronto, do “ou”, e também nos arredores do centenário do desenvolvimento do Pictorialismo. Uma espécie de movimento que se encontra entre a referência e a nostalgia, e que procura munir as imagens fotográficas de uma dimensão de unicidade a partir de retoques, rabiscos e atuações diretamente no negativo ou na imagem fotográfica impressa. Com toda a carga histórica e os conhecimentos acumulados pelo fazer fotográfico há um século até então, os neopictorialistas chegavam a retornar ao uso de aparatos e procedimentos arcaicos para produzir suas imagens. Como afirma Rouillé:

Tal finalidade (a de inverter as leis da mecânica que subjagam a imagem fotográfica à ideia de documento) inspira, ainda, a utilização de materiais e procedimentos antigos, ultrapassados, arcaicos – fotografia com câmeras artesanais (*pinhole*), o daguerreótipo, os positivos diretos, a goma bicromatada -, que estabelece laços com um estado pré-industrial ou rudimentar da fotografia, até mesmo, no caso do *pinhole*, com sua pré-história. (2009, p.284)

¹⁸⁰ “(...) the first photographic ideology recognized as an artistic movement”. (tradução nossa)

Misto, impuro, síntese, interferência, tensão, mescla. Esses são alguns dos termos usados pelos autores que abordam o Pictorialismo e que nos faz repensar seus métodos para os exemplos que nos saltam aos olhos de HQs não-ficcionais que misturam fotografias e desenhos para a obtenção de imagens “impuras” porém autênticas, como é o caso de *Não Lugar*. Algo permanece desses movimentos pictorialistas na produção dos artistas que hoje se utilizam de imagens das mais diversas matrizes (pré-fotográfica, fotográfica e pós-fotográfica). Uma permanência não em forma de um movimento artístico organizado, mas que se encontra nos resquícios de métodos que procuram questionar os discursos e os papéis sociais estabelecidos por cada forma de produção imagética.

3.4.2 Exemplos da relação pictorialista na ficção

A partir de um pensamento de produção de quadrinhos que não possuem, necessariamente, um compromisso com a ideia de autenticidade, o uso de fotografias como elementos estéticos e narrativos pode sugerir um ar não de realidade, mas de realismo, tão questionador dos limites da representação quanto o que é apresentado por quadrinhos que se propõem como factuais, porém por uma outra via de acesso. Acreditamos que, principalmente no âmbito da ficção, podemos encontrar um avanço na discussão sobre a relação pictorialista nas HQs que se propõem como narrativas autênticas.

Sem o contrato que pressupõe a contação de uma história real, a ficção tem em mãos uma liberdade própria de articular o uso de fotografias em suas tramas. No entanto, partindo do pressuposto de que a visão cultural, histórica, filosófica, social e discursiva sobre as imagens fotográficas parte de uma assimilação coletiva do conceito de rastro, de índice, acreditamos que, mesmo diante das infinitas formas que a ficção pode assumir, uma foto em uma HQ sempre terá, em algum nível, uma face posicionada na direção do conceito de realidade. Seja questionando, repensando, poetizando, subvertendo, antagonizando ou instrumentalizando esse real, uma foto inserida na mais fantasiosa das histórias em quadrinhos ainda estará dentro de uma articulação que envolve, em algum ponto, por menor que seja, um diálogo com esse real.

Um exemplo presente em um espaço intermediário entre ficção e não-ficção é a HQ *Malu – Memórias de uma Trans*, do quadrinista brasileiro Cordeiro de Sá, lançada em 2013 (Figura 50). A obra narra, da infância à fase adulta, a vida da personagem que dá título à trama, Malu. Vemos o passar dos anos da mulher trans protagonista, suas alegrias e suas dificuldades, em um quadrinho que mistura personagens desenhados de forma cartunesca em cenários fotografados, tudo em preto e branco. A história é ficcional, mas inspirada nos relatos de

diversas pessoas com as quais o autor dialogou. Como afirma a página do quadrinho no site Issuu¹⁸¹, a obra “é apenas um começo de conversa, uma colagem ficcional de depoimentos e de casos reais do universo LGBT” (2013). As fotografias, presentes em toda a obra, entram nesse jogo, nesse espaço intermediário de discursos, entre a ficção e os relatos de vida de pessoas que embasaram o trabalho do artista e que resultaram nessa obra questionadora, tanto social quanto esteticamente. Uma ficção que, ainda assim, traz em sua composição elementos de autenticidade.

Figura 49: Página dupla de *Malu – Memórias de uma Trans*. Desenhos e fotografia interagem na composição de toda a HQ.



Fonte: DE SÁ, 2013.

A relação pictorialista, no entanto, não se resume a obras que procuram criar ares de autenticidade, sejam elas ficcionais ou não. Essa relação pode ser encontrada, inclusive, em um dos campos de produção mais fantasiosos e amplamente conhecidos do mundo dos quadrinhos: as HQs de super-heróis.

Em *Super-Homem e Batman: os Piores do Mundo*, obra lançada no Brasil pela

¹⁸¹ A obra pode ser lida integralmente na Internet. Disponível em https://issuu.com/cordeirodesa/docs/rphq_malu-mem_rias_de_uma_trans_co. Acesso em 29/12/2018.

Opera Graphica Editora em 2003 (Figura 51), temos um exemplo dessa relação em uma história de super-heróis. Na trama, com roteiro de Evan Dorkin e desenhos de vários artistas, os personagens Batmirim e Sr. Mxyzptlk entram em conflito para saber quais deles é o mais poderoso. No universo de personagens da DC Comics, os dois são duendes que atormentam os super-heróis Superman e Batman com sua multiplicidade de poderes mágicos, uma gama de estratégias nos quais está inclusa a capacidade de realizar viagens interdimensionais.

Em determinado momento da trama, Batmirim e Sr. Mxyzptlk entram em um conflito mágico que os faz atravessarem diferentes dimensões do multiverso ficcional dos super-heróis, chegando a interagir com diferentes versões dos clássicos personagens da DC Comics. Fora das páginas, a equipe criativa vasta de desenhistas, composta por nomes como Michael Allred, Alex Ross, David Mazzuchelli, Brian Bolland, Frank Miller, Bruce Timm, dentre outros, foi articulada para que diferentes traços compusessem essa história que, diegeticamente, passeia por várias dimensões da realidade, uma estratégia retórica para equivaler diferentes estilos a diferentes mundos. E uma dessas dimensões se refere à nossa realidade, o que é demonstrado por meio do que intitulamos aqui de relação pictorialista entre desenhos e fotografias. O humor da cena fica por conta do medo que os personagens têm ao se deparar com essa dimensão.

Enquanto em *Os Piores do Mundo* temos desenhos realizados sobre imagens fotográficas, em outros exemplos podemos encontrar personagens que são fotografados e inseridos na história sobre cenários desenhados. É o caso da edição número 7 da série *Promethea*, lançada no ano de 2000 pelo selo America's Best Comics da editora DC Comics (Figura 52), com roteiro de Alan Moore e desenhos de JH Williams III. Essa HQ, que é uma espécie de homenagem ao poder humano da imaginação, mostra um passeio da protagonista da série, a jovem Sophia, e seu alter-ego mágico, Promethea, pela Imatéria, universo composto pelos sonhos, pelos pensamentos, enfim, por tudo que é imaterial e ainda assim real, como a personagem mágica costuma reiterar várias vezes na edição. Na sétima edição da série, em determinado momento da história, as personagens se transformam de desenhos em fotografias, e, por diversas páginas da HQ, aparenta que estamos lendo uma fotonovela. Posteriormente, ainda na mesma edição, o movimento contrário, de fotografia para desenho, acontece, mais próximo do fim da edição mensal.

A subversão nessa HQ fica por conta dos momentos em que há o uso das fotos, imagens essas que são discursivamente ligadas à ideia de um rastro da realidade, como uma forma de representar uma dimensão onírica de um universo fantasioso. A “realidade” de Sophia, a que é prioritariamente narrada como se fosse no mundo em que Sophia vive, é desenhada.

Sua “imaterialidade”, seu passeio por esse universo onírico e poético, é fotografada. Em *Promethea*, fotografias e desenhos tornam-se elementos na mão dos autores para representar os jogos narrativos propostos na trama, em uma tensão entre materialidade e imaterialidade, muitas vezes colocando em conflito os discursos majoritários sobre as imagens. “O que é importante é entender que mente e matéria não são separadas”¹⁸², explica *Promethea* para Sophia em determinado momento da supracitada edição. “Elas são apenas pontos diferentes de um mesmo sistema, diferentes paradas de uma mesma estrada”¹⁸³, completa a personagem (MOORE; WILLIAMS III, 2000, p. 8).

