

**POÉTICA DA TIRA – UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO
FICCIONAL DA TIRA A PARTIR DE SEU FORMATO**

Renan Silva Duarte

Renan Silva Duarte

**POÉTICA DA TIRA – UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO FICCIONAL DA
TIRA A PARTIR DE SEU FORMATO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, área de concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Anderson Pires da Silva

Juiz de Fora

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Duarte, Renan Silva.

Poética da Tira : uma análise da construção ficcional da tira a partir de seu formato / Renan Silva Duarte. -- 2025.

243 p. : il.

Orientador: Anderson Pires da Silva

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, 2025.

1. História em quadrinhos. 2. Tira. 3. Poética. 4. Literatura. 5. Comics studies. I. da Silva, Anderson Pires, orient. II. Título.

Renan Silva Duarte

POÉTICA DA TIRA – UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO FICCIONAL DA TIRA A PARTIR DE SEU FORMATO

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Letras. Área de concentração: Teorias da Literatura e Representações Culturais.

Aprovada em 30 de setembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Anderson Pires da Silva - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Edmon Neto de Oliveira

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Paulo Eduardo Ramos

Universidade Federal de São Paulo

Prof. Dr. Nobuyoshi Chinen

Universidade de São Paulo

Juiz de Fora, 28/08/2025.



Documento assinado eletronicamente por **Anderson Pires da Silva, Professor(a)**, em 01/10/2025, às 09:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Paulo Eduardo Ramos, Usuário Externo**, em 01/10/2025, às 10:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **NOBUYOSHI CHINEN, Usuário Externo**, em 01/10/2025, às 16:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Carolina Alves Magaldi, Professor(a)**, em 01/10/2025, às 17:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edmon Neto de Oliveira, Professor(a)**, em 02/10/2025, às 11:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2583666** e o código CRC **670D94AB**.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho jamais seria possível sem o apoio que recebi ao longo da minha trajetória. Sei que as palavras que aqui registro são ainda muito poucas, mas sinceras. Agradeço, de coração:

Aos meus pais, José e Silvia, que nunca mediram esforços para que eu pudesse chegar até aqui. Âncoras quando tudo o mais estava à deriva. Levo comigo o espírito curioso e questionador de meu pai e a mente imaginativa de minha mãe. Nada do que sou hoje seria possível sem vocês. Com muito amor, o meu mais profundo obrigado!

Ao meu irmão, Geovany, pelo companheirismo de sempre. A vida também se faz com leveza.

À minha esposa, Nara, cujo amor, compreensão e cuidado foram fundamentais para que eu pudesse prosseguir. Ao seu lado, sou uma pessoa melhor e não há caminho sem luz. É um privilégio compartilhar a vida com você. Te amo!

Ao meu orientador, Anderson, que sempre esteve presente e aberto a resolver os impasses da pesquisa. Tive a sorte de ter um orientador que é, também, um parceiro e entusiasta do tema, sempre motivando e despertando novas questões.

Aos que, de alguma forma, me ajudaram e tornaram a minha vida durante esse processo mais agradável, colegas, amigos e familiares, muito obrigado!



Fonte: Autoria própria.

RESUMO

Este trabalho busca pensar uma poética da tira, observando, principalmente, como a construção de seu mundo ficcional se dá através de procedimentos que são únicos de seu formato sintético. Nesse sentido, nossa reflexão sobre a poética da tira é, também, uma reflexão sobre a poética de seu formato, visto que seu caráter sucinto e breve se torna um aspecto central e potencializador dos recursos da tira. Para a análise, considerou-se como poética uma reflexão que não seja prescritiva sobre as obras, mas uma forma de compreender-se o modo como a tira articula seus elementos a fim de construir o seu universo narrativo, a partir da observação de obras singulares. Seleccionamos, então, tiras, de gêneros diferentes, de forma aleatória, em grande parte publicadas em série, e observamos como a composição de seus universos ficcionais se dão a partir da brevidade demandada pelo formato. Objetiva-se, assim, contribuir para o campo dos estudos sobre quadrinhos com a formulação de ferramentas de crítica que sejam capazes de lidar com os seus mais variados gêneros, considerando como elemento comum as características únicas do formato e o modo como cada obra se utiliza desses elementos. Para a delimitação do conceito de poética, partindo da *Arte Poética* de Aristóteles, a pesquisa se baseou nas formulações de Ducrot e Todorov (2001), junto, ainda, às reflexões de Meschonnic (1983) e Ricœur (2023) sobre as implicações e dificuldades de se pensar uma poética para as obras. Buscou-se, em seguida, a partir dos estudos de Ramos (2017), discutir sobre os conceitos de tira e suas distinções, enfoques e eventuais fragilidades. Estabelecidos os conceitos de poética e de tira, a pesquisa procurou, então, desenvolver sobre como o formato e a repetição são elementos fundamentais para a construção de seu universo narrativo, baseando-se, inicialmente, nos ensaios de Eco (1970) e de Leite (1995) sobre *Peanuts*, de Charles Schulz, e *Krazy Kat*, de George Herriman, respectivamente. As reflexões desses autores foram expandidas para além dessas séries, pois acreditamos que seus escritos nos fornecem elementos que são reveladores de características das tiras em geral. A partir disso, discutimos sobre a relação da tira com os produtos da cultura de massa e sobre quais procedimentos são compartilhados entre eles, e, assim, apresentamos o conceito de instante da tira a partir das análises de Eco (2005) sobre a cultura de massa. Nesse sentido, o instante da tira, em síntese, é o momento narrativo familiar ao leitor, em que ele retorna ao universo ficcional pelo reconhecimento. Ao final, observamos, também, as relações entre a tira e as narrativas breves, como o conto e o microconto, considerando autores como Cortázar (2019) e Zavala (2006). Assim, percebemos que as tiras encontram, na forma limitante, sua maior potência, devido ao seu caráter profundamente sintético, de modo que demande investimento total da narrativa da tira em seu instante. Contribuem, ainda, para o trabalho, escritos de autores do campo dos estudos sobre quadrinhos como Beaty (2012), Cirne (1970), García (2012), Groensteen (2015), Harvey (1998), Hatfield (2010), Rodrigues (2021), entre outros.

Palavras-chave: História em quadrinhos; Tira; Poética; Literatura; *Comics studies*.

ABSTRACT

This work aims to explore a poetics of the comic strip, observing, primarily, how the construction of its fictional world occurs through procedures that are unique to its synthetic format. In this sense, our reflection on the poetics of the comic strip is also a reflection on the poetics of its format, given that its succinct and brief nature becomes a central and empowering aspect of the comic strip's resources. For the analysis, poetics was considered a reflection that is not prescriptive about the works, but rather a way of understanding how the comic strip articulates its elements to construct its narrative universe, based on the observation of singular works. We then randomly selected comic strips, from different genres, mostly published in series, and observed how the composition of their fictional universes arises from the brevity demanded by the format. This study thus aims to contribute to the field of comics studies by developing critical tools capable of addressing its diverse genres, considering as a common element the unique characteristics of the format and the way each work draws on these elements. To delimit the concept of poetics, based on Aristotle's *Poetics*, the research was built upon the formulations of Ducrot and Todorov (2001), in conjunction with the reflections of Meschonnic (1983) and Ricoeur (2023) on the implications and difficulties of thinking about a poetics for works. Subsequently, this study, following the studies of Ramos (2017), sought to discuss the concepts of comic strip and their distinctions, approaches and possible weaknesses. Having established the concepts of poetics and the comic strip, the research then attempted to develop how format and repetition are fundamental elements in the construction of its narrative universe, initially drawing on essays by Eco (1970) and Leite (1995) on Charles Schulz's *Peanuts* and George Herriman's *Krazy Kat*, respectively. These authors' reflections were expanded beyond these series, as we believe that their writings offer insights into characteristics that are broadly representative of comic strips in general. Following this, we discuss the relationship between the comic strip and the products of mass culture, as well as the procedures that are commonly shared between them. Thus, we present the concept of the comic strip's instant, based on Eco's (2005) analyses of mass culture. In this sense, the moment depicted in the comic strip, in summary, is the narrative moment familiar to the reader, in which they return to the fictional universe through recognition. Towards the end, we further examined the relationships between the comic strip and short narratives, such as the short story and the micro-story, particularly drawing on the work of Cortázar (2019) e Zavala (2006). As a result, it was observed that the comic strips find their greatest potency in their limiting form, due to their profoundly synthetic nature, which demands total investment from the strip's narrative at any given moment. Also contributing to this study are the writings of scholars in the field of comics studies such as Beaty (2012), Cirne (1970), García (2012), Groensteen (2015), Harvey (1998), Hatfield (2010), Rodrigues (2021), among others.

Keywords: Comics; Comic Strip; Poetics; Literature; Comics studies.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. <i>Monsieur Crépin</i> , de Rudolph Töpffer. Obra de 1837	22
Figura 2. Capa de <i>Desvendando os quadrinhos</i> , de Scott McCloud – Teoria dos quadrinhos em quadrinhos	35
Figura 3. <i>Maus</i> , de Art Spiegelman. Na capa da edição, o destaque para o prêmio recebido pela HQ	39
Figura 4. Gráfico comparativo gerado pelo <i>Google Books Ngram Viewer</i>	40
Figura 5. Gráfico comparativo gerado pelo <i>Google Books Ngram Viewer</i> com adição de outros termos	41
Figura 6. <i>Turma da Mônica - Clássicos da Literatura</i> . Os quadrinhos como uma ferramenta de incentivo não apenas à leitura, mas ao imaginário literário	44
Figura 7. Capa do livro <i>Teoria da poesia concreta</i>	47
Figura 8. <i>Os Kin-der-Kids</i> , de Lyonel Feininger, 1906	57
Figura 9. <i>Gasoline Alley</i> , de Frank King. Série lançada em 1918, publicada até hoje com autores diferentes	78
Figura 10. Página de domingo de <i>Dick Tracy</i> , 1954	80
Figura 11. Capturas da série <i>Cientirinhas</i> , de Marco Merlin, publicada em sua página no <i>Instagram</i>	83
Figura 12. Charge de Angeli, em 2004, sobre a caçada de Osama Bin Laden pelo governo dos Estados Unidos	87
Figura 13. Cartum de Quino	88
Figura 14. Página da coletânea <i>Ninguém é perfeito</i> , de Jaguar (2008), com charge contextualizada pela notícia	90
Figura 15. Capa de <i>O lixo da história</i> , de Angeli (2013)	91
Figura 16. <i>Armandinho</i> , de Alexandre Beck	93
Figura 17. <i>The Yellow Kid</i> e a “invenção” do balão de fala, segundo alguns especialistas	100
Figura 18. <i>Os Gatos</i> , de Laerte Coutinho	102
Figura 19. <i>Hagar, o Horrível</i> , de Dik Browne	102
Figura 20. <i>Mundinho Animal</i> , de Arnaldo Branco	104
Figura 21. Desenho publicado na página do <i>Instagram</i> de André Dahmer ...	105
Figura 22. O mesmo desenho, republicado em outro formato, na página do artista André Dahmer, no <i>Instagram</i>	106
Figura 23. <i>Daiquiri</i> , de Caco Galhardo, na Folha de S. Paulo, 30 jan. 2019 .	106
Figura 24. Tira da série <i>Hagar</i> , de Dik Browne, composta por apenas um quadro	107
Figura 25. Tira de André Dahmer	108
Figura 26. <i>Viver dói</i> , de Fabiane Langona, publicada na Folha de S. Paulo, em 15 fev. 2019	108
Figura 27. <i>Viver dói</i> , de Fabiane Langona, publicada na Folha de S. Paulo, em 8 fev. 2019	109
Figura 28. Tira de Angeli	112
Figura 29. Primeira tira publicada de <i>Peanuts</i> , em outubro de 1950	115
Figura 30. <i>Nancy</i> , de Ernie Bushmiller, começou a ser publicada em 1938..	116
Figura 31. <i>Os Sobrinhos do Capitão</i> trocam os óculos do vovô, de Rudolph Dirks, Nova York, 1898	118
Figura 32. Cartum de <i>Hoogan's Alley</i> , de Richard Outcault, onde surgiu o famoso <i>Yellow Kid</i> . No cartum, se vê representado uma revolta de moradores contra um agente que recolhia animais de rua – o alvoroço social dos cortiços	119

Figura 33. <i>Little Nemo in Slumberland</i> , de Winsor McCay, Nova York, 1905. Seguindo a herança de <i>Alice no país das maravilhas</i> , Nemo viajava para o mundo fantástico dos sonhos.....	120
Figura 34. <i>Peanuts</i> , de Charles Schulz, dezembro de 1955	122
Figura 35. Charlie Brown conversa sobre sua “postura depressiva”. <i>Peanuts</i> , de Charles Schulz, outubro de 1960	146
Figura 36. <i>The Saddies?</i> , de Brendan B.. Na página, o quadrinista representa a si mesmo e discute sobre a influência de <i>Peanuts</i>	147
Figura 37. Tira de <i>Krazy Kat</i>	150
Figura 38. Página dominical de <i>Krazy Kat</i> . Uma reflexão sobre o conceito de tempo	154
Figura 39. O uso do desenho em <i>Krazy Kat</i>	157
Figura 40. Krazy propõe um jogo para Ignatz.....	159
Figura 41. Sequência de tiras de <i>Peanuts</i> , publicadas entre o dia 15 e 18 de fevereiro, 1961. A primeira e a última tira dessa sequência exploram a mesma situação, a relação de Snoopy com os pássaros. Variações do mesmo tema.....	163
Figura 42. No dia 28 de fevereiro de 1961, dez dias depois, Schulz retoma o tema dos pássaros	164
Figura 43. <i>Mafalda</i> , de Quino	166
Figura 44. <i>Ozzy</i> , de Angeli	166
Figura 45. Tira de <i>Armandinho</i> , de Alexandre Beck. Crítica ao racismo presente na violência policial	167
Figura 46. <i>Os Gatos</i> , de Laerte	168
Figura 47. <i>Níquel Náusea</i> , de Fernando Gonsales	168
Figura 48. <i>Calvin e Haroldo</i> , de Bill Watterson. O tigre, na visão do adulto em cena, é apenas um tigre de pelúcia.....	169
Figura 49. <i>Garfield</i> , de Jim Davis	169
Figura 50. Tira de Jules Feiffer.....	172
Figura 51. Três tiras de <i>Peanuts</i> , em sequência	177
Figura 52. Snoopy escreve sua autobiografia. Sequência de tiras publicadas entre os dias 18 a 21 de março de 1970	186
Figura 53. Tiras do <i>Garfield</i> em sequência. Publicadas entre os dias 13 e 17 de outubro de 2012, no jornal Folha de S. Paulo	187
Figura 54. <i>Bicudinho</i> , de Caco Galhardo.....	193
Figura 55. <i>Bicudinho</i> , de Caco Galhardo.....	193
Figura 56. <i>Bicudinho</i> , de Caco Galhardo.....	194
Figura 57. <i>Mundinho Animal</i> , de Arnaldo Branco	196
Figura 58. <i>Mundinho Animal</i> , de Arnaldo Branco	196
Figura 59. <i>Mundinho Animal</i> , de Arnaldo Branco	197
Figura 60. <i>Mundinho Animal</i> , de Arnaldo Branco	198
Figura 61. <i>Overman</i> , de Laerte.....	204
Figura 62. Tira de Estela May.....	206
Figura 63. Tira de Estela May.....	208
Figura 64. Tira de Estela May.....	208
Figura 65. Tira de Estela May.....	208
Figura 66. Tira de Estela May.....	210
Figura 67. Tira de Estela May.....	211

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. UMA AVENTURA SELVAGEM: A PESQUISA EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	21
1.1 ENQUANTO ISSO... NO MUNDO DA LITERATURA	37
1.2. AS IDENTIDADES SECRETAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	52
2. EM BUSCA DE UMA POÉTICA DA TIRA.....	63
2.1. DEFINIÇÕES DE POÉTICA.....	64
2.2. O QUE É A TIRA?.....	76
2.2.1. Discutindo definições: o cartum e a charge	86
2.2.2 O formato distintivo da tira	95
3. AS REGRAS DO JOGO	115
3.1 UMBERTO ECO E O APOCALIPSE DAS MASSAS	124
3.2 <i>PEANUTS</i> E <i>KRAZY KAT</i> : ESBOÇANDO UMA IDEIA.....	143
3.2.1 Repetições em <i>Peanuts</i> e em <i>Krazy Kat</i>	149
4. O BREVE UNIVERSO FICCIONAL DA TIRA.....	180
4.1 A REPETIÇÃO NA CULTURA DE MASSA.....	181
4.2 O INSTANTE DA TIRA	191
4.3 A BREVIDADE DA TIRA.....	212
4.3.1 Formas breves: a tira e a minificção	214
CONSIDERAÇÕES FINAIS	227
REFERÊNCIAS.....	232

INTRODUÇÃO

A influência das histórias em quadrinhos (HQs) hoje no mundo é um fator inegável. Trata-se de uma arte complexa, cuja presença tem sido ampla e diversa na dinâmica da cultura. As HQs se apresentam em uma variedade de formas; seja como a representação gráfica de uma piada, um texto informativo, uma orientação didática, uma narrativa de romance, uma reportagem, uma sátira, uma história de aventura etc. Há tantos objetivos comunicativos distintos, assim como formatos existentes, que talvez seja até possível citar aquela máxima redundante, utilizada para definir o que é arte: uma história em quadrinhos é aquilo que reconhecemos como história em quadrinhos. E é claro que isso não seria suficiente. Dentro do mundo da nona arte – como as histórias em quadrinhos também são reconhecidas –, nosso foco nesta tese se voltará para as tiras, responsáveis, a nosso ver, por grande parte da disseminação da cultura de quadrinhos entre diferentes segmentos sociais. Em seu formato reduzido, a tira trouxe (e ainda traz) à vida personagens singulares, que se tornam reconhecidos em diversos lugares do mundo, e cria pequenos mundos ficcionais, que são queridos por muitos. Não é, no entanto, a popularidade desses personagens a nossa motivação, mas a percepção de como a tira transita, singular, entre os outros formatos das HQs.

Ian Gordon (2020), pesquisador norte-americano de quadrinhos, ao discutir sobre a definição de tiras, argumenta que elas não apresentam diferenças estéticas que as isolem de outras formas que compõem o vasto mundo das HQs, visto que se utilizam dos mesmos elementos formais que encontramos nos cartuns, nas revistas, nos romances gráficos, nos álbuns, nas *webcomics* etc. Para o autor, diante da dificuldade de se isolar as tiras para fins de definição, seria melhor que deixássemos tal abordagem de lado, para compreendê-las a partir de uma perspectiva da economia política, "pois esse tipo de arte em história em quadrinhos deve seu desenvolvimento a um conjunto de circunstâncias históricas específicas" (Gordon, 2020, p. 13). Em resumo, Gordon (2020) defende que as tiras, no contexto do surgimento e crescimento da indústria das histórias em quadrinhos norte-americanos no início do sec. XX podem ser melhor analisadas se a entendermos como commodities, o que

significa vê-las como uma expressão da ascensão da mídia industrializada e das profundas transformações sociais que moldaram as condições de participação do público leitor. Nesse sentido, a relação entre o desenvolvimento de um senso de si, a partir do hábito da leitura, pelo público, e a ascensão do consumismo estavam mediados pela distribuição das tiras e as agressivas estratégias de *merchandising* das mídias que se utilizavam de seus personagens (Gordon, 2020).

A abordagem de Gordon (2020) nos direciona para a questão contextual da ascensão não somente dos quadrinhos, mas de uma série de outras formas de arte que encontraram, no desenvolvimento da indústria, meios de se tornarem, ao mesmo tempo, consumo e experiência estética, direcionadas para uma distinta categoria que, cheia de anseios e expectativas, emergia nas cidades: as massas. O cinema, o rádio, a fotografia, as revistas e as literaturas de papel jornal e, posteriormente, a TV, disputavam um espaço de consumo que tem um papel muito específico no campo político e social, como discutiriam, sem ressalvas, os pensadores frankfurtianos. Nesse esquema das coisas, a reflexão crítica sobre as artes que se desenvolveram na disputa da cultura, de modo que a agonia dos que almejavam conservá-la – ou, pelo menos, conservar uma ideia antiga sobre ela – relegaram algumas formas ao limbo e outras ao céu do prestígio artístico. O cinema e o rádio, muito mais lucrativos do que os quadrinhos, tiveram maior sucesso em sua ascensão, embora ainda profundamente populares – isto é, massificados. As HQs tomaram um percurso mais atribulado, tendo que lidar com preconceitos e perseguições, mas esse quadro tem mudado, principalmente após a disseminação dos romances gráficos.

Como tudo ao redor, as tiras responderam às mudanças dos tempos, mas não saíram das páginas dos jornais, quase como que em uma realidade paralela na história das HQs. Para Gordon (2020), no entanto, a questão mercadológica é o diferencial mais marcante da tira, já que as expectativas que se tem sobre ela estão mais ligadas às suas condições de produção do que qualquer fator estético ou artístico particular. Diz:

Entender o que constitui uma tira envolve mais do que entender a linguagem formal dos quadrinhos e como ela transmite sentido. Uma tira é tanto uma entidade histórica e comercial quanto formal. À medida que os jornais entraram em declínio, e mídias mais novas, como a televisão e a internet, substituíram sua função, novas formas de produzir, distribuir e ler quadrinhos se desenvolveram. Por exemplo, reduzir o tamanho dos quadrinhos e comprimir mais tiras por página – uma tendência geral no final do século XX – foi uma resposta à televisão. Da mesma forma, a recente dizimação dos jornais impressos frente à internet resultou em um aumento dramático dos *webcomics*, muitos dos quais existem em uma variedade de materialidades [...]. O meio é tão fluido que pode existir sem impressão, mas, ao mesmo tempo, continua a gerar um grande número de mercadorias. Tais desenvolvimentos destacam a importância da economia política da tira como uma instituição cultural ligada a circunstâncias históricas concretas, e não como uma forma abstrata (Gordon, 2020, p. 22-23. Tradução nossa¹).

Trata-se de uma perspectiva bastante materialista sobre o papel da tira no mundo dos quadrinhos. De fato, destaca as condições econômicas determinantes da natureza do produto, mas, como nos lembra Umberto Eco (1970), em *Apocalípticos e Integrados*, mesmo que tais produções sejam marcadas pela lógica do consumo, não significa que estamos isentos de tentar compreendê-las. O pensamento de Gordon (2020) nos aponta que não há muito ganho em tentarmos diferenciar as tiras esteticamente, pois elas fazem o mesmo que fazem as outras formas de quadrinhos. No entanto, acreditamos que há, sim, algo que podemos observar, que está além dos elementos isolados da linguagem das HQs, que é o seu formato. Tal configuração da tira opera de forma única entre os outros formatos de histórias em quadrinhos, de maneira que se torna fundamental para a construção de seu universo ficcional e, também, para o seu poder de permanência no imaginário do leitor. Em outras palavras, o

¹ Understanding what makes a comic strip requires more than understanding the formal language of comics and how it conveys meaning. A strip is a historical and commercial entity as well as a formal one. As newspapers have declined, and newer media like television and the internet have replaced their function, new ways of making, distributing, and reading comics have developed. For example, reducing the size of comics and jamming more onto a page – a general trend in the late twentieth century – was a response to television. Likewise, the recent decimation of the print newspaper in the face of the internet has seen a dramatic rise in webcomics, many of which exist in a variety of materialities [...]. The medium is so fluid that it can exist without print, yet at the same time, it continues to generate material merchandise in huge numbers. Such development underscores the importance of the political economy of the comic strip as a cultural institution tied to concrete historical circumstances, not a form in the abstract (Gordon, 2020, p. 22-23).

formato da tira é a sua força. Nesse sentido, estamos propensos a ver o universo das tiras tal como Ramos (2017b, p. 7), ao dizer que “no universo dos quadrinhos, não seria equivocado dizer que as tiras constituem um mundo próprio. Essa singularidade toda ajuda a justificar a necessidade de um olhar particularizado sobre elas”. Buscaremos, então, desenvolver nas próximas páginas uma reflexão a partir de um olhar que destaque o que há de particular na tira, a fim de melhor compreendê-la.

A tira surgiu em nosso horizonte de pesquisa durante o desenvolvimento do trabalho para obtenção do título de mestre no programa de pós-graduação de Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora, em que investigávamos as representações da infância nas séries de tiras *Peanuts*, de Charlie Schulz, e *Calvin e Haroldo*, de Bill Watterson (Duarte, 2018). A partir de nossas leituras e observações, percebemos como essas obras apresentavam um mundo ficcional que se projetava para além da publicação diária; um mundo que se construía ciclicamente, retornando a si mesmo, através de um jogo de repetição que reforçava o imaginário sobre ele. Percebemos, por exemplo, que, antes que o leitor iniciasse a sua leitura de uma tira de *Calvin e Haroldo*, havia um mundo que se anunciava em seu imaginário, através do acúmulo de leitura de publicações anteriores da mesma série, um mundo de desobediência e da imaginação infantil, que era reafirmado ao final da leitura tira com uma força ainda maior. Isto, pelo menos, foi o que nos pareceu, mas não nos era possível perseguir tal ideia àquela altura, pois o escopo do trabalho era outro.

Agora, pretendemos tratar sobre esses mundos. Não especificamente sobre que mundos ficcionais são esses, quais são seus personagens e temas, mas sim sobre como essas tiras são capazes de criá-los. No que tange à linguagem, as tiras compartilham dos mesmos recursos que os demais formatos das HQs se utilizam, isto é, o requadro, os balões de fala, as cores, as linhas cinéticas, os desenhos, o layout etc. Em termos temáticos, não há nada que também não tenha sido feito em outros moldes, como as histórias de humor, de aventura, de terror, de ação etc. O que faz a tira ser diferente, a nosso ver, é que ela concebe tudo isso em um mundo muito próprio, construído por um ritmo específico, limitado por seu tamanho e espaço, cuja repetição está além da mera reiteração temática, embora isso seja muito presente. Em uma tira como a de

Calvin e Haroldo, para continuarmos no mesmo exemplo, há mais do que a piada diária e a situação cômica. Obviamente, em um primeiro momento, quando o leitor abre o jornal, a página do livro de coletânea, ou a tira na tela do celular, ele se depara com uma narrativa curta e simples, construída quase que com os mesmos artifícios de uma piada: apresentação, conflito/antecipação, e um desfecho inesperado, responsável pelo riso. Para além, os personagens também assumem sentidos mais amplos, se expandem e tornam-se algo com maior significado para o leitor. Isso não acontece através de uma única tira, mas pela reiteração constante de uma série de procedimentos únicos em um formato singular. Esse artifício não precisa ocorrer apenas em tiras seriadas, de personagens fixos, mas se faz presente também através do estilo, das temáticas, do modo como um autor articula seu próprio universo artístico através do design, do desenho, do layout, do texto, entre outros aspectos, criando uma confluência de fatores e de escolhas que culminam na invenção de um universo particular, e que trabalham em conjunto tendo a repetição como um dos pontos centrais. Esse processo tem a ver com a maneira como o universo particular da tira é construído a partir de articulação de ritmo e de forma, repetição e reiteração, aspectos que são mencionados por autores como Umberto Eco, e que abordaremos durante a pesquisa. Nosso objetivo, portanto, é investigar como a tira é capaz de compor o seu mundo ficcional através de procedimentos que são únicos de seu formato sintético. Podemos dizer, em resumo, que ela apresenta um jogo particular e intentamos conhecer as regras desse jogo. Trata-se, ao fim, de uma reflexão poética; uma busca, para sermos mais exatos, por uma poética da tira.

Tal discussão não pode ser feita sem considerarmos a posição que a pesquisa em quadrinhos ocupa no lugar de onde nosso trabalho é articulado. Cada vez mais, tem-se um alargamento do que se entende pelo campo literário, em que se disputam espaços entre produções de diversas matizes. Desse contexto é que surgem preocupações e indagações de pensadores como Leyla Perrone-Moisés (2016), em *Mutações da Literatura no Sec. XXI*, ao discorrer a respeito da sobrevivência do que pode ser considerado literário e o que é o uso estético da linguagem em nosso tempo. É literário o que chamamos de literatura? Se dermos um passo adiante no campo que nos interessa – o mundo das HQs –, como é possível que uma linguagem tão radicalmente diferente do que tem se

entendido por literatura habite os programas de pós-graduação em Estudos Literários, concorra a prêmios, transite pelo mundo de prestígio do reino das palavras? As histórias em quadrinhos, nesse sentido, tornam-se, hoje, literatura, pela força de sua presença nas Letras. O único problema é que elas não são literatura. As análises das HQs, principalmente no formato de *graphic novel*, nos campos literários, dizem muito respeito aos seus temas, seguindo os pressupostos que os Estudos Culturais trouxeram ao expandir o que é que se entende por literatura, como uma justificativa culposa de que são literatura pois seus tópicos são sérios e relevantes. Na ausência dessa justificativa, que é desnecessária, buscamos pensar as HQs a partir das contribuições que podemos fazer ao, ainda em formação, campo dos estudos sobre quadrinhos.

De certa forma, este trabalho é um esforço em tentarmos pensar uma medida bastante básica da linguagem das HQs, que é a tira, em seu formato de obra. Como demonstrou Groensteen (2015), os quadrinhos podem ser reduzidos em termos de páginas, tiras e quadros. A tira, nesse sentido, acaba sendo um formato bastante sintético e diminuto que, diferente dos cartuns e das charges, apresenta uma potência diferente, pois os seus recursos de construção narrativa operam por princípios particulares. Partimos, então, da hipótese de que a tira tem um modo próprio de construir o seu mundo ficcional, diferente dos outros formatos maiores (ou dos menores, no caso das charges), e, como extensão dessa hipótese, ela se utiliza da repetição de seus artifícios como seu elemento-chave, de onde extrai sua força. A questão que nos direciona, portanto, é compreender como essa forma de composição ocorre e se articula na construção poética – no sentido de criação – das obras.

Para tal intento, organizamos este trabalho da seguinte forma:

O primeiro capítulo busca discutir sobre a inserção da pesquisa em história em quadrinhos no campo dos Estudos Literários, que é a área em que esta tese é proposta e de onde partimos, além de fazer uma reflexão sobre as tentativas de definição das HQs, que geralmente transitam em lugar frágil, de disputa de prestígio e de legitimação cultural. O primeiro objetivo desse capítulo é, então, apresentar um panorama sobre as pesquisas sobre história em quadrinhos a partir dos embates que são relevantes para este trabalho, a fim de estabelecer os pressupostos teóricos que nos guiam quando pensamos em

definições básicas, sem perder de vista as indagações que surgem dessas teorias. Assim, a partir de autores como Beaty (2012), Cirne (1970), García (2012), Groensteen (2015), Harvey (1998), Hatfield (2010), Ramos (2010; 2011; 2017a; 2017b), Rodrigues (2021), entre outros, discutiremos alguns dos pontos em conflito sobre o que são os *comics studies*, como a área se relaciona com os outros campos do saber, e desdobramos questões que, para nós, são relevantes para que se acompanhe a reflexão que será desenvolvida nos capítulos seguintes. Parte desse capítulo discute, também, a questão do romance gráfico (*graphic novel*), mesmo que nosso trabalho trate especificamente sobre a tira. Acreditamos que tratar sobre esse assunto é uma oportunidade de refletirmos sobre a pesquisa em quadrinhos feita no âmbito dos Estudos Literários, pois o romance gráfico, em certa medida, tem poderosa influência no campo das Letras, a ponto de ofuscar outras perspectivas. Trata-se de fazer um requadro sobre o cenário em que esperamos que nossa discussão esteja presente, situando o nosso trabalho não só como um adendo dos Estudos Literários aos estudos sobre quadrinhos, mas também como parte deste. O que nos leva ao segundo objetivo do capítulo, que é pensar de forma consciente sobre os *comics studies*, como sugere Hatfield (2010), para que uma contribuição sobre sua constituição, seu caráter interdisciplinar, suas dificuldades e vantagens seja feita a outros pesquisadores do meio que intentam investir na consolidação do campo como uma disciplina específica.