Figura 50: Página de *Super-Homem e Batman: Os Piores do Mundo*. Batmirim e Sr. Mxyzptlk entram no “nosso mundo” e se deparam com uma Nova Iorque fotografada.



FONTE: DORKIN et. al, 2003.

¹⁸² “What’s important is understanding that mind and matter aren’t separated.” (tradução nossa)

¹⁸³ “They’re just different points in one system, different stops in a highway.” (tradução nossa)

Em *Promethea*, mente e matéria são uma coisa só, assim como os desenhos (discursivamente o elemento com o qual o artista liberta sua mão e sua mente para criar ficções) e as fotografias (discursivamente o elemento com o qual o fotógrafo rematerializa o mundo mecanicamente por meio da captura de rastros). Nessa e em todas as HQs na qual a relação pictorialista se desenvolve, cria-se uma equivalência entre essas imagens. Fotos e desenhos são uma só matéria e uma só mente.

Figura 51: Páginas 9, 15 e 17 da edição número 7 de *Promethea*. Na página 9, as personagens “se transformam” em fotografia. Na página 17, elas “retornam ao status” de desenho.



Fonte: MOORE; WILLIAMS III, 2000.

A autenticidade, em um mundo caótico, sem fronteiras claras, repleto de degradês e de fluxos ininterruptos de informação, talvez encontre na impureza dessas imagens heterossemióticas, mistas, uma forma mais eficaz e pertinente de se representar. É no espaço interseccional entre todas essas forças que envolvem a realidade (ou as realidades) e as imagens dessa(s) realidade(s) onde se encontram as histórias em quadrinhos atuais.

3.5 A relação hipermediática: reflexão a partir de *So Close, Faraway!*

*“Pessoas temem o desconhecido e protegem sua sensibilidade contra ele. Mas o desconhecido pode se tornar conhecido muito facilmente, e jornalistas podem ser de alguma ajuda nesse processo.”*¹⁸⁴

¹⁸⁴ “People fear the unknown and protect their sensibility against it. But the unknown can turn into the known

Augusto Paim, roteirista de *So Close, Faraway!*.

Lançada por meio do site Cartoon Movement, uma plataforma que reúne trabalhos em quadrinhos e charges políticas e jornalísticas de todo o mundo, a HQ *So Close, Faraway!* (2013) tem reportagem de Augusto Paim, desenhos de Bruno Ortiz e a interatividade de Maurício Piccini. A história narra um dia na vida de Jorge, um homem de 43 anos à época da produção do material e que vive em situação de rua na cidade de Porto Alegre, no Rio Grande do Sul.

O quadrinho traz características relacionadas à experiência interativa que ele propõe, devido ao meio digital em que está inserido e às ferramentas que são articuladas para a realização do projeto. O próprio crédito dado aos envolvidos no desenvolvimento no trabalho nos dá uma dimensão dessa questão: Maurício Piccini é creditado como “interactivity”, “interatividade”, um papel que nasce no processo criativo de quadrinhos que são pensados e realizados para a Internet, um novo olhar referente a uma nova camada do já complexo fazer quadrinístico que se inaugura ao chegar em ambiente digital. É quadrinho mas também é algo mais. Como aponta Liandro Roger, cada “novo meio de representação e comunicação inventado torna-se, invariavelmente, um remodelamento de meios precedentes” (2016, p.43).

Essa perspectiva hipermediática é fruto direto das mudanças contemporâneas pelas quais passa nossa sociedade. Roger afirma que “as linguagens, assim como todo fenômeno da experiência humana, estão sob constante mutação ao longo do tempo e se transformam em função da voga dos recursos midiáticos e tecnológicos de cada período histórico” (2016, p. 12). Edgar Franco, com palavras de Julio Plaza, aponta:

No contexto contemporâneo a hipermídia congrega a conexão em rede telemática com as diversas características de outras mídias, como: histórias em quadrinhos, fotografia, cinema, TV e rádio -, promovendo o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias. Essa convergência de múltiplos meios foi chamada de “sinergia multimidiática” pelo pesquisador Julio Plaza, quando ela promove o surgimento de uma nova linguagem, essa pode ser chamada de “linguagem intermídia”. (FRANCO, 2013, p.15)

Diante disso, hipermídia nasce “como forma de organização de conteúdo em redes multilíneas, em que é possível passar de um texto a outro por meio da interação direta com *hyperlinks*” (ROGER, 2016, p.41). Logo, por ser o conjunto de estratégias para se articular os diferentes elementos que se potencializam na Internet, a hipermídia não é somente forma mas

very easily, and journalists can be of some help in this process.” (tradução nossa)

é também o pensamento por trás das interações em ambiente digital. A maneira como essas possibilidades hipermidiáticas se apresentam ao usuário é dada por meio da interface. Para Roger:

A interface, elemento de mediação, cumpre um efetivo papel nas relações sociais e se torna cada vez mais acessível e mais “naturalizada” na interação humano-computador, alterando a maneira como realizamos diversas tarefas, das mais especializadas, como uma cirurgia de alta precisão, até as mais corriqueiras, como conversar com um amigo ou pagar uma conta no banco. (2016, p.41)

Roger completa, usando palavras e conceituações de Steven Johnson:

A hipermediação digital requer, necessariamente, o uso de interfaces. Johnson (2001) define interface como softwares que dão forma à interação entre usuários e computadores. Um dispositivo digital é, essencialmente, uma poderosa máquina calculadora que executa tarefas por meio do processamento de informações codificadas em números binários (zeros e uns). Para que a popularização da tecnologia digital fosse possível, foi inevitável o avanço nos métodos e técnicas de representação dessa informação de modo que um ser humano comum fosse capaz de operar um computador de forma mais acessível, bem como tornar possível que a máquina processe informações cujo input seja uma linguagem humana. A interface é, portanto, como uma espécie de tradução, mediando a relação entre as duas partes, “tornando uma sensível para a outra”. (...) Toda relação construída a partir de um dispositivo digital, seja uma interação direta com a máquina, seja uma interação entre sujeitos conectados por uma rede de computadores, é, acima de tudo, uma relação mediada. (ROGER, 2016, p.43)

Devido a essa especificidade, podemos pensar a obra como uma *webcomic* ou, usando o termo proposto por Edgar Franco (2013), uma HQtrônica¹⁸⁵. O autor propõe que as HQs intermediáticas são dotadas de pelo menos uma das seguintes características: animação, trilha sonora, diagramação dinâmica, narrativa multilinear, interatividade e/ou tela infinita. Portanto:

(...) a definição do que nomeei como HQtrônicas inclui efetivamente todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador, sem usar nenhum dos recursos hipermídia destacados. (FRANCO, 2013, p.16)

O conceito de hipermídia portanto está profundamente ligado ao de quadrinho digital. É essa possibilidade de diálogo entre linguagens diferentes, mas que se assemelham e se assimilam por meio da digitalização de seus meios, que nasce a possibilidade, por exemplo, da criação de uma dimensão interativa entre leitor, interface e quadrinho. Para Franco, em

¹⁸⁵ No presente trabalho, iremos utilizar os termos “HQtrônica”, “webcomic”, “HQ intermediática” e “quadrinho digital” como sinônimos.

relação à interatividade e partindo dos pressupostos de Norbert Wiener:

(...) podemos definir a diferença entre meio passivo, reativo e interativo. As HQs eletrônicas veiculadas em CD-Rom ou na Internet podem então ser divididas em vários níveis de interatividade, estes níveis podem ir desde o mais básico (passivo), em que o receptor tem como única opção os comandos avançar e retornar, repetindo o padrão do suporte papel, passando pelo nível intermediário (reativo), que envolve sites e CD-Roms, em que o receptor pode optar entre caminhos diversos já preestabelecidos, ou ainda pode acionar animações, efeitos sonoros e links que o levam a caminhos paralelos à narrativa, chegando finalmente o nível mais avançado de interatividade, que seria classificado como “interatividade não trivial” (...) quando o leitor não é só convidado a navegar pela história que apresenta múltiplos caminhos como também tem a possibilidade de contribuir com a narrativa criando uma das páginas e participando efetivamente como cocriador de uma obra coletiva. (2013, p.17)

É por meio da hipermídia que se dá a relação entre quadrinhos, desenhos e fotografias na HQ digital *So Close, Faraway!*. Mesmo no início do quadrinho, há uma espécie de tutorial de ações que podem ser realizadas a partir dos ícones espalhados pela obra. Nesse texto introdutório, os autores chegam inclusive a sugerir um modo de leitura:

Nós sugerimos que você leia o quadrinho, da página 1 à 11, de uma vez só. Aqui, nós contamos sem palavras um dia na vida de Jorge, uma pessoa em situação de rua na cidade de Porto Alegre, no sul do Brasil. (...) Depois de ler, você pode retornar para a primeira página. Agora sua experiência interativa irá começar.¹⁸⁶ (PAIM; ORTIZ; PICCINI, 2013).

O texto explica que, pela *webcomic*, serão encontrados alguns ícones clicáveis (Figuras 53, 54 e 55) como, por exemplo, blocos de notas (que quando acionados, revelam caixas de texto), carrinhos de supermercado (que se encontram dentro das caixas de texto e que, quando clicados, apresentam textos complementares aos inicialmente mostrados) e vassouras (ícones que evidenciam nas páginas todos os hyperlinks presentes de uma vez só, caso o leitor não tenha interesse em desvendar página a página as interatividades à disposição).

Além de caixas de textos, as hipermídias apontam para arquivos em formato PDF, um tocador de música e imagens fotográficas. Tudo isso pensado para ser, além de uma história em quadrinhos, também um projeto jornalístico. Como afirma Augusto Paim, em entrevista ao Cartoon Movement¹⁸⁷, site que hospeda a HQ *So Close, Faraway!*, quando “eu trabalho em uma obra de jornalismo em quadrinhos, eu preciso focar minha atenção na contação da história,

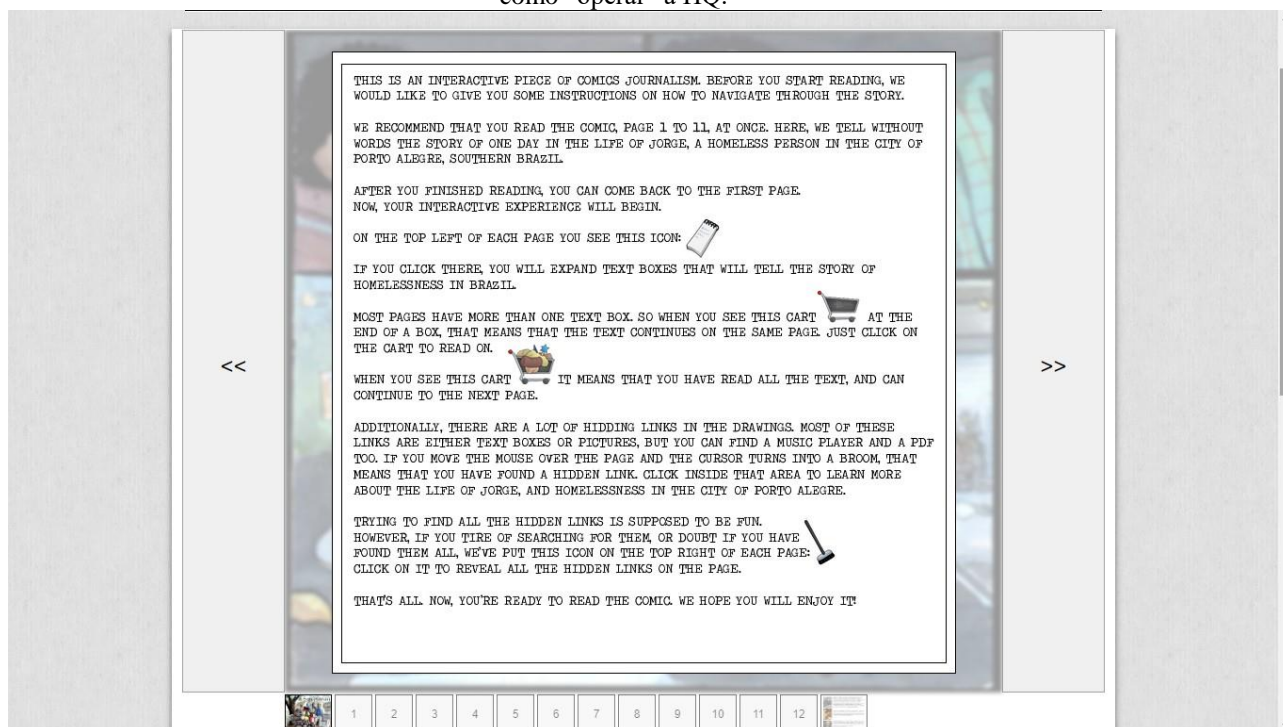
¹⁸⁶ “We recommend that you read the comic, page 1 to 11, at once. Here, we tell without words the story of a day in the life of Jorge, a homeless person in the city of Porto Alegre, Southern Brazil. (...) After you finished reading, you can come back to the first page. Now your interactive experience will begin.” (tradução nossa)

¹⁸⁷ Disponível em <<https://blog.cartoonmovement.com/2013/11/turning-the-unknown-into-the-known.html>>. Acesso em 02/01/2019.

às vezes muito mais do que a pesquisa em si”¹⁸⁸ (2013). Essa separação dos diferentes elementos que compõem a trama, tanto no acesso imediato à trama (desenhos) quanto na camada que é acessada por meio de hiperlinks (fotos, textos, músicas, etc.), é, segundo Paim, uma forma de atingir o leitor de formas diferentes, para extrair dele sentimentos complementares.

Nós apenas separamos os textos dos desenhos. Nos desenhos de Bruno, nós vemos aquela abordagem de Jornalismo Literário ao acompanhar um dia de Jorge, um sem-teto – uma pessoa – que a maioria das pessoas não notam ou simplesmente passam sem dar atenção. Nós focamos a “câmera” em Jorge com o intuito de mostrar Jorge como um cidadão comum – como eu e você. Ao invés de não o notarmos, agora nós estamos com o sem-teto e os transeuntes se tornaram os invisíveis. E tudo isso é dito sem palavras – a essência de um quadrinho! Por outro lado, nos textos “escondidos” e nas fotos, nós demos aos leitores a oportunidade de aprender tanto quanto quiserem sobre a situação das pessoas em situação de rua no Brasil. Dessa forma, nós mostramos e narramos. E o leitor aprende e sente.¹⁸⁹ (PAIM, 2013, grifos no original)

Figura 52: Detalhe de *So Close, Faraway!*. Após passar a capa, uma caixa de texto aparece dando instruções de como “operar” a HQ.

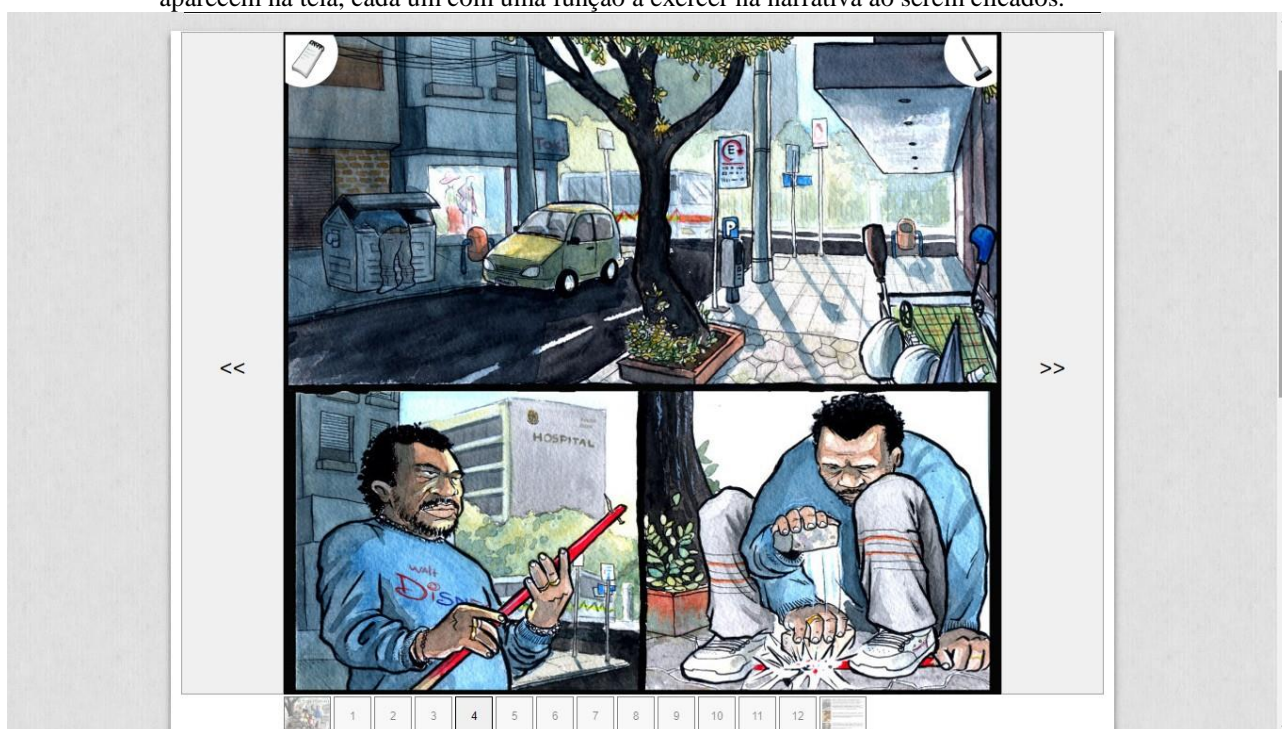


Fonte: PAIM; ORTIZ; PICCINI, 2013.