O segundo capítulo trata diretamente sobre a proposta da tese, e tem por objetivo principal definir e delimitar o objeto que abordamos; estabelece, portanto, alguns parâmetros sobre os quais o trabalho será desenvolvido. Como dito anteriormente, pretendemos discutir sobre uma poética para a tira e, logo, fez-se necessário desenvolver o que compreendemos como poética e qual definição de tira será adotada. Assim, a primeira parte do capítulo discute sobre alguns dos principais conceitos de poética a partir de Ducrot e Todorov (2001); e reflete, junto a autores como Mattoso e Campos (2018), Brandão (2018) e Machado (2012) sobre os fundamentos aristotélicos do termo e suas implicações. Feita essa revisão, consideramos as fragilidades que, por si mesma, a propositura de se considerar uma poética para as obras encerra, considerando as provocações de Meschonnic (1983) sobre o tema, além das

contribuições de Doležel (1990) e de Ricoeur (2023). Como nos lembram os pesquisadores supracitados, o exercício da poética envolve pensar a forma a partir das obras e as obras a partir da forma que se revela ao observá-las, e é nessa direção que estabelecemos nossa análise.

A segunda parte do capítulo volta-se para discutir o conceito de tira. As definições destacadas, então, de autores como Ramos (2017b), Marschall (1989) e Santos (2015) são, a nosso ver, representativas das diversas compreensões que se tem do formato. Ademais, debatemos sobre as aproximações entre as concepções de formas e gêneros das HQs que estão quase sempre muito próximos – como a charge, o cartum e as tiras –, e que, por vezes, disputam espaços semelhantes. Buscamos, também, apontar algumas questões que se abrem sobre novas configurações de tiras que surgem a partir de novos suportes, ferramentas, layout etc. Um tópico que se mostrou proeminente nessa discussão, a partir do trabalho desenvolvido por Ramos (2009, 2011, 2017a, 2017b), é o caráter distintivo do formato da tira. Adotamos essa distinção como um elemento central da forma: a tira é, sobretudo, um formato específico de histórias em quadrinhos, e é desse formato que se desdobram suas outras propriedades que serão discutidas nos capítulos seguintes.

Feitas as delimitações necessárias, no terceiro capítulo tratamos sobre os elementos gerais que nos parecem compor uma poética da tira, os quais chamamos de as “regras do jogo”. Para isso, partimos da leitura do ensaio de Umberto Eco (1970) sobre *Peanuts*, “O mundo de Minduim”, em seu *Apocalípticos e Integrados*, pois compreendemos que suas análises sobre a série têm muito a ver com o formato da tira e não apenas a uma característica particular da obra. Quando desenvolvemos o trabalho sobre a representação da infância em *Peanuts*, citado no início desta introdução, as reflexões de Eco (1970) sobre a obra foram as que primeiro nos instigaram a pensar a forma das tiras pelo artifício da repetição. Assim, refazemos esse movimento aqui, apresentando, agora, uma leitura desse texto a fim de seguir uma linha de raciocínio que será complementada por outros autores, tal qual Leite (1995). O ensaio de Eco (1970) é seminal para este trabalho, e a partir dele desenvolvemos nossa proposta, pois acreditamos que o seu pensamento ainda

pode ser revisitado em uma reflexão mais específica sobre a tira. Assim, a primeira parte do terceiro capítulo contextualiza o pensamento do autor em relação aos objetos culturais que podem ser entendidos como participantes de uma dinâmica em fluxo em que a realidade da cultura de massa e da indústria cultural se impõe. Buscamos, assim, melhor compreender algumas expectativas de leitura que o crítico pode ter em relação às histórias em quadrinhos e como essa leitura, por vezes, está marcada por noções específicas de arte e de valor estético. A partir da expansão do pensamento de Eco (1970) e de um empréstimo da ideia de Leite (1995) (de que a tira obedece a um “jogo” específico) é que desenvolvemos a segunda parte deste capítulo. Buscamos estabelecer, de maneira geral, quais são as regras desse “jogo” na composição da tira. Nesse processo, alguns exemplos são elencados, considerando que o principal motor dessa dinâmica, sua regra básica, é o elemento da repetição. É neste capítulo, então, que a proposta de uma poética para a tira toma sua forma geral, para que possamos desenvolvê-la a seguir. Discutiremos, então, de que modo esse “jogo” se estabelece a partir de quatro pontos principais: estilo; mundo ficcional; linguagem; repetição. Uma reflexão poética sobre a tira deve observar, então, esses quatro elementos e como eles se articulam na composição da obra.

Apresentado o ponto central de nossa proposta, o quarto e último capítulo se propõe a pensar, a partir dos elementos gerais dispostos no capítulo anterior, o aspecto que move os mundos ficcionais da tira na relação entre leitor e obra, muito a partir das reflexões de Eco (2005) sobre as estratégias narrativas estabelecidas pela cultura de massa. Fez-se necessário, assim, diferenciar o que distingue a tira de outros produtos da cultura de massa e como ela se aproveita de tais estratégias, considerando os elementos gerais mencionados. Segundo Eco (2005), as produções da cultura de massa têm uma forma específica de estabelecer relação com o público consumidor, e então o autor propõe a ideia do instante, que é baseada nessa capacidade da obra de criar uma espécie de ligação que leva em conta o reconhecimento do público das marcas particulares da obra. A partir desse conceito, desenvolvemos como a tira se utiliza desse aspecto para construir o seu mundo ficcional de forma ainda mais atômica, o que nos leva ao segundo momento do capítulo, em que traçamos um paralelo entre as narrativas curtas e as tiras. Essa segunda parte do capítulo considera como

o formato, tal como uma narrativa curta, depende da brevidade, de forma que ela se torna uma característica na qual a obra confia muito de seus sentidos e de suas estratégias. Analisamos como os efeitos que a tira busca e a força de seu mundo ficcional tornam-se, em grande medida, dependentes da forma breve, a partir da leitura de Cortázar (2019), ao discorrer sobre a arte do conto, e de Zavala (2006), ao teorizar sobre a minificção.

As tiras analisadas foram selecionadas de forma aleatória, a fim de observarmos e identificarmos os elementos que discutimos ao longo do trabalho. Quanto às analisadas em série, respeitamos sua ordem de publicação, para que fosse possível identificarmos a permanência, a continuidade ou a evolução de certos aspectos apontados. Buscamos diversificar os gêneros, mas seria impossível abordar a todos.

Ao fim desse trabalho, esperamos que o desenvolvimento do que estamos chamando de uma poética para a tira se demonstre uma ferramenta crítica capaz para lidar com as mais variadas obras, em suas diversidades e singularidades. Deste modo, aspiramos, ainda, que este trabalho seja uma contribuição a pesquisadores e a leitores interessados em pensar o formato, ou, pelo menos, em observar as nuances e os elementos que aqui destacaremos. Acreditamos que a tira pode se revelar, ao leitor atento, um texto construído a partir de relações complexas entre elementos diversos que trabalham em prol de um universo ficcional que é construído a partir de um jogo único e próprio.

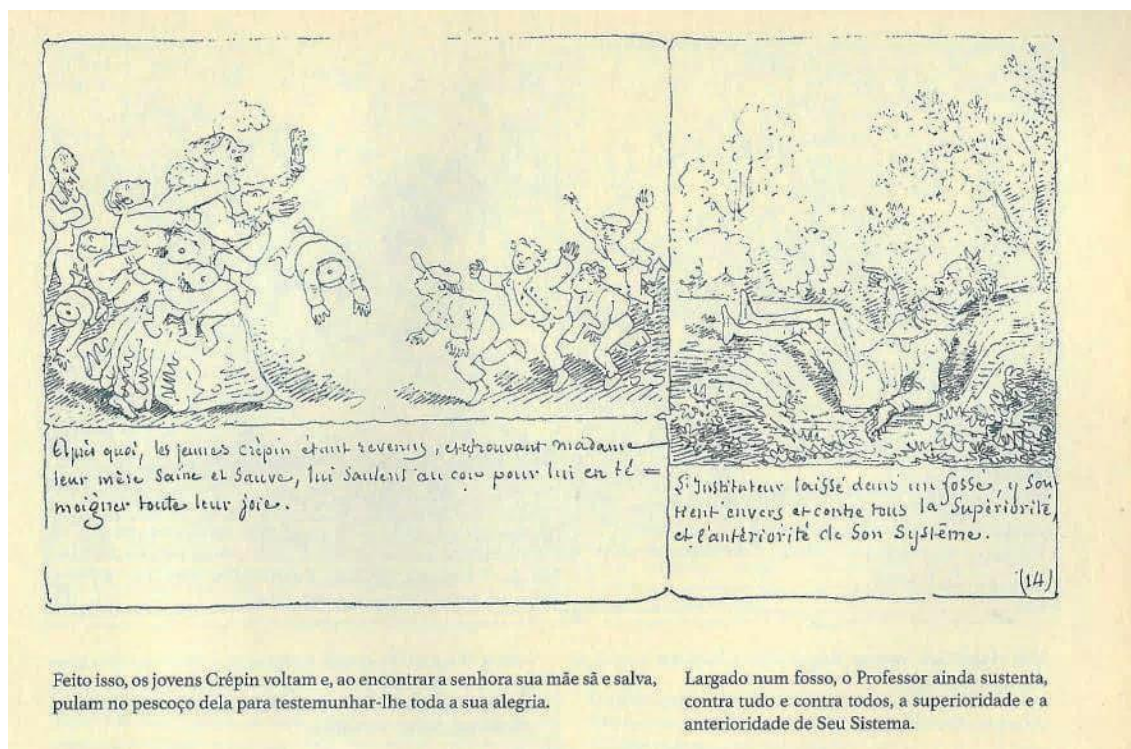
1. UMA AVENTURA SELVAGEM: A PESQUISA EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A pesquisa em história em quadrinhos, no campo dos Estudos Literários, é sempre uma tarefa, no mínimo, espinhosa. Produzir uma pesquisa dessa natureza significa, inevitavelmente, lidar com algumas barreiras epistemológicas e noções estabelecidas sobre qual objeto merece atenção nesse campo e, conseqüentemente, concepções sobre qual é a relação entre histórias em quadrinhos e literatura. É conhecido o movimento de se fazer essa aproximação para que se obtenha a justificativa necessária da presença das HQs como objeto de pesquisa pelos Estudos Literários, ainda que em alguns casos de forma não requisitada. Isso serviu a alguns propósitos: legitimação de mercado, busca de prestígio, justificativa de pesquisa, relativização dos conceitos estanques de cultura literária e literatura etc. – objetivos, hoje, amplamente problematizados pelo meio. Por vezes, a associação com a literatura produziu práticas que encerram armadilhas inevitáveis. Por exemplo, é quase uma obrigação, entre os que se aventuram em pesquisar HQs, pelo menos em nosso campo, antes de discutir qualquer assunto dentro do vasto mundo das histórias em quadrinhos, preparar os futuros leitores que irão apreciar, avaliar, analisar e considerar um texto dessa natureza.

Em um trabalho acadêmico, isso comumente se materializa em uma introdução ou um capítulo inicial que justifique a importância das histórias em quadrinhos como um todo, através de seu percurso histórico e das influências na dinâmica da cultura. É bastante razoável que encontremos trabalhos que dedicam pelo menos um primeiro capítulo para tratar de uma história geral dos quadrinhos que partem, geralmente, dos períodos entre as iniciativas de Rudolph Töpffer (Figura 1), na França, na primeira metade do século XIX, e das aparições de *Yellow Kid*, criação de Richard Outcault, nos jornais norte-americanos, na virada para o século XX. No campo das Letras, para justificar a inserção das HQs nos Estudos Literários, pesquisadores recorrem à conhecida proposição do quadrinista Will Eisner (1999 [1985]), em seu livro *Quadrinhos e arte sequencial*, ao afirmar que histórias em quadrinhos são uma forma de literatura – proposição que, à época, era também um movimento consideravelmente militante por parte do artista para conquistar os leitores de “literatura séria”. De alguma maneira,

essa preocupação reflete a posição confusa que os estudos de quadrinhos ocupam enquanto disciplina na academia, o que merece alguma reflexão.

Figura 1. *Monsieur Crépin*, de Rudolph Töpffer. Obra de 1837



Fonte: Töpffer, 2018, p. 21.

Charles Hatfield (2010), pesquisador estadunidense que tem feito esforços em refletir sobre o campo de pesquisa em histórias em quadrinhos, também conhecido como *comics studies*, avalia que

[o] que torna a questão mais aguçada para os estudos em quadrinhos é que o próprio surgimento do campo exigiu uma série de parcerias interdisciplinares ad hoc que até agora não foram objeto de reflexão crítica. Para atingir uma massa crítica intelectual e profissionalmente, os estudos em quadrinhos tiveram que ter uma perspectiva multidisciplinar, mas a sobreposição e a tensão entre as várias disciplinas participantes ainda não levaram a uma discussão acordada, muito menos a um modelo coerente de interdisciplinaridade (Hatfield, 2010, p. 3. Tradução nossa²).

² What makes the question acute for comics studies is that the field's very emergence has required a series of ad hoc cross-disciplinary partnerships that have not thus far been subject to critical reflection. In order to reach critical mass intellectually and professionally, comics studies has had to take a multidisciplinary perspective, yet the overlap and tension between the various

Para exemplificarmos esse conflito, a coletânea *História e Quadrinhos*, organizada pelos historiadores Victor Callari e Márcio dos Santos Rodrigues (2021), traz uma importante contribuição do campo da História para o campo de pesquisas sobre quadrinhos no Brasil, marcado pela forte presença dos estudos da Literatura, da Comunicação e da Pedagogia. Algumas questões levantadas pelos artigos da coletânea expõem a dificuldade de pesquisadores de HQs provenientes de outras áreas que não a História em lidar com abordagens historiográficas, por exemplo – muitas vezes buscando um mito de origem ou construindo heróis na história das HQs, perspectivas que são, para os autores, no mínimo, problemáticas. Em “Apontamentos para a pesquisa histórica sobre quadrinhos”, primeiro artigo da coletânea, Rodrigues (2021) destaca outra dificuldade comum no meio:

Há uma mania, bastante enraizada no âmbito das pesquisas brasileiras e internacionais, que consiste em apontar a relevância de determinada obra ou de um autor ou mesmo de um empreendimento de pesquisas pelo argumento da suposta primazia ou pioneirismo. É a crença de que basta indicar que um trabalho ou determinado autor é “o primeiro de todos os tempos” para justificar sua importância histórica. Todavia, essa construção pouco explica condições históricas, as interações sociais e os processos criativos envolvidos naquilo que qualificam como pioneiro ou mesmo como “visionários” / “à frente do seu tempo” (Rodrigues, 2021, p. 37).

Ainda, Rodrigues (2021) defende que não é possível pensar as HQs a partir da distinção de seus pioneiros, como seres “à frente de seu tempo”, algo que, segundo o autor, é impossível pois “[n]ão existe ciência histórica que possa prescindir do tempo e da categoria duração” (Rodrigues, 2021, p. 38). Esse impasse entre o meio das HQs e os métodos da História é um dos muitos exemplos possíveis que ilustram a ausência de ferramentas interdisciplinares coesas para pesquisadores que lidam com o mesmo objeto – as HQs – mas apresentam formações e métodos provenientes de campos distintos. Pensando a partir dos Estudos Literários, que é de onde realizamos essa pesquisa, também é comum observar como outros campos recorrem a conceitos literários de forma

participating disciplines has not yet led to a concerted discussion, much less a coherent model, of interdisciplinarity (Hatfield, 2010, p. 3).

vaga e imprecisa – como o conceito de “poético”, que pesquisadores de outras áreas utilizam para categorizar as HQs de narrativas melancólicas ou, de alguma maneira, intimistas, talvez evocando a ideia de lírico. Por outro lado, também é comum pesquisadores de Letras ignorarem o aspecto visual dos quadrinhos, tomando o verbal como determinante de toda a narrativa, e isso pode ocorrer pelo fato de o profissional de Letras não estar devidamente equipado para lidar com o imagético, já que sua formação metodológica está, em grande parte, voltada para o texto.

Sobre o contexto de pesquisa em histórias em quadrinhos no Brasil, percebe-se que há uma maior concentração no campo das Letras, como demonstra o trabalho de Victor Callari e Karoline Kunieda Gentil (2016). O levantamento feito pelos autores cobre o período de 1970 a 2013, em 41 instituições de ensino estaduais e federais (sendo essas as que disponibilizavam um sistema de acesso digital ao seu acervo), e quantifica as monografias, dissertações e teses que apresentam “histórias em quadrinhos” como palavra-chave. Os pesquisadores observaram, então, que a maior concentração de trabalhos estava na área de Letras (30%), seguida de Pedagogia (14%) e Comunicação Social (11,5%). Em uma busca no repositório de dissertações e teses da CAPES³, pesquisamos pelo mesmo termo utilizado no levantamento feito por Callari e Gentil (2016), “histórias em quadrinhos”, e verificamos que a ordem de prevalência dos campos, quando se observa a área de avaliação dos trabalhos, permanece praticamente a mesma. Obviamente, o método que adotamos aqui é mais amplo e geral, o que pode gerar algumas imprecisões, mas, à primeira vista, confirma que a tendência apontada pelos autores permanece até 2023. Pesquisando pelo termo supracitado, foram encontrados 771 resultados, entre teses e dissertações, número que contempla pesquisas de 1996 a 2023. Ademais, os dados levantados pelo artigo contrariam o senso comum de que a área da Comunicação Social é muito mais proeminente em produzir pesquisas sobre histórias em quadrinhos, e de que as Letras são mais conservadoras em analisar gêneros diversos da literatura tradicional. Algo que a pesquisa não fornece, no entanto, é diferenciação entre as áreas dentro das

³ Dados obtidos através do site oficial da CAPES, disponível no link: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#!/info>

Letras, pois apenas uma observação panorâmica não nos informa se a concentração é maior ou menor no campo da Linguística ou dos Estudos Literários, por exemplo. É curioso, ainda, que Artes Visuais tenha ficado apenas em quarto lugar (10%), ratificando que a tendência dos estudos sobre histórias em quadrinhos de pensar a nona arte como um gênero predominantemente visual é algo recente e, ao que parece, ainda está para se concretizar como um programa de pesquisa mais presente nas Artes Visuais. Esse dado, em parte, confirma o que defende autores como o pesquisador Bart Beaty (2012) ao dizer que há uma dificuldade histórica de se compreender os quadrinhos como parte da tradição das Artes Visuais.

A partir desse panorama, podemos afirmar que já existe um acervo robusto de trabalhos, dissertações, teses e publicações sobre HQs circulando não apenas no meio acadêmico, mas, também, entre aqueles que estão apenas interessados no que se diz sobre as histórias em quadrinhos de forma sistemática e institucionalizada. Há um crescente interesse de pequenas, médias e grandes editoras brasileiras em publicar quadrinhos, e, mesmo em tempos de crise, o mercado não parou⁴. Atrelado a isso, um número cada vez maior de leitores se interessa em direcionar a sua vida acadêmica para estudar histórias em quadrinhos, nas mais diversas áreas do conhecimento, impedindo a academia de ficar alheia a esse movimento, o que indica, também, o interesse crescente de professores e pesquisadores no assunto (Vergueiro, 2017).

A expansão do mercado de HQs no cenário nacional tem, talvez, seu momento chave na história recente observado na obra *Revolução do Gibi*, na qual o professor e pesquisador Paulo Ramos (2012) compila os textos publicados entre 2006 e 2011 em sua página de internet, *Blog dos Quadrinhos*, hoje desativada, e que tinha um objetivo jornalístico de relatar os acontecimentos mais importantes do meio. O autor observa elementos distintos para um crescimento de demanda por HQs como a ascensão da cultura da internet, novas possibilidades de mercado, democratização da leitura etc., que contribuíram

⁴ De acordo com a reportagem da *Folha de S. Paulo*, de Diogo Bachega, publicada em 11 nov. 2022, o mercado de quadrinhos no Brasil vive um momento de “florescer”, com publicações de autores de diversos países, além dos autores nacionais. Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2022/11/por-que-o-mercado-de-hqs-no-brasil-tem-cada-vez-mais-obras-internacionais.shtml>.

para a ampliação dos leitores de histórias em quadrinhos. Nesse contexto, há um fator a ser destacado:

Outro setor bastante explorado pelas editoras – tradicionais no ramo ou não – foram as adaptações literárias, fenômeno que ganhou fôlego nos quatro anos finais da década. O aumento de adaptações esteve diretamente ligado à compra de quadrinhos pelo governo federal via PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola).

A relação de obras selecionadas passou a incluir a partir de 2006 histórias em quadrinhos, no formato livro. As compras variavam entre 15 mil e 48 mil exemplares de cada título. Para as editoras – que têm tiragens entre mil e três mil exemplares e que, quando muito, conseguem vender tudo –, ter uma venda gorda dessas era um negócio mais do que atraente.

Como o governo tende a enxergar nas adaptações literárias em quadrinhos um caminho para a obra original, foi onde as editoras miraram. Em 2010, o número beirou duas dezenas. O mercado de adaptações fez com que editoras grandes, que não costumavam investir no setor, passassem a abrir espaço para autores nacionais (Ramos, 2012, p. 9).

O relato aponta para uma relação muito próxima entre adaptação literária dos quadrinhos e a configuração de um cenário profissional dessa arte no país. A partir de uma política pública voltada para a democratização da leitura, investimentos no acervo de bibliotecas escolares, além de estratégias curriculares voltadas para a leitura, a cena de quadrinhos no Brasil expandiu-se, abrindo possibilidades para que diversos profissionais do meio (desenhistas, roteiristas, editores, coloristas, gente do mercado etc.) pudessem ter uma carreira, de fato, voltada para as HQs. Além de criar uma demanda de mercado, o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) operou como um fator importante de legitimação dos quadrinhos como um objeto cultural de valor para a formação do indivíduo. Isso foi devidamente observado pela comunidade acadêmica, como constata o artigo “A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada”, do professor Marcio Bahia (2012):

No Brasil, as políticas públicas de incentivo à leitura têm exercido um papel decisivo no processo de reavaliação e valorização de narrativas gráficas. [...] o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) desponta a partir de 2006 como um dos mais fortes catalisadores de tal reavaliação, com impacto direto na produção, distribuição, acesso e recepção de histórias em quadrinhos no Brasil (Bahia, 2012, p. 341).

O elemento notável dessa história é que a valorização das HQs via políticas públicas só foi catalisada pela ideia de que os quadrinhos funcionam como um facilitador de leitura, como um meio capaz de aproximar o educando da prática de leitura e do cânone literário. Essa concepção ainda está em perspectiva, algo que pode ser facilmente comprovado a partir de uma pesquisa rápida em qualquer repositório de teses e dissertações das universidades, ou mesmo no Google Acadêmico, buscando os termos “adaptações literárias” e “quadrinhos”⁵. Associar quadrinhos e literatura não só parece ser didaticamente vantajoso, mas economicamente um bom negócio, mesmo que os principais pesquisadores dos *comics studies* problematizem essa e qualquer outra associação com as demais artes quando carregada de uma intenção que vise legitimar as HQs. O argumento é que as HQs não precisam de legitimação via outra arte, e sim de instrumentos de análise próprios, pois são uma arte própria (Ramos, 2010; García, 2012; Groensteen, 2015; Vergueiro, 2017). Os estudos sobre quadrinhos, enquanto campo de pesquisa, também agrupam estudos sobre as potencialidades didáticas das HQs e sua relação com o ensino, o que ressalta a natureza do impasse apontado acima.

O tratamento dos *comics studies* como disciplina é um empreendimento relativamente recente comparado às outras disciplinas e representa uma abertura de paradigmas na academia para campos não ortodoxos. Waldomiro Vergueiro, professor, pesquisador e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP, faz um panorama histórico e metodológico do campo em seu livro *Pesquisa acadêmica em história em quadrinhos* (2017)⁶. Segundo o professor, algumas iniciativas relevantes de análise ocorreram por volta dos anos 1940 no contexto norte-americano e se tratavam de uma tentativa de leitura crítica dos quadrinhos publicados nos jornais, isto é, as tiras e as páginas dominicais apenas, deixando de lado as revistas, os *comic books* e as coletâneas que circulavam amplamente (Vergueiro, 2017). Observa-se, porém,

⁵ Aparecem no horizonte, também, trabalhos que questionam a conclusão lógica atingida a partir da ideia de os quadrinhos como facilitadores de leitura serem, então, um objeto dependente do original, como defende o artigo *Adaptação em quadrinhos e sua autonomia em relação ao discurso literário*, da pesquisadora e professora Fernanda Isabel Bitazi (2016).

⁶ Além da obra de Vergueiro, recomendamos também *The Secret Origins of Comics Studies* (2017), organizado por Matthew J. Smith e Randy Duncan. O livro reúne uma série de artigos que discutem o desenvolvimento dos *comics studies*, suas diversas perspectivas metodológicas e principais problemáticas.

pelas próprias citações escolhidas por Vergueiro (2017) do que considera obras seminais, como *Comics and their Creators*, de Martin Sheridan, de 1942, e *The Comics*, de Coulton Waugh, de 1947, que havia uma leitura muito contaminada por uma visão essencialista sobre um gênero artístico direcionado para as massas, seus efeitos estéticos prazerosos e a genialidade de seus autores norte-americanos. Seguindo esse legado, alguns críticos mais contemporâneos empenham um grande enfoque na visão particular de um determinado artista e a materialização disso em sua obra, em que se destacam inovações artísticas e a eficiência de determinados recursos. É o caso, por exemplo, de trabalhos que apresentam maior preocupação com a evolução técnica como produto de uma obra particular, como *The Art of the Funnies* (1994) e *Children of the Yellow Kid* (1999), de Robert C. Harvey, enquanto outros, apesar de exporem algumas percepções iluminadas, caem em impressões laudatórias, como ocorre em *America's great comic strip artists*, de Richard Marschall (1989).

No Brasil, a aproximação crítica aos quadrinhos se deu, a princípio, pela iniciativa de produtores artísticos, em busca da valorização do seu próprio trabalho, e de entusiastas do meio, esforço colaborativo que resultou na realização, em 1951, em São Paulo, da Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, organizada por Álvaro de Moya (jornalista), Reynaldo Oliveira (editor), Syllas Roberg (escritor e bancário), Miguel Penteado (gráfico), e Jayme Cortez (artista) (Vergueiro, 2017). Alguns episódios dessa exposição e a dimensão de seu impacto no meio dos quadrinhos e no meio editorial da época são relatados por Moya (1970) em seu texto “Era uma vez um menino amarelo”, reunido na coletânea por ele organizada *Shazam!*. No relato de Moya (1970), fica evidente a proporção que essa aventura tomou, às vezes dificultando a vida dos próprios organizadores, que eram vistos como jovens provocadores em um mundo em que as HQs não gozavam de muito prestígio. Segundo Vergueiro (2017, p. 61), a exposição representou “a primeira tentativa de dedicar aos quadrinhos um olhar mais científico, buscando o aporte de teorias de análise da imagem utilizadas no cinema e identificando características da produção brasileira”. Percebe-se, pela descrição de Vergueiro (2017), a necessidade que esses primeiros empreendimentos críticos tiveram de, na falta de uma disciplina específica, tomar emprestado outra disciplina para analisar as histórias em

quadrinhos – no caso, as teorias de cinema. Quanto a Moya, vale mencionar que, nas décadas seguintes, ele ingressou na carreira docente, atuando, entre os anos de 1970 e 1991, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e, em paralelo à carreira, dedicou-se a investigar os quadrinhos, seus aspectos históricos, o desenvolvimento da indústria e a produção brasileira (Vergueiro, 2017). *Shazam!*, anteriormente citado, é “a primeira antologia de textos críticos sobre histórias em quadrinhos publicada no Brasil” (Vergueiro, 2017, p. 62), sendo, portanto, um marco importante na história dos estudos sobre quadrinhos.

A saga da pesquisa sobre quadrinhos no Brasil tomou fôlego a partir dos anos 1970, em que se tem a criação de disciplinas específicas sobre o tema na Universidade de Brasília (UNB) e na Universidade de São Paulo (USP), além de diversos focos de grupos de estudos e de produção de quadrinhos em locais variados (Vergueiro, 2017). Sobre esse momento, constata Vergueiro (2017):

A década de 1970 foi marcada pela grande influência da teoria crítica e da postura marxista no estudo das histórias em quadrinhos no Brasil, com a predominância, na grande maioria de programas de graduação e pós-graduação em Comunicação, de professores defensores dos conceitos e características da indústria cultural, desenvolvidos pelos teóricos da Escola de Frankfurt (Vergueiro, 2017, p. 68).

O teórico de maior proeminência dessa época foi Moacyr Cirne (1943-2014), professor do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense, cuja obra também é um avanço importante na produção teórica sobre HQs no contexto nacional (Vergueiro, 2017; Souza, 2015), a começar por *A explosão criativa dos quadrinhos*, livro publicado em 1970, em que defende continuamente o caráter vanguardista das HQs a partir de um novo paradigma cultural no campo das artes e da literatura, que, junto ao cinema e à TV, representam, para o autor, também uma vanguarda de consumo.

Segundo o pesquisador Alex de Souza (2015), em *Moacyr Cirne: o gênio criativo dos quadrinhos*, Cirne percebeu que havia uma mudança em curso na comunidade acadêmica sobre as potencialidades das HQs, considerando a crescente circulação de textos sobre o tema, como, por exemplo, *Apocalípticos e Integrados*, de Umberto Eco (1970). Sobre esse momento, Souza (2015)

destaca o trabalho realizado, na Universidade de São Paulo, de nomes como Antonio Luiz Cagnin, Sônia Bibe Luyten e Waldomiro Vergueiro, além de Álvaro de Moya, como “sementes para uma tradição de pesquisa que, mesmo tímida, manteve-se constante nas últimas quatro décadas”⁷ (Souza, 2015, p. 26). Cagnin apresentou em 1975 uma obra também seminal para a história dos estudos sobre quadrinhos no Brasil, *Os Quadrinhos – Linguagem e Semiótica*, reeditada pela editora Criativo (2015) em que se busca uma análise sistemática das HQs, fruto de um trabalho que nasceu como dissertação de mestrado em um programa de Estudos Literários orientado por ninguém menos que Antonio Candido.

Cirne, como apontamos, é reconhecido como um dos mais influentes pesquisadores dessa época, e é curiosa a avaliação que Souza (2015) faz de sua obra. Diz:

[...] as bases teóricas do pensamento *cirneano* se dão a partir de dois conceitos distintos e, aparentemente, inconciliáveis: o marxismo e a semiótica. Com o tempo, será acrescentada a esta sopa teórica a epistemologia bachelardiana, marcada pelo delírio e pelo devaneio. Além disso, seus escritos [...] têm uma marca ensaística [...], o que ajuda a colocar Moacyr Cirne numa posição marginal não apenas entre os pensadores da comunicação social brasileira, mas mesmo entre os teóricos dos quadrinhos (Souza, 2015, p. 1. Grifos do autor).

O que nos chama atenção nessa avaliação geral do pensamento de Cirne é algo que, a princípio, parece um traço específico de sua capacidade intelectual, mas pode ser, também, uma demanda do objeto, que é a necessidade de conciliar o que é, nas palavras de Souza (2015), aparentemente, inconciliável. À luz do que iremos discutir adiante, principalmente sobre o tipo de postura de pesquisa que o objeto em questão exige, nos parece que conciliar disciplinas, mais do que uma necessidade, é uma vocação da pesquisa em quadrinhos.

Indo ao contexto europeu, segundo Vergueiro (2017), a aproximação entre HQs e a academia começou seu ensaio, de fato, nos anos 1960, quando teóricos estruturalistas se voltaram para o meio. Segundo o autor,

⁷ Para um maior panorama sobre a obra desses pesquisadores, além do livro de Alex de Souza sobre Moacyr Cirne, recomendamos a leitura de *Os Pioneiros no Estudo de Quadrinhos no Brasil* (2013), organizado por Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos e Nobu Chinen.

[a] abordagem desses primeiros pesquisadores centrava-se no reconhecimento das histórias em quadrinhos como forma de expressão, diferenciando-a de outras narrativas e assumindo-a como uma linguagem com características próprias e de produção de sentidos (Vergueiro, p. 53, 2017).

Vergueiro (2017) destaca então a criação do Club des Bande Dessinée (CDB), em 1961, e Societé Civile d'Etudes et de Recherches des Litteratures Dessinées (SOCERLID), em 1964, além de pesquisadores como Pierre Fresnault-Deruelle, da Université Paris-I, que se dedicaram a um estudo detalhado dos elementos da linguagem dos quadrinhos, como o balão, o quadro etc. Segundo Thierry Groensteen (2015), teórico belga autor de *O Sistema dos Quadrinhos*, os pesquisadores dessa época, semiólogos, psicanalistas e filólogos, além dos estruturalistas, produziram uma compreensão que, para ele, consolidou duas práticas muito comuns quando se intenta analisar quadrinhos. A primeira é a decomposição de todos os seus elementos em unidades constitutivas, resultante do fato de se estudar HQs como qualquer outro sistema semiótico. O prejuízo, para Groensteen (2015) é que, ao focar-se tanto nos detalhes, perde-se de vista a articulação geral sobre a qual toda a estrutura de sentidos das HQs se fundamenta. A segunda prática é a ideia de que as HQs são, essencialmente, um híbrido entre texto e imagem, o que, ao fim, por uma série de fatores, acaba por privilegiar o texto (Groensteen, 2015). Groensteen (2015) defende, então, que as histórias em quadrinhos são uma forma narrativa de dominante visual⁸. Groensteen é um estudioso contemporâneo que tem sido reconhecidamente influente entre os pesquisadores e suas contestações de alguns pressupostos, como a articulação “imagem” e “texto” como caráter essencial das HQs, constantemente direcionam o debate e ressaltam a dificuldade de um objeto como as histórias em quadrinhos de encontrar uma disciplina que seja capaz de analisá-lo sem prejuízos.

⁸ A partir da contestação dessas duas práticas, Groensteen (2015) postula que o único fundamento ontológico dos quadrinhos é “a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias” (Groensteen, 2015, p. 27), isto é, a solidariedade icônica. Propõe, então, a ideia de um sistema dos quadrinhos, que tem a ver com a articulação e entrelaçamentos das imagens, pautando-se nos conceitos por ele desenvolvidos de artrologia e espaçotopia (Groensteen, 2015). Por não ser objetivo deste trabalho a discussão de tal teoria, recomendamos a leitura de *O Sistema dos Quadrinhos* (2015), do autor, para maiores desenvolvimentos.

Todavia, a natureza, muitas vezes, confusa dos estudos sobre quadrinhos não necessariamente significa um problema. Hatfield (2010) entende que o campo ainda é marcado por muitas fraquezas no que se refere a uma identidade própria de disciplina, como sustentação institucional em termos de programas e currículos, além da falta de coesão entre os próprios pesquisadores sobre suas metodologias de análise. E isto é, para o autor, um aspecto positivo, pois

[o]s estudos sobre quadrinhos nos lembram vigorosamente que as disciplinas não podem ser distintas e autocontidas; com efeito, o campo desafia, ou pelo menos questiona seriamente, a compartimentalização do conhecimento que ocorre na academia. Inevitavelmente, os estudos sobre quadrinhos reunirão várias disciplinas e metodologias em uma forma de trabalho que é, pelo menos, multidisciplinar, se não verdadeiramente interdisciplinar. Idealmente, irá além, promovendo a colaboração e o companheirismo através das fronteiras disciplinares e programáticas (Hatfield, 2010, p. 2. Tradução nossa⁹).

Na visão de Hatfield (2010), além de um campo que intenta compreender uma forma de arte de muitas potencialidades, o desenvolvimento dos *comics studies* é uma oportunidade de expandir e repensar as barreiras estanques da própria academia devido à própria natureza das histórias em quadrinhos, que demanda uma perspectiva específica, o que inevitavelmente conduz pesquisadores de HQs a rejeitarem sentirem-se confortáveis com qualquer tentativa de discurso previamente formatado, pois se trata de uma produção de conhecimento sobre uma arte essencialmente interdisciplinar. Tal atitude é resultado, também, de um processo contínuo de busca de lugares e de ocupação de espaços que nunca foram reservados aos quadrinhos. Isso significa que, cada vez mais, os estudos sobre quadrinhos se voltam para uma abordagem que seja capaz de articular diversas disciplinas, ainda que uma visão direcionada por um campo determinado possa trazer grandes contribuições (Hatfield, 2010).

⁹ Comics studies forcefully reminds us that the disciplines cannot be discrete and self-contained; in effect, the field defies or at least seriously questions the compartmentalizing of knowledge that occurs within academia. Inevitably, comics studies will bring together various disciplines and methodologies in a workspace that is at least multidisciplinary if not truly interdisciplinarity. Ideally, it will go further, fostering collaboration and collegiality across disciplinary and programmatic boundaries (Hatfield, 2010, p. 2).

Por outro lado, a própria realidade do tempo em que vivemos apresenta fenômenos complexos, cujas respostas não podem ser atingidas de forma satisfatória pela perspectiva de apenas uma disciplina, o que faz com que a interdisciplinaridade seja, além de uma necessidade, uma tendência nos departamentos de pesquisa e instituições de ensino (Hoff *et al.*, 2011). Diante desse movimento, é compreensível que a academia se mostre mais aberta a acolher pesquisas sobre histórias em quadrinhos, ou qualquer objeto que demande uma atitude interdisciplinar. A adoção de uma atitude interdisciplinar provoca mudanças significativas em todo o sistema de produção de conhecimento, como destacam os pesquisadores Debora Hoff *et al.* (2011), no artigo “Os desafios da pesquisa e ensino interdisciplinares”:

[...] pode-se apreender que a prática da construção de conhecimento interdisciplinar exige do pesquisador uma postura diferenciada daquela que tradicionalmente se adota. A necessidade de desenvolver novos paradigmas e métodos, essenciais para assegurar o rigor e a confiabilidade do conhecimento gerado, exigirá a renúncia de paradigmas e métodos já consolidados nos diversos campos disciplinares, bem como a constituição de equipes multidisciplinares.

Isso traz implicações relevantes para o sistema de ensino e de formação de profissionais interessados em entender fenômenos de forma interdisciplinar. Por um lado, torna-se necessário superar uma formação pautada, desde os primeiros anos de escolaridade, na disciplinaridade, por outro, há a necessidade de estimular o trabalho em equipes multidisciplinares e construir uma linguagem científica compartilhada. Recai então sobre o sistema acadêmico o desafio de desenvolver programas e currículos que privilegiem este tipo de formação (Hoff *et al.*, 2011, p. 44-45).

Ao fim, é a combinação de diversas perspectivas e métodos de análise, advindas dos mais variados tipos de pesquisadores, de diversos campos, em uma abordagem interdisciplinar, que faz com que os *comics studies* sejam um campo produtivo e promissor, pois, na medida em que produz seus sistemas e métodos, inclusive no caminho para a constituição de uma disciplina própria, também tensiona e relativiza as disciplinas de origem dos pesquisadores que chegam.

Outro ponto destacado por Hatfield (2017) é o fato de que os estudos sobre quadrinhos têm sido um campo gerado não pela tutela das instituições,

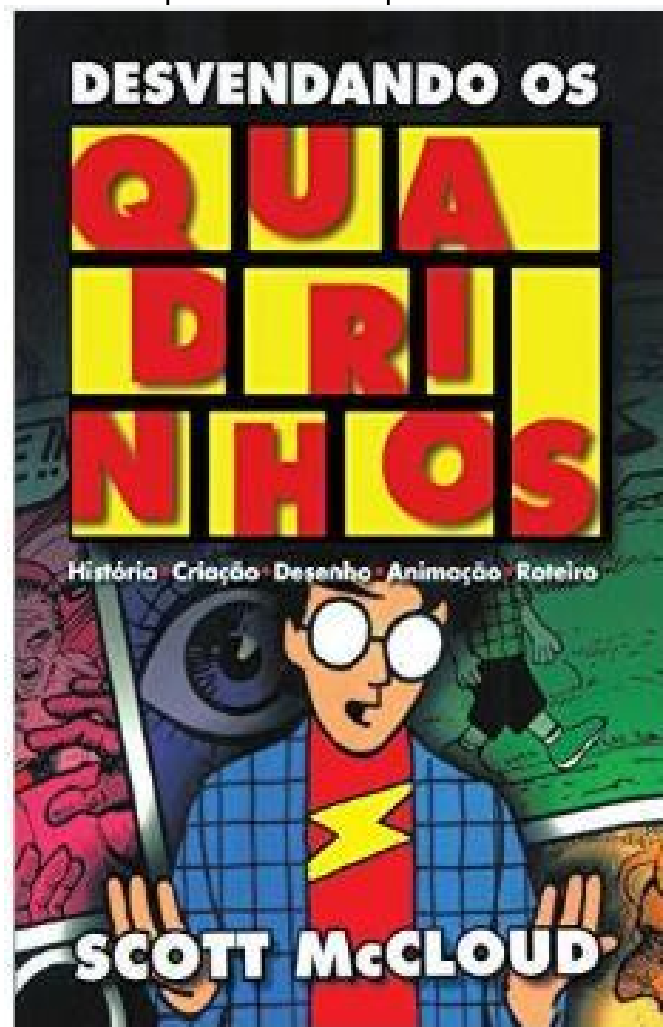
mas sim pela busca ansiosa de atores independentes que chegam à academia desbravando nichos específicos, agregando e descobrindo aliados pelo caminho, a fim de estudar o que desejam, na tentativa de descrever os quadrinhos em termos que façam sentido dentro da disciplina na qual se formaram. São comuns, nos relatos de colegas pesquisadores de quadrinhos, em reuniões e eventos, as histórias sobre como só puderam estudar HQs em seus departamentos porque havia algum professor orientador solitário que estava mais aberto a incorporar objetos estranhos aos seus temas de interesse originais e que, a partir daí, uma pequena ilha de estudos sobre quadrinhos começou a se estabelecer em suas instituições, agregando novos pesquisadores e interessados.

Segundo Benjamin Woo (2019), pesquisador canadense de comunicação, mídia e quadrinhos, os *comics studies*, no contexto norte-americano, foram muito influenciados por duas principais perspectivas: a dos criadores e a dos fãs. A primeira, um tanto formalista, composta pelos próprios artistas que faziam quadrinhos e intentavam teorizar sobre seus procedimentos e métodos de criação como um todo. Nomes proeminentes como o quadrinista Will Eisner, supracitado, e Scott McCloud, com sua tríade sobre quadrinhos *em quadrinhos* – *Desvendando os quadrinhos* (1995), *Reinventando os quadrinhos* (2005) e *Desenhando quadrinhos* (2007) compõem esse grupo.

A segunda perspectiva, desenvolvida por fãs, foi cultivada principalmente por tentativas amadoras de discutir os quadrinhos através de textos e ensaios dos próprios amantes da nona arte, publicados em fanzines, revistas independentes e, posteriormente, fóruns de discussão na internet, blogs, e mídias digitais. O que Woo (2019) ressalta, a partir dessas duas perspectivas, é o caráter periférico dessas iniciativas em relação à academia e que, eventualmente, os envolvidos se profissionalizaram e fizeram o seu caminho até às universidades, que, por sua vez, não estavam imunes a mudanças – assim como a sociedade. Segundo o autor, o dito “intelectual” sofisticado de hoje é caracterizado muito mais pela sua capacidade de demonstrar seu suposto gosto “superior” através de objetos extraídos de uma vasta gama de produtos culturais do que apenas aqueles reconhecidos como “alta arte”, o que possibilita uma

abertura maior para os quadrinhos serem considerados um objeto plausível de análise entre a comunidade acadêmica.

Figura 2. Capa de *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud – Teoria dos quadrinhos em quadrinhos



Fonte: McCloud, 1995.

Em seu texto “What kind of studies are the Comics Studies?”, Woo (2019) elabora uma discussão sobre considerar ou não os estudos sobre quadrinhos como disciplina, o que significa a construção racional de um metadiscorso compartilhado entre pesquisadores sobre os seus princípios metodológicos e um campo aberto composto por uma comunidade intelectual que tenha algo a dizer sobre os quadrinhos. Antes de iniciar essa discussão, porém, Woo (2019) constata:

As alas protetoras dos departamentos de língua e literatura (particularmente os departamentos de inglês) possibilitaram muito do recente crescimento e desenvolvimento dos estudos sobre quadrinhos, mas o argumento de que os quadrinhos são um tipo de literatura também tornou os estudos sobre quadrinhos uma espécie de estudos literários (Woo, 2019, p. 1. Tradução nossa¹⁰).

O artigo de Woo (2019) disserta sobre o campo dos estudos sobre quadrinhos e seu status autônomo no campo das humanidades, mas percebe a necessidade de abrir sua argumentação com uma ressalva, como quem reconhece a relação intrínseca existente entre os estudos literários e os estudos sobre quadrinhos e que, o mais rápido possível, precisa retirar isso do caminho. Voltando a Groensteen (2015), em *O Sistema dos Quadrinhos*, parte de sua introdução é dedicada a desconstruir a concepção, para ele equivocada, dos quadrinhos como uma forma narrativa predominantemente verbal, algo que, não por acaso, advém da relação histórica das histórias em quadrinhos com o universo da leitura e, conseqüentemente, da literatura. Critica, ainda, como a tradição ocidental tomou a análise linguística como pressuposto para toda análise de artes visuais, prática que permaneceu a partir da chegada dos estruturalistas na investigação dos quadrinhos. A presença da semiótica, por outro lado, na tradição franco-belga, é devedora da tendência de seus pensadores dedicados às HQs estarem propensos a compreendê-las como uma arte primariamente visual (Linck, 2015), concepção que é um ponto de partida para teóricos como Groensteen.

Todo esse embate teórico é, logicamente, uma disputa entre os métodos da literatura e da linguística e vieram muito antes da popularização de um tipo de publicação – ou um rótulo, para ser mais específico – que acabou por absorver todas as contradições criticadas por Groensteen: a *graphic novel*. Quando consideramos a fundo o que este termo evoca e produz faz-se necessário refletirmos um pouco sobre o quanto pode ser representativo sobre a sinuosa jornada das histórias em quadrinhos no universo da literatura.

¹⁰ The sheltering wings of language and literature departments (particularly departments of English) made much of comics studies' recent growth and development possible, but the argument that comics are a kind of literature also rendered comics studies a kind of literary studies (Woo, 2019, p. 1).

1.1 ENQUANTO ISSO... NO MUNDO DA LITERATURA

Discutir a questão da *graphic novel* como objeto de pesquisa dos Estudos Literários significa, para nós, uma oportunidade de refletirmos como a influência desse tipo de publicação determinou percepções sobre o universo das HQs em termos de pesquisa no campo das Letras, e por conseguinte, o que mais tem ficado de fora (como as tiras), salvo algumas exceções. Embora possa parecer um desvio, já que a proposta desse texto é perseguir a tira, nos é cara a oportunidade de refletirmos de forma consciente a relação dos Estudos Literários com o campo dos estudos sobre quadrinhos, logo, este tópico torna-se inevitável.

Para os pesquisadores que estão envolvidos em algumas das discussões centrais dos *comics studies*, pode parecer que as questões evocadas pelo binômio *quadrinhos mais literatura* estão ultrapassadas e que nada se tem a dizer, a não ser que as histórias em quadrinhos são Histórias em Quadrinhos. De fato, uma pesquisa séria sobre o tema hoje não pode deixar de constatar que considerar que as HQs são uma arte própria atingiu um razoável consenso, salvo qualquer elaboração teórica muito específica e que tenha uma agenda determinada. Da mesma forma, também não é possível ignorar o quão provocativo pode ser pensar, sem facilitações, o que o termo romance gráfico, ou *graphic novel*, pode implicar, se formos a fundo no que isso significa, em qualquer perspectiva. No mínimo, algumas imprecisões inoportunas podem surgir desse debate a ponto de, talvez, termos de considerar certas constatações convenientes do meio para não ter que lidar com perguntas que podem ser abandonadas. Por que ainda usamos *graphic novel* como um conceito útil?

Sobre essas conveniências, no artigo “Histórias em quadrinhos: Um balanço bibliográfico desde a América Latina”, o professor e historiador Ivan Lima Gomes (2020), da Universidade Federal de Goiás, analisa algumas produções bibliográficas que abordam a relação entre as histórias em quadrinhos e a América Latina, a fim de perceber uma tendência de um debate transnacional feito por pesquisadores a respeito do tema. Em um dos trabalhos analisados, é possível perceber como o termo *graphic novel* surge como um elemento que mais confunde do que esclarece, muitas vezes tomado como exemplo de toda a produção quadrinística relevante produzida em um determinado local, como fica

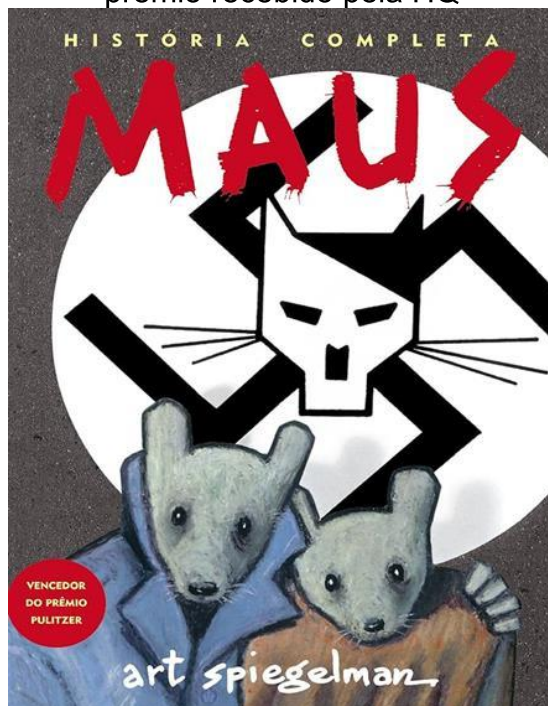
claro no exemplo dado por Gomes (2020) ao comentar a análise das HQs brasileiras feita por David William Foster, pesquisador da Arizona State University, no livro *El Eternauta, Daytripper, and Beyond: Graphic Narrative in Argentina and Brazil*, de 2016. Gomes (2020) comenta que, no texto em questão, Foster utiliza o termo “narrativas gráficas” ora como sinônimos de HQs em geral, ora como *graphic novels*, o que impõe um recorte enviesado sobre a produção brasileira. De acordo com Gomes (2020), Foster diz que há pouca preocupação das “narrativas gráficas” do Brasil em lidar com a ditadura e a redemocratização, análise essa facilmente contestável (basta considerar nossa vasta tradição de críticas políticas em tiras de jornais, charges e cartuns) e resultado, também, dessa imprecisão de conceitos. Embora não haja no artigo de Gomes (2020) qualquer contestação do uso de *graphic novel*, o uso retroativo do termo para definir histórias em quadrinhos que passaram a ser nomeadas dessa forma o incomoda e é apontado como um problema – a crítica, no entanto, recai mais sobre o termo “narrativas gráficas”.

Narrativas gráficas, *graphic novels*, romances gráficos, novelas gráficas, arte sequencial... Todas essas nomenclaturas “mais sérias”, chamemos assim, carregam um arsenal de discussões sobre suas aplicações e de imprecisões que comumente aparecem nos mais variados trabalhos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos, seja para questioná-las ou reafirmá-las. Todos esses nomes estão maculados, de uma forma ou de outra, pela percepção da aproximação entre história em quadrinhos e uma arte tradicionalmente aceita, seja literatura ou artes visuais. Esses rótulos “muito sérios” vieram a existir em contraponto óbvio aos nomes “menos sérios” espalhados pelo mundo, como *comics*, *funnies*, *historietas*, ou mesmo histórias em quadrinhos. Contrapõem-se também às metonímias que não contribuem pouco para uma busca de prestígio cultural, como no caso de *gibi* e *tebeo*, nomes de antigas publicações de quadrinhos no Brasil e na Espanha, respectivamente, que passaram a ser sinônimo de todo tipo de HQs. Essa busca por nomes está discutida na tese do professor e pesquisador Alexandre Linck (2015), em que apresenta uma crítica sobre os processos ideológicos, sociais e culturais envolvidos nessas definições. Para Linck (2015, p. 33), “[t]odos estes termos [...] contam partes de uma história menos visível de lutas, recusas e interesses”. *Graphic novel*, obviamente, não está alheia a esse processo, se configurando um projeto tanto de legitimação

cultural como de mercado – o debate sobre o tema é vasto e muitos autores se dedicaram a essa questão.

Nesse sentido, o advento da ideia de *graphic novel* como um selo de qualidade, que garante ao público leitor um produto adulto e relevante, pode ter viabilizado a passagem das HQs para a academia. Acrescenta-se a isso a ideia de que as *graphic novels* se propunham a entregar um enredo mais realista, que as separavam das publicações de super-heróis ou de animais falantes. E, mesmo quando transitavam por esses domínios, tratava-se de uma reapresentação do gênero, deslocando de um universo que poderia ser entendido como “juvenil” para algo “maduro”, como é o caso de *Maus*, de Art Spiegelman (2009), em que a história de um sobrevivente do Holocausto é contada em quadrinhos cujos personagens são animais antropomorfizados, uma clara ressignificação do uso dos *funny animals*, tão comuns às HQs infantis. Da mesma forma, minisséries como *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons, e *Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, foram rapidamente assimiladas como *graphic novels* devido ao seu “realismo psicológico” e republicadas com o devido esmero gráfico, mesmo se tratando do universo de super-heróis.

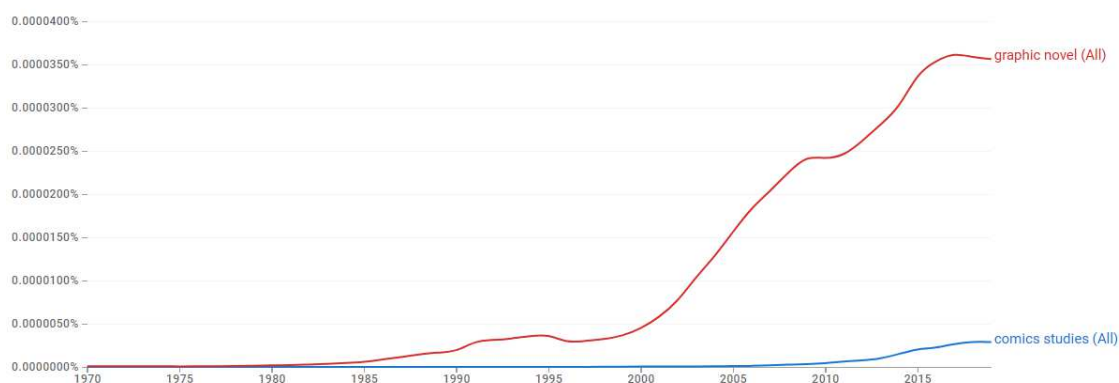
Figura 3. *Maus*, de Art Spiegelman. Na capa da edição, o destaque para o prêmio recebido pela HQ



Fonte: Spiegelman, 2009.

A título de exemplo, em uma pesquisa na ferramenta *Google Books Ngram Viewer*, é possível fazer um comparativo entre os termos “*graphic novel*” e “*comics studies*”, a fim de observarmos algumas tendências. A ferramenta disponibilizada pelo Google gera um gráfico (Figuras 4 e 5) no qual é possível visualizarmos a ocorrência, em um determinado período de tempo, de palavras, termos ou frases presentes em um acervo massivo de livros escaneados e digitalizados pelo site. No gráfico, o eixo vertical representa a porcentagem de menções em todo o acervo, e o eixo horizontal, o período de tempo selecionado. Em nossa pesquisa, determinamos um período entre 1970 e 2019, sendo este o ano limite da ferramenta, em um corpus de publicações de língua inglesa. Antes da década de 1970, quase não há menções ao termo “*graphic novel*”, o que justificou nossa escolha de reduzir o escopo temporal e destacar como o termo ganha notoriedade a partir dos anos 1980. A ferramenta também permite selecionar o acervo de outras línguas, mas não há opção de buscas em português.

Figura 4. Gráfico comparativo gerado pelo *Google Books Ngram Viewer*



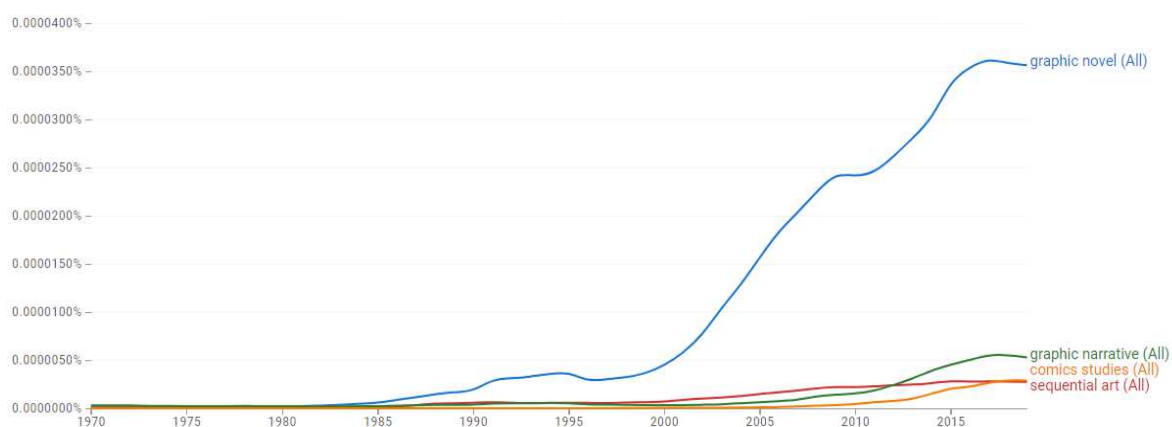
Fonte: autoria própria¹¹.

A partir do gráfico comparativo entre os termos “*graphic novel*” e “*comics studies*”, entre 1970 e 2019, pelo *Google Books Ngram Viewer* (Figura 4), fazemos algumas observações. A primeira delas é como o resultado gerado pela busca do termo “*graphic novel*” assume uma crescente constante a partir dos

¹¹ Gráfico gerado no *Google Books Ngram Viewer*. Disponível em: https://books.google.com/ngrams/graph?content=comics+studies%2Cgraphic+novel&year_start=1970&year_end=2019&corpus=en-2019&smoothing=2&case_insensitive=true. Acesso em: 22 jan. 2023.

anos 1980 e, depois de 2000, ascende drasticamente. Não é por acaso: a partir dos anos 2000, a ideia de *graphic novel* como um produto em quadrinhos diferenciado, voltado para um público mais sofisticado, substitui os rótulos anteriormente existentes, como quadrinhos *underground* ou alternativos, incorporando-os e expandindo-os em autobiografias, autoficção, jornalismo, experimentações estéticas, narrativas que almejavam densidade, entre outras obras de classificação difusa, e consolida de vez o seu lugar no mercado (García, 2012). Pouco menos de uma década depois, como, novamente, demonstra o gráfico, os “*comics studies*” aparecem no cenário de forma mais significativa. Na esteira desse movimento, outros termos como “*sequential art*” e “*graphic narrative*” surgem com alguma expressão, provavelmente devido às discussões e às problematizações provocadas pelos *comics studies*.

Figura 5. Gráfico comparativo gerado pelo Google Books Ngram Viewer com adição de outros termos



Fonte: autoria própria¹².

Não podemos afirmar, de forma categórica, que a profissionalização ampla da pesquisa em quadrinhos se deu graças à ascensão da *graphic novel*, mas existe uma evidente relação entre uma coisa e outra. É consenso no campo, entre diversos autores, o papel central que a ideia de *graphic novel* – e a sua associação estreita com a literatura – representou uma estratégia de legitimação

¹² Gráfico gerado no Google Books Ngram Viewer. Disponível em: https://books.google.com/ngrams/graph?content=graphic+novel%2Csequential+art%2Cgraphic+narrative%2Ccomics+studies&year_start=1970&year_end=2019&case_insensitive=on&corpus=en-2019&smoothing=2. Acesso em: 22 jan. 2023.

importante para os quadrinhos conquistarem seu lugar até às livrarias, às bibliotecas e, finalmente, às universidades. Em *A Novela Gráfica*, do pesquisador espanhol Santiago García (2012), as aproximações e distanciamentos da literatura ao longo da trajetória das HQs são revistas e postas em perspectiva, a fim de recontar a história dos quadrinhos a partir de uma história da *graphic novel*, enquanto o autor sugere que a *graphic novel* não foi apenas uma jogada de marketing, mas também um movimento de vanguarda na história das HQs, concepção que, apesar de gerar uma série de outros problemas, ainda tem vitalidade. “Vanguarda” no campo da arte é uma palavra que sugere uma série de sentidos que têm muito a ver com a academia, estima e espaços de prestígio. Vale mencionar, todavia, que essa legitimação não ocorreu apenas pela eficaz ideia de *graphic novel*, mas por uma série de outros fatores, como demonstra Beatriz Sequeira de Carvalho (2017), em sua dissertação intitulada “O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos”, em que discute sobre como as configurações culturais, históricas e sociais permitiram aos quadrinhos se estabelecerem como um campo cultural legítimo, nos termos de Bourdieu. Groensteen (2009) também discute sobre tal processo de legitimação, em seu artigo “Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?”¹³, e aponta o fato de que, se fizermos um comparativo entre os estudos acadêmicos sobre os quadrinhos e outras artes tão jovens quanto, como o cinema ou fotografia, perceberemos uma notável diferença de maturação – os estudos sobre quadrinhos, obviamente, têm desenvolvimento muito mais atrofiado quando consideramos publicações, instituições, críticos etc.

Parte da venturosa saga da pesquisa em histórias em quadrinhos se deu também no encontro, seja pelo diálogo ou pela disputa, com outros campos. No campo literário, o advento da ideia de *graphic novel* como um selo de prestígio, que garantiria um produto relevante para a formação cultural do indivíduo, teve uma agenda muito própria de marketing e elevação do *status* de arte das histórias em quadrinhos pela aproximação do que a palavra literatura evoca (García, 2012; Vergueiro, 2012). Os substantivos quadrinhos e literatura, quando postos juntos na mesma sentença, por vezes são capazes de gerar os debates mais fervorosos entre pesquisadores, leitores e entusiastas. É possível encontrar

¹³ “Por que os quadrinhos ainda estão em busca de legitimação cultural?”. Tradução nossa.

os mais diversos argumentos, desde os que defendem que as HQs são literatura até os que advogam, sem qualquer pudor, que histórias em quadrinhos têm sua função, mas não o mesmo valor.

Um episódio significativo em nossa história recente trouxe à tona o caldeirão de incompreensões, preconceitos, confusões e boas vontades que esse debate ainda cultiva em nossa sociedade: a candidatura de Mauricio de Sousa, criador da Turma da Mônica, à Academia Brasileira de Letras (ABL) em abril de 2023. Segundo reportagem de Felipe Branco Cruz (2023a), publicada na revista *Veja*, a indicação faz parte de uma estratégia da ABL de revitalizar sua imagem, acolhendo não apenas figuras de intelectuais importantes ou nomes do poder, como sempre foi costume, mas atraindo a atenção do grande público com personalidades queridas do meio artístico – e foi assim que se deu a entrada de Gilberto Gil, Cacá Diegues e Fernanda Montenegro, por exemplo. Em outra matéria, é reproduzida a carta de Mauricio de Sousa acompanhada do seguinte comentário: “[e]m uma simpática carta aos imortais, Mauricio defendeu sua candidatura, dizendo que seus personagens ajudaram a despertar o interesse pela literatura em várias gerações de brasileiros” (Cruz, 2023b). Na carta supramencionada, reproduzida também em diversos veículos da imprensa, Mauricio de Sousa (apud Cruz, 2023b) reitera o caráter auxiliar dos quadrinhos na formação de novos leitores e na aproximação dos clássicos:

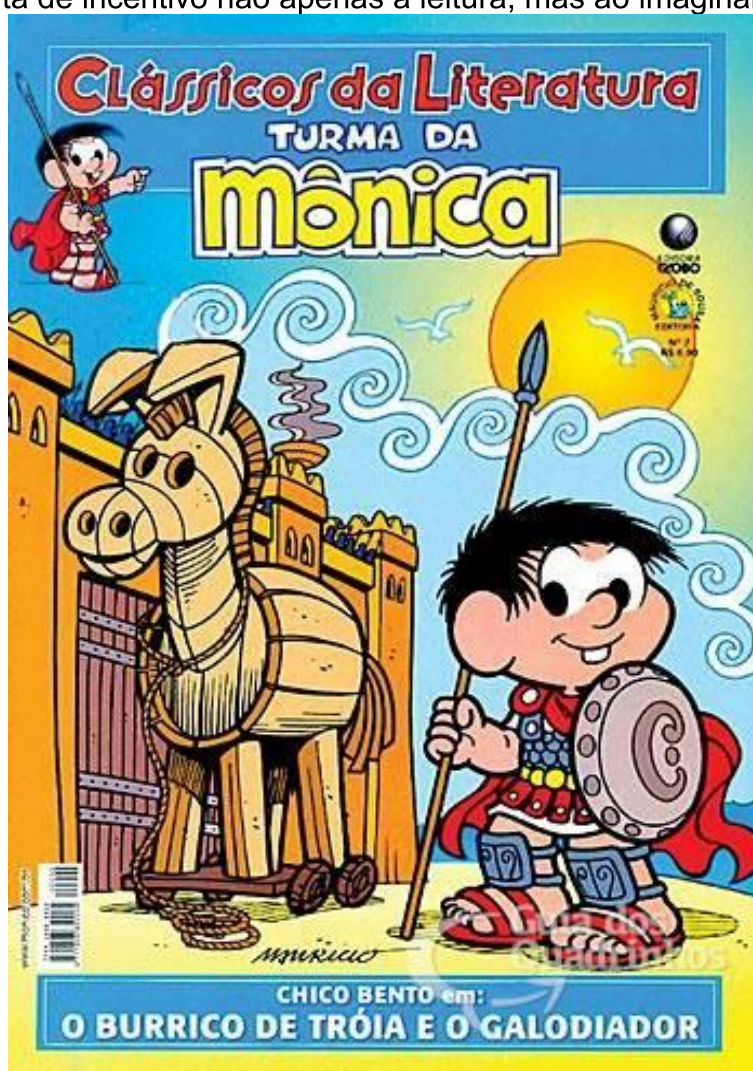
Penso que nossa função, como autores, é criar novos leitores.