¹⁸⁸ “(When) I work on a comics journalism piece, I need to focus my attention on the storytelling, sometimes much more than on the research itself”. (tradução nossa)

¹⁸⁹ “We just separated texts from drawings. In the drawings from Bruno we see that deeper approach of Literary Journalism by following a day of Jorge, a homeless - a person - that most people don't notice and only pass by. We focused the 'camera' on Jorge in order to show a homeless as an ordinary citizen - like me and you. Instead of not noticing him, now we are with the homeless and the walkers turn into the invisible ones. And all this is told without words - the essence of a comic! On the other hand, in the 'hidden' texts and pictures we give the readers the opportunity of learning as much as they want about the homelessness in Brazil. This way, we show *and* we tell. And the reader *learns and feels*.” (tradução nossa)

Figura 53: Detalhe de *So Close, Faraway!*. No decorrer da história, ícones de blocos de nota e de vassoura aparecem na tela, cada um com uma função a exercer na narrativa ao serem clicados.



Fonte: PAIM; ORTIZ; PICCINI, 2013.

Figura 54: Detalhe de *So Close, Faraway!*. É por meio dos cliques nesses ícones ou em alguns lugares escondidos que são indicados pela passagem do cursor na página que as fotografias são reveladas.



Fonte: PAIM; ORTIZ; PICCINI, 2013.

Na página 5 da HQ digital, há um jogo proposto com os elementos disponibilizados

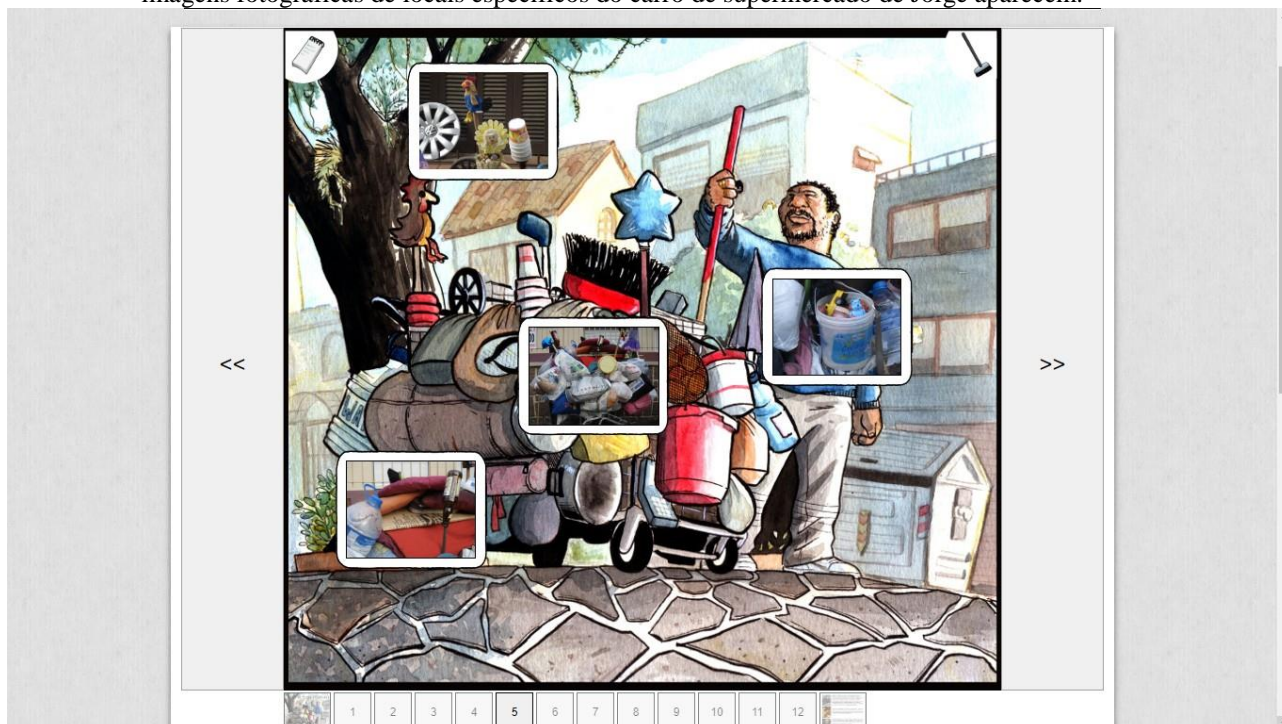
pela programação. Só existe um quadro nessa página, e nele temos um desenho de Jorge ao lado de seu carro de supermercado, repleto de seus pertences. Como apresentado no tutorial da história, é possível clicar no ícone da vassoura no canto superior direito da página para que todos os elementos clicáveis da página apareçam de uma vez. No entanto, caso o leitor queira passear com o cursor pela página e clicar (Figura 56) nos itens que estão no carro de supermercado, imagens fotográficas irão aparecer, como índices de que aquele desenho tem, por meio da articulação discursiva desse tipo de imagem e da interatividade proposta pelo trabalho, um pé na realidade. Com um segundo clique na foto (Figura 57), ela se amplia até quase o tamanho do requadro, para que possam ser vistos os detalhes do detalhe.

Além da artrologia restrita e da geral, com o desenvolvimento tanto linear quanto tabular da narrativa de *So Close, Faraway!*, temos essa outra dimensão possível de ser acessada por meio de estratégias hipermidiáticas. Possível: essa é uma palavra central na compreensão da relação hipermidiática entre fotos e desenhos no interior de narrativas quadrinísticas em ambientes digitais. É na potencialidade que essa relação se desenvolve, ela pode acontecer ou não, dependendo do interesse do leitor, algo que encontra dificuldades de ser realizado no impresso, vide que, no papel, a justaposição está limitada à bidimensionalidade do suporte. A relação hipermidiática se alimenta da virtualidade e se concretiza na atualidade. Segundo André Rouillé:

Evidentemente, o virtual não se confunde com a acepção corrente, que opõe o virtual à realidade, ela própria comumente reduzida às coisas materiais e tangíveis. Aqui o virtual designa aquilo que existe apenas em potência e não em ato. É uma velocidade infinita, um locus em que o atual propõe soluções concretas – a semente atual que, eventualmente, se atualizará pela germinação. O atual (solução) não tem semelhança alguma com o virtual (o problema). Mas, o virtual e o atual não se opõem ao real: são dois modos diferentes do real. (2009, p.200-201)

Além das fotos presentes nesses espaços hipermidiáticos criados pela narrativa de Paim, Ortiz e Piccini, há outra imagem fotográfica na trama, mais especificamente uma que ocupa todo o espaço de uma das páginas finais (Figura 58) mas que não possui nitidez, estratégia comum em relatos que procuram preservar a identidade de seus protagonistas. Inclusive nas imagens fotográficas de Jorge que ilustram a entrevista que Paim fez ao site *Cartoon Movement* (Figura 59), o rosto de Jorge é coberto por um filtro. A única forma de acesso que temos ao rosto do protagonista da história é por meio dos desenhos que compõem a HQ, algo similar ao que vimos anteriormente na HQ *O Mundo de Aisha*.

Figura 55: Detalhe de *So Close, Faraway!*. Ao clicar em locais específicos da página 5 de *So Close, Faraway!*, imagens fotográficas de locais específicos do carro de supermercado de Jorge aparecem.



Fonte: PAIM; ORTIZ; PICCINI, 2013.

Figura 56: Detalhe de *So Close, Faraway!*. Ao se clicar novamente na imagem fotográfica, podemos vê-la maior e, conseqüentemente, com mais detalhes.

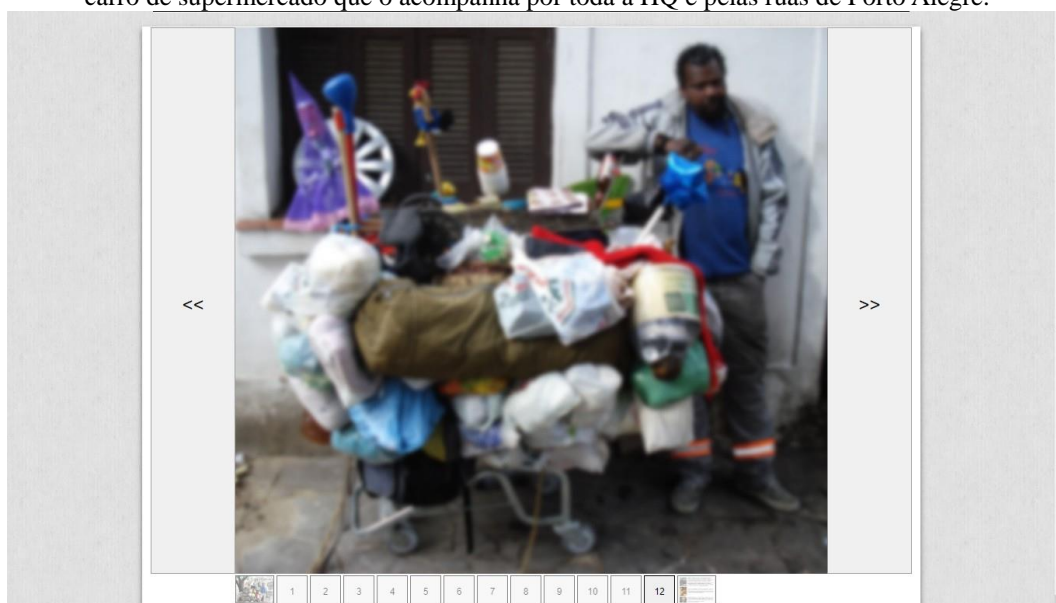


Fonte: PAIM; ORTIZ; PICCINI, 2013.

Diferente das relações tradutória, dêitico-mimética e pictorialista, a relação hipermediática se encontra em um movimento constante entre virtualidade e atualização,

articulado por meio da interatividade. A própria assimilação de uma nova camada significativa, a da hipermídia, à tradicional artrologia quadrinística emula, de certa forma, as nossas maneiras com as quais o conceito de realidade se apresenta para o mundo, cada vez menos analógico, cada vez mais digital.

Figura 57: Página de *So Close, Faraway!*. A história se encerra com uma imagem borrada de Jorge ao lado do carro de supermercado que o acompanha por toda a HQ e pelas ruas de Porto Alegre.



Fonte: PAIM; ORTIZ; PICCINI, 2013.

Figura 58: Uma das fotos que ilustra a entrevista de Augusto Paim para o site Cartoon Movement. Paim é o homem que conversa com Jorge, que, por sua vez, tem o rosto escondido por filtro para preservar sua identidade.



Fonte: CARTOON MOVEMENT, 2013.

As imagens fotográficas e desenhadas, ao adentrarem esse ambiente de imaterialidade matemática dos zeros e dos uns, instrumentalizam novas formas de construir esse efeito de autenticidade. É nessa contemporaneidade cada vez mais mediada pelo trânsito de informação constante em ambientes digitais e na conseqüente lógica do clique, do compartilhamento, da interatividade, que os quadrinhos digitais que se propõem como narrativas do real se desenvolvem. Assim como as que propomos anteriormente, a relação hipermidiática é inevitavelmente também um sinal de seus tempos, demonstra que um novo pedaço de realidade está bem ali, a um clique de distância de quem se interessa em explorar sua interface. Como afirmamos outrora, falar de imagens é também falar do que elas representam, e ao se movimentar o conceito de imagem movimenta-se também o conceito de realidade. A relação hipermidiática é tanto uma nova movimentação dessa realidade quanto um comentário sobre esse real cada vez mais expansível.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Propusemos aqui quatro relações entre Desenho e Fotografia que podemos encontrar, atualmente, em histórias em quadrinhos que se propõem como autênticas, além de trazermos também exemplos do campo da ficção. São maneiras de instrumentalizar diferentes tipos de imagem para compor diferentes potências que compõem, no fim das contas, efeitos de realidade mais ou menos autênticos. Compreendemos que ainda há muito mais a ser pesquisado sobre o tema. Talvez haja outras relações possíveis, talvez haja particularidades próprias ao mundo da ficção, talvez haja algo novo sendo realizado agora em algum lugar do mundo, ao qual nossa pesquisa não teve acesso. Mas, além dos “talvezes”, discutir sobre as relações entre as diferentes formas do fazer imagético, suas misturas e suas potencialidades, torna-se algo urgente.

Compreender as formas como desenhos e fotografias se articulam no interior de narrativas quadrinísticas é compreender formas diferentes de ver o mundo, maneiras diversas de acessar os fatos. Como apontamos no início da pesquisa, o caminho realizado no decorrer dessa pesquisa foi repleto de instabilidades pois, de certa forma, é essa instabilidade dos discursos, dos métodos e das materialidades que encontramos ao ver os diferentes experimentos de produção imagética ao redor do planeta.

Com as quatro tipologias propostas aqui, podemos iniciar um movimento em busca de uma maior compreensão das diferentes formas de relação entre imagens fotografadas e desenhadas dentro no interior de narrativas quadrinísticas, indo um pouco além do que costumamos ver nos atuais estudos sob o termo “hibridismo”. Pensamos aqui em uma pluralidade de hibridismos, heterossemioses diversas, cada um com sua própria complexidade e efeitos, formas de articulações que encontram nas páginas das HQs um ambiente rico e propício para se disseminarem.

Mais do que métodos de criação, do lado do autor, ou chaves de interpretação, do lado do leitor, o que encontramos com essas relações entre linguagens é um espaço intersticial de possibilidades infinitas e com efeitos múltiplos, que desembocam no que acreditamos ser um dos pontos mais importantes de nossa pesquisa: mais do que simples relações, essas articulações entre linguagens em obras que se propõem como obras factuais são formas de ver e de fazer ver o “mundo real”. Traduzir, justapor, misturar e interativizar desenhos e fotografias talvez sejam tanto possíveis formas de fazer artístico quanto resquícios de visões particulares de quem produz e de quem acessa uma HQ pretensamente factual.

Como é a relação atual entre essas linguagens e as discussões contemporâneas sobre

o que é realidade? Em um ambiente caótico no qual os discursos sobre Desenho, Fotografia e Quadrinhos estão em plena ebulição conceitual, é possível falar de realidade? Ou mesmo de Ficção? Essas são algumas questões que serão pensadas em momento mais oportuno no futuro, como continuidade dessa pesquisa.

As relações entre Quadrinho, Desenho e Fotografia que discutimos nessa pesquisa são apenas o pontapé inicial da nossa reflexão sobre o tema que acreditamos ainda ter muito a ser pesquisado, já que estamos no epicentro de um movimento completamente novo de articulações entre imagens, uma crise profunda da representação imagética cuja retomada e estabilidade não aparenta estar próxima. A Fotografia sempre esteve ao lado do Desenho, alimentando-se mutuamente, e as quatro relações que propomos aqui são frutos procedimentais de seus tempos.

A *relação tradutória* esteve sempre amplamente presente no fazer quadrinístico. Desde 1860, ainda em um momento prototípico, as HQs já estavam se relacionando com as imagens fotográficas que brotavam em profusão pelas experimentações da cronofotografia e com a ampliação das possibilidades da Fotografia dado o barateamento das câmeras fotográficas, período que também viu as locomotivas irem cada vez mais longe e a democracia se consolidar. Os signos fotográficos apresentaram para artistas de todo mundo e de várias épocas, desde o início dos quadrinhos até hoje, a possibilidade de terem um ponto de partida para suas criações pictóricas. Um rosto, um gesto, uma pose, uma paisagem: a imagem fotográfica, da era industrial e modernista até a atual era pós-industrial e digital, acompanha o fazer do quadrinista que, além de criador, é também um tradutor. Isso desemboca na produção, entre os anos 1970 e 1980, de HQs que se propõem como narrativas de acontecimentos pessoais, jornalísticos ou históricos. As fotos acompanham e são instrumentalizadas por artistas que veem nelas um processo do método, partindo delas para compor seus personagens, seus quadros, seus cenários. Traduzir uma foto em desenho não deixa de ser também, até certo ponto, uma tradução de uma memória em outra.

As imagens fotográficas também ganham cada vez mais espaço nos quadros que compõem às HQs, tanto pela profusão das imagens digitais tão facilmente manipuláveis para se encaixar na diagramação da página quanto pela facilidade de sua produção e, conseqüentemente, disponibilidade como elemento a ser usado, fora das páginas, pelo artista e, dentro da obra, pela instância do artrólogo. Diante disso se estabelece a *relação dêitico-mimética*, uma articulação entre imagens produzidas de forma mecânica, artesanal e sintética para compor uma trama que aponta para diferentes tempos e espaços, de forma complementar. Há, nessa relação, além da solidariedade icônica, justaposição e revezamento sígnicos que

procuram, no decorrer da história, explorar aspectos que se encontram à frente e por detrás das câmeras. As HQs encontram nas fotografias uma estratégia para a construção do efeito de autenticidade e encontram nos desenhos o seu poder representacional dos acontecimentos mostrados na trama. A autenticidade se constitui, como efeito, no multirrequadro composto por essas imagens articuladas e, quando presente, pelo texto que as tece.