A ABL é o centro de valorização, não apenas do autor brasileiro, mas do leitor. Sem leitor não há a mágica da literatura. E para se conquistar o leitor, a melhor época é a infância. E este o será para sempre. [...] Posso dar esta contribuição para que o trabalho da ABL pelo estímulo à leitura por meio de seus imortais seja mais e mais reconhecido, aproximando os leitores dos nossos clássicos também por meio dos quadrinhos (Sousa apud Cruz, 2023b, s/p.).

A defesa de Mauricio de Sousa (apud Cruz, 2023b) à sua candidatura apresenta alguns pontos interessantes sobre o que se entende dessa relação entre HQs e literatura. O artista se coloca como um igual, isto é, um autor, mas que desempenhou um propósito muito específico: formar leitores. Os quadrinhos, nesse sentido, não disputariam a atenção do leitor com os livros de

literatura, mas ocupariam um momento anterior na vida do indivíduo, que ainda será um leitor. O quadrinista acredita que a sua maior contribuição para a ABL é aproximar os leitores dos clássicos através dos quadrinhos. Nesse sentido, a presença dos quadrinhos na ABL, representada por sua obra, não seria pela importância da obra em si, ou das HQs na vida das pessoas, mas pelo seu caráter exclusivamente instrumental e auxiliar. Em síntese, mesmo na defesa bem-intencionada, seu valor recai no quanto é capaz de formar leitores de literatura, e não nas suas próprias potencialidades enquanto arte.

Figura 6. Turma da Mônica - Clássicos da Literatura. Os quadrinhos como uma ferramenta de incentivo não apenas à leitura, mas ao imaginário literário



Fonte: site Guia dos Quadrinhos¹⁴.

¹⁴ Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/classicos-da-literatura-turma-da-monica-n-2/lo007101/61972>. Acesso em: 07 maio 2024.

O debate foi intenso à época, e muitos articulistas, colunistas, pesquisadores e nomes da imprensa saíram em defesa da posse de Mauricio de Sousa, que acabou perdendo para o filólogo Ricardo Cavaliere. A história da ABL está repleta de nomes facilmente questionáveis quando se considera a contribuição significativa de suas obras para a literatura, mas mesmo se pensarmos em nomes relevantes, como Gilberto Gil e Cacá Diegues, nenhum deles teve que explicar qual a contribuição da música ou do cinema para a literatura. O curioso é que ABL não significa “Academia Brasileira de Literatura” e sua prática nunca fora de, exclusivamente, reunir grandes nomes da literatura, mas também expoentes do campo da crítica, da arte e da cultura. Porém, a discussão sobre Mauricio de Sousa teve que ser feita não pela sua criação e relevância no mundo dos quadrinhos e, portanto, da arte e cultura em geral, mas no campo da literatura. Isso é reflexo de uma necessidade de se justificar essa estranheza, que é a de colocar lado a lado algo como quadrinhos e a tradição. Para sermos justos, temos que levar em conta que Mauricio de Sousa é responsável por uma obra que não é apenas história em quadrinhos, mas é história em quadrinhos cujo principal público alvo são crianças, o que o faz compartilhar, também, de outro universo de preconceitos direcionados à literatura infantil.

A relação entre quadrinhos e a literatura infantil é algo que é tido pelo senso comum como evidente, pois geralmente HQs são entendidas como “coisa de criança” e, por isso, assumem, quase que automaticamente, uma função pedagógica. Isso está em perspectiva na íntegra da carta de Mauricio de Sousa à ABL, em que destaca o uso de seus personagens “criados para melhor informar o que é a empatia e a inclusão” em campanhas de conscientização, entre outros propósitos (Sousa apud Cruz, 2023a, s/p.). Todavia, este polo funciona na chave oposta: quando HQs são entendidas como produto direcionado para um público exclusivamente adulto, ela pode ser considerada como a mais inovadora vanguarda artística e literária. É o que está posto na edição nº 215 da revista *Cult*, publicada em agosto de 2016, em que Manuel da Costa Pinto (2016) apresenta o dossiê sobre as inovadoras *graphic novels*:

Este especial da CULT aborda o mais novo dos gêneros literários: a *graphic novel* ou romance gráfico, uma de suas possíveis denominações [...]. Como gênero que nasceu pelas mãos de um mestre da Era de Ouro dos quadrinhos e que é contemporâneo da era não menos dourada da teoria literária (os anos 1970, com estruturalismo e pós-estruturalismo arrematando um século que reivindicou para a crítica literária o status de gênero literário de não ficção), a *graphic novel* [...] é a contrapartida visual do romance e pertence a uma linguagem mais geral – os quadrinhos – que surge na esteira de um período no qual as vanguardas (de Apollinaire aos concretos) exploraram a visualidade da palavra [...] (Pinto, 2016, p. 52).

Nessa perspectiva, os quadrinhos, mais especificamente o movimento das *graphic novels*, têm como âncora o romance. Destaque para a ideia de que são, na verdade, uma contrapartida visual ao romance, embora sejam pertencentes a outra linguagem “mais geral” (Pinto, 2016, p. 52), que são os quadrinhos, e estão inseridas na mesma linhagem das vanguardas. Assim como a *Pop Art* se apropriou dos quadrinhos para desafiar os conceitos estabelecidos de artes plásticas, os quadrinhos como um fenômeno literário são postos, então, como uma expansão do que se entende por literatura. A diferença, no entanto, é que no contexto da *Pop Art*, as HQs são apenas mais um elemento de uma iconografia radical do consumo, enquanto no caso das *graphic novels* as histórias em quadrinhos podem figurar como um fenômeno literário específico, próprio e autêntico.

Outro momento de nossa história em que a associação entre HQs e vanguarda acontece está na capa do livro *Teoria da Poesia Concreta* (Figura 7), em que figuram personagens icônicos da história dos quadrinhos, que foi publicado pela Brasiliense, tradicional editora que nos anos 80 passou a investir em publicações de autores ligados à contracultura, como Paulo Leminski, e à literatura *beat*. Nesse contexto, a editora também trouxe ao Brasil a HQ *Um contrato com Deus*, de Will Eisner, posicionando a então autointitulada *graphic novel* como parte de um contexto maior de transgressão literária. O próprio Cirne (1970) já associava as histórias em quadrinhos como vanguarda, e não só pela “perspectiva feroz de consumo” (Cirne, 1970, p. 55). Em *A explosão criativa dos quadrinhos*, Cirne (1970) dedica dois capítulos para desenvolver essa proposta: o capítulo 8, “Explosão criativa: as vanguardas” e o capítulo 10 “Poema/processo e quadrinhos”, sendo este um apontamento sobre recursos de

um e outro relacionados. Cirne (1970) tem uma compreensão muito firme sobre a função dos quadrinhos nesse contexto ao afirmar que “[o] principal papel do vanguardista, hoje, é desmistificar a obra de arte. Neste sentido, os quadrinhos são a desmistificação da literatura” (Cirne, 1970, p. 57). A questão que surge no horizonte é: por quê? Por que são objetos que são lidos? Por que desconstróem o império do verbal, desconstruindo-o e reorganizando-o em uma narrativa verbo-visual? Por que os quadrinhos competem com a literatura a ponto de desmistificá-la? Seu valor surge da sua potência de competir com a literatura, ressignificá-la, influenciá-la?

Figura 7. Capa do livro *Teoria da poesia concreta*



Fonte: Livraria da Traça, 2010.

De uma forma ou de outra, as histórias em quadrinhos sempre tiveram que lidar com essas perspectivas quando intentaram entrar no campo da literatura: ora como uma mídia voltada para crianças e, portanto, quase sempre vista como pedagógica, ora como uma expressão legítima de uma vanguarda literária. Nesse sentido, um dos movimentos teóricos para se aceitar as HQs como um objeto plausível de análise, a partir das ferramentas da crítica literária, era entendê-lo como um fenômeno literário (Duarte; Silva, 2021). Como já mencionado, o principal elemento dessa associação vem justamente na formação de uma ideia vaga de um seguimento das histórias em quadrinhos, com pretensões de gênero, que é a invenção da *graphic novel*, acompanhada de uma leitura de certas obras significativas do meio que, em determinado momento, passaram a transitar pelo universo de prestígio da literatura muito por aquilo que se propagou como uma nova forma literária, como destaca García (2012), em *A novela gráfica*¹⁵, já citado na seção anterior. García (2012) faz uma espécie de arqueologia do termo *graphic novel*, ou romance gráfico, para entender e ler historicamente a constituição do romance gráfico não apenas como uma nomenclatura, mas como um movimento distinto, com certas características na história das HQs. O problema conceitual que o termo provoca é adiantado pelo autor em sua introdução:

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

A própria definição negativa de García (2012), a qualifiquemos assim, de novela gráfica já aponta para alguns problemas relevantes no que tange ao prestígio cultural dispendido às HQs. O que significa um tipo de HQ adulto e

¹⁵ Aqui devemos fazer uma ressalva sobre o uso do termo novela ou romance gráfico: no Brasil, a tradução literal do título da obra (*La novela gráfica*) do espanhol gerou uma confusão entre os termos romance e novela, que são gêneros literários diferentes. Portanto, quando se diz “novela gráfica” ou “romance gráfico”, quer se dizer a mesma coisa, e tem o igual sentido de “*graphic novel*”.

moderno que reclama leituras e atitudes distintas dos quadrinhos de consumo tradicional? Certamente, “adulto” é um adjetivo que não identifica apenas uma questão de faixa etária, mas uma expectativa de conteúdo que se sustenta, sobretudo, pela ideia de “não infantil”, algo que perpassa a noção de ser complexa e profunda em seus sentidos. Complexidade e profundidade são termos igualmente problemáticos para definir HQs adultas, e isso revela a dificuldade de se descrever, ou melhor, de se imaginar o que o selo “adulto”, como garantidor do prestígio, significa – uma vez que a cada novo adjetivo agregado, um outro ainda mais incerto é exigido para complementá-lo. As tendências editoriais do meio nos deixam algumas pistas facilitadoras: em alguma medida, “adulto” também está associado a publicações que almejam ser mais ou menos realistas; socialmente relevantes; não seriadas e; narrativamente opostas às fórmulas preconcebidas pela indústria estabelecida.

O segundo adjetivo, “moderno”, o restante da leitura do livro de García (2012) comprova que está intimamente ligado à relação entre inovação e projeto de autoria, isto é, que as dimensões da produção estejam concentradas em um único sujeito (ou, pelo menos, roteiro e desenho), isso associado a uma proposta que negue ou desconstrua o fantasioso. Tanto “adulto” quanto “moderno” são ideias que não estão agregadas aos chamados romances gráficos por acaso, pois, como destaca Groensteen (2009), as HQs sempre sofreram pelo fato de serem percebidas como subliteratura ou paraliteratura, associadas a gêneros de menor prestígio, como a aventura e a ficção científica, ou como leitura para crianças. Nesse sentido, o fenômeno dos romances gráficos foi uma forma de os quadrinhos serem relidos em outro campo, isto é, como iguais aos “livros sérios”, comparecendo em premiações literárias, em grandes livrarias e – por que não? – nas universidades. “Adulto” e “moderno”, por mais imprecisas que essas categorias sejam, performam com desenvoltura como rótulos de uma obra artística e literariamente válida. Como algo novo, essas obras demandavam, de fato, uma atitude de leitura distinta dos quadrinhos de consumo tradicional, como disse García (2012), mas por estarem em formato livro e disputarem os mesmos espaços econômicos, sociais e culturais da literatura “séria”, foram lidos pelos mesmos dispositivos, o que, em última análise, resulta na verificação de sua presente ou ausente literariedade. E esta

é outra problemática rota na jornada das histórias em quadrinhos no universo da literatura.

Segundo o teórico e crítico literário Terry Eagleton (2020), o interessado em estudar um texto literário deve ter um olhar atento não apenas para o que é dito, mas a maneira como se diz, pois, uma leitura que se preza apenas a ler a superfície da mensagem comete o erro de “abandonar a ‘literariedade’ da obra – o fato de ser um poema, uma peça ou um romance, e não um texto sobre o grau de erosão do solo [...]” (Eagleton, 2020, p. 12). Para o autor, não abandonar a literariedade de um texto significa comprometer-se com o entendimento de que

[a]s obras literárias, além de relatos, são peças retóricas. Exigem um tipo de leitura especialmente alerta, atenta ao tom, ao estado de espírito, ao andamento, ao gênero, à sintaxe, à gramática, à textura, ao ritmo, à estrutura narrativa, à pontuação, à ambiguidade – de fato, a tudo o que entra na categoria “forma” (Eagleton, 2020, p. 12).

Estar atento a tudo que se pode considerar como forma não parece ter sido um problema para a análise dos quadrinhos, inclusive no universo acadêmico; pelo contrário, tem sido um grande enfoque desde os anos 1960, algo enfatizado por Groensteen (2015) ao criticar o apego dos estudos sobre quadrinhos aos métodos das letras. Aproximar as HQs do caráter de literariedade, por sua vez, parece implicar conduzi-las necessariamente para o domínio da literatura, uma vez que, em uma lógica mais direta, a própria definição dicionarizada de literariedade nos diz que tal palavra significa nada mais que “a natureza de um texto que, por possuir certas características específicas, pode ser considerado literário” (LITERARIEDADE, 2022). A busca pelas exatas “características específicas” que resultam no mistério “literário” é uma longa jornada a qual muitos já se dedicaram, que não pretendemos empreender, e que parece deixar rastros na aventura dos quadrinhos como fenômeno literário.

Nesse caminho, a ascensão da ideia de romance gráfico serviu para elevar algumas obras à fama e ao prestígio cultural, como *Maus*, de Art Spiegelman, já citada, ou as reportagens em quadrinhos de Joe Sacco, mas desconfiguraram outras, que foram imediatamente absorvidas pela ideia de serem literárias e, portanto, “mais do que apenas um quadrinho”, como

Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons, também já citada, uma minissérie que é, dentre muitas coisas, o fim e o começo de um ciclo, uma reinvenção de uma ampla tradição dos quadrinhos e não da literatura, mesmo que, para isso, Alan Moore tenha se aproximado de um universo literário.

Por fim, romance gráfico tornou-se mais um rótulo de marketing do que uma orientação poética coesa, como ilustra a pesquisa realizada pelos professores Roberto Elísio dos Santos e Nobu Chinen (2020), no artigo intitulado “Categorização e análise de *graphic novels* brasileiras”, em que fica evidente a dificuldade de se estabelecer os parâmetros para delimitar com precisão o que são os romances gráficos, devido à quantidade e à elasticidade dos elementos supostamente constitutivos de *graphic novel* elencados.

Esse tipo de associação entre quadrinhos e literatura, e da concepção de quadrinhos como literatura, gerou algumas tensões que, segundo García (2012), tem um ponto de inflexão importante na figura do quadrinista Will Eisner, pois foi ele quem “afirmou com insistência que os quadrinhos são literatura, ideia que foi seguida com entusiasmo por muitos, entre os quais se incluem numerosos estudiosos acadêmicos da última fornada” (García, 2012, p. 22). Ficou popular a história de que Eisner teria sido quem cunhou o termo *graphic novel*, impresso na capa de sua obra *Um contrato com Deus*, de 1978, já citada neste trabalho, com o objetivo de atribuir a sua HQ o caráter de romance e conquistar o mercado das livrarias. A história é uma meia verdade, pois ele de fato procedeu dessa forma, no entanto, como foi mostrado neste tópico, García (2012) comprovou que o termo não é invenção do artista. Também segundo Vergueiro (2012, p. 25), Eisner definitivamente não criou o termo, mas “é preciso reconhecer que Will Eisner, com seu prestígio como criador da área e inteligente atuação mercadológica, foi de capital importância para a popularização do termo e ampliação do mercado para esse tipo de publicação”.

Além da estratégia de marketing de Eisner, ficou difundida sua categorização de que as HQs são uma arte cuja essência está em seu caráter híbrido. Em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, originalmente publicado em 1985, Eisner (1999) teoriza que as HQs são uma composição formada pelas regências das artes visuais e da literatura, proposição que apontamos na seção anterior. Os quadrinhos seriam, então, formados pela sobreposição da imagem e da

palavra, o que serviu de base para muitas leituras críticas posteriores do meio, mas hoje tal pressuposto é profundamente questionado por estudiosos como Groensteen (2015), que entendem as HQs como uma arte essencialmente visual. Acontece que, a partir do movimento iniciado por Eisner, a conturbada inserção das HQs no mundo da literatura se deu de forma mais acentuada através de novas obras que angariavam o reconhecimento dado pelo título de romances gráficos, disputando posições prestigiadas como prêmios literários, tal como aconteceu com *Maus* (Figura 3), ao ganhar o Pulitzer (García, 2012; Groensteen, 2009).

1.2. AS IDENTIDADES SECRETAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A entrada das histórias em quadrinhos no mundo literário tem uma longa jornada, e muitos autores se dedicaram a pensar essa questão, agindo, inclusive, ativamente no debate sobre a existência ou não do caráter literário das HQs – e se isso as configuram como uma espécie de literatura. Outros discutirão sobre como as HQs devem ser reconhecidas como partes de outro campo, como o das artes visuais, afastando-as da literatura. Nesse embate teórico, cada desafiante apresentará o seu caso de modo a tentar reclamar para o seu grupo uma espécie de “verdadeira identidade” dos quadrinhos, um atestado lógico a qual campo a nona arte pertence. Destacaremos aqui apenas o embate entre os pesquisadores e críticos Bart Beaty e Charles Hatfield, como nomes significativos no campo das pesquisas sobre HQs e que representam concepções opostas nesse sentido. Em síntese, Hatfield (2005), em *Alternative Comics: An emerging literature*, sustenta que os quadrinhos, principalmente a partir da ascensão da cena alternativa no final dos anos 1970, assumem a posição de uma nova forma de literatura visual. Por outro lado, Beaty (2012), que em *Comics versus Art* discute a relação do campo dos quadrinhos com o mundo das artes visuais, argumenta que as HQs pertencem muito mais ao campo das artes visuais do que ao campo literário, embora isso tenha sido historicamente negado. Antes mesmo de publicar *Comics versus Art*, Beaty já estava em amplo debate com Hatfield, alegando que a necessidade de Hatfield advogar os quadrinhos como literatura era, na verdade, apenas um artifício para trazer

prestígio a uma mídia subvalorizada pela crítica em geral – o embate foi publicado no site *The Comics Reporter* (2005), iniciado por Beaty a partir de comentário feito ao livro de Hatfield¹⁶. De fato, o argumento de Beaty (2012) contra a ideia de uma espécie de aproveitamento de prestígio literário tem seu lugar, uma vez que, como salienta o próprio autor, tende a valorizar um certo tipo de análise em que os elementos literários mais evidentes, como aspectos narrativos, temáticos e questões de gênero, tendem a dominar a análise (Beaty, 2012).

Segundo Groensteen (2015), essa perspectiva é devedora da ideia de que as histórias em quadrinhos são fundamentalmente compreendidas como um misto entre imagem e palavra, tal como Eisner (1999) imaginara, o que resulta na valorização equivocada do caráter verbal como o elemento narrativo preponderante e mais significativo. Para o teórico, esta linha de análise nunca foi um esforço cujo risco valesse a pena – pelo contrário, sempre produziu equívocos conceituais e compreensões nocivas sobre o que os quadrinhos são e representam para a sociedade, como fica evidente em seu já mencionado texto intitulado “Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?”, publicado em 2009, em que diz:

As histórias em quadrinhos são vistas como intrinsicamente más porque tendem a ocupar o lugar dos “livros de verdade”, atitude que cristaliza um duplo confronto: entre a palavra escrita e o mundo das imagens, por um lado; entre a literatura educativa e o puro entretenimento, de outro.

Os livros e revistas infantis sempre tiveram a intenção de educar e moralizar; para apoiar e completar o trabalho dos pais e professores. Mas a imprensa ilustrada, os álbuns de quadrinhos e os romances populares viraram as costas para essa missão; o objetivo de seu papel é divertir e entreter (Groensteen, 2009, pos. 242¹⁷. Tradução nossa¹⁸).

¹⁶ Para maior detalhamento dessa discussão sobre as tensões entre as histórias em quadrinhos e o campo das artes visuais e da literatura, recomendamos a leitura do artigo “As histórias em quadrinhos como fenômeno literário: problema, impasses e desafios” (Duarte; Silva, 2021), em que desenvolvemos de forma mais específica as perspectivas mencionadas.

¹⁷ “pos.” refere-se a “posição”, unidade utilizada na plataforma digital de leitura do Kindle. Quando a fonte citada se tratar de uma edição consultada pelo Kindle, adotaremos tal unidade no lugar de “p.” ou “página”.

¹⁸ Comics are seen as intrinsically bad because they tend to take the place of “real books,” an attitude which crystalizes a double confrontation: between the written word and the world of images, on the one hand; between educational literature and pure entertainment on the other. Children’s books and magazines had always been intended to educate and moralize; to support and complete the work of parents and teacher. But the illustrated press, comic albums, and

O estigma das HQs como leitura exclusiva para crianças perpassa aspectos econômicos, sociais e culturais. Na origem da indústria dos quadrinhos no contexto norte-americano, os *funnies*, como eram conhecidas as histórias em quadrinhos, não estavam subordinados a um direcionamento de público, pois eram publicadas em grandes páginas dos jornais, que buscavam sempre um público muito mais amplo, e os quadrinhos eram, pelo seu caráter não excludente – uma vez que não era preciso ser completamente alfabetizado para compreender as histórias – uma estratégia importante para atrair leitores e vender exemplares (Sanders, 2016). Por esse fato, há quem defenda que os quadrinhos nasceram e pertencem a uma cultura jornalística, como ocorre no texto “Os quadrinhos e a comunicação de massa”, presente na coletânea *Shazam!*. No trabalho, afirmam os autores Haron Cohen e Laonte Klawa (1970):

Principalmente é necessário que a história em quadrinhos seja entendida como um produto típico da cultura de massas, ou especificamente da cultura jornalística. A necessidade de participação e envolvimento catártico motivada pela alienação do indivíduo, a metamorfose da informação em mercadoria, o avanço da ciência, a nova consciência da realidade, enfim, as coordenadas características do estabelecimento da sociedade de consumo criaram as condições para o aparecimento e sucesso do jornal, cinema e história em quadrinhos (Cohen; Klawa, 1970, p. 108-110).

Sociedade de consumo, mercadoria, alienações – realidades da cultura de massas que estigmatizaram os quadrinhos em seu nascimento. Jamais poderiam ser levados a sério como um produto digno de análise, uma vez que seria de baixa sofisticação intelectual, feito pelo sistema, para o sistema e, em sua grande maioria, para leitores pobres. Como lembra Beaty (2012), trata-se de uma mídia entendida como própria para crianças, isto é, um grupo populacional que é visto como um ser humano em formação que precisa ser educado, assim como as massas. Nessa linha de pensamento, as histórias em quadrinhos performarem como literatura é nada menos que um ultraje ao status quo da cultura erudita.

popular serialized novels turn their backs on this mission; their role aim is to amuse and entertain (Groensteen, 2009, pos. 242).

As tiras, por sua vez, nunca sofreram desse dilema e gozaram de uma elasticidade de prestígio muito mais ampla que as revistas ou álbuns de quadrinhos, pois não viram a necessidade de assaltar o campo da literatura em busca de legitimação artística, permanecendo fielmente no campo da cultura jornalística, pois eram publicadas em jornais, sem o esforço de seus principais artistas em se venderem como romancistas gráficos. Não que a publicação de coletâneas e álbuns de tiras não existisse, mas isso não configurava um ponto decisivo na recepção dessas obras como uma forma de literatura ou de leitura pedagógica, como ocorreu com os romances gráficos e os comic books, respectivamente. A edição de uma coletânea de tiras sempre foi uma prática comum, como destaca García (2012) ao citar as publicações, na primeira metade do século XIX, do artista suíço Rudolph Töpffer, um dos pioneiros mitificados pela história conhecida das histórias em quadrinhos, como já apontado, e dos diversos álbuns de HQs franco-belgas como os do personagem Tintin, de Hergé. No entanto, ninguém aponta as obras de Töpffer ou de Hergé como romances gráficos, exceto para reivindicar uma ideia de tradição artística originária, para legitimar o conceito de romance gráfico como algo consistente.

Em um curioso trecho de *A Novela Gráfica*, García (2012), ao tratar sobre os desdobramentos da industrialização dos quadrinhos e padronização das tiras de jornais, a partir de séries como *The Katzenjammer Kids* e *Yellow Kid*, lê o advento da representação gráfica do som através do balão como parte de uma cultura audiovisual – não literária – fenômeno que seria um distanciamento da proposta estética apresentada por Töpffer (Figura 1), que optava por traços livres e um texto solto de próprio punho embaixo dos desenhos. Para García (2012), se os quadrinhos tivessem seguido essa proposta, “é muito possível que houvesse[m] se desenvolvido como uma forma literária, enfatizando a sua qualidade de meio impresso, e que a novela gráfica tivesse surgido antes.” (García, 2012, p. 77). Esse tipo de deslocamento em busca de indícios de uma força artística originária (uma origem secreta?), alinhada a uma vaga proposta do que seria o romance gráfico parte, de certa forma, do entendimento de que o romance gráfico é o ápice de possibilidades dos quadrinhos, e que tudo o que veio antes ensaiava suas características. É uma linha de raciocínio questionável

quando nos lembramos dos adjetivos “adulto” e “moderno” como constituintes do que seriam as qualidades distintivas da *graphic novel*.

Se radicalizarmos esses argumentos, é um apagamento da importância das experimentações estéticas que as tiras sempre apresentaram. Obras ousadas como *The Kin-der-kids*, publicada entre 1906 e 1907, de Lyonel Feininger, artista importante do expressionismo alemão e que depois se tornaria um dos fundadores da Bauhaus (Campos, 2015), ou mesmo *Little Nemo in Slumberland*, publicada entre 1906 e 1927, de Winsor McCay, não seriam consideradas como obras pertencentes a um contexto de arte de vanguarda, mas orbitariam a ideia de “potencialidades não maturadas”. Podemos deduzir que as tiras, ainda que apresentassem elementos formais e narrativos sofisticados, não conquistaram um espaço de prestígio pela crítica, por estarem em um contexto de produção para as massas, da cultura jornalística. Isso só passou a acontecer quando a *graphic novel* assaltou os espaços de prestígio, como livrarias e convenções, e os autores premiados começaram a reivindicar os criadores de tiras como influências fundamentais em suas obras.

Nina Mickwitz (2015), pesquisadora da University of the Arts London (UAL), argumenta que tanto Hatfield (2005), ao afirmar as HQs como uma forma de literatura em *Alternative Comics: An Emerging Literature*, quanto Beaty (2012), ao defender que a nona arte pertence à tradição das artes visuais em *Comics Versus Art*, estão, de fato, se apropriando de um meio artístico mais prestigiado para legitimar os quadrinhos, ainda que não intencionalmente. García (2012), a nosso ver, dá outro passo nesse jogo do prestígio: a legitimação por dentro dos gêneros das histórias em quadrinhos. O romance gráfico tem sido o movimento das HQs mais prestigiado tanto culturalmente quanto economicamente, o que torna a busca de García (2012) pelos seus indícios em diversos momentos do passado das HQs uma tentativa de legitimar a qualidade artística e literária dessa arte pelo que ela pôde alcançar, em uma espécie de teleologia dos quadrinhos cujo ápice estético seria o romance gráfico. Este tipo de visão produz leituras enviesadas e marcadas muito mais pelo tratamento editorial de romance gráfico do que necessariamente a leitura que uma obra exige.

Figura 8. Os Kin-der-Kids, de Lyonel Feininger, 1906



Fonte: Campos, 2015¹⁹.

¹⁹ A tira da figura 8 é acompanhada, no livro de Campos (2015), pela seguinte tradução: Os Kin-der-Kids passam pelo Farol de Sandy Hook. / **1 HOMEM NO SANDY HOOK** – Segure bem o cavirão principal. O que é aquilo? / As crianças recebem instruções seladas de Pete Misterioso /

Isto posto, a perspectiva que melhor nos contempla neste trabalho é a apresentada por Ramos (2010), que desenvolve grande parte da sua produção acadêmica em pensar as tiras, seus formatos, conceituações e usos no ensino. Segundo o autor,

[q]uadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens (Ramos, 2010, p. 17).

O autor sustenta, então, uma posição em que aponta as histórias em quadrinhos como uma forma de arte autônoma, cuja linguagem é própria, mesmo que tenha interseções e compartilhe de procedimentos de outras linguagens (Ramos, 2010). As HQs não precisam mais ser defendidas através de qualquer arranjo conceitual para enquadrá-la como literatura, arte visual ou outra coisa, pois é uma arte que, apesar de recente, tem seu próprio meio, sua própria linguagem e sua própria realidade material, assim como as artes que nascem da chamada por Walter Benjamin (1993) de era da reprodutibilidade técnica, como o cinema e as produções de rádio. Uma linguagem autônoma e própria não significa, logicamente, uma linguagem completamente independente de outras linguagens. Daniele Barbieri (2017), semiólogo italiano e estudioso das HQs, em *As linguagens dos quadrinhos*, investiga as intrincadas relações dos quadrinhos com outras linguagens, como a pintura, fotografia, cinema, poesia, teatro etc., evidenciando a capacidade ampla que as HQs têm de incorporar procedimentos de diversas mídias, formas e gêneros, o que sugere não ser possível compreender as HQs como um subproduto de uma única arte para fins de definição, já que a própria execução de sua linguagem é bastante plural em recursos. Segundo Barbieri (2017), devemos ter em mente que

2 PEIXE – Ai! PIE-MOUTH – Bom, já temos o suficiente para o jantar! Não foi fácil de pegar! **DANIEL** – Não me perturbe! **TEDDY** – Ei, Daniel, tem luzes estanhas a bonbordo! / **3 DANIEL** – Graças aos céus! É ELE! **TEDDY** – Queria saber o que vem a seguir. Vamos lá, Mac Duff!! **SHERLOCK** – Au!! Grrr!!! / **4 PEIXE** – Me deixa ir! Você não está sendo cavalheiro! **DANIEL** – Sim, senhor!! **SHERLOCK** – Sim, senhor!! **PIE-MOUTH** – Talvez ele tenha algo gostoso para comer! **TEDDY** – Aqui está você. Tenha cuidado! (no envelope: Para D. Webster dos Kin-der-Kids) (na placa: Nuvem Particular. Afaste-se!) **PETE** – Nos ajude com o gancho do navio. Aqui estão suas instruções seladas para a viagem.

[...] como todos os ecossistemas são parte da natureza, também todas as linguagens são parte da comunicação em geral.

Não devemos pensar as linguagens, portanto, como áreas separadas e totalmente independentes: certas linguagens são partes de outras, zonas específicas de linguagens mais genéricas; outras linguagens são o resultado de um nascimento, do processo de separação de uma linguagem que já existia antes, e assim se parecem muito com sua progenitora, ainda que se diferenciem em alguns aspectos. Há outras que têm características em comum; descendem talvez da mesma linguagem ancestral e continuam mantendo algumas de suas semelhanças. E há linguagens, enfim, que trataram de adaptar a seu sentir imagens de outras linguagens, de forma que pudessem valer-se de características que haviam sido coletivamente construídas em outras, mas não em si mesmas (Barbieri, 2017, p. 19).

Entendemos, então, que compreender a linguagem dos quadrinhos é, também, estar ciente de suas relações múltiplas com outras linguagens, e a defesa das HQs como uma arte autônoma precisa ir além da ideia de hibridismo entre palavra e imagem, como pensava Eisner (1999). A defesa de tal caráter híbrido das HQs, para autores como Beaty (2012) e Groensteen (2015) acaba por privilegiar o aspecto literário mais evidente, uma vez que a concepção de que a escrita seria o modelo de todas as formas narrativas se sobressai quando se considera os métodos de análise literários e linguísticos que contribuíram para os primeiros passos dos estudos sobre quadrinhos. Nesse sentido, os quadrinhos que se tornam livros literários – os ditos romances gráficos – beneficiam-se do que podemos chamar de parasitismo de prestígio de gênero: são bons porque são literatura. Há, ainda, uma outra noção intrincada nesse jogo de prestígio, que é a percepção de obra única que, em grande medida, determina o que é arte. Um exemplo de como isso permeia a recepção dos quadrinhos no mercado da cultura é, como já foi apontado, o evidente uso das HQs pelo movimento da *Pop Art* como um elemento representativo de mais um entre os muitos produtos estandardizados em que arte e consumo se amalgamam. Dessa forma, o álbum de quadrinho, com histórias fechadas e completas, engendradas por um único gênio artístico, torna-se mais próximo da obra literária do que uma revista seriada do Superman ou uma tira do Recruta Zero publicada diariamente nos jornais. Gêneros como tiras, histórias seriadas, cartuns, entre outros ficam

no limbo, esperando um tratamento editorial de romance gráfico para serem considerados dignos de leitura.

Barbieri (2017) evita a noção de arte híbrida entre texto e imagem, pensando, então, uma arte composta por muitas linguagens, considerando que

[...] há características que são compartilhadas por diversas linguagens; a comunicação é um ambiente geral cujos subambientes, as linguagens, vivem tumultuosamente, afastando-se, reaproximando-se, trocando características entre si, às vezes morrendo e outras dando vida a uma nova possibilidade expressiva (Barbieri, 2017, p. 22).

Em nosso trabalho, alinhamos, então, a perspectiva de Ramos (2010) e a de Barbieri (2017) para compreendermos as histórias em quadrinhos para além da visão de hibridismo. Entendemos que se trata, de fato, de uma arte que apresenta múltiplos recursos e relaciona-se com muitas outras linguagens e que, por isso mesmo, possibilita uma abordagem interdisciplinar, o que é, para nós e para todos os pesquisadores que se interessam por quadrinhos, uma oportunidade para refletir e pensar sobre a pesquisa em história em quadrinhos e o lugar que ela ocupa.

Apesar de já ser quase um *cliché* entre os pesquisadores de quadrinhos a lamúria sobre os preconceitos e os pensamentos diversos que o campo desperta, tanto na academia quanto em outros setores de legitimação e status cultural, o mais provável é que a presença de sentimentos confusos que perpassam o meio, no que tange à academia, permaneça mais como um velho hábito de defesa do que como uma necessidade. Isto posto, necessidade ou não, esses sentimentos acabam por definir formas de fazer, estrutura lógicas, metodologias e epistemologias internas do próprio campo, que, por sua vez, se traduzem em dificuldades e desafios. Retomando Hatfield (2010), um dos obstáculos de se fazer um trabalho nesse campo é o fato de que não apresenta a mesma coesão que uma disciplina tradicional supostamente sustenta, muito pelo caráter interdisciplinar que uma pesquisa em histórias em quadrinhos inevitavelmente assume. Aqui, uma ressalva: é um tanto quanto problemática e vaga essa constatação do que é uma disciplina coesa, quando no horizonte parece ser muito mais uma questão de formação histórica. Uma disciplina muito se constrói na relutância, no embate de seus pressupostos, que antes pareciam

precisos e inquestionáveis, até que o consenso seja desafiado. A cada época, um novo movimento artístico demanda uma nova crítica, que engendra um novo padrão teórico capaz de colocar em perspectiva o que havia antes, e que, por sua vez, contribuirá para gestar um novo movimento artístico, seja pela negação ou pela reafirmação. A dinâmica da cultura se constrói também pelos seus embates e, nos seus momentos de mudança, o que menos se percebe é coesão, mas crise. Pode ser que os estudos sobre quadrinhos apenas ainda não tenham tido tempo o suficiente para estabelecer sua própria tradição. Todavia, um elemento fácil de se compreender e aceitar no diagnóstico de Hatfield (2010) é o aspecto da coesão institucional, o que não significa falta de coerência teórica, mas uma certa desorganização involuntária, na falta de um termo melhor. Resulta desse impasse uma outra dificuldade: por vezes, as pesquisas estão tão dispersas que é difícil não encontrar trabalhos que recorram aos mesmos recursos e repitam certos panoramas exaustivos sobre o contexto histórico e cultural das HQs, a relação dos quadrinhos com a Literatura (aqui, no campo das Letras), sua busca por legitimação ou, até mesmo, a definição dos quadrinhos e seus elementos básicos – isso é um destino quase inevitável, e neste trabalho, não estamos imunes a ele. O jovem pesquisador às vezes precisa pavimentar o seu próprio caminho e redescobrir fontes que, a princípio, lhe parecem novíssimas, e que, seja pela dificuldade de acesso, seja pelo isolamento, seja por não partilhar da mesma rede de contatos dos grandes centros acadêmicos, acaba não encontrando oportunidades de ser advertido de sua repetição. Esse é um diagnóstico também compartilhado por diversos pesquisadores que fazem uma reflexão sobre o campo – as pesquisas sobre HQs são originárias das mais diversas disciplinas, a depender da história individual do acadêmico interessado, que, da forma que encontra, utiliza-se dos métodos e recursos provenientes de suas áreas de formação (Hatfield, 2010; Steirer, 2011; Vergueiro, 2017).

Comunicação Social, Pedagogia, Psicologia, História, Artes, Letras, Geografia – enfim, quando os recursos de determinada disciplina falham em dar conta de certo aspecto do objeto analisado, ocorre a necessidade de ir além dos limites de sua disciplina de origem. Os pesquisadores de HQs, nesse intento, se deparam então com uma série de estudos produzidos por colegas de outras áreas, com abordagens, métodos e ferramentas de análise diferentes. Nesse

sentido, há grande possibilidade de o trabalho sobre quadrinhos acabar se tornando, em maior ou menor grau, uma experiência interdisciplinar, de amplos recursos. Como mencionamos no início deste capítulo, para Hatfield (2010), isso não é um problema mas, sim, uma oportunidade para que o pesquisador seja consciente sobre o caráter interdisciplinar que o seu objeto exige, o que significa estar aberto ao questionamento de definições estanques, por vezes eivadas de preconceitos, sobre não só o que se entende de um objeto artístico como os quadrinhos, mas como suas possibilidades de linguagem, composição, narrativa etc. desafiam nossa percepção sobre o que são esses procedimentos artísticos e como eles questionam os modelos das artes estabelecidas. Seguindo esse pensamento, nos provoca o editor e escritor Rogério de Campos (2015), no prefácio de sua coletânea intitulada *Imageria*, em um texto breve sobre a história dos quadrinhos, ao destacar que todas as artes que conhecemos até agora podem ser, ainda, uma preparação para uma linguagem futura que ainda não conhecemos – para além do exercício de imaginação, Campos (2015) está sugerindo que o leitor se atente para o lugar instigante que um objeto como os quadrinhos podem ocupar em uma reflexão mais profunda. Da mesma maneira, acreditamos que a pesquisa sobre histórias em quadrinhos compartilha desta chama: a expectativa da instigante próxima aventura.

2. EM BUSCA DE UMA POÉTICA DA TIRA

O primeiro capítulo buscou uma reflexão a respeito dos estudos sobre história em quadrinhos enquanto um campo teórico em desenvolvimento e traçou alguns pontos de tensão com o universo da literatura, a fim de contextualizar de onde partimos. Neste capítulo, delimitaremos o nosso objeto e proposta dentro dos estudos sobre quadrinhos. O que buscamos é pensar como a tira constrói o seu universo narrativo particular, e não necessariamente refletir sobre as minúcias de linguagem, algo que já foi abordado com grande proficiência por autores que se dedicaram a destrinchar os elementos de composição das HQs. Pretendemos pensar o discurso fabular intrínseco, a criação narrativa que promove a imaginação de um mundo próprio da obra. Este percurso tem a ver com o uso de recursos de composição da linguagem dos quadrinhos – e passaremos por eles, inevitavelmente, mas não é o foco do nosso objeto. Interessa-nos mais, portanto, alguns aspectos da criação do universo ficcional de cada obra a partir de certas estratégias que são próprias do formato. É nesse sentido, portanto, que estamos em busca de uma poética da tira.

Neste capítulo delimitaremos os conceitos e o escopo do objeto, e para tal fim, o dividiremos em duas seções: a primeira tratará sobre o conceito de poética em que nos baseamos e a segunda apresentará uma reflexão sobre a definição de tira. Assim, prepararemos a discussão sobre uma poética da tira – o foco deste trabalho – a partir da delimitação, antes, quanto ao que entendemos como poética e, em seguida, quanto ao que é uma tira, estabelecendo nossa posição sobre o objeto determinado.

No decorrer da primeira parte, sobre poética, buscaremos conceituar e apresentar os principais sentidos do termo e, ainda, discutiremos as limitações de uma filosofia poética aplicada às obras, considerando que há sempre uma virtualidade que perpassa um exercício de análise como este. Nesse sentido, propomos pensar a poética distante do que é prescritivo ou normativo, mas capaz de enriquecer a compreensão sobre o modo como a tira cria o seu mundo narrativo. Todavia, essa investigação poética não está fechada para as possibilidades de complementação por um ato hermenêutico, algo que desenvolveremos mais adiante.

Na segunda parte deste capítulo, discutiremos algumas definições sobre tira, a princípio em contraste com outros gêneros dentro das histórias em quadrinhos, como a charge e o cartum, e trataremos sobre algumas definições. Importante destacar que o principal nome sobre este tema no Brasil tem sido o professor Paulo Ramos, já apresentado ainda no primeiro capítulo, que se dedica, em várias de suas publicações, a observar as tiras e as suas manifestações nas diversas mídias, e, por isso, é o autor sobre o qual a subseção se sustentará. A saber, considerando as propostas de Ramos (2009), assumiremos, então, a tira como um formato que apresenta diversos gêneros dentro do vasto hipergênero que são as histórias em quadrinhos. Há diversos formatos de HQs como as tiras, revistas, álbuns etc., e há, também, muitos gêneros de HQs, como terror, aventura, policial, super-herói, cômico, autobiografia etc. Do mesmo modo, a tira é um formato que apresenta diversos gêneros, como a tira cômica, a tira de aventura, a tira seriada cômica, as tiras protagonizadas por crianças (*kid strips*), as tiras autobiográficas etc. O objetivo principal desta parte é, dessa maneira, elaborar sobre os conceitos correntes sobre a tira, seus acertos e imprecisões, e esperamos, ao fim, alcançarmos uma compreensão útil para nós sobre o que ela é, afinal.

2.1. DEFINIÇÕES DE POÉTICA

O termo “poética” contém uma variedade de sentidos, e a ideia de se pensar uma poética da tira apresenta o desafio de delimitarmos, previamente, o que estamos considerando como tal, caso contrário, correremos o risco de cairmos em algumas imprecisões, embora uma reflexão como essa encontre o caráter inexorável da limitação teórica diante das mais variadas obras (e é precisamente devido a essa constatação que precisamos delimitar e diferenciar). As obras são vastas e os autores incontáveis, a pretensão de uma poética que possibilite instrumentos de análise para um gênero em sua totalidade é uma tarefa inócua se não nos ancorarmos em alguns pressupostos que nos protejam do que podemos considerar uma armadilha.

Segundo Oswald Ducrot e Tzvetan Todorov (2001), “poética” pode se referir à escolha de um sujeito ao empregar seus recursos estilísticos, temáticos,

narrativos etc. em sua obra (ao dizermos, por exemplo, “a poética do autor tal”). Pode, ainda, significar “os códigos normativos constituídos por uma escola literária, conjunto de regras práticas cujo emprego se torna então obrigatório” (Ducrot; Todorov, 2001, p. 83). Para os autores, uma concepção mais ampla de Poética (aqui, diferenciado pelos autores com letra maiúscula) é definida como “toda teoria interna da literatura” (Ducrot; Todorov, 2001, p. 83), isto é, a Poética, assim compreendida, trata de “elaborar categorias que permitam apreender ao mesmo tempo a unidade e a variedade de todas as obras literárias” (Ducrot; Todorov, 2001, p. 83). Nesse sentido, “a Poética deverá elaborar uma teoria da descrição, que porá em evidência tanto aquilo que todas as descrições têm em comum quanto aquilo que lhes permite permanecer diferentes” (Ducrot; Todorov, 2001, p. 83). As obras particulares são, então, um exemplo dessas categorias observadas e descritas, e não necessariamente um modelo, a particularidade dos textos é posta de lado para um entendimento mais amplo das obras literárias (Ducrot; Todorov, 2001). A Poética, portanto, está marcada pela tensão existente entre pensar o particular e pensar o geral, de modo que a obra individual apresente elementos que apontem o geral ao mesmo tempo que desestabiliza as intenções generalizantes.

O primeiro esforço no sentido de pensar a Poética como uma disciplina descritiva e teórica de forma significativa foi feito por Aristóteles (Bruni, 2017; Coutinho, 1987; Doležel, 1990), como demonstrado na abertura do capítulo inicial de *Arte poética*, em que o filósofo grego indica o programa de seu discurso, que tratará basicamente “[s]obre a própria arte poética e as suas espécies, a potência que cada uma delas tem [...], se está destinada a ser bela a composição poética, além de quantas e quais são suas partes” (*Arte poética*, 1447a). Tal programa anunciado no texto de Aristóteles se estabelecerá como tradição do poeticista, que é a investigação sobre a eficiência da composição poética em sua destinação de efeitos e como as partes internas da obra se articulam para isso. Dessa forma, a *Poética* de Aristóteles tem sido reconhecida como um fundamento da cultura literária ocidental por lançar as bases do que se entende como um modelo de aparato instrumental de valor e juízo para as obras (Doležel, 1990). As categorias que nascem desse empreendimento, no entanto, estão sempre em vias de serem contestadas a cada obra que surge no horizonte do

real, mas se tornam, em menor ou maior grau, medidas de valor ou juízo para a crítica, mesmo que a obra real torne a categoria obsoleta.

Segundo Antônio Mattoso e Antônio Queirós Campos (2018), tradutores da edição publicada pela Autêntica, as escolas de interpretação mais comuns sobre o escrito de Aristóteles perpassam a noção de que seu tratado sobre a arte poética pode ser lido como um manual, uma teoria da tragédia, um documento sobre a noção do trágico, ou como uma apologia da tragédia, e que o leitor deve ter em mente que é uma obra de muitas nuances de leituras que não se esgotam nessas possibilidades, e de que se trata, certamente, de um exercício lógico por parte do pensador grego para compreender as obras de seu tempo (Mattoso; Campos, 2018). No prefácio dessa mesma edição traduzida por Mattoso e Campos (2018), o professor e tradutor Jacyntho Lins Brandão (2018) elucida que

[...] para Aristóteles, tratar de poética é tratar de mimese. Isso leva aos admiráveis capítulos iniciais de *Sobre a arte poética*, em que se elabora o modelo teórico com base em parâmetros extremamente simples: os meios (literalmente, em que ou com o que se mimetiza), os objetos (o que se mimetiza) e os modos (como se mimetiza). Assim como poetas e prosadores o fazem com o discurso (o logos), pintores trabalham com figuras e cores, músicos, com harmonia e ritmo, dançarinos, só com o ritmo. [...] A partir desses parâmetros admiravelmente simples – em quê, o que e como – constrói-se o modelo teórico que se aplica ao corpus da literatura então disponível. A tragédia, considerando-se os objetos, é o mesmo que a epopeia, pois ambas põem em cena personagens elevadas, como deuses e heróis, ao contrário da comédia, que busca caracteres risíveis. Mas do ponto de vista do como, tragédia e comédia são o mesmo, sendo ambas diferentes da epopeia. Isso mostra como os três critérios – meios, objetos, modos – constituem uma espécie de grade que se sobrepõe ao corpus da literatura, permitindo que os traços de cada gênero e mesmo de cada obra se deixem perceber com mais intensidade (Brandão, 2018, s/p).

O rigor descritivo de Aristóteles, na determinação dos meios, objetos e modos a partir dos quais são constituídas as obras poéticas, só difere de uma observação feita por um naturalista de plantas ou de animais (algo que ele também era) pela integração dessa descrição com outro elemento fundamental no pensamento aristotélico, que é a finalidade, como ressalta o professor e filósofo Roberto Machado (2012) em *O nascimento do trágico*. Para Machado (2012), a distinção de forma e de finalidade são fundamentais na

separação da tragédia de outras formas poéticas, pois “se a tragédia é definida de modo formal, mas também por sua produção característica de emoções trágicas, é porque a Poética estuda a forma que a tragédia deve ter para ser capaz de produzir a catarse” (Machado, 2012, p. 13). A catarse, por sua vez, parte central na filosofia aristotélica, tem relação com suas observações biológicas, na qual é definida como um processo natural de eliminação dos resíduos capazes de comprometer o organismo de um ser, e, a partir disso, engendra uma concepção bastante enigmática quando associada à finalidade estética, que é a purgação das emoções através da mimesis (Machado, 2012). A observação do emprego da forma, ou seja, da construção dos elementos miméticos da tragédia, e seu sucesso na finalidade, que é a catarse, é, então, o escopo da Poética aristotélica. Quanto à mimese, Paul Ricoeur (2023) defende ser um conceito que não deveria ser entendido apenas como imitação, mas sim como uma “imitação criadora”, por não se tratar de uma cópia, mas de uma recriação do possível. Pensar a Poética é, também, pensar “as diferenças dentre as artes pelos meios com que operam a *mimesis*” (Arte poética, 1447b). Assim, a Poética se trata, também, de uma investigação sobre como as obras engendram os seus mundos ficcionais. Em seu sentido clássico, ela tem o interesse de observar forma e finalidade, modo e concepção de uma obra, atrelados aos objetivos criativos do gênero ao qual tal obra está associada. Isso pode servir tanto para propósitos puramente analíticos como para propósitos prescritivos, de forma que, por vezes, o olhar analítico pode ser comprometido pelo desejo prescritivo de quem se apropria da Poética para compreender as obras.

Essas questões não ficaram alheias na história da teoria literária, e muitos pensadores investigaram o assunto à medida que as definições e aplicações da ideia de Poética assumiram novas interpretações ao longo do tempo, como ilustram Ducrot e Todorov (2001) no verbete “Poética” no *Dicionário Enciclopédico das Ciências da Linguagem*, cujas principais concepções do termo apresentamos no início deste subtópico.

O pensamento sobre a Poética enquanto uma disciplina investigativa sobre os gêneros e as obras torna-se um elemento necessário quando se precisa revisar os próprios pressupostos de uma crítica que intenta ser metodologicamente relevante. Afrânio Coutinho (1987) defende que voltar à

Poética de Aristóteles é dever de todo crítico, em que se deve observar os princípios de uma crítica descritiva conforme direcionado pelo filósofo grego. Um dos grandes propositores da Nova Crítica no Brasil, movimento de renovação de métodos da análise literária que floresceu entre os anos 1940 e 1960, Coutinho advogava por uma crítica que fosse científica, apartada dos parâmetros impressionistas e do biografismo. Sua agenda era contornar o legado histórico deixado por uma *Poética* submetida à Retórica, que conduzia a uma compreensão das obras a partir de um juízo que tinha a ver com a ética e a política, intimamente ligada ao valor que se dá ao caráter didático de uma poética. Retornar ao texto grego era, portanto, um convite a voltar a atenção aos elementos estéticos e formais de uma obra, distanciando-se dos aspectos éticos. Segundo Coutinho (1987), o texto aristotélico foi capaz de fornecer os fundamentos de uma crítica séria, pois apresentava um itinerário de análise do que era intrínseco à obra, seus elementos únicos propriamente literários, isto é, seus elementos estéticos. Vale ressaltar que não estamos buscando, para a nossa análise, uma perspectiva pautada pelos pressupostos da Nova Crítica, que era firmemente direcionada por uma análise fechada (interna) do texto literário, porém, as reflexões de Coutinho (1987) sobre a questão da *Poética* nos são elucidativas. Pensar a *Poética*, para o autor, trata-se de uma questão de método; no caso de Coutinho (1987), extremamente necessária para sua proposição de correção da direção em que a crítica literária se encontrava naquele momento. Revisar o método aristotélico seria uma forma de repensar a crítica literária a partir de alguns princípios que afastariam a análise crítica de ser focada em aspectos que estariam para além da obra. Era necessário, assim, retornar à obra e investigar os seus elementos de composição interna. Sobre o método aristotélico, diz:

A *Poética*, consoante a doutrina aristotélica, é uma ciência empírica. Seu objeto de estudo é uma coleção de coisas, isto é, obras de arte particulares, consideradas como objetos reais de uma espécie definida. Ela deve isolar tais coisas de todas as outras coisas, classificá-las em gêneros e subgêneros de acordo com as qualidades intrínsecas, analisá-las e formular os princípios de sua composição interna. Seu resultado é uma série de generalizações indutivas, derivadas de uma acurada e sutil análise de poemas ou obras de arte determinadas (Coutinho, 1987, p. 387).

Nesse sentido, a Poética se revela como um estudo de observação que procura compreender e analisar as características inerentes de uma obra para, então, formular suas deduções sobre o fenômeno estético do gênero presente em uma obra. Isso tem a ver, antes de tudo, com o supracitado caráter empírico das investigações aristotélicas. Afirma Coutinho (1987, p. 394):

Aristóteles era um cientista, um naturalista, que partia da observação do fato, e, graças ao método indutivo, extraía ou estabelecia as generalizações adequadas. A sua teorização, portanto, não se construiu no vácuo, mas partiu da observação dos fatos, que no caso era a literatura grega. Assim, o seu tratado sobre a poesia, sobre a literatura, como nós chamamos hoje, é um estudo do fenômeno poético, analisado indutivamente, derivando-se desse estudo leis de caráter universal e valor permanente.

A questão do caráter universalista do método aristotélico da Poética é algo que está em perspectiva na teoria literária, pois, embora Coutinho (1987) defenda a autonomia da obra em relação a suas contingências, a supremacia da forma é o que estabelece coesão à obra final e faz a relação da crítica com a Poética fazer sentido. Tratar sobre caráter universal e sobre valor permanente a partir de deduções provenientes da investigação de uma coleção de obras pode induzir a uma teoria normativa que, se assim for, cria uma tensão com as obras como elas são, isto é, as obras reais. O teórico Ludomír Doležel (1990) questiona esse aspecto universalista, ao afirmar que

[u]ma poética baseada nos princípios da filosofia aristotélica da ciência está condenada a ser uma *poética universalista*, uma teoria das categorias literárias gerais que não se “preocupa” com a análise ou a interpretação das obras poéticas individuais (Doležel, 1990, p. 36, 37. Grifos do autor).

A realidade das obras individuais é uma questão para a Poética quando ela se propõe a ser generalizante, e trataremos sobre esse impasse mais adiante. O contraponto que Doležel (1990) nos oferece em sua análise, presente na obra *A Poética Ocidental*, é como a ideia de uma poética rigidamente universalista pode levar inadvertidamente a uma tensão entre a poética e a crítica. Para Doležel (1990), há em Aristóteles uma crítica baseada em sua poética de uma estrutura ideal, que resulta no desenvolvimento de uma teoria.

Mesmo que essa não seja uma teoria feita a priori, pois Aristóteles tinha profundo conhecimento das tragédias gregas, ela parte de uma seleção de obras que se impõe sobre a construção do pensamento teórico. A seleção de obras que farão parte dessa mesma investigação já é um filtro generalizante, que, de certa forma, limita o escopo prático de uma teoria a partir das induções que resultarão dessa observação. Doležel (1990) questiona, então, um pressuposto desse tipo de movimento teórico, elaborado a partir de uma poética da estrutura ideal. Argumenta:

A poética da estrutura ideal é uma teoria das obras de arte preferida pelos poeticistas. A tragédia é “imitação de uma ação”, porque as estruturas das tragédias preferidas de Aristóteles privilegiam a trama. A tragédia desempenha a função catártica, porque este é o efeito produzido pelas obras que Aristóteles considera as mais representativas do gênero. A intuição estética dá forma à teoria da tragédia ao introduzir restrições preferenciais no modelo estrutural. A crítica aristotélica baseia-se na poética, mas o fundamento último tanto da poética como da crítica é axiologia intuitiva. Da união entre a poética e a crítica, esta adquire o estatuto de uma axiologia justificada enquanto a poética, ao tornar-se uma axiologia oculta, perde a inocência descritiva e redundante no modo normativo (Doležel, 1990, p. 51).

A grande preocupação de Doležel (1990), ao tratar sobre o legado da *Poética* de Aristóteles parece transitar sobre os princípios de valor que uma crítica que se aproxima de uma intenção universalista pode assumir. Princípios esses que podem minar o que a *Poética* tem a oferecer enquanto intento de método descritivo. Investigar e observar de maneira descritiva as obras a partir de seus elementos estéticos era, basicamente, o que autores como Coutinho defendiam como fundamental para a renovação de crítica literária, pois o juízo está intimamente ligado, na trajetória da crítica, a um pensamento de *Poética*, como argumenta Doležel (1990, p. 46):

[...] o texto da *Poética* não se restringe, obviamente, a afirmações descritivas; Aristóteles está continuamente a formular juízos críticos. Parece que o objetivo último do seu estudo da tragédia foi determinar o valor, a significação e o impacto das tragédias gregas existentes e aconselhar presentes e futuros praticantes da arte. Por esta razão se pode dizer que a *Poética* lançou os alicerces da crítica literária ocidental.

O autor explica como o tratado grego articulou juízo e análise descritiva, e aponta para um problema que parece ser inerente à Poética, que é o próprio paradoxo entre esses dois elementos (descrição e juízo) ao analisar fenômenos estéticos – ainda assim, Doležel (1990) defende que o texto aponta para uma solução. Afirma:

A monumental tentativa de Aristóteles para forjar um sistema logicamente coerente, que abrangesse tanto as afirmações descritivas como os juízos valorativos, conduziu a duas tradições intelectuais – a poética e a crítica literária – que têm coexistido ou competido uma com a outra, através dos séculos, no estudo ocidental da literatura. As tarefas fundamentais de ambas as tradições foram postuladas na *Poética* e tem mantido a sua atualidade até hoje. Para a poética, a tarefa consiste em formular a epistemologia de um estudo científico da arte poética. Para a crítica, a tarefa consiste em especificar critérios discutíveis para avaliações estéticas. Na correlação que estabeleceu entre a poética e a crítica, Aristóteles enfrentou o dilema básico da poética: a poética como ciência tem de ser descritiva, mas uma vez que ela estuda fenômenos estéticos, não pode fugir a pressupostos axiológicos. No cerne da obra de Aristóteles está a proposta de resolução deste dilema através da construção de uma poética da estrutura ideal; os capítulos mais avançados, se bem que incompletos, convidam-nos a contemplar uma poética não-restritiva cujo domínio é a experiência poética na sua totalidade, múltipla e em constante expansão (Doležel, 1990, p. 55-56).

Doležel (1990) demonstra, em *A Poética Ocidental*, uma preocupação constante sobre a tensão entre o aspecto normativo e a possibilidade de uma teoria que esteja disposta a compreender as obras em sua realidade, e não apenas a partir de suas generalizações. Dessa forma, a Poética não pode ser considerada sem haver uma reflexão sobre suas contradições e impasses, alimentados por uma noção de virtualidade das obras que a própria ideia de Poética produz. Como afirmam Ducrot e Todorov (2001, p. 84), “o objeto da poética é mesmo constituído mais pelas obras virtuais do que pelas obras reais”, o que, inevitavelmente, conduz o exercício da reflexão teórica a uma abstração que é incapaz de compreender e de processar o real em sua absoluta totalidade. De qualquer forma, essa é a natureza inescapável da teoria, como destaca Brandão (2018, s/p), ao tratar sobre a Poética de Aristóteles:

É assim que uma teoria funciona e é para isto que serve: compreender o que existe (ou o real) sem deixar de projetar o possível (ou o virtual). Isso implica dizer que ela estará sempre aquém e além dos fenômenos, pois nenhuma teoria daria conta de todos os elementos que compõem o corpus sobre o qual se debruça – existiria tragédia, comédia ou epopeia teoricamente puras, considerando-se a rigor os três parâmetros aristotélicos?

Assim, pensar a poética por meio de um pressuposto de pureza das obras é ser obtuso em relação ao alcance dos instrumentos de análise quando aplicados em uma leitura séria. É inutilizá-los completamente. Os instrumentos proporcionados por qualquer teoria poética apenas são possíveis quando se tem no horizonte crítico que a teoria compreende parte do que de fato a obra é (o real) também a partir de uma projeção do que poderia ser (o virtual), pois facilmente os instrumentos de análise construídos a partir de uma concepção de obras gerais (virtuais, portanto) podem escapar à realidade das obras individuais.

Henri Meschonnic (1983) nos apresenta uma ideia ainda mais radical. Para ele, a poética como modelo virtualiza as obras, e deve-se considerar o “que tem realidade apenas em cada obra, e o que tem realidade apenas no pensamento sobre as obras” (Meschonnic, 1983, p. 31), de modo que essas duas realidades não devem ser confundidas. Resulta desse pensamento a recusa de Meschonnic (1983) por conceitos estanques sobre a natureza dos gêneros, pois para ele “[a] obra, e toda a literatura, não é senão atualização. Onde está o virtual? A obra é a antiescrita, o antigênero. Cada obra modifica, atualizando-os, a escrita e o gênero, e só nela eles existem” (Meschonnic, 1983, p. 37). O pensador vai além e refuta, também, a ideia de que os instrumentos de análise de uma poética observam uma virtualidade, pois não é possível uma virtualidade, uma vez que se considera que a obra individual precede o gênero. Segundo o autor, a função de uma suposta poética geral é muito limitada, e questiona a própria possibilidade objetiva desse tipo de discurso. Argumenta:

Uma “poética geral”, tomando-se por uma ciência, termina sendo a antiga retórica, teorização de modelos simplistas, apoiando-se em ideias recebidas. Mas a poética não se esgota tampouco numa obra. Ela é o pensamento das formas numa obra. Sua linguagem transcendentalista deve ser incessantemente corrigida, recriada pelo estudo imanente, para não ser verificação, ou taxinomia, formas da velha incompreensão dualista do escrever (Meschonnic, 1983, p. 31).

Se, por um lado, a poética é o esforço de compreender as obras em sua virtualidade, a fim de aproximar as obras individuais a uma ideia quase modelar de obra final, conhecida e reconhecida pelos procedimentos do gênero a qual estão vinculadas, por outro lado, as obras individuais recusam essa virtualidade no momento em que nascem. A tensão entre o real e o virtual é fundamental para toda pretensão de uma teoria poética. Buscar, portanto, uma reflexão poética a partir de uma seleção determinada de obras é um trabalho que não escapa a esse embate, mas não precisa ser construído a partir desse impasse.

O pensamento sobre a configuração das obras e como ela se articula para a experiência estética é uma investigação que se estabelece também pela poética e isso não precisa significar uma generalização completa, mas sim uma observação sobre os programas de produção compartilhado entre as obras. Segundo Wilson Gomes (2004), pesquisador do Laboratório de Análise Fílmica da Universidade Federal da Bahia (UFBA), quando discute sobre a realização da obra, isto é, o seu vir a ser, a sua realidade em contraste a uma virtualidade, no ensaio *Princípios de poética*, diz:

Na obra de arte a intervenção do criador estabelece os meios e os modos que a potencializa deste ou daquele modo, em suma, que orientam a sua realização, a sua atualização. O criador, o autor é um destinador, um programador da destinação e, por conseguinte, da realização da obra. Nesse sentido, uma obra expressiva é sempre uma composição de estratégias destinadas a configurar a apreciação, a determinar, portanto, aquelas circunstâncias onde as possibilidades vêm à realidade. A perspectiva de todo autor e de toda obra, portanto, é o de que a apreciação pode ser programada (Gomes, 2004, p. 58).