A *relação pictorialista* se encontra recentemente nos quadrinhos, mas suas experimentações bebem de tempos muito anteriores, mais especificamente desse que é considerado por muitos autores como o primeiro movimento fotográfico considerado como artístico. O Pictorialismo tinha suas próprias questões filosóficas, políticas, culturais e procedimentais para se compor como movimento artístico. No entanto, o ímpeto de seus integrantes, a ideia por trás do ato de utilizar a imagem fotográfica como um ponto em um processo artístico, de certa forma sobrevive até hoje. A foto não é um fim, mas sim um momento, e essa reflexão resulta em experimentações várias que encontram nos quadrinhos uma forma de narrar e, simultaneamente, refletir sobre índices, ícones, representação e realidade.

Mais recente do que as anteriores, a *relação hipermidiática* se beneficia das possibilidades trazidas pelos meios computacionais de produção de conteúdo, virtualidade que cria uma ambientação fértil para o advento das webcomics. Aqui, mais do que a solidariedade icônica, existe também o acréscimo de uma outra dimensão solidária que é acessada por meio da interação do leitor com a história. Por sua vez, o leiaute funciona também como interface. Diante das novidades trazidas pela informática e a consequente equivalência em códigos de diferentes formas de linguagem, a relação hipermidiática se apresenta como estratégia para a composição do efeito de autenticidade de HQs que se propõem a tanto. Há, nessa relação, o acréscimo de uma nova camada à tradicional artrologia quadrinística existente até então, uma virtualidade que se atualiza a cada novo uso, a cada nova obra, a cada nova interação entre leitor-interface-quadrinho. É um jogo que se articula com as atuais formas de recepção de narrativas e de imagens, quase que uma metáfora da nossa realidade contemporânea, em que o real é expansível, clicável, reordenável, sintético, manipulável, explorável, editável.

Iniciamos nesse trabalho uma pesquisa que, acreditamos, irá apenas se ampliar com as modificações constantes dos discursos sobre a realidade e a consequente imprecisão sobre as suas imagens. A suposta ancoragem no real das imagens fotográficas e o papel mimético das imagens pictóricas se encontram em crise, não ocupam mais espaços discursivos tão claros quanto um dia já ocuparam. Vivemos em um caos representativo, uma balbúrdia de sentido e de discursos, e os quadrinhos se encontram nesse furacão. O futuro de experimentações heterossemióticas em ambiente digital ou mesmo no impresso é promissor. A cada dia que passa,

aparenta que o pensamento limitador de uma pureza estética das artes deixa de ser um pensamento hegemônico e o interesse de se explorar os limites dessas ambientações que são as linguagens artísticas torna-se uma lei. Com a facilidade do processo de manipulação de imagens advém também uma facilidade do processo de inovação.

No entanto, as imagens estão em um momento de nova crise. Se, como Rouillé afirmou (2009), a Fotografia vem em meados do século XIX ocupar um espaço de relevância que a Pintura, a Gravura e o Desenho não mais ocupavam, como baluarte da representação do real, hoje é a Fotografia que está em crise. Uma crise que é também política. Como afirma Rancière:

A política, de fato, não é o exercício do poder, ou a luta pelo poder. É a configuração de um espaço específico, a partilha de uma esfera particular de experiência, de objetos colocados como comuns e originários de uma decisão comum, de sujeitos reconhecidos como capazes de designar esses objetos e argumentar a respeito deles. (2010, p.20)

Estamos em um momento da História no qual os sujeitos (amadores, críticos, profissionais, pesquisadores, leigos, etc.) estão realinhando o espaço político da Fotografia e de todas as linguagens que vieram antes, como o Desenho, e depois, como as linguagens informáticas. Como afirma Rouillé, é por causa “de seu caráter ‘perpetuamente variável’, infinitamente flexível, é que a imagem digital está exposta à suspeita” (2009, p.454). Os discursos em torno das imagens fotográficas como detentoras da realidade ganham novas dimensões com a sua digitalização, inclusive sendo arma no processo político contemporâneo.

Com as redes sociais e os chats de conversação, imagens vêm e vão, os conhecidos memes são criados e esquecidos na velocidade da luz, uma imagem é manipulável para servir de propaganda contra ou a favor de algum candidato ou causa, o efeito de verdade é pulverizado de uma forma completamente particular. Se anteriormente, planejava-se criar efeitos de realidade em cidadãos que não possuíam acesso a uma gama ampla de meios de comunicação, hoje os efeitos de realidade se misturam aos montes no excesso caótico da Internet, às notícias falsas, às imagens “photoshopadas”, aos vídeos de YouTube, às opiniões com cara de fato, etc. Se antigamente, havia poucas opções em que se acreditar, hoje vivemos praticamente em um mercado de verdades, no qual entramos, escolhemos a realidade que melhor se adequa ao nosso pensamento, e saímos com ela em mãos. Acreditamos que não é à toa que a crise das representações imagéticas aconteça simultaneamente à crise de outro conceito que se consolidou junto com a Fotografia: a democracia. Diante dessa crise da realidade, as chamadas *fake news* e a criação de narrativas políticas variadas se instrumentalizam, corroboram e

impulsionam a ascensão de governos autoritários ao redor do planeta. É nesse mundo que se encontram as HQs que tratamos nesse trabalho, e é diante desse panorama que outras histórias em quadrinhos desenvolver-se-ão.

Afinal, o que seriam essas “verdades” que se encontram à disposição no mundo? O que seriam essas “novas realidades” que a crise das imagens trazem à tona? Mais do que isso, diante dos jogos de macro e micropoderes sociais que perpassam todas as relações humanas, essa “verdade” importa? As histórias em quadrinhos que se propõem como autênticas narrativas da realidade mostram que, em certa medida, importa sim. Mas uma nova conceituação de verdade, diferente do que tomamos até então como única, absoluta e coletiva. Por serem necessariamente narrativas com certo grau de elaboração, que ocupam certo tempo de produção de seus artistas muito mais do que a rapidez dos memes ou das notícias falsas, as histórias em quadrinhos são, por seus métodos, uma forma de tratado metodológico sobre essas novas realidades contemporâneas. E, ao utilizarem o Desenho e a Fotografia como elementos de sua composição, não deixam de ser também comentários sobre essas formas de produção imagética e a sua relação para com o mundo que elas procuram representar. Respondemos algumas questões no presente trabalho, mas saímos deles com diversas outras questões a serem resolvidas.

Soa contraproducente, inclusive, a quantidade cada vez maior de biografias, autobiografias e reportagens em quadrinhos em um mundo no qual as imagens e as notícias estão em crise. Afinal, por qual motivo tentar ser autêntico em relação aos fatos em uma sociedade que aparenta se deslocar para cada vez mais longe desses valores? Essas obras parecem nadar na contramão de um mundo que desconfia das fotos, dos fatos e dos relatos. Mais do que isso, acreditamos que as produções de quadrinhos não-ficcionais contemporâneos não trazem à tona o conceito de verdade que até então guiava o discurso documental até então, mas sim abrem um novo caminho para pensar a realidade, um jeito próprio de criar imagens e histórias em um mesmo dispositivo complexo, potente, visual, narrativo e imersivo.

Talvez os jornalistas, biógrafos e artistas encontrem na articulação entre essas imagens que estão à disposição há muito tempo, há milhares de anos no caso dos desenhos, pouco mais de uma centena de anos no caso das fotografias, uma maneira inovadora de ver o mundo. O Quadrinho, por sinal, não é uma novidade, é uma linguagem cujo berço foi a mesma época em que veio ao mundo a Fotografia, mas as HQs sempre andaram pela margem das formas artísticas e do campo da não-ficção. A artrologia, forma de articulação narrativa própria das histórias em quadrinhos, traz para o artista a possibilidade de posicionar essas imagens e criar um efeito tanto de autenticidade em relação aos fatos quanto de afetividade em relação à

trama. Talvez a racionalidade sobre a realidade que as imagens supostamente trazem em si esteja sofrendo um processo de transformação, aos poucos, para a criação de um novo vínculo entre esses conceitos, um elo firmado pela honestidade e pelos afetos daqueles que narram e daqueles que leem. Assume-se, hoje mais do que nunca, que as realidades sempre foram e são algo que se sente.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus. Editora, 1993.
- _____. **O Olho Interminável [Cinema e Pintura]**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BACKDERF, Derf. **Meu Amigo Dahmer**. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2017.
- BAETENS, Jan. **Is a photograph worth a thousand films?**. *Visual Studies*, 24:2, p.143-138, 2009.
- _____. **The photo-novel, a minor medium?**. *Necus - European Journal of Media Studies*, v. 1, p.54-63, 2012.
- _____. **The Photo-novel: Stereotype as Surprise**, v.2, p.137-152, 2013.
- BARBIERI, Daniele. **Los Lenguajes del Cómic**. Barcelona: Paidós, 1998.
- BARBALHO, Marcelo Leite. **Fotojornalismo expandido: fotógrafo e reportagem visual no atual sistema de produção e difusão de notícias**. Tese (doutorado) Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2015.
- BARROSO, Dhiovanna et al. **Não-Lugar**. Disponível em <<https://medium.com/@FotoHQ/n%C3%A3o-lugar-305453800368>>. Acesso em 27/12/2018.
- BARTHES, Roland. **A Câmara Clara: Notas sobre a Fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BEATY, Bart. **Autobiography as Authenticity**. In NEER, Jeet; WORCESTER, Kent. *A Comics Studies Reader*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009, p.226-235.
- BECHDEL, Alison. **Fun Home: A family tragicomedy**. Nova Iorque: Mariner Books, 2007.
- _____. **Fun Home: uma tragicomédia em família**. São Paulo: Conrad Editora, 2007.
- _____. **Você é minha mãe? Um drama em quadrinhos**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2013.
- BECHDEL, Alison; CHUTE, Hillary. **Public Conversation**. In *Critical Inquiry*, Vol. 40, N. 3, The University of Chicago Press, pp.203-219, 2014.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política – Ensaio sobre Literatura e História da Cultura**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- BERTOTTI, Ugo; MONTANARI, Agnes. **O Mundo de Aisha: A Revolução Silenciosa das Mulheres do Iêmen**. São Paulo: Editora Nemo, 2015.
- BUSIEK, Kurt; ROSS, Alex. **Marvels**. Nova Iorque: Marvel, 1994.

BYRNE, John. **Star Trek New Vision #1: The Mirror, Cracked**. San Diego: IDW Publishing, 2014.

CAGNIN, Antônio Luís. **Yellow Kid, o moleque que não era amarelo**. Comunicação & Educação, [s.l.], n. 7, p.26-33, 30 dez. 1996.

CAMPOS, Haroldo de. **Da tradução como criação e como crítica**. In *Metalinguagens & Outras Metas: Ensaio de Teoria e Crítica Literária*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. **Tradução e reconfiguração do imaginário: o tradutor como transfigidor**. In: _____. *Da transcrição: poética e semiótica da operação tradutora*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, p.47-61, 2011.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: O Nascimento das Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.

CARRIER, David. **Caricature**. In: JEET, Neer; WORCESTER, Kent. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press Of Mississippi, 2009. p. 105-115.

CASADEI, Eliza Bachega; NASCIMENTO, Monique. **Entre Fotografias e Quadrinhos: Desestabilizações de Sentido e Tensões nos Contratos de Leitura na Obra O Fotógrafo**. Revista Cambiassu, São Luís, v. 15, n. 16, p.19-32, jan. 2015. Disponível em: <<http://www.periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/cambiassu/article/view/3606/1622>>. Acesso em: 03 abr. 2018.

CHUTE, Hillary L.. **Outside The Box: interviews with contemporary cartoonist**. Chicago: The University of Chicago Press, 2014.

_____. **Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form**. Cambridge: The Belknap Press Of Harvard University Press, 2016.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. **Pensando um Quadrinho-Documentário**. Trabalho apresentando no NP16 - Núcleo de Pesquisa História em Quadrinho, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 2002.

COOK, Roy T.. **Drawings of Photographs in Comics**. *The Journal Of Aesthetics And Art Criticism*, [s.l.], v. 70, n. 1, p.129-138, jan. 2012.

DIDI-HUBERMAN, George. **Diante da Imagem**. São Paulo: Editora 34, 2013.

DORKIN, Evan et al. **Super-Homem e Batman: Os Piores do Mundo**. São Paulo: Opera Graphics Editora, 2003.

DUBOIS, Philippe. **O Ato Fotográfico e Outros Ensaio**. Campinas: Papyrus, 1993.

EL REFAIE, Elisabeth. **Visual modality versus authenticity: the example of autobiographical comics**. *Visual Studies*, p.162-174, 2010.

_____. **Autobiographical Comics: life writing in pictures.** Jackson: University Press of Mississippi, 2012.

_____. **Heterosemiosis: Mixing signs systems in graphic narrative texts.** Semiotica, p.21-39, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1985.

_____. **Pequenos Milagres.** São Paulo: Devir, 2006.

ERNST, Nina. **Authenticity in Graphic Memoirs: Two Nordic Examples.** IMAGE & NARRATIVE, Vol. 16, N. 2, pp.65-83, 2015.

FENTON, Roger. **Valley of the Shadow of Death.** 1885. 1 fotografia. Disponível em <<http://www.getty.edu/art/collection/objects/60602/roger-fenton-valley-of-the-shadow-of-death-english-april-23-1855/>>. Acesso em 25/12/2018.

FLORES, Guilherme Gontijo. **Da Tradução em sua Crítica: Haroldo de Campos e Henri Meschonnic.** In Revista CIRCULADÔ, Ano IV, N. 5, p.9-23, 2016.

FRANCK, Pierre. **Une Brève Introduction à la Bande Dessinée: L'Art de L'image em Déséquilibre.** Koregos, 2013. Disponível em <http://www.koregos.org/fr/pierre-franck_une-brève-introduction-a-la-bande-dessinée>. Acesso em 03 de abril de 2018.

FRANCO, Edgar. **Histórias em quadrinhos e hipermídia: as HQtrônicas chegam à sua terceira geração.** In: LUIZ, Lucio (org) Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013a.

GEHRE, Lucas. **torcendo pro melhor.** 11 de novembro de 2018. 1 fotografia. Disponível em <<https://www.facebook.com/lucas.gehre.ltg/photos/a.250652218422617/1114421302045700/?type=3&theater>>. Acesso em 10/01/2019.

GILLEN, Kieron; MCKELVIE, Jamie. **Young Avengers #5.** Nova Iorque: Marvel, 2013.
GLEASON, Alan. **Keiji Nakazawa Interview.** The Comics Journal, 2012. Disponível em <<http://www.tcj.com/keiji-nakazawa-interview/>>. Acesso em 04 de abril de 2018.

GOMBRICH, Hans Ernst. **Arte e Ilusão: Um estudo da psicologia da representação pictórica.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics.** Jackson: The University Press Of Mississippi, 2007.

_____. **Comics and Narration.** Jackson: University Press Of Mississippi, 2013.

_____. **O Sistema dos Quadrinhos.** Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

HAGUE, Ian. **Interview with Thierry Groensteen.** Studies In Comics, [s.l.], v. 1, n. 2, p.359-367, 1 nov. 2010. Intellect. http://dx.doi.org/10.1386/stic.1.2.359_7.

HATFIELD, Charles. **An Art of Tensions.** In: JEET, Neer; WORCESTER, Kent. A Comics

Studies Reader. Jackson: University Press Of Mississippi, 2009. p. 132-148.

HIRSCH, Marianne. **Surviving Memories: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory.** The Yale Journal of Criticism. Vol. 14. N. 1, pp. 5-37, 2001.

HOUGHTON LIBRARY BLOG. **Proto-Maus.** Harvard, 2017. Disponível em <<http://blogs.harvard.edu/houghton/2017/08/28/proto-maus/>>. Acesso em 04 de abril de 2018.

HORNE, Emily; COMEAU, Joey. **A Softer World.** [S.l.], 2018. Disponível em <<http://www.asofterworld.com/index.php?id=1248>>. Acesso em 10/01/2018.

KIDD, Chip; SPEAR, Geoff; ROSS, Alex. **Mythology: The DC Comics Art of Alex Ross.** Nova Iorque: Pantheon Books, 2003.

KIDDER, Orion Ussner. **Telling Stories About Storytelling: The Metacomics of Alan Moore, Neil Gaiman, and Warren Ellis.** 2009. 1 v. Tese (Doutorado) - Curso de Filosofia, Department Of English And Film Studies, Universidade de Alberta, Edmonton, 2009. Cap. 1.

KING, Nicola. **Memory, Narrative, Identity: Remembering the Self.** Edinburgh: Edinburgh University Press, 2000.

KOÇAC, Kenan. **Comics Journalism: Towards A Definition.** International Journal of Humanities and Cultural Studies. Vol. 4, N. 3, pp.173-199, 2017.

KRAUSS, Rosalind. **O Fotográfico.** Barcelona: Editorial Gustavo Gili SA, 2002.