O estudo de um determinado programa de composição de uma obra específica é uma das acepções do conceito de poética, conforme apontamos no início desse tópico, e uma reconfiguração de seu entendimento da ideia de uma poética geral para uma poética de determinada produção artística. É, em certa medida, um deslocamento do virtual para o real, pensar as formas e as maneiras como uma obra se articula em sua potência de programa. Nossa investigação caminha nessa direção, aceitando a virtualidade que o empreendimento analítico pode provocar.

Outra questão a ser considerada é que a Poética e Hermenêutica podem ser complementares no empreendimento crítico, conforme propõe Paul Ricoeur (2023) em seu ensaio *Retórica - Poética - Hermenêutica*, no qual discute sobre as relações existentes entre essas disciplinas. Para justificar a complementaridade, Ricoeur (2023) aponta para um elemento muito importante para a mimesis, que é a questão da referencialidade. De fato, todo o argumento do autor sobre a Poética de Aristóteles se torna bastante elucidativo não só sobre a relação entre as disciplinas mencionadas, mas também sobre a natureza própria de seu legado na cultura literária. Em uma de suas considerações, Ricoeur (2023) retoma o sentido original do termo *Poiesis*, que é a produção, a fabricação do discurso, mas, diferente da Retórica, o poético se dá a partir de outro pressuposto. Diz Ricoeur (2023, p. 385):

O lugar inicial de onde o poético se difunde é, segundo Aristóteles, a fábula, o enredo que o poeta inventa, mesmo quando toma emprestado de histórias tradicionais o material de seus episódios. O poeta é um artífice não só de palavras e frases, mas de intrigas que são fábulas, ou de fábulas que são intrigas.

Assim, embora haja poética na retórica e retórica na poética, e o retórico seja, também, a fabricação de um discurso, o poético é a construção do discurso para criar um enredo, uma fábula, que é “uma reconstrução imaginativa do campo da ação humana – imaginação ou reconstrução à qual Aristóteles aplica o termo mimesis, ou seja, imitação criadora” (Ricoeur, 2023, p. 385, 386). Por conseguinte, Ricoeur (2023) argumenta que o núcleo central da Poética é a relação entre produção (*poiesis*), fábula-intriga (*muthos*) e imitação criadora (*mímesis*), que está no cerne da arte poética, que é, para ele, “a arte de construir enredos para ampliar o imaginário individual e coletivo” (Ricoeur, 2023, p. 386). Essa constatação torna-se importante para a articulação do autor sobre a contribuição da Hermenêutica para a Poética, pois é a partir dessa ideia que ele desenvolve sobre o elemento referencial da *mímesis* que pode ser revisado pelo momento hermenêutico. Diz Ricoeur (2023, p. 390):

Recordamos a insistência de Aristóteles em identificar a poiesis com a montagem ou arranjo da fábula-enredo. Assim, o trabalho de inovação ocorre dentro da unidade de discurso que constitui o enredo. E, embora a poiesis tenha sido definida como mimesis da ação, Aristóteles não faz uso da noção de mimesis, como se ela bastasse para separar o espaço imaginário da fábula do espaço real da ação humana. Não é ação real que você vê ali, sugere o poeta, mas apenas um simulacro de ação. Esse uso disjuntivo, em vez de referencial, da mimesis é tão característico da poética que é esse o sentido que tem prevalecido na poética contemporânea, que conservou o aspecto estrutural do muthos e abandonou o aspecto referencial da ficção. É esse desafio que a hermenêutica lança contra a poética estrutural. Gostaria de dizer que a função da interpretação não é apenas fazer um texto significar outra coisa, nem mesmo fazê-lo significar tudo o que pode e sempre significar mais – para usar as expressões anteriores –, mas desdobrar o que agora chamo de o mundo do texto.

Dessa maneira, o desafio que a Hermenêutica traz à Poética é esse desvelar do mundo do texto, segundo Ricœur (2023), a partir de uma referência dividida. O autor explica que a obra poética revela um mundo na medida em que a sua referência inicial do discurso descritivo é suspensa, e uma segunda referência mais fundamental surge daí – que é o mundo revelado do texto. O trabalho hermenêutico seria, então, a confrontação, na leitura, desse mundo do texto com a realidade, em uma forma de redescrevê-la, seja pela negação, pela destruição, pela metamorfose ou pela transfiguração do real, e isso é o que ele chama de *mimesis* positiva, algo faltante em uma teoria do discurso poético que seja integralmente estrutural. É nesse sentido que, para o autor, a hermenêutica estaria mais próxima da poética do que da retórica, porque, de certa forma, seu objetivo está mais inclinado em abrir a imaginação para todos os sentidos possíveis de um texto, assim como o poético busca abrir as possibilidades do imaginário através da criação (Ricœur, 2023).

O significar *mais* tem a ver com uma contraposição a uma Hermenêutica que se apresenta como devedora de uma prática de tradução normativa, como define Costa Lima (1983) ao tratar da Hermenêutica clássica, cujo objetivo era fazer um trabalho de mediação entre o sentido original de um texto e os destinatários que já não podem compreender esse sentido. Segundo Lima (1983), o ato hermenêutico que se estabeleceu na segunda metade do século XX está atrelado a uma consciência de que uma contemplação desinteressada da arte é impossível, pois o intérprete não está livre de sua situação presente e suas

motivações, isto é, os seus interesses. Dessa forma, o caráter de uma poética desinteressada de um texto, como advogava a proposta da Nova Crítica, por exemplo, torna-se uma proposta, no mínimo, insuficiente quando uma nova percepção de Hermenêutica está em cena. Como argumenta Ricœur (2023), não é possível assumir que Hermenêutica e Poética são substituíveis entre si, pois ocupam posições distintas no universo da existência da obra de arte, mas podem, sim, complementar-se à medida que o mundo da obra existe (pela poética criadora) e que esse mundo é recriado pelo ato hermenêutico em confrontação com o real, em negação, assimilação ou metamorfose, e a isso estamos abertos.

Considerando a discussão que apresentamos nessa seção, apresentamos, então, o nosso intento, que é articular não a poética da tira, prescritiva e modelar, mas uma poética que emerge a partir da observação de certos elementos que se articulam para a construção do mundo ficcional da tira, a fim de analisarmos como esses mundos se estabelecem e qual as estratégias compartilhadas entre as obras destacadas. Consideramos, então, as obras particulares como exemplos das realidades observadas – como definem Ducrot e Todorov (2001) – mas sem desconsiderar as limitações e as tensões provenientes das obras individuais para um pensamento poético que nos impulsiona para uma visão generalizante, como problematiza Meschonnic (1983). Dessa forma, queremos observar as tiras e indagar que elementos elas apresentam em comum na construção de seu universo ficcional que produzem uma narrativa tão particular, que é econômica, concisa e eficiente.

Após delimitarmos, então, o que entendemos por poética, na seção seguinte discutiremos as conceituações da tira.

2.2. O QUE É A TIRA?

A presença das tiras em diversas mídias, hoje, atesta seu grande poder comunicativo. Em uma cultura cada vez mais visual, o caráter imagético das histórias em quadrinhos ainda cultiva uma de suas funções fundamentais desde sua origem: captar a atenção dos leitores através de sua narrativa gráfica. No contexto da virada do século XIX para o século XX, as HQs eram definidas, basicamente,

pelas tiras e pranchas²⁰, que, aos poucos, foram se formatando através de recursos como balão de fala, requadro e linhas cinéticas, os quais se estabeleceram como elementos quase que essenciais na construção da tira (García, 2012; Moya, 1970; Harvey, 1998). Ao longo do tempo, a linguagem dos quadrinhos se expandiu, incorporando novos métodos e procedimentos a partir da interação com outras linguagens artísticas, como demonstra Barbieri (2017), ao analisar a convergência das linguagens de outras artes com as histórias em quadrinhos. Não seria exagero dizer que o primeiro contato de muitos leitores com as histórias em quadrinhos, em outros tempos, deu-se através das páginas e suplementos dos jornais compostos por diversas tiras. Personagens como Recruta Zero, Garfield, Mafalda e Hagar tornaram-se parte da cultura popular, habitando o imaginário das pessoas por meio da reprodução diária dessas séries. No Brasil, pelo menos nas últimas décadas, as novas gerações familiarizaram-se com esses e outros personagens inclusive pelo potencial educativo desse tipo de texto – sua presença constante em livros, materiais didáticos, provas de concurso e redes sociais, por exemplo, confirma tal apelo.

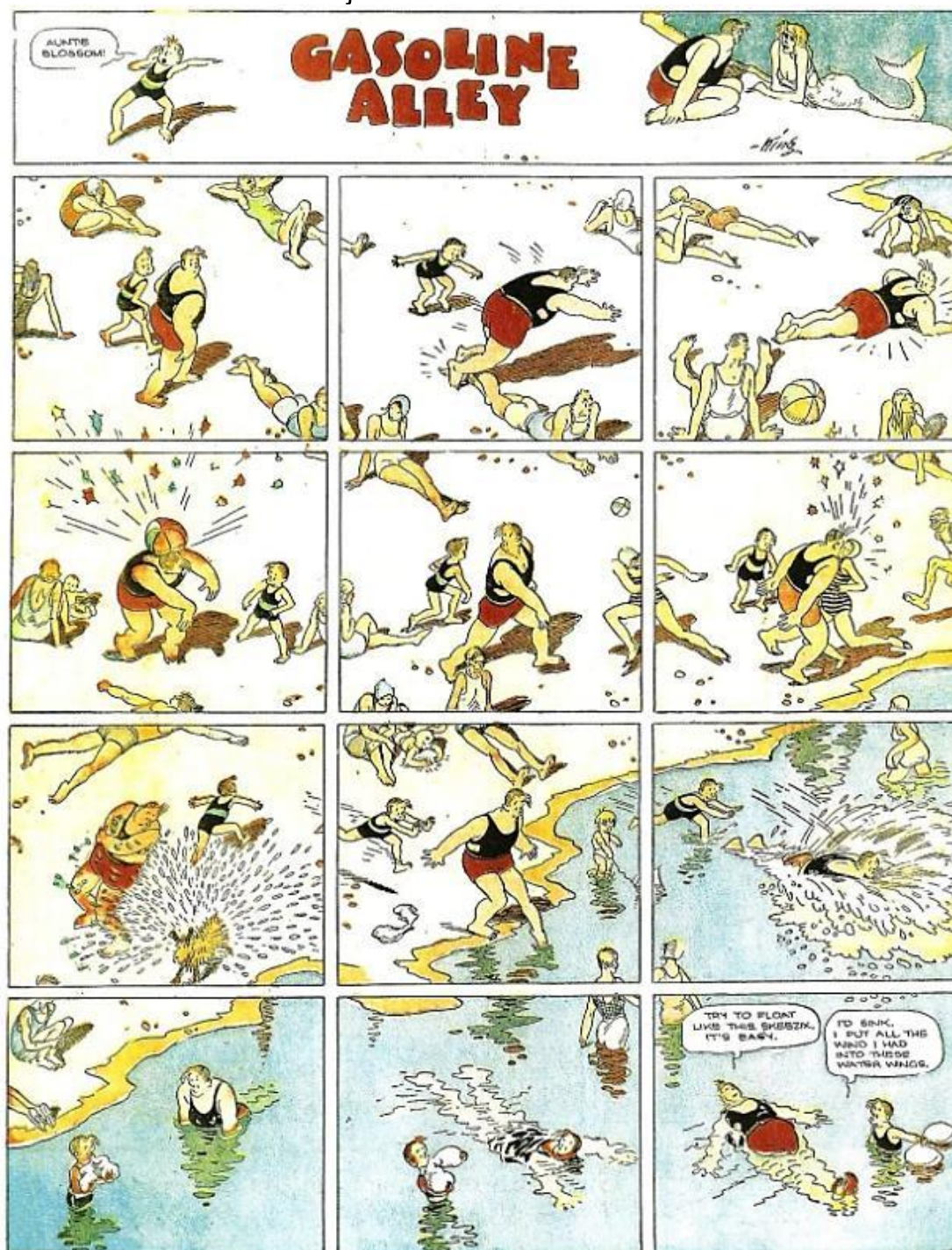
Longe de ser apenas um texto de entrada, é fato que a tira tem sido um formato extremamente eficiente em popularizar a linguagem dos quadrinhos, estabelecer procedimentos de composição, além de trilhar uma história independente dentro do meio, capaz de influenciar as HQs como um todo. A experimentação dos primeiros anos das histórias em quadrinhos, tornando sua linguagem mais complexa, e, ao mesmo tempo, solidificando convenções estéticas e formais, deve-se, em grande medida, à tira diária e às pranchas dominicais. Além disso, muitas séries clássicas são tidas como referência para artistas contemporâneos, elevando o patamar de importância da tira enquanto um formato de influência constante. Chris Ware, por exemplo, prestigiado por *graphic novels* prestigiadas como *Jimmy Corrigan* (1995), prefere se colocar ao lado de artistas do início do século XX como Richard Outcault e Frank King, criadores das tiras de sucesso *The Yellow Kid* e *Gasoline Alley* (Figura 9), respectivamente²¹. O que Ware faz é reconhecer o lugar de prestígio desses artistas para a história das

²⁰ “Prancha” é o nome que se dá à tira de página inteira, também conhecida como página dominical.

²¹ Em entrevista fornecida ao *The Guardian*, o artista prefere ser entendido como um cartunista (“cartoonist”) do que um romancista gráfico (“graphic novelist”), e sugere que *Yellow Kid* e *Gasoline Alley* são inspirações. Fonte: <https://www.theguardian.com/books/2013/oct/11/chris-ware-graphic-novelist-interview>. Acesso em 10 jun. 2024.

artes dos quadrinhos, cujas obras são facilmente enquadradas por leitores menos atentos como um texto simples de humor gráfico.

Figura 9. *Gasoline Alley*, de Frank King. Série lançada em 1918, publicada até hoje com autores diferentes



Fonte: Harvey, 2013.²²

²² Quadro 1: “Tia Blossom!” / Quadro 13: “Tente boiar dessa maneira, Skeezix, é fácil”; “Vou afundar. Coloquei todo ar do meu corpo nessas boias infláveis”. Tradução nossa.

Podemos dizer, então, que a tira é um formato presente desde o início da história dos quadrinhos nos jornais (embora esse formato estivesse tentando encontrar os seus padrões nos primeiros anos); extremamente eficaz em sua intenção comunicativa, dada sua capacidade de síntese; responsável pela consolidação e pela popularização de diversos aspectos de composição das HQs; presente como uma influência constante na obra de diversos artistas contemporâneos e; ainda hoje, em larga expansão de suas estéticas e temáticas possíveis, o que revela sua grande potência. Todas essas afirmações são constatações sobre o vasto universo das tiras e a sua presença em nossa cultura, mas ainda não nos diz exatamente o que é a tira, ou, pelo menos, qual a sua melhor definição.

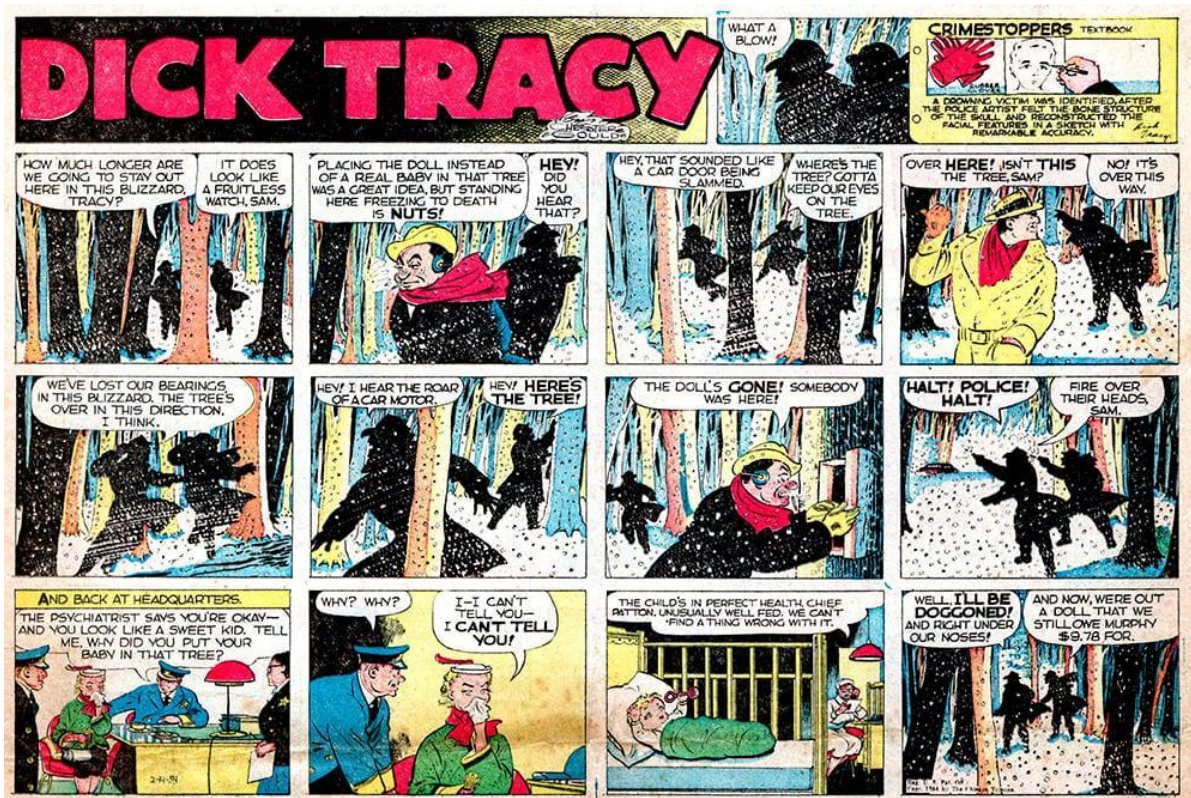
Ramos (2017b) aponta, em suas observações, a necessidade de se revisar os conceitos de tiras inscritos na maioria dos dicionários atuais de Língua Portuguesa. As definições apresentadas tendem a simplificar o que seria uma tira a ponto de encerrá-la em um formato estanque. É fato que dicionários buscam ser sintéticos, mas, mesmo uma obra que deveria apresentar maiores nuances, como o *Dicionário de gêneros textuais* (2014), uma ferramenta para subsidiar, principalmente, o trabalho de professores de língua materna, e que parte da teoria dos gêneros textuais, define o verbete “tira” da seguinte forma:

Segmento ou fragmento de HQs, geralmente com três ou quatro quadros, apresenta um texto sincrético que alia o verbal e o visual no mesmo enunciado e sob a mesma enunciação. Circula em jornais ou revistas, numa só faixa horizontal de mais ou menos 14 cm x 4 cm, em geral, na seção “Quadrinhos” do caderno de diversões, amenidades ou também conhecido como recreativo, onde se podem encontrar Cruzadas (v.), Horóscopo (v.), HQs (v.) etc. Uma tira/tirinha pode conter uma historieta completa, como acontece com as tiras cômicas ou humorísticas (*comic strips*), como as do famoso gato Garfield, ou de historinhas didáticas ou ainda histórias seriadas de aventuras, que geralmente são publicadas em capítulos (Costa, 2014, p. 218).

Há uma série de detalhes nessa definição que poderia induzir a uma leitura equivocada da tira, privando-a de suas potencialidades, ainda mais quando consideramos tal conceituação em um contexto de ensino, em que há consequências práticas sobre o que um professor consideraria abordar em uma

aula sobre tiras enquanto gênero, por exemplo. O dicionário afirma ser a tira um fragmento de HQs, o que não se verifica, uma vez que nenhuma tira é um excerto de uma HQ maior, e sim uma obra completa em si mesma, mesmo quando episódica ou parte de uma série. A tira pode ser vista como uma unidade de medida na linguagem da HQ, assim como quadro ou página, como discorre Groensteen (2015), mas claramente não é a perspectiva adotada pelo dicionário uma vez que está apresentando a definição de um gênero textual. Ela pode ser, também, um fragmento de uma narrativa maior que se desenvolve em várias tiras, mas não um recorte de uma HQ – a tira não é um *pedaço* de uma HQ, a tira é uma HQ. Este é o caso de muitas histórias de aventuras, cuja narrativa maior era serializada, populares nas décadas de 1930 e 1940, como *Steve Canyon*, de Milton Caniff, e *Dick Tracy*, de Chester Gould (Figura 10).

Figura 10. Página de domingo de *Dick Tracy*, 1954



Fonte: Young, 2016²³.

²³ Quadro 1: “Que golpe!” / Quadro 2: “Quanto tempo mais vamos ficar aqui nesta nevasca, Tracy?”; “Parece uma vigília infrutífera, Sam” / Quadro 3: “Colocar a boneca em vez de um bebê de verdade naquela árvore foi uma ótima ideia, mas ficar aqui congelando até a morte é uma loucura!”; “Ei! Você ouviu isso?” / Quadro 4: “Ei, isso soou como uma porta de carro sendo batida.”; “Onde está a árvore? Precisamos vigiar a árvore.” / Quadro 5: “Ai! Não é esta a árvore, Sam?”; “Não! É por aqui.” / Quadro 6: “Perdemos o rumo nesta nevasca. A árvore está nesta

A afirmação feita pelo verbete anteriormente mencionado, de que a tira seria um texto sincrético entre o verbal e o visual, não chega a ser um problema, visto que é, de fato, um assunto em debate nos *comics studies*, por remeter aos conceitos de hibridismo – questionados por aqueles que defendem a preponderância visual das HQs –, mas isso é uma questão interna do meio, que ainda não atingiu a coesão necessária para extrapolar suas fronteiras. O verbete determina também o veículo de circulação e o formato da tira de forma muito limitante. Ainda que seja possível aceitarmos a ideia de que as tiras geralmente circulam em jornais e revistas devido à cultura jornalística da qual fazem parte, a delimitação de seu formato como uma faixa horizontal nunca foi uma regra.

O restante da definição é mais problemático por direcionar o leitor a entender a função social da tira como um texto de diversão ou didático (as tiras seriam, então, “humorísticas”, “de aventura” ou “historinhas didáticas”). Nesse enfoque, parece haver uma espécie de infantilização ou um entendimento latente de que se trata de um texto despretensioso ou que não deve, nem precisa, ser levado a sério. Ainda mais imprecisa é a distinção feita pela forma como o texto é articulado, afirmando que existem as tiras de história completa, que são de humor, como a do gato Garfield, e as tiras de aventuras, “geralmente publicadas em capítulos”, e que não há nada mais além disso. Para um dicionário que parte da teoria dos gêneros textuais, que pretende considerar funções sociais de um texto e os contextos sócio-históricos das relações dos indivíduos com o texto, é uma generalização demasiada simplista.

De modo geral, outro fenômeno observado por Ramos (2017b) é a falta de coerência nas nomenclaturas adotadas, nas publicações brasileiras, para se referir à tira, a começar pelas escolhas entre “tira” e “tirinha”. Tira, tira de jornal, tira de quadrinhos, tira cômica, tira de humor, tirinha humorística, tirinha diária são alguns dos nomes possíveis, e influenciam como esse texto é lido e interpretado. Ramos (2017b) defende que as nomenclaturas sempre revelam

direção, eu acho.” / Quadro 7: “Ei! Ouço o barulho de um motor de carro”; “Ei! *Aqui está a árvore!*” / Quadro 8: “A boneca *sumiu!* Alguém esteve aqui!” / Quadro 9: “*Parados! Polícia! Parados!*”; “Atire sobre suas cabeças, Sam.” / Quadro 10: “O psiquiatra diz que você está bem... e você parece uma boa jovem. Diga-me, por que você colocou seu bebê naquela árvore?” / Quadro 11: “Por quê? Por quê?”; “E-eu não... Não posso contar. *Não posso contar!*” / Quadro 12: “A criança está com a saúde perfeita, chefe Pattion. Estranhamente, muito bem alimentada. Não há nada de errado.” / Quadro 13: “Bem, *maldição!* E bem debaixo de nossos narizes!”; “E agora, perdemos uma boneca e ainda devemos U\$9.78 a Murphy.” Tradução nossa. Grifos do autor.

qual a ênfase da leitura e podem, inclusive, modificar a compreensão que se faz – dependendo da forma como denominamos a tira, estamos priorizando certos aspectos em detrimento de outros. O autor, que tem observado esse fenômeno em jornais, livros didáticos, publicações variadas e mídias digitais, considera que

[a]s maiores divergências em relação aos vários nomes se concentram nos complementos utilizados. Parece haver uma necessidade de detalhamento do objeto referido, como se o interlocutor tivesse de ser esclarecido sobre o conteúdo daquela produção, a depender do olhar que se dê a ela.

Se o foco estiver nos elementos humorísticos, opta-se pelos termos *cômica*, *de humor*, além da já citada *humorística*. Se o olhar for na linguagem utilizada, *quadrinhos* ou *em quadrinhos*. Caso o interesse esteja no local de veiculação, *jornalística*, *de jornal* ou *diária* (posto que tende a circular todos os dias) (Ramos, 2017b, p. 40. Grifos do autor).

Para o autor, a necessidade de detalhamento reflete a falta de familiaridade com essa forma de produção, havendo apenas uma identificação do seu molde regular, que é o formato tradicional retangular da tira (Ramos, 2017b). O complemento que se dá à nomenclatura “tira” ou “tirinha” vai depender do suporte em que foi veiculado, da editoria, dos objetivos da publicação etc. Ramos (2017b) analisa, ainda, as razões dos usos do termo “tira” ou “tirinha”, concluindo que “tirinha” é um indicador, dentre muitas coisas além da falta de familiaridade, da infantilização desse tipo de história em quadrinhos. Segundo o pesquisador, o único fator que permanece é o reconhecimento de que, a despeito da nomenclatura que se dê, a tira é uma história em quadrinhos.

Para complicar, são comuns, inclusive, as confusões entre os significados de tira, charge e cartum, como se fossem a mesma coisa. Por vezes, nas páginas de jornais, tiras, charges e cartuns são incluídos na mesma seção de humor ou de cultura, ou, ainda, de forma dispersa, mas sem muita preocupação em diferenciá-los. Inclui-se também na discussão o material que é produzido para a internet, que conta com recursos inovadores, como imagens em movimento e novos formatos, mas que também acaba sendo chamado de tira. Nesse novo meio, artistas que publicam suas artes em redes sociais como o *Instagram* e o *X* (antigo *Twitter*), por exemplo, costumam dividir as imagens em quadros, para que o leitor, em sua tela de celular, passe quadro a quadro, como em uma apresentação de slides – trata-se de uma experiência de leitura diferente daquela

de ser lido em um suporte impresso (Figura 11). Podemos questionar se essas novas formas, com obras que desaparecem na mesma velocidade que surgem, também são tiras? As mudanças tecnológicas produzem novos recursos e possibilidades, o que altera a dinâmica de produção e de leitura não só das histórias em quadrinhos, mas das artes em geral. As diferentes definições, os pontos coesos e divergentes entre os teóricos, e algumas problematizações a partir disso precisam ser considerados antes de pensarmos uma poética da tira.

Figura 11. Capturas da série *Cientirinhas*, de Marco Merlin, publicada em sua página no Instagram²⁴



Fonte: Merlin, 2022.

²⁴ A postagem original apresenta cinco imagens em sequência: as primeiras quatro (A) apresentam os quadros separados, para que o leitor possa lê-los com facilidade em seu celular, e a última imagem (B) mostra a tira em sua diagramação completa.

De acordo com Mikhail Bakhtin (2011), todas as esferas da atividade humana estão relacionadas, de alguma maneira, com o uso da língua, que se dá em enunciados, sejam eles orais ou escritos. Enunciado é definido pelo autor como a unidade real da comunicação, que demanda um interlocutor social, um outro que não é passivo na interlocução, mas sim compreende e responde ativamente. Certos elementos presentes no enunciado apontam condições específicas sobre as esferas de atividades humanas e suas finalidades. Dessa forma, para ele, tais elementos, como o aspecto temático, o estilo e a construção composicional, se fundem completamente no enunciado, marcados pela especificidade da esfera de ação humana a qual está vinculado. A concepção de enunciado, suas funções e finalidades, são centrais para a conceituação de Bakhtin (2011) de gêneros do discurso. Segundo o teórico russo,

[c]ada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso.

A riqueza e a diversidade dos gêneros do discurso são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros do discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo (Bakhtin, 2011, p. 262).

A ideia de tipos relativamente estáveis de enunciados destaca a dinâmica da constituição dos gêneros, visto que são maleáveis e podem apresentar inovações enquanto sustentam características estabelecidas, manifestando-se em um contexto real de enunciação. Assim como a variedade da atividade humana pode ser infinita, os gêneros do discurso também o são, pois o repertório de gêneros que se relacionam com essas atividades é ampliado à medida que as próprias atividades humanas se expandem e se modificam. Dessa maneira, o caráter relativo da estabilidade de um tipo de enunciado que compõe o gênero se justifica pela sua sujeição às diversas variações e complexificações que demandam compreensão sobre as atividades as quais está relacionado.

Ramos (2009, 2011), ao desenvolver sobre a questão do gênero das histórias em quadrinhos, e a fim de descomplicar um pouco problemas de definições, como os que apontamos no início dessa seção, considera a noção de hipergênero, a partir dos trabalhos de Dominique Maingueneau, que seria um

grande guarda-chuva para gêneros similares. Além disso, alguns gêneros demandam o uso de determinados rótulos que, por sua vez, enfocam certas características. Como exemplo, Ramos (2009) cita o caso do ensaio, que também pode ser rotulado como um artigo ou uma resenha, mas a forma como será lido, isto é, a atitude interpretativa do leitor perante o texto, será diferente a depender da maneira como for rotulado. O uso desses rótulos como elementos estruturantes do texto constitui, portanto, tem a ver com a ideia de hipergênero (Ramos, 2009; 2011). Quando se pensa as histórias em quadrinhos, Ramos (2009) entende que há uma relação:

Quadrinhos ou história em quadrinhos seria um grande rótulo, que agregaria diferentes gêneros comuns.

Há um diálogo possível entre essa leitura e a noção de hipergênero conceituada por Maingueneau. Um grande rótulo, denominado história em quadrinhos ou somente quadrinhos, une diferentes características comuns e engloba uma diversidade de gêneros afins. Rotulados de diferentes maneiras, utilizam a linguagem dos quadrinhos para compor um texto narrativo dentro de um contexto sócio-comunicativo (Ramos, 2009, p. 8).

As histórias em quadrinhos não seriam apenas um gênero, mas um rótulo para uma diversidade de gêneros que compartilham de características comuns, sendo, portanto, como Ramos (2011) denomina, um grande guarda-chuva, que abriga diversas produções, como charges, cartuns, tiras, *graphic novels* etc. A ideia de rótulo e de hipergênero nos ajuda a localizar melhor as histórias em quadrinhos quando estamos diante a uma variedade de formas de se referir a uma determinada obra ou publicação. Como mencionamos, há produções que são chamadas por vários nomes – histórias em quadrinhos, tirinhas, tiras, charges etc. – sem que seja explicitado, exatamente, qual foi o critério estabelecido para a escolha do uso de um ou de outro. Da mesma forma, o conceito de hipergênero nos ajuda, também, a entender como as tiras se relacionam com as histórias em quadrinhos se quisermos pensar em organizações terminológicas: a tira é, então, uma das produções abrigadas pelo grande guarda-chuva, que são as histórias em quadrinhos. Há outras produções que compartilham desse mesmo guarda-chuva, como as revistas mensais de super-herói, as minisséries, as *graphic novels* etc.

Dessa maneira, a próxima questão que devemos elaborar é: o que difere, então, as tiras de outras formas que compartilham o espaço desse mesmo guarda-chuva? No próximo tópico, vamos nos ater um pouco a isso e explorar como essas diferenciações podem nos ajudar a compreendê-la.

2.2.1. Discutindo definições: o cartum e a charge

Uma das formas de se começar a definir alguma coisa é tentando compreender o que ela não é – em outras palavras, definir pelo contraste. Portanto, buscaremos, agora, fazer uma distinção entre alguns gêneros, que geralmente ocupam lugares próximos dentro do universo das histórias em quadrinhos, no intuito de, então, avançarmos para uma reflexão sobre uma possível definição de tira.

Como já mencionamos, cartuns, charges e tiras comumente são confundidos e compartilham o mesmo espaço editorial em jornais e periódicos, às vezes se utilizando de recursos semelhantes e explorando temáticas ou notícias do momento. Ramos (2009), quando discute sobre a relação da ideia de hipergênero e os diversos gêneros dos quadrinhos, reflete sobre a dificuldade encontrada, mesmo no meio acadêmico, de se utilizar terminologias precisas e coesas. Como exemplo, o pesquisador aponta como um mesmo exame de vestibular utilizou terminologias diferentes para se referir à tira: “charge” e “tira de quadrinhos”. Para o autor, a falta de critério na escolha de determinada nomenclatura “pode criar expectativas diferentes de leitura e trazer confusão no processo de compreensão textual” (Ramos, 2009, p. 3). Nesse sentido, é importante termos em mente que “os gêneros estão num constante processo de tensão, alguns mais estáveis, outros com elementos novos” (Ramos, 2009, p. 11), e que explorar não somente os elementos estáveis, mas principalmente o que se revela a partir desse processo de tensão, pode beneficiar a nossa discussão.

O professor Roberto Elísio dos Santos (2015), ao diferenciar a charge do cartum, afirma que este, “ao contrário da charge, permanece engraçado mesmo depois de décadas de sua publicação, porque aborda situações atemporais, privilegiando o comportamento humano e suas contradições” (Santos, 2015,

p. 33). A charge, por sua vez, é “um comentário ilustrado feito com base em um fato recente que tenha se tornado notícia” (Santos, 2015, p. 32). Podemos dizer, então, que a charge, geralmente, intenta um comentário mais específico, ancorado em um acontecimento do mundo real, enquanto o cartum pode ou não ser localizado, tendendo a retratar uma situação, tópicos ou cenas atemporais do comportamento humano, que prescindem de um determinado fato real. O cartum é, logo, um texto mais distante dos acontecimentos noticiados, enquanto a charge se aproxima do comentário crítico ou satírico sobre a política ou qualquer assunto do noticiário. Em alguns casos, complicam-se um pouco tais explicações e essa distinção acaba parecendo mais difícil para o leitor. Por exemplo, um cartum pode, muito bem, tratar de algum tema amplo do comportamento humano que ficou no centro do debate público devido a algum fato político noticiado. Outro exemplo, um chargista pode fazer uma crítica a um determinado político e, com o passar do tempo, aquela determinada charge, perdida tal referência específica, se torna um comentário sobre política, de modo geral.

Figura 12. Charge de Angeli, em 2004, sobre a caçada de Osama Bin Laden pelo governo dos Estados Unidos

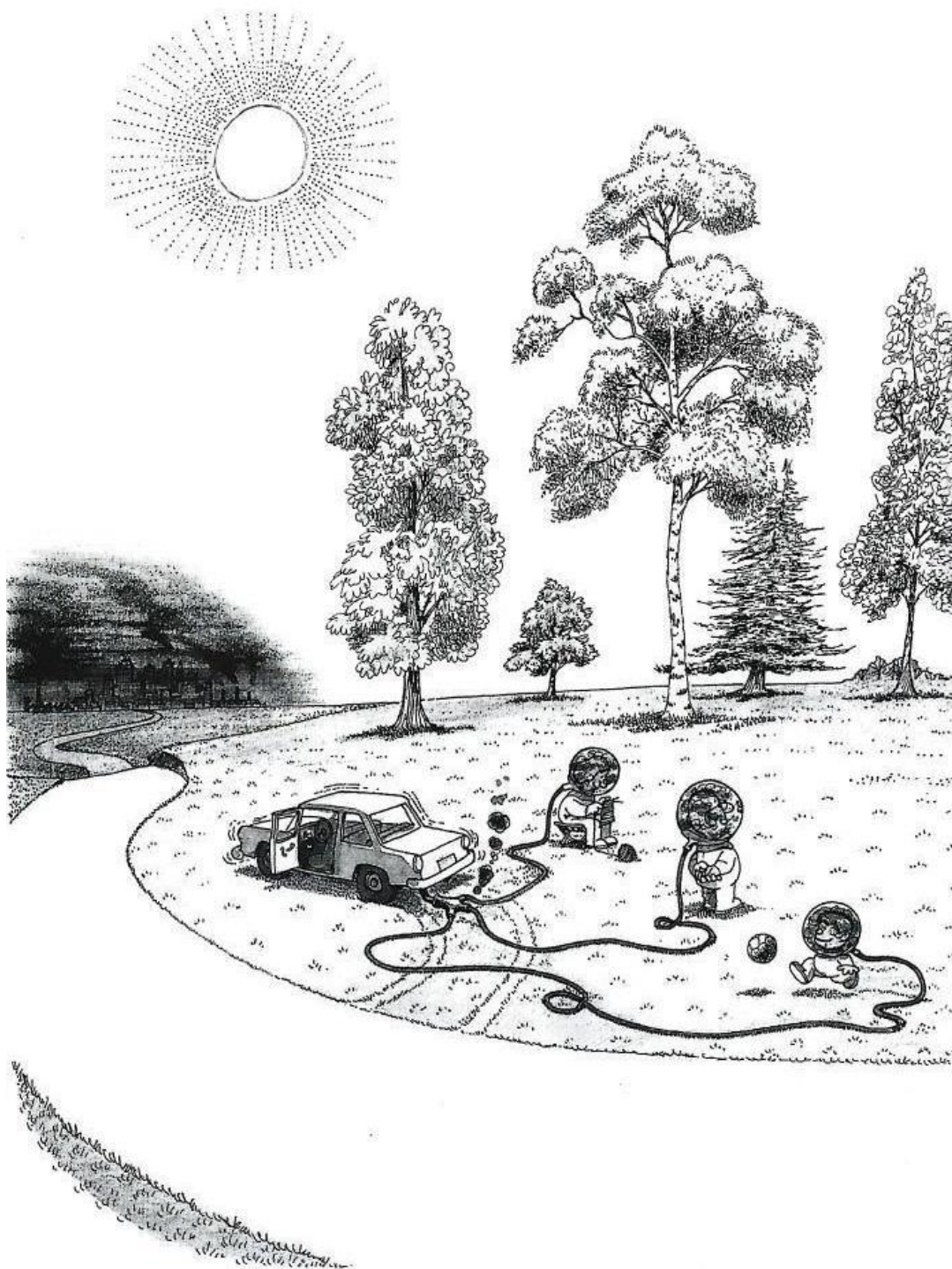


Fonte: Angeli, 2013, p. 132

Ainda que não tenhamos a intenção de nos aprofundarmos, neste momento, nas construções de sentido de uma charge ou de um cartum, vale apontar que se trata de uma relação intertextual entre o humor construído e um fato noticiado ou de um senso comum sobre o comportamento humano e a vida

em sociedade. No geral, é quase sempre possível fazer a distinção se o que está em foco é um determinado assunto do noticiário ou uma questão mais ampla, e, conseqüentemente, diferenciar uma charge de um cartum. Vejamos, a seguir, o exemplo de algumas dessas diferenciações.

Figura 13. Cartum de Quino



Fonte: Quino, 2018, p. 148.

Na figura 13, temos um cartum de Quino (2018), que nos mostra uma família em um dia de lazer, aproveitando o clima ensolarado e a natureza. Há, no entanto, um contraste: cada membro da família está usando uma espécie de traje como o de um astronauta, ligado ao escapamento de um carro, sugerindo que o ar puro da natureza seria insuportável para eles. Uma leitura possível é que o desenho faz um comentário crítico sobre como estamos acostumados à poluição das cidades e sobre o fato de que esse mal se naturalizou para nós a ponto de o meio ambiente e seus benefícios terem se tornado um incômodo. Trata-se, portanto, de um comentário que não faz qualquer referência a um determinado fato ou figura pública específica, mas sim uma crítica aos nossos valores e ao nosso modo de vida, o que configura a criação de Quino (2018) como um cartum.

De forma geral, observamos novamente que o sentido do cartum se dá na relação com a cultura, enquanto o sentido da charge se dá na relação com a história. História e cultura se entrelaçam e é possível que uma charge ou um cartum explore ambos para construir o seu sentido, o que acaba deixando essas distinções mais limítrofes.

Um exemplo que evidencia o caráter contextual da charge, que apresentamos na figura 14, é a escolha editorial da coletânea *Ninguém é perfeito*, do artista brasileiro Jaguar (2008), em que apenas essa charge, em todo o livro, é acompanhada por uma notícia, fornecendo ao leitor o contexto necessário para que possa compreender seu humor. Há, devemos dizer, um aspecto de humor misógino e sexista na peça, mas o que está em foco aqui é o entendimento da necessidade editorial quanto à inserção do devido contexto, uma vez que a charge, agora, está reunida em uma coletânea, e não publicada em um jornal, em que o leitor poderia ter as informações necessárias para acessar o intertexto presente. Sem a notícia sobre o exame de seleção, em que homens jovens disputariam uma vaga em uma casa de prostituição para clientes mulheres, não seria possível inferir sobre o que a mulher estaria se referindo em sua fala.

Figura 14. Página da coletânea *Ninguém é perfeito*, de Jaguar (2008), com charge contextualizada pela notícia



Fonte: Jaguar, 2008, p. 79.

Um outro exemplo de tal necessidade de contexto para a compreensão dos sentidos de uma charge é a solução adotada pela coletânea *O Lixo da História* (Figura 15), do artista Angeli (2013), que reúne charges políticas publicadas entre 2001 e 2013 no jornal *Folha de S. Paulo* e no portal de notícias *Uol*. No livro, as charges estão organizadas por ano e, em suas últimas páginas, há um resumo dos principais acontecimentos de cada período, para que o leitor tenha, pelo menos, um contexto mínimo para guiar a sua compreensão.

Figura 15. Capa de *O lixo da história*, de Angeli (2013)



Fonte: Angeli, 2013.

A charge, portanto, apresenta uma relação contextual evidente para o leitor, sem a qual seu efeito de sentido se perde. Este elemento torna-se fundamental para a sua compreensão, a ponto de demandar que os editores apresentem não só a charge, mas a notícia ou o contexto que a acompanhou, como foi apontado, pois uma coletânea, geralmente, é organizada em coletânea tempos depois da publicação original da charge nos jornais, e os acontecimentos da época podem ser desconhecidos ou terem sido esquecidos pelo leitor do álbum. O que separa a charge do cartum, então, é apenas uma questão de referência ao tema retratado.

Uma definição interessante é feita por Carlos Alberto Rabaça e Gustavo Barbosa (1987), em seu *Dicionário de Comunicação*, em que o verbete “charge” é definido como um tipo de cartum:

Charge: Cartum cujo objetivo é a crítica humorística imediata de um fato ou acontecimento específico, em geral de natureza política. O conhecimento prévio, por parte do leitor, do assunto de uma charge é, quase sempre, fator essencial para sua compreensão. Uma boa charge, portanto, deve procurar um assunto momentoso [...]. A mensagem contida numa charge é eminentemente interpretativa e crítica, e, pelo seu poder de síntese, pode ter às vezes o peso de um **editorial**. [...] A charge usa, quase sempre, os elementos da **caricatura** na sua primeira acepção, coisa que nunca acontece com o cartum, onde os **bonecos** representam um tipo de ser humano e não uma pessoa específica (Rabaça; Barbosa, 1987, p. 126. Grifos dos autores).

Para os autores, a charge seria uma espécie de cartum que lida diretamente com um acontecimento específico e, por isso, exige do leitor um conhecimento prévio daquele acontecimento. A maior distinção parece estar no fato de que a charge se utiliza dos “elementos da caricatura” para representar uma figura real, enquanto o cartum objetiva apenas a representação de um tipo. Embora não façam uma explicação sobre o que seriam esses elementos, no verbete “caricatura” Rabaça e Barbosa (1987, p. 106) afirmam que se trata de uma “representação da fisionomia humana como características grotescas, cômicas ou humorísticas”, e que se expande a partir do humano para outras figuras. Novamente quanto à charge, outro aspecto interessante da definição é a ligação que os autores fazem da charge com o momento, isto é, o tempo em que é produzida. Para que seja eficaz, sua mensagem deve se referir a um assunto que seja contemporâneo aos leitores. Isso reitera o que já havíamos abordado sobre a charge e o cartum.

Há, ainda, uma simplificação por parte dos autores, que é perceptível a partir da consulta feita aos verbetes “caricatura”, “cartum” e “charge”, em que a “caricatura”, por ser entendida como uma prática que “vem de épocas imemoriais” (Rabaça; Barbosa, 1987, p. 108), seria a mais antiga e que, portanto, a charge, o cartum, o desenho de humor, a tira e a história em quadrinhos seriam suas subdivisões. No verbete “cartum” há outra confusão: é dito que cartum é uma “[n]arrativa humorística, expressa através da caricatura” (Rabaça; Barbosa, 1987, p. 114), e que a charge e a tira cômica podem ser consideradas como subdivisões do cartum (Rabaça; Barbosa, 1987). Não fica claro se a caricatura é, para os autores, um gênero, uma técnica de desenho ou forma de expressão, uma vez que os conceitos se confundem na descrição dos verbetes. Um cartunista pode utilizar técnicas de desenho realista ou mesmo colagens e montagens digitais para compor um cartum ou charge, o que questiona a validade dessa forma de subdivisão. Apesar desses tropeços, os autores trazem algumas explicações históricas sobre os usos e a presença desses textos na imprensa, que não nos cabe explorar aqui, mas apontamos como um fator de curiosidade aos leitores interessados. Dito isso, é preciso ressaltar que os verbetes são muito competentes em descrever as particularidades do cartum ou da charge, mas algumas imprecisões ficam em evidência quando os textos são

postos em comparação. Isso nos mostra como definir nunca é simples, mesmo para um dicionário técnico.

O fato de a charge ser distinguida pela sua referência direta a um acontecimento do noticiário funciona como uma diferenciação eficaz quando comparada ao cartum, mas talvez não seja eficiente como o único elemento definidor. Qualquer texto poderia ter como referência direta um fato do noticiário e não seria uma charge apenas por isso. Logicamente, essa distinção temática deve ser considerada dentro do grande rótulo que é histórias em quadrinhos, mas, mesmo assim, ainda há outros elementos que a definem melhor do que simplesmente a ideia de que a charge trata diretamente de algo do noticiário.

Vejamos a tira abaixo (Figura 16), da série *Armandinho*, de Alexandre Beck:

Figura 16. *Armandinho*, de Alexandre Beck



Fonte: Página “Armandinho” no Facebook²⁵.

A tira, publicada no dia 24 de agosto de 2020, na página do *Facebook* do artista, reproduz a pergunta de um repórter do jornal *O Globo*, direcionada ao então presidente do Brasil, Jair Bolsonaro, que o respondeu de forma irritada, ameaçando-o ao dizer ter vontade de agredi-lo²⁶. A atitude antidemocrática do presidente gerou comoção, levando as pessoas a compartilharem em massa a mesma pergunta nas redes sociais, inclusive diversos artistas, através de suas obras, como fez Alexandre Beck, em sua série *Armandinho*. Trata-se de uma referência direta a um acontecimento do noticiário e isso não a torna uma charge,

²⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/tirasarmandinho/photos/rpp.488356901209621/3552663844778896>. Acesso em: 15 de fev. 2024.

²⁶ Fonte: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2020/08/23/questionado-sobre-cheque-de-queiroz-a-michelle-bolsonaro-diz-a-jornalistas-minha-vontade-e-encher-tua-boca-de-porrada.ghtml>.

pois a obra é produzida e publicada como uma tira, uma vez que a própria descrição da página do artista no *Facebook* define *Armandinho* como uma série de tiras.

As tiras de *Armandinho* estão relacionadas às populares tiras protagonizadas por crianças, também conhecidas como *kidstrips*. Na mesma linha de *Calvin e Haroldo* ou de *Mafalda*, para citar alguns, tais obras representam a criança como uma espécie de “avatar” da verdade, cuja visão de mundo, protegida pela inocência sábia da infância, é exposta em situações e em comentários sobre a vida e diversos assuntos, de modo a desvelar o mundo dos adultos como algo quase sempre incoerente, cínico ou sem sentido – aspecto que já investigamos em outro trabalho (Duarte, 2018). Desse ponto de vista, Calvin, por exemplo, acha absurdo ter que viver uma vida de regras e Mafalda está sempre questionando as fragilidades de nossas instituições. O personagem Armandinho segue o mesmo caminho, fazendo perguntas incômodas aos adultos e ponderando sobre questões políticas e sociais, e a abordagem da tira representada na figura 16 não está tão distante do viés crítico da série, distinguindo-se apenas pela relação direta a um acontecimento factual.

Diante disso, se aplicarmos o conceito de charge de forma rígida, poderíamos dizer que a tira em questão se encaixa perfeitamente – trata-se de um texto que comenta, de forma específica, um fato noticiado. No entanto, sua intenção comunicativa está circunscrita a alguns elementos comuns da tira seriada: correspondência a um gênero específico dos quadrinhos (*kidstrips*), divisão em quadros, formato retangular. A definição da charge pelo caráter referencial aponta algo central do gênero, mas acaba dependente de outros elementos de distinção, que se revelam pelo contraste, como ocorre no caso da tira de Alexandre Beck: a tira se apresenta de/em uma forma diferente.

Discutimos nessa seção algumas definições de charge e de cartum, a fim de diferenciá-los um do outro, mas principalmente para começarmos a entender o que é a tira. O cartum pode ser um comentário ou reflexão sobre o comportamento humano, a vida em sociedade, uma determinada prática, ou forma de costumes, que se dá através do humor gráfico, do trocadilho visual, da exploração imagética, pelo desenho ou por outros recursos visuais, com o uso de ambiguidades, de metáforas, de duplo sentidos, da estranheza etc. A charge,

por sua vez, pode se utilizar de todas essas técnicas, mas acrescenta o elemento referencial direto, em que uma figura pública ou um fato específico está em evidência, a fim de se fazer um comentário, uma crítica, uma sátira, uma piada ou uma reflexão sobre o ocorrido. Apesar de compartilhar recursos semelhantes, e, em alguns casos, terem objetivos comuns às charges e aos cartuns, as tiras possuem características próprias. Na subseção seguinte, abordaremos algumas definições existentes da tira.

2.2.2 O formato distintivo da tira

Discutidas algumas diferenças fundamentais das charges e dos cartuns, gêneros próximos das tiras e, por vezes, confundidos entre si não só pelos leitores como também por pesquisadores e, por que não, pelos próprios artistas, buscamos agora apresentar algumas definições de tira, unindo os pontos em comum entre alguns autores e refletindo sobre suas especificidades e limitações.

Como já apresentado no primeiro capítulo, trabalhar com definições no campo dos estudos sobre quadrinhos tem sido um esforço problemático, e muito se discute sobre a necessidade de se encontrar uma definição que seja capaz de lidar com as possibilidades que a linguagem dos quadrinhos oferece. Como apresentamos no início do capítulo, a partir de Ducrot e Todorov (2001), a poética pode ser entendida como o esforço de se estabelecer categorias que reúnam as semelhanças e as diferenças das obras, sem que se perca de vista o caráter virtual de tal empenho. Nesse sentido, as obras individuais desafiam constantemente os empreendimentos de categorização, isto é, as obras reais desafiam as obras virtuais, concebidas por uma ideia de Poética.

A poética de uma obra refere-se, também, ao estudo de seus métodos de composição, pois, como afirma Meschonnic (1983, p. 31), a poética “[...] é o pensamento das formas numa obra”, o que implica compreender como essas formas se articulam para que a obra venha a ser. O estudo de uma poética, portanto, está intimamente ligado a como as formas se manifestam. As formas, por sua vez, podem corresponder “aos recursos expressivos pré-existentes ao escritor, dos quais lança mão para manifestar suas intuições” (Moisés, 2010, p. 234) ou podem “emergir do próprio conteúdo, inerente à matéria que se exprime”

(Moisés, 2010, p. 234). Pensar uma poética para as obras é, também, dentre muitas coisas, uma tentativa de compreender as suas formas.

Sobre o tema da forma, Eco (1991), ao delimitar os conceitos que serão trabalhados em *A Obra Aberta*, considera como uma das acepções de obra ser a “forma”, que é, em suas palavras, “um todo orgânico que nasce da fusão de diversos níveis de experiência anterior” (p. 28, 1991), essas experiências envolvem ideias, emoções, atos de invenções, temas, argumentos etc. Considera, ainda, que “[u]ma forma é uma obra realizada, ponto de chegada de uma produção e ponto de partida de uma consumação que – articulando-se – volta a dar vida, sempre e de novo, à forma inicial, através de perspectivas diversas” (p. 28, 1991). Como sinônimo de forma, Eco (1991) trata, também, sobre a estrutura, mas esta enfatiza o sistema de relações entre os diversos níveis da obra (sintáticos, semânticos, físico, emotivo, estruturas, recepções etc.). Tal explicação importa para o autor pois define a forma como um sistema de relações coexistem para a concepção da obra, pois ao reduzi-la desta maneira é que se coloca em foco a generalidade, “justamente para mostrar no objeto isolado a presença de uma ‘estrutura’ que o aparenta com outros objetos” (Eco, p. 29, 1991). Nesse sentido, o teórico afirma que uma obra em particular é exposta em seu “esqueleto” estrutural para encontrar como ele se assemelha a outros, semelhança esta que é evidenciada por uma noção de modelo (Eco, 1991). Eco trata especificamente sobre um modelo que descreve um grupo de obras inseridas numa relação frutiva com seus receptores para delimitar o escopo do que chama de estrutura de uma obra aberta.

Essa noção de obra, forma e estrutura, e o método de análise para pensar a poética dessas obras é o caminho que perseguimos para fazer as análises presentes nesse trabalho, considerando, também, a formulação que Eco (1991) faz em *Obra Aberta*, que é pensar as poéticas como programas de operação empregados na formação ou estruturação de uma obra, entendidos de forma explícita ou implícita pelo artista, de modo que o juízo crítico se incumbirá de avaliar as disparidades entre projeto inicial e o resultado. Desse modo, iremos observar como a forma da tira evidencia sua poética particular na construção de seu mundo narrativo-ficcional observando o que as obras analisadas apresentam em comum.

No artigo “Defining Comics?”, de Aaron Meskin (2007), pesquisador estadunidense da Universidade de Georgia, é possível perceber a latente dificuldade dos *comics studies* em lidar com uma definição que não caia na armadilha do essencialismo da linguagem, como, por exemplo, a afirmação de que a presença dos balões de fala definiria os quadrinhos, ou a predominância do desenho sobre o texto, ou a sequência de imagens. Quando observamos a vasta maioria das obras, artistas sempre encontram um meio de desafiar tais noções. De mesmo modo, a tira não escapa disso: as tentativas de definições, vez ou outra, recaem no citado essencialismo problemático.

Uma das definições seminais sobre a tira foi a do historiador britânico David Kunzle (1973), que se dedicou a investigar as origens da arte da tira desde o século XV. Na introdução de *The early comic strip*, Kunzle (1973) discute sobre a questão da definição da tira e faz um apontamento significativo: a tira cômica, pela sua proeminência, acabou sendo entendida como sinônimo de toda tira. As várias nomenclaturas para a tira em inglês, segundo o autor, sempre sugerem que o aspecto cômico é um conceito inseparável da tira (*comic strip*, *comic*, *comic book*, *strip cartoon*, *the funnies*), o que não ocorre necessariamente em outros lugares do mundo (*banda desenhada* em alguns países da Europa, por exemplo, o que também pode ser um sinônimo para histórias em quadrinhos em geral). A partir desse apontamento, Kunzle (1973) usa “comic strip” não apenas se referindo ao gênero tira cômica, ou tira de humor, mas a tiras em geral. Isso demonstra a preponderância simbólica da tira cômica sobre os outros gêneros da tira, a ponto de se tornar uma espécie de metonímia para o formato no contexto cultural de países de língua inglesa. Kunzle (1973) apresenta, em seguida, sua proposta sobre que requisitos uma tira deveria atender:

[...] Proponho uma definição segundo a qual uma "história em quadrinhos", de qualquer período ou país, deve cumprir as seguintes condições: 1) Deve haver uma sequência de imagens distintas; 2) Deve haver predominância da imagem sobre o texto; 3) O meio no qual a tira aparece — e para o qual é originalmente destinada — deve ser reproduzível, ou seja, em formato impresso, um meio de comunicação de massa; 4) A sequência deve contar uma história que seja ao mesmo tempo moral e atual (Kunzle, 1973, p. 2. Tradução nossa²⁷).

²⁷ I would propose a definition in which a “comic strip” of any period, in any country, fulfills the following conditions: 1). There must be a sequence of separate images; 2). There must be a

A primeira característica pretende diferenciar a tira do cartum de forma objetiva, ignorando completamente as tiras de um quadro só. A segunda dá primazia à imagem e nos faz dialogar com o que Beaty (2012), décadas depois, em *Comics vs. Art*, defendeu, quanto ao fato de as histórias em quadrinhos fazerem parte da tradição das artes visuais, embora isso tenha sido historicamente negado. A terceira característica diz mais sobre o que a história em quadrinhos representa na história da mídia do que necessariamente algo sobre os quadrinhos, que é a ideia de que os quadrinhos não existiriam sem a imprensa, principalmente sob a perspectiva da indústria das HQs. Hoje, tal característica como algo definidor não faz muito sentido sem o devido enfoque; como exemplo, podemos citar o fato de as HQs terem sido inseridas nas metodologias de ensino e assimiladas pelas teorias dos gêneros textuais. Como exemplo, uma tira produzida por um aluno do ensino fundamental como parte de um exercício de escrita continua sendo uma tira, mesmo que não tenha sido publicada em um jornal, diferente de uma notícia, cujo meio de publicação é parte de seu objetivo final. De certa forma, a tira tornou-se um texto independente do meio de publicação. Além disso, o número de artistas que trabalham exclusivamente para os meios digitais atualmente também desafia a permanência de tal definição, embora o caráter de difusão para as massas esteja presente. Em um outro olhar, esse ponto enquadra a tira em um contexto de produtos que nascem e prosperam para as massas, isto é, um produto da cultura de massa e suas implicações. A quarta e última característica serve a dois propósitos: desvincular a tira do caráter exclusivamente humorístico e considerá-la como um texto, também, de forte propaganda moral.

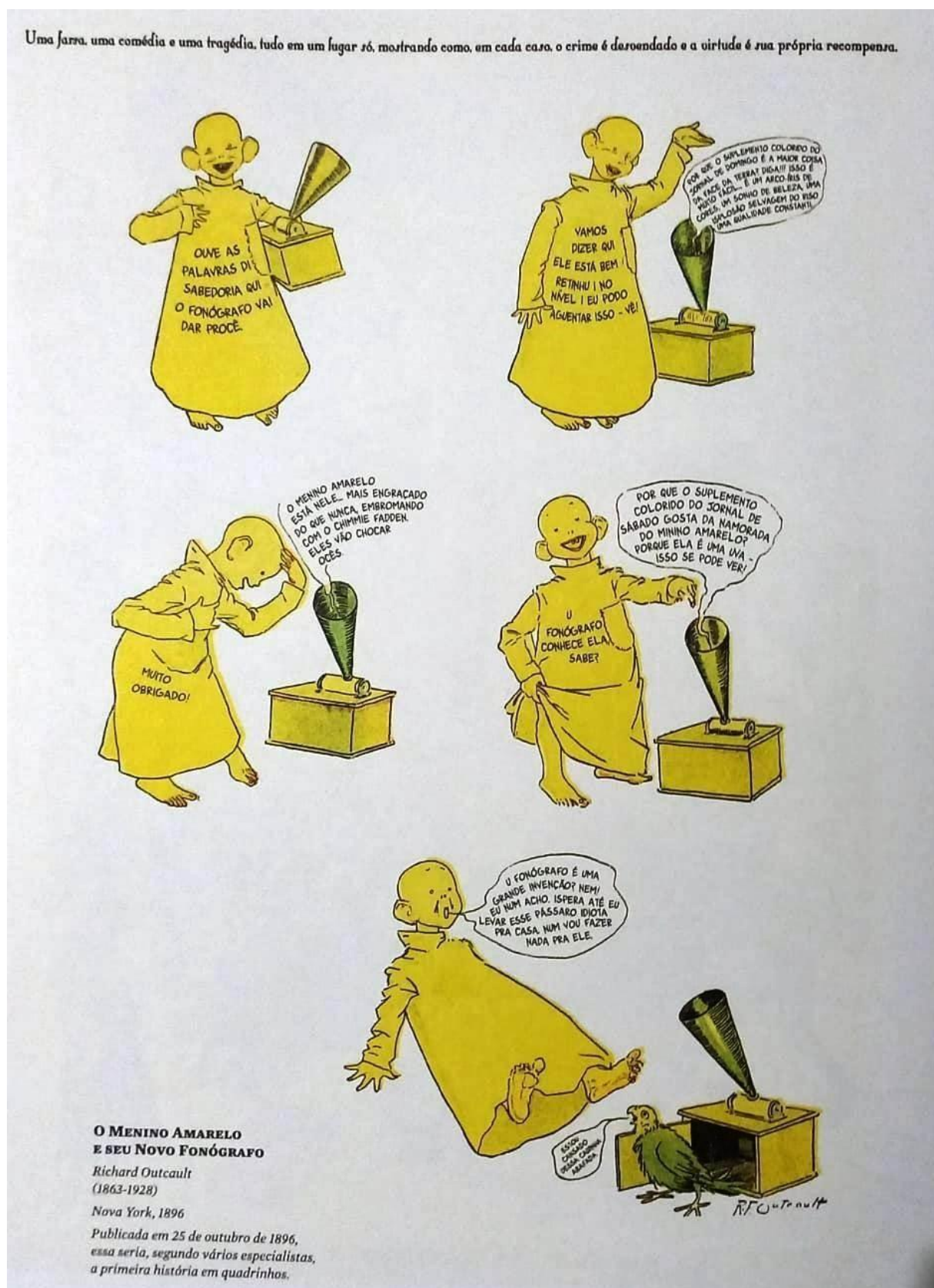
A partir dessas quatro características, Kunzle (1973) analisa uma vasta quantidade de obras, em diversas partes do continente europeu, do século XV ao século XIX, entre propagandas religiosas e textos morais, considerando-os como primeiras manifestações da tira. Sua definição, portanto, atende a uma agenda muito específica, que é capaz de lidar com essas manifestações, mas é limitada no que tange às obras de nosso tempo. No entanto, destacamos que é um trabalho historiográfico minucioso que diz respeito não só à evolução dos

preponderance of image over text; 2). The medium in which the strip appears and for which it is originally intended must be reproductive, that is, in printed form, a mass medium; 4). The sequence must tell a story which is both moral and topical (Kunzle, 1973, p. 2).

métodos dos quadrinhos, mas sobre a compreensão de uma forma de expressão artística que floresceu com as possibilidades revolucionárias da imprensa e, consequentemente, alterou a história das artes visuais.

No contexto estadunidense, é conhecida a ideia advogada por alguns críticos de que as histórias em quadrinhos são uma arte essencialmente originária dos Estados Unidos – todo o empreendimento de defender o mito de a origem dos quadrinhos ser a publicação *Yellow Kid*, de Richard Outcault, por ter introduzido o balão de fala, como se as histórias em quadrinhos fossem definidas apenas por esse recurso, está pautado nisso (Rodrigues, 2021). Robert C. Harvey (1998), por exemplo, tem um livro inteiro dedicado à evolução das tiras, intitulado *Children of the Yellow Kid* (destaque para o uso do termo “*children*”, que pode ser traduzido como “filhos” ou como “crianças”), localizando, então, a criação de Outcault (Figura 17) como o início de todo o legado das tiras. Harvey (1998) reconhece que *Yellow Kid* não foi a primeira tira a inventar qualquer um de seus procedimentos, mas defende que foi a primeira apresentar grande apelo às massas – apelo esse que se desenvolveu em um fenômeno extremamente bem-sucedido de merchandising.

Figura 17. *The Yellow Kid* e a “invenção” do balão de fala, segundo alguns especialistas



Fonte: Campos, 2015, p. 300.