KUKULSKI, Mike. **A Brief History of Photography: Part 12 – Movements: Pictorialism versus Straight Photography.** Not Quite in Focus, 2014. Disponível em <https://notquiteinfocus.com/2014/12/15/a-brief-history-of-photography-part-12-movements-pictorialism-versus-straight-photography/>. Acesso, em 09/01/2019.

LAVIE, Boaz; HANUKA, Asaf; HANUKA, Tomer. **O Divino.** Barueri: Novo Século Editora, 2016.

LEFÈVRE, Didier; GUIBERT, Emmanuel; LEMERCIER, Frédéric. **Le Photographe, Tome 1.** Marcinelle: Dupuis, 2003.

_____. **O Fotógrafo: vol. 1.** São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

_____. **O Fotógrafo: vol. 2.** São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008.

_____. **O Fotógrafo: vol. 3.** São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

LEFÈVRE, Pascal. **The Construction of Space in Comics.** In: JEET, Neer; WORCESTER, Kent. A Comics Studies Reader. Jackson: University Press Of Mississippi, 2009. p. 157-171.

LEJEUNE, Philippe. **El Pacto Autobiográfico y Otros Estudios.** Madri: GAZUL-ENDYMON, 1994.

LIEW, Sonny. **The Art of Charlie Chan Hock Chye.** Cidade de Cingapura: Epigram Books,

2015.

_____. **A Arte de Charlie Chan Hock Chye**. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2018.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. **O espaço nos quadrinhos: entre as formas diegética e gráfica**. Ciberlegenda (UFF. Online) , v. 1, p. 58-75, 2016.

LUCCHETTI, Marco Aurélio. **O Menino Amarelo: O Nascimento das Histórias em Quadrinhos**. Revista Olhar, [s.l.], v. 5, n. 3, p.1-5, jan. 2001. Disponível em: <<http://www.ufscar.br/~revistaolhar/pdf/olhar5-6/yellowkid.pdf>>. Acesso em: 03 abr. 2018.

MACHADO, Liandro Roger Memória. **À tela infinita... e além: um estudo sobre o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais**. 2016. 125f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Fortaleza (CE), 2016.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MESKIN, Aaron. **Defining Comics?** Journal Of Aesthetics And Art Criticism, [s.l.], v. 65, n. 4, p.369-379, set. 2007. Wiley-Blackwell. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1540-594x.2007.00270.x>.

MOORE, Alan; WILLIAMS III, J.H. **Promethea #7**. Nova Iorque: America's Best Comics, 2000.

MORIN, Edgar. **O Encanto da Imagem**. In: MORIN, Edgar. O Cinema ou o Homem Imaginário. Lisboa: É Realizações, 2015. p. 19-48.

MOTIN, Margaux. **Placas Tectônicas**. São Paulo: Nemo, 2016.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

NECO, Juscelino. **História e Evolução do Gênero Biográfico nos Quadrinhos**. In VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. Enquadrando o Real: Ensaios sobre Quadrinhos (Auto)Biográficos, Históricos e Jornalísticos. São Paulo: Criativo, 2016, pp.46-59.

OKU, Hiroya. **Hiroya Oku on Inuyashiki (Creator Interview Part 1 of 2)**: depoimento. 23 de fevereiro de 2016. [s.l.]: site da Editora Kodansha. Entrevista concedida a Misaki C. Kido. Disponível em <<https://kodanshacomics.com/2016/02/23/hiroya-oku-interview-part-1/>>. Acesso em 10/01/2019.

_____. **Inuyashiki**. São Paulo: Panini, 2018.

OUTCAULT, Richard Felton. **O Menino Amarelo e seu novo Gramofone**. 1896. 1 história em quadrinhos. Disponível em <<https://portalanalitika.me/clanak/317076/predavanje-o-istoriji-stripa-u-petak-u-kotorskoj-gimnaziji>>. Acesso em 10/01/2019

PAIM, Augusto Machado. **A Fotografia nas Histórias em Quadrinhos**. Letrônica, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p.369-387, jan. 2013.

_____. **Turning the Unknown into the Known**: depoimento. 13 de novembro de 2013. [s.l.]: Cartoon Movement. Disponível em <<https://blog.cartoonmovement.com/2013/11/turning-the-unknown-into-the-known.html>>. Acesso em 01/01/2019.

PAIM, Augusto; ORTIZ, Bruno; PICCINI, Maurício. **So Close, Faraway**. Publicado em 13 de novembro de 2013. Disponível em . Acesso em 24/09/2017.

PEDRI, Nancy. **Thinking About Photography in Comics**. Online Magazine Of The Visual Narrative, [s.l.], v. 16, n. 2, p.1-13, 2015. Disponível em: <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/802/607>>. Acesso em: 27 fev. 2018.

PEETERS, Frederick. **Pílulas Azuis**. São Paulo: Editora Nemo, 2015.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PHOENIX, Woodrow. **Autocracia**. São Paulo: Veneta, 2015

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

POIVERT, Michel. **Notas sobre a imagem encenada, paradigma reprovado da história da fotografia?**. Dossiê, Porto Alegre, PPGAV/UFRGS, v.21, n.35, p.103-114, 2016.

RAMOS, Paulo. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **A Estética como Política**. In Devires, Vol.7, N. 2, p.14-36, Belo Horizonte, 2010.

RODRIGUES, Talles. **Pânico no José Walter: O Maníaco que Seviciava Mulheres**. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2014. 196 p.

ROUILLÉ, André. **A Fotografia**: entre documento e arte contemporânea. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

RÜGGEMEIER, Anne. **'Posing for all the characters in the book'**: the multimodal processes of production in Alison Bechdel's relational autobiography *Are You My Mother?*. **Journal Of Graphic Novels And Comics**, [s.l.], v. 7, n. 3, p.254-267, 2 jul. 2016. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2016.1199466>.

SÁ FILHO, Cordeiro de. **Malu – Memórias de uma Trans**. Ribeirão Preto: RPHQ, 2013.

SACCO, Joe. **Palestine**. Londres: Jonathan Cape, 2003.

_____. **Palestina**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2011.

SANTAELLA, Lucia. **A Teoria Geral dos Signos**: Semiose e Autogeração. São Paulo: Editora

Ática, 1995.

_____. **O Que É Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Editora Iluminuras, 1997. p. 157-186.

SMOLDEREN, Thierry. **The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay**. Jackson: University Press Of Mississippi, 2014. p. 119-135.

SONTAG, Susan. **On Photography**. Nova Iorque: Rosetta Books, 2005.

SOUSA, Ruth. **A Fotografia como Paradoxo da Superfície**. Revista-valise, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p.17-35, jun. 2012. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/RevistaValise/article/view/23298/18956>>. Acesso em: 02 mar. 2018.

SOUSANIS, Nick. **Unflattening**. Cambridge: Harvard University Press, 2015.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: A Survivor's Tale: 2. And Here My Troubles Began**. Nova Iorque: Pantheon Books, 1992.

_____. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

STOCKTON, Richard. **The True Story Behind “Napalm Girl”**. All That's Interesting. Disponível em <<https://allthatsinteresting.com/napalm-girl>>. Acesso em 10/01/2019.

TAUSSIG, Michael. **I Swear I Saw This: Drawings in Fieldworks Notebooks, Namely My Own**. Chicago: The University Of Chicago Press, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

UT, Nick. **Napalm Girl**. 1972. 1 fotografia. Disponível em <<https://allthatsinteresting.com/napalm-girl>>. Aceso em 09/01/2019.

WAID, Mark; ROSS, Alex. **Kingdom Come**. Nova Iorque: DC Comics, 1996.

_____. **Reino do Amanhã**. Barueri: Panini Books, 2013.

WEBER, Wibke; RALL, Hans-Martin. **Authenticity in Comics Journalism: Visual Strategies for Reporting Facts**. Journal of Graphic Novels and Comics (online), p.1-22, 2017.

WITEK, Joseph. **The Arrow And The Grid**. In: JEET, Neer; WORCESTER, Kent. A Comics Studies Reader. Jackson: University Press Of Mississippi, 2009. p. 149-156.

WOLFE, Byron. **Eadweard Muybridge's Secret Cloud Collection: Is it possible to rephotograph a scene that never existed?**. Places Journal, 2017. Disponível em <<https://placesjournal.org/article/eadweard-muybridges-secret-cloud-collection/>>. Acesso em

03 de abril de 2018.

ZOUVI, Aline de Alvarenga. **Auto-Obsessão Versus Representatividade nos Quadrinhos de Alison Bechdel**. In VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu. Enquadrando o Real: Ensaios sobre Quadrinhos (Auto)Biográficos, Históricos e Jornalísticos. São Paulo: Criativo, 2016, pp.62-77.