Algumas tentativas de conceituação da tira incorporam esse mito à própria definição, como ocorre ao crítico e pesquisador da história dos quadrinhos Richard Marschall (1989), na introdução de seu livro *America's Great Comic-Strip Artists* (aqui também, "*comic-strip*" é usado como sinônimo de tira) em que afirma ser a tira, assim como o jazz, uma forma de arte unicamente norte-americana. Segundo Márcio dos Santos Rodrigues (2021), esse tipo de apego à busca pelas origens tende a ser pouco científico, tornando-se mitológico, em que se atribui uma visão do presente a procedimentos do passado, desconsiderando funções sociais e contextos históricos, "em uma busca de elementos do passado ou 'resgate' do passado para legitimar certos posicionamentos e lugares simbólicos no presente" (Rodrigues, 2021, p. 39). Não é por acaso que o primeiro capítulo do livro de Marschall (1989) – cuja pretensão é ser uma coletânea crítica sobre a obra de grandes artistas da história das tiras – seja sobre Richard Outcault. Nesse sentido, Richard Outcault, com seu *Yellow Kid*, e posteriormente com *Buster Brown*, seria o grande pioneiro da história das tiras. Em sua introdução, após a constatação de que as tiras seriam uma forma de arte norte-americana, Marschall (1989), define a tira a partir de algumas características que são, para ele, irreduzíveis:

[...] uma sucessão de quadros (em contraste com o desenho de um único quadro); uma história que é contada (não uma vinheta ilustrada); uma linguagem escrita em "balões" de diálogos (exceto em tiras pantomímicas) e colocada dentro do quadro de imagem, servindo de alguma forma a uma função visual e narrativa; apresentação através de meios de comunicação de massa; e um novo e distintivo vocabulário (Marschall, 1989, p. 9. Tradução nossa²⁸).

A definição de Marschall (1989) parece ter sido influenciada pela de Kunzle (1973), como se fosse uma espécie de atualização desta para lidar com obras mais contemporâneas. Além disso, intenta ser mais precisa e oferece alguns pontos interessantes sobre as singularidades de uma tira, como elementos de linguagem e layout. No entanto, suas delimitações também apresentam problemas quando pensamos em uma série de obras que, se

²⁸ "[...] a succession of panels (in contrast to the single panel cartoon); a story that is told (not a vignette illustrated); a written language enclosed in dialogue 'balloons' (except in pantomime strips) and placed within the image frame, serving somehow a visual as well as narrative function; presentation through mass media; and a distinctive new vocabulary" (Marschall, 1989, p. 9).

seguirmos à risca o que diz o autor, teriam que ser desconsideradas, mesmo sendo claramente entendidas como tiras. Em seus acertos e inadequações, a definição de Marschall (1989) reúne algumas das compreensões que entendemos ser bastante comuns sobre o que é uma tira. A primeira característica que o autor aponta é, tal como Kunzle (1973), justamente uma diferenciação entre a tira e o cartum, e se foca na ideia de que aquela seria composta por uma sucessão de quadros. Trata-se de uma avaliação quase intuitiva, em que Marschall (1989) demonstra acreditar que o leitor simplesmente sabe a diferença entre os dois. Sua exclusão de desenhos de apenas um quadro eliminaria diversas publicações de *Hagar, o Horrível*, de Dik Browne, e de *Peanuts*, de Charles Schulz, por exemplo – séries que têm sido entendidas como tiras desde sempre. Para ilustrar, as duas tiras a seguir, uma de *Gatos*, de Laerte Coutinho, e a segunda de *Hagar, o Horrível*, de Dik Browne, deveriam ser consideradas cartuns, de acordo com o seu entendimento.

Figura 18. Os Gatos, de Laerte Coutinho



Fonte: Vinhas, 2005.

Figura 19. *Hagar, o Horrível*, de Dik Browne



Fonte: Folha de S. Paulo, 2016.

Tanto a tira de Laerte Coutinho (Figura 18) quanto a de Dik Browne (Figura 19) fazem parte de séries com personagens fixos, que foram publicadas como uma continuidade de um universo ficcional próprio. Essas tiras até poderiam funcionar como cartuns, uma vez que é possível compreender o humor de forma isolada, mas, como geralmente ocorre em séries de tiras com personagens fixos em um determinado universo ficcional estabelecido, há certa continuidade. Esta continuidade não significa que, necessariamente, há um desenvolvimento dos personagens ou do enredo, de modo que exista um início, meio e fim de uma determinada história ou arco narrativo, mas há uma fidelidade de motivos, temas e situações que se repetem e que são acometidas àqueles personagens. Este tipo de recurso utilizado pelo quadrinista possibilita ao leitor que acompanha a série reconhecer os personagens e as suas temáticas, o que resulta em uma experiência mais próxima com o texto, criando acesso a outras camadas do humor construído. Isto é mais comumente visto em séries de tiras do que em cartuns, embora haja cartuns com personagens fixos e que exploram a repetição de suas temáticas.

Ao lermos o desenvolvimento do argumento de Marschall (1989), percebemos que a justificativa para elencar a presença de uma sucessão de quadros como elemento característico irredutível de uma tira está fortemente vinculada à segunda característica, que é o aspecto narrativo no sentido mais estrito da palavra, isto é, uma história será contada através de uma sucessão de quadros. Não só pode haver, como já mostramos, tiras de um quadro só, ainda há muitas outras que, mesmo compostas por vários quadros, nenhuma história está sendo contada, mas são construídas apenas a partir de humor visual, rimas visuais ou jogos de imagens. A tira presente na figura 20, por exemplo, da série *Mundinho Animal*, de Arnaldo Branco (2010), satiriza algumas profissões e não necessariamente conta uma história através da sucessão de quadros. Não há um contínuo narrativo no sentido de que uma história está sendo desenvolvida do início ao clímax, mas uma sucessão de quadros que apresentam situações distintas. De fato, cada quadro funcionaria sozinho como um cartum, mas em conjunto, explorando a variação da mesma temática, enriquece o efeito de humor da premissa de que há novas e estranhas profissões inúteis pelo mundo, e que

ninguém entende o que está acontecendo, mas elas continuam a existir – retomaremos essa análise no capítulo 4.

Figura 20. *Mundinho Animal*, de Arnaldo Branco



Fonte: Branco, 2010, p. 15.

Para entendermos melhor o conceito elaborado por Marschall (1989), devemos considerar suas proposições não de forma categórica, mas sim em relação aos elementos em oposição. Nesse sentido, a tira é uma sucessão de quadros, *não um cartum de um quadro só*; e essa sucessão de quadros está contando uma história, *e não apenas sendo uma vinheta ilustrada*. Em sua argumentação, Marschall (1989, p. 10) torna evidente que intenta diferenciar as tiras dos cartuns, pois “[as tiras] contam histórias ao invés de capturar um momento”. Para o autor, as tiras evoluíram dos cartuns, como os filmes narrativos evoluíram dos registros espontâneos (os *snapshots*), diferenciação que pode fazer algum sentido em termos de conteúdo, mas perde sua força quando consideramos que o próprio ofício de se fazer um cartum exige uma combinação de sentidos em contraste (ambiguidades, antíteses, ironias etc.) que impediria a caracterização do que se entende por espontâneo. Além disso, a

explicação do critério não justifica a escolha formal de uma sucessão de quadros no lugar de um quadro só. É perfeitamente possível contar uma história em apenas um quadro.

As limitações da definição de Marschall (1989) nos faz perceber que a tira assume um espectro muito mais amplo de possibilidades. Quando lemos essas definições, fica claro o contraste existente entre a tira e o cartum, algo que o autor perde de vista ao longo de suas explicações. A diferença não está nos quadros ou no conteúdo narrativo, mas no formato, sendo este, talvez, um dos aspectos fundamentais da tira.

O caso das obras a seguir, de André Dahmer, publicadas em sua página do *Instagram* (Figuras 21 e 22), nos mostra que, às vezes, a única distinção evidente entre um cartum e uma tira poderia ser o formato. Isso afetaria a forma como o leitor percebe essas produções? As duas comunicam a mesma mensagem, sendo a segunda uma reconfiguração da primeira através de um tratamento digital e de mudança de layout (do formato típico de cartum para o formato horizontal, mais comum da tira).

Figura 21. Desenho publicado na página do *Instagram* de André Dahmer



Fonte: Dahmer, 2020a.

Figura 22. O mesmo desenho, republicado em outro formato, na página do artista André Dahmer, no *Instagram*



Fonte: Dahmer, 2020b.

Tiras mais convencionais tendem a se organizar em três tempos, que podem se equivaler aos três quadros, como mostra o exemplo a seguir, de Caco Galhardo (Figura 23):

Figura 23. *Daiquiri*, de Caco Galhardo, na Folha de S. Paulo, 30 jan. 2019



Fonte: Folha de S. Paulo, 2019a.

Neste exemplo, o primeiro quadro serve como preparação da história, em que a situação representada é contextualizada para o leitor. O segundo é o desenvolvimento da situação posta no quadro anterior, direcionando as expectativas. No caso da tira, os personagens se preparam para navegar em alto-mar em um caiaque, configurando uma situação de alto risco. Diante da pergunta – se os mantimentos estão prontos –, espera-se que os personagens levem apenas o extremamente necessário para sobreviverem, todavia, não é o que ocorre; o desfecho inesperado se dá com a resposta do segundo personagem, ao confirmar, dizendo “A churrasqueira, o carvão e a carne!”, artigos que não são de extrema necessidade. O último quadro é, portanto, onde

o quadrinista surpreende o leitor, subvertendo expectativas, a fim de gerar o efeito de humor.

Em outras tiras, a construção do humor pode ser feita em apenas um quadro, adotando recursos que contam com a inferência do leitor para o desfecho inesperado. A tira abaixo (Figura 24), de Dik Browne, ilustra esse artifício:

Figura 24. Tira da série *Hagar*, de Dik Browne, composta por apenas um quadro



Fonte: Descomplica, 2012.

Primeiro, a lógica narrativa se pauta na ordem de leitura a que estamos acostumados, isto é, as informações são apresentadas da esquerda para a direita. Respeitando esse processo de leitura, o primeiro balão funciona como a preparação, deixando claro para o leitor o que ocorre na cena à primeira vista. O segundo balão acrescenta outra camada de sentido, apontando que há uma razão para o fato anunciado no primeiro balão, despertando no leitor a indagação. O elemento final, sobre o qual recai o contraste, exerce a mesma função de desfecho inesperado: o barco baterá na pedra e, antevendo isso, os tubarões esperam pelo naufrágio. Temos, portanto, a construção completa do ritmo de uma tira de três quadros ou mais, porém apresentada em apenas um quadro, e que depende da ordem de leitura a que o leitor está acostumado. O efeito de humor surge do absurdo e da ironia representada pelo momento narrado, criando uma antecipação. É absurdo que os tubarões esperem de forma inteligente o naufrágio, é irônico que, por causa disso, os vikings não prestem atenção ao obstáculo à frente. O exemplo citado demonstra como a tira de um quadro pode manter a estrutura rítmica semelhante àquelas compostas por mais quadros.

Há outros casos que não contam exatamente com a antecipação de um acontecimento, como no caso da tira de Hagar, mas é o retrato de uma situação humorística, como a tira a seguir:

Figura 25. Tira de André Dahmer



Fonte: Dahmer, 2020c.

A figura 25 corresponde a uma tira ou a um cartum? Ou aos dois? Dado o formato retangular, poderíamos dizer que se trata de uma tira. Pela forma como seus sentidos são construídos, é muito semelhante aos procedimentos de um cartum, que, dentre muitas maneiras, tende a representar situações que são cômicas pelo seu absurdo ou pelo momento narrativo em aberto. O contraste, no caso, é sustentado pela situação apresentada e pela fala do palestrante. A obra satiriza o caráter absurdo dos negacionistas e a sua rejeição da realidade, pois costumam negar evidências científicas e fatos, e se apegam a teorias não comprovadas. A situação humorística se dá, dessa maneira, pelo fato de o palestrante negacionista negar, inclusive, o fato mais evidente representado pela cena, que é a realização do encontro.

Figura 26. *Viver dói*, de Fabiane Langona, publicada na Folha de S. Paulo, em 15 fev. 2019



Fonte: Folha de S. Paulo, 2019b.

Da mesma forma, a tira de Fabiane Langona, na figura 26, também coloca em contraste o texto e a cena representada, através da reprodução da *hashtag* “#sextou”, muito utilizada nas redes sociais para indicar que o fim de semana chegou e é o momento para se divertir, o que, geralmente e para uma expressiva parte da sociedade, significa sair de casa. No entanto, a personagem está em seu quarto, confortável em sua cama, sem se preocupar em estar apresentável, contradizendo a ideia original que a *hashtag* utilizada provoca. Outra interpretação também é possível: a personagem aproveitou a chegada do fim de semana para fazer o que quisesse e ter um momento só para ela. É uma tira que busca construir uma situação humorística a partir das inferências do leitor sobre o contexto e as significações do momento representado.

Figura 27. *Viver dói*, de Fabiane Langona, publicada na Folha de S. Paulo, em 8 fev. 2019



Fonte: Folha de S. Paulo, 2019c.

Por sua vez, na figura 27, o procedimento da artista vai em outra direção: não há contrastes de ideias entre o texto e a imagem, também não é representada nenhuma cena que pareça diretamente engraçada, absurda ou irônica, ainda que possa ser. A personagem apenas expressa sua tomada de decisão, tratando-se de uma crítica direta à forma como os algoritmos das redes sociais direcionam produtos e serviços aos usuários. A tira se torna uma manifestação da insatisfação da própria artista, apontando para uma questão que deseja ser notada por seu público. Ao nosso ver, essa tira tem, sim, elementos de humor que são inferidos pelo leitor, como o despojamento da personagem de seu aparelho de celular, jogando-o para longe; no entanto, esse tipo de tira cômica também se aproxima do que chamamos aqui (na falta de uma designação melhor) de *tira de confissão*, em que a obra surge como um veículo para o artista expor diretamente seus desabafos, indignações, reflexões

melancólicas etc., através da fala explícita do personagem, o que pode ser, inclusive, a fonte do humor. As tiras apresentadas nas Figuras 26 e 27 compõem a série intitulada *Viver dói*, e foram publicadas na página de quadrinhos do jornal *Folha de S. Paulo*. Para além do humor, a série tem outros objetivos, que ultrapassam a ideia da piada diária, como é típico de muitas tiras de humor – trata-se de um espaço de reflexão, de questionamento, de confissão (como apontado) etc. Dessa maneira, a artista busca expor seus pensamentos, desabaços e considerações para encontrar o público em um lugar de reconhecimento e de empatia: o leitor que compartilha dos mesmos sentimentos.

Vimos como as tiras cômicas podem se utilizar de estratégias narrativas variadas para a sua composição, obedecendo, porém, o seu formato convencional retangular, o que pode influenciar no seu reconhecimento como uma tira e diferenciação do cartum. De acordo com Ramos (2017), essa configuração restrita e retangular tem a ver com uma necessidade da indústria cultural. Afirma:

Os responsáveis pelos jornais norte-americanos da época identificaram que, se a história fosse criada em um tamanho fixo, ela poderia ser levada a outros diários do país. Ganhava-se, assim, mais pelo mesmo produto.

Foi dessa maneira que se convencionou o molde horizontal da tira – ou *comic strip*, como é chamada nos Estados Unidos. A primeira experiência assim ocorreu em 1907 com Mutt, de Bud Fisher. Tornou-se algo tão rentável que gerou empresas específicas de distribuição delas, os tais *syndicates*. O modelo e os produtos foram exportados para outros países, entre eles o Brasil (Ramos, 2017a, p. 2).

Assim, o formato retangular costumava ser algo fixo pela própria limitação dos espaços em jornais, mas hoje, esse layout tem sido mais maleável, pois as possibilidades de publicação e de produção, incluindo os meios digitais, são outras (Ramos, 2017a). Nesse sentido, Ramos (2017a; 2017b) identifica pelo menos seis configurações diferentes de formato para a tira: tiras tradicionais, ou simplesmente tiras; tiras duplas, ou de dois andares; tiras triplas, ou de três andares; tiras longas; tiras adaptadas e; tiras experimentais. As três primeiras categorias, de acordo com o autor, podem ser entendidas a partir de uma analogia com os andares de um prédio, sendo cada “andar” um segmento de quadros que compõe a tira. Esses segmentos podem ser reorganizados e

“remontados” tornando uma tira tradicional em uma tira de dois andares, por exemplo (como ocorre, com muita frequência, em tiras publicadas no *instagram*, por exemplo). As tiras longas seriam aquelas que ficam no limite entre a página de quadrinhos e uma tira mais extensa, como uma página dominical, por exemplo. As tiras adaptadas são as que foram originalmente feitas em um tamanho ou formato, mas foram reorganizadas, alteradas e modificadas para atender às demandas de outra forma de publicação. Por fim, as experimentais seriam aquelas que buscam inovar em seu layout e formas de composição, e, pelo seu caráter inventivo, dificilmente se enquadrariam nas categorias anteriores.

A observação de Ramos (2017a) aponta uma mudança em curso no formato do gênero, tornando-o mais flexível às novas possibilidades de leitura. Com a expansão das mídias digitais, é possível que, futuramente, as tiras sejam cada vez mais produzidas e direcionadas para o meio digital, o que significa uma mudança profunda como elas são concebidas pelos artistas. É possível, também, que o padrão se torne a reconfiguração do layout a cada nova plataforma em que é publicada, ou, até mesmo, surja outro padrão ainda não observado. A partir disso, o que podemos considerar é que o formato ainda é um fator determinante, embora possa surgir experimentações a partir do que já se conhece. Todavia, para além de todas essas configurações, permanece, ainda, a constatação de que a tira é necessariamente um texto curto, e sua forma trabalha para o aspecto sintético de sua narrativa.

Sobre a questão da forma, Ramos (2017b) constata a dificuldade de haver uma definição precisa, pois é um texto que apresenta alterações de forma a depender do suporte utilizado para sua veiculação. As possibilidades de experimentações com a linguagem dos quadrinhos têm feito com que muitos artistas criem obras que fujam do formato retangular, que até então era fixo nos jornais. Ao elaborar sobre a tira enquanto formato, diz Ramos (2017b, p. 31):

Pode-se dizer que a tira é um formato utilizado para veiculação de histórias em quadrinhos em suportes e mídias impressos e digitais. Esse molde pode ser apresentado de variadas maneiras: no tradicional, o mais comum, composto de uma faixa retangular horizontal ou vertical; no equivalente a duas, três ou mais tiras; quadrados; adaptado. O número de quadrinhos também é variável: a história pode ser condensada

em um quadro só ou então ser narrada em várias cenas, de forma mais longa. Pode ser acompanhada ou não de elementos paratextuais (como título, nome do autor etc.).

As condições contextuais de uso e de circulação, bem como a rotulação utilizada para se referir àquela produção, constituem elementos importantes para uma identificação mais precisa do que seja, de fato, uma tira e não podem ser ignorados nesse processo.

Dois aspectos se destacam na citação de Ramos (2017b): o primeiro é que ele reconhece a tira como um formato para veiculação de HQs, tornando essa característica algo relevante ao pensarmos sua distinção entre as outras formas que estão incluídas dentro do *grande guarda-chuva* que já apontamos que entendemos como histórias em quadrinhos. Devemos considerar que, mesmo que este formato esteja em transformação e seja maleável atualmente, como foi apontado, este ainda é um fator relevante. O segundo aspecto é que as condições contextuais têm uma grande influência quanto ao texto ser identificado como uma tira ou não. Para exemplificar, se a tira de Angeli, que apresentamos a seguir, na figura 28, não tivesse sido publicada nas páginas de quadrinhos da *Folha de S. Paulo*, junto a outras tiras, seria menos provável identificá-la como uma tira e, talvez, a consideraríamos uma peça de arte visual, uma “vinheta desenhada”, visto que não corresponde a uma tira cômica, mas a outro gênero menos familiar ao público, que são as tiras livres (Ramos, 2017b), em que uma das características marcantes é a experimentação estético-narrativa.

Figura 28. Tira de Angeli



Fonte: Folha de S. Paulo, 2013.

Ao tratar sobre o gênero tira cômica, Ramos (2010) nos fornece pistas sobre algumas particularidades da tira em geral. Diz que, além de ser atrelada à temática do humor, trata-se de “um texto curto (dada a restrição do formato retangular, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos, com presença de personagens fixos ou não, que cria uma narrativa com desfecho inesperado no

final” (Ramos 2010, p. 24). Essa definição, mesmo que seja sobre um gênero específico das tiras, nos mostra uma saída para corrigir o aspecto normativo de propostas como as de Marschall (1989), pois permite maior flexibilidade sobre certos elementos formais para lidar com as inúmeras configurações de tiras possíveis.

A partir das leituras das observações de Ramos sobre a tira enquanto formato (2017b) e sobre a definição do gênero tira cômica (2010), extraímos três elementos básicos que podem ser considerados sobre a *forma* da tira: a) constitui-se pela brevidade narrativa, ou seja, é um texto curto; b) apresenta-se em um formato restritivo, que deve atender ao elemento anterior, e; c) demonstra flexibilidade, visto que pode haver um ou mais quadros, personagens fixos ou não etc. (mas sem desconstituir os elementos supracitados).

Como apontamos no início deste capítulo, a pesquisa de Ramos, de modo geral, é a nossa base principal para pensarmos uma definição de tira que contemple nossa perspectiva e acreditamos que sua concepção, principalmente no que diz respeito ao formato, responde aos principais problemas que algumas das definições mais comuns provocam. Nesse sentido, e como já sinalizado, a tira corresponde a um processo poético singular entre os outros gêneros das histórias em quadrinhos. O que gostaríamos de acrescentar, em termos de definição, é que a eficácia narrativa depende profundamente do elemento sintético que o formato favorece. Uma tira depende de estratégias narrativas que são construídas a partir de sua brevidade e de sua síntese, elementos que surgem pela sua própria limitação espacial.

Assim sendo, para o que nos propomos aqui, definimos a tira como um formato específico de história em quadrinhos, que é restritivo (devido ao seu tamanho comparado à HQs longas de várias páginas), marcado pela brevidade e pela síntese de sua narrativa. Geralmente tem como padrão a configuração retangular, que pode sofrer alterações a depender da proposta da obra e/ou de contextos adjacentes. Entre as tiras, há muitos gêneros diferentes, como tiras de aventura, tiras cômicas, tiras cômicas seriadas, tiras autobiográficas, tiras livres etc. Nesse sentido, queremos refletir, então, sobre uma poética não de um gênero específico, mas da tira enquanto formato. Nesse sentido, ela apresenta parâmetros particulares entre as histórias em quadrinhos; podemos dizer, até,

que são efeitos produzidos pelas características específicas que o formato impõe (a brevidade como o exemplo mais óbvio). Nos próximos capítulos desenvolveremos sobre essas características que se relacionam entre si, e como elas influenciam na construção do mundo ficcional da tira.

3. AS REGRAS DO JOGO

No dia 2 de outubro de 1950, sentadas na calçada, duas crianças de cabeça redonda conversam. A garota de laço no cabelo escuta atentamente seu colega dizer: “Ora, lá vem o bom e velho Charlie Brown!”, se referindo a uma terceira figura ao fundo, que se aproxima, andando sem maiores preocupações. O garoto que fala se chama Shermy, algo que o leitor ficaria sabendo alguns dias depois. Enquanto a terceira criança de cabeça redonda se aproxima e passa pela rua, Shermy continua a dizer que aquele era “O bom e velho Charlie Brown, sim, senhor!”, “O bom e velho Charlie Brown...”, e finaliza: “Como eu odeio ele!”. A cena descrita acontece na primeira tira da série *Peanuts* (Figura 29), do quadrinista Charles Schulz, cuja imaginação engendrou figuras como Snoopy, o beagle que acreditava ser o ás voador da primeira guerra mundial; Linus van Pelt, o garoto que esperava ansiosamente pela chegada da grande abóbora e; Charlie Brown, cabeça de tijolo (como dizia sua amiga e rival Lucy), tímido e inseguro, incapaz de conseguir chutar uma bola ou empinar uma pipa. Shermy, por sua vez, não demoraria a ser esquecido, relegado ao limbo dos personagens que não vingaram, e Charlie Brown, introduzido como aquele de quem não se gosta, rapidamente alcançaria o protagonismo.

Figura 29. Primeira tira publicada de *Peanuts*, em outubro de 1950



Fonte: Schulz, 2014a. p. 1.

Assim como muitas séries em seus primeiros anos, *Peanuts* passou por um período de adaptação. As crianças ficaram um pouco maiores, e as brincadeiras infantis cheias de travessuras deram lugar às observações argutas e intimistas de Charlie Brown. Foi como se Nancy (Figura 30), a pequena e perspicaz protagonista das tiras de Ernie Bushmiller, fizesse um curso rápido de psicanálise e nunca mais conseguisse ver o mundo de outra forma. Se Nancy era capaz de inverter a perspectiva do mundo adulto com inteligência e surpresa,

Charlie Brown voltava essa perspectiva completamente para o mundo de dentro. Agora, as crianças representadas em tiras poderiam ser mais do que um espírito de travessura e desordem das nossas lógicas, mas alquimistas de uma revelação.

Figura 30. *Nancy*, de Ernie Bushmiller, começou a ser publicada em 1938



Fonte: goComics, 2015²⁹.

Charlie Brown surgiu como uma criança típica, pregando peças nas meninas e fazendo o que crianças fazem, mas não demorou a se tornar o representante de todos que se sentiam fracassados e mal-amados pelo mundo. Sua personalidade autodepreciativa forjou o tom da série e deu lugar a diálogos mais reflexivos e intimistas, sem perder de vista o humor e a graça. Mesmo que se sentisse assim, ser Charlie Brown não significava exatamente ser solitário, pois ele estava sempre acompanhado de amigos únicos, com seus traços de personalidade bem marcados e frequentemente prontos para fazer um comentário bastante peculiar sobre as dificuldades da vida. Medo de fracassar, de não ser aceito, de ter sucesso e de não conseguir manter expectativas, entre uma série de outras experiências humanas eram rerepresentadas através da infância de uma criança que não é, exatamente, uma criança de fato. Em outras palavras, Charlie Brown é uma lente amplificadora. Por ele, experiências triviais são ressignificadas em outra espécie de verdade, uma verdade pelas lentes de uma infância imaginada. Esse tipo de arranjo compõe os sentidos de diversas obras que se utilizam da criança como protagonista. Dessa forma, o humor não se torna sua única faceta, embora fundamental para a construção de sua mensagem. Não que seja necessário buscar o que está além do humor para ver

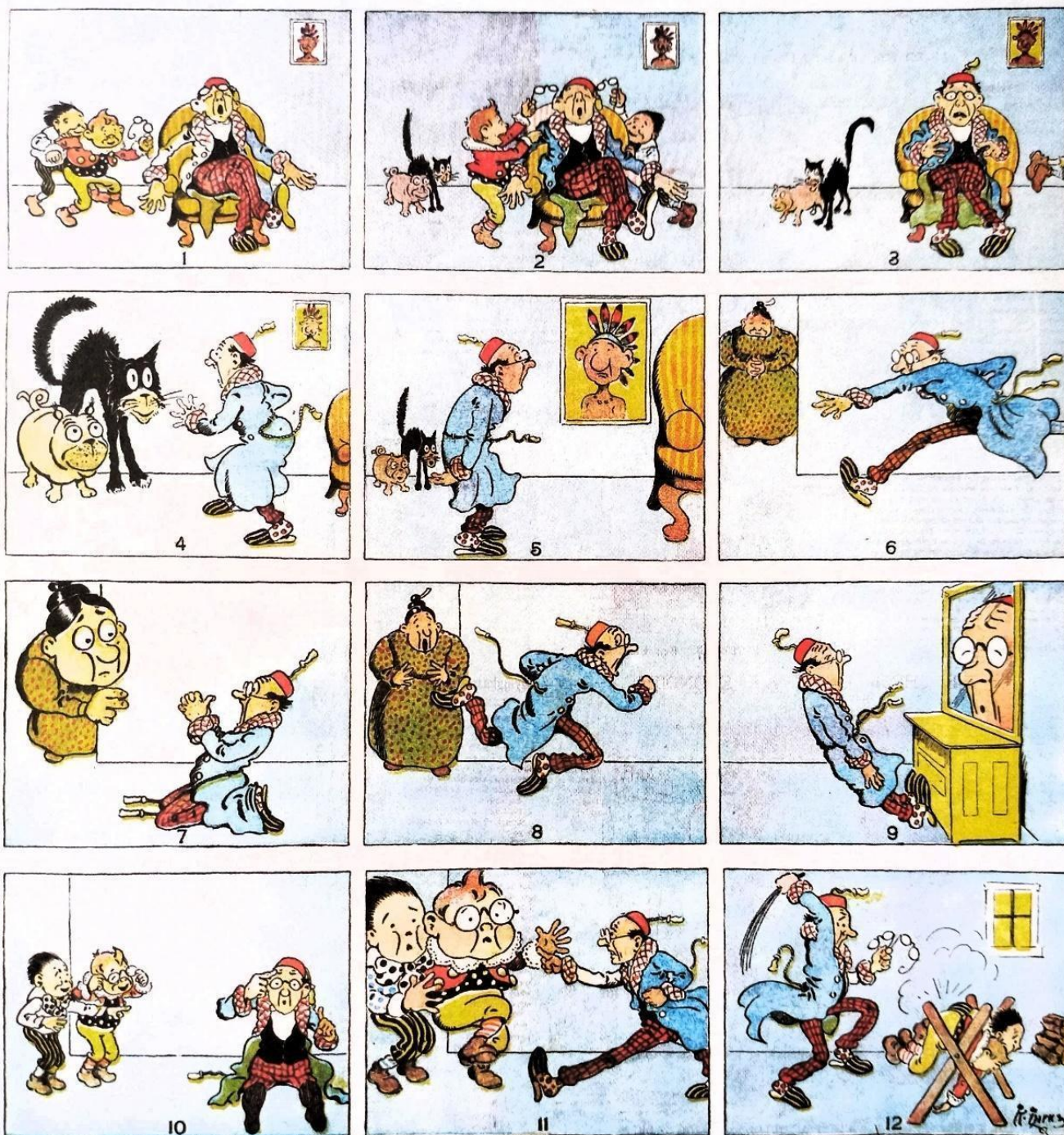
²⁹ Quadro 1: "... E agora o Show de Perguntas" / Quadro 2: "Se você adivinhar o que há neste chapéu..." / Quadro 3: "... Eu te darei cinquenta dólares". Tradução nossa.

o que é “sério” – e, por isso, importante –, mas, em certos casos, o humor é instrumento de um aparato mais complexo de significações. Ele está lá, acessível, e qualquer leitor pode encontrá-lo, e, através dele, associada está uma série de outros procedimentos que o fazem tão eficaz, assim como esses instrumentos são dependentes desse humor.

Em trabalhos anteriores (Duarte, 2018a; 2018b; 2022), investigamos a representação da infância em tiras protagonizadas por crianças, como *Peanuts* e *Calvin e Haroldo*, e como elas correspondem a uma ideia do infante como uma força do caos (através das constantes travessuras) ou como uma porta para o mundo onírico (pela imaginação e a fantasia). Essas representações não se encerram no universo dos quadrinhos, sendo muito comuns em diversos outros produtos culturais. A criança, por vezes, é apresentada como incontrolável, desafiadora, sem limites, uma criatura que deve ser domesticada. Nas HQs e nos cartuns da virada do século XIX para o XX, como *Os Sobrinhos do Capitão* e *Yellow Kid* (Figuras 31 e 32, respectivamente), por exemplo, a criança era não só um espírito de desordem, mas a própria encarnação de uma sociedade industrial em profunda transformação, cuja população recém-chegada à cidade grande precisava ser policiada e controlada.

As representações mais comuns da aversão a esse controle eram baseadas na figura da criança, o espírito livre, e do vagabundo, o marginal, tipos cujos maiores exemplos estão no clássico cinematográfico de Charlie Chaplin, *The Kid*, de 1921. Em contrapartida a esse controle moral, quando a desobediência, voluntária ou não, era impossível, o devaneio e o sonho eram a resposta. Nessa linha, seguem as aventuras de *Little Nemo* (Figura 33), de Winsor McCay, em que Nemo, de pijamas, viajava pelo mundo dos sonhos e, ao final de cada tira, acordava no último quadro. A infância como a porta de entrada para o mundo da fantasia e do sonho é, como já mencionamos, outra vertente de representação muito comum quando se tem a criança como protagonista. Ela é vista como uma fonte pura e genuína de imaginação sem limites, capaz de transitar entre o mundo do real e do fantástico sem grandes distinções. Há um número considerável de produtos artísticos, audiovisuais, animações, literatura, quadrinhos e jogos de videogame que investem nessa proposta. De uma forma ou de outra, são narrativas herdeiras de *Alice no país das maravilhas*, de Lewis Carroll.

Figura 31. *Os Sobrinhos do Capitão trocam os óculos do vovô*, de Rudolph Dirks, Nova York, 1898



Fonte: Campos, 2015, p. 306.

Figura 33. *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay, Nova York, 1905.
Seguindo a herança de Alice no país das maravilhas, Nemo viajava para o mundo fantástico dos sonhos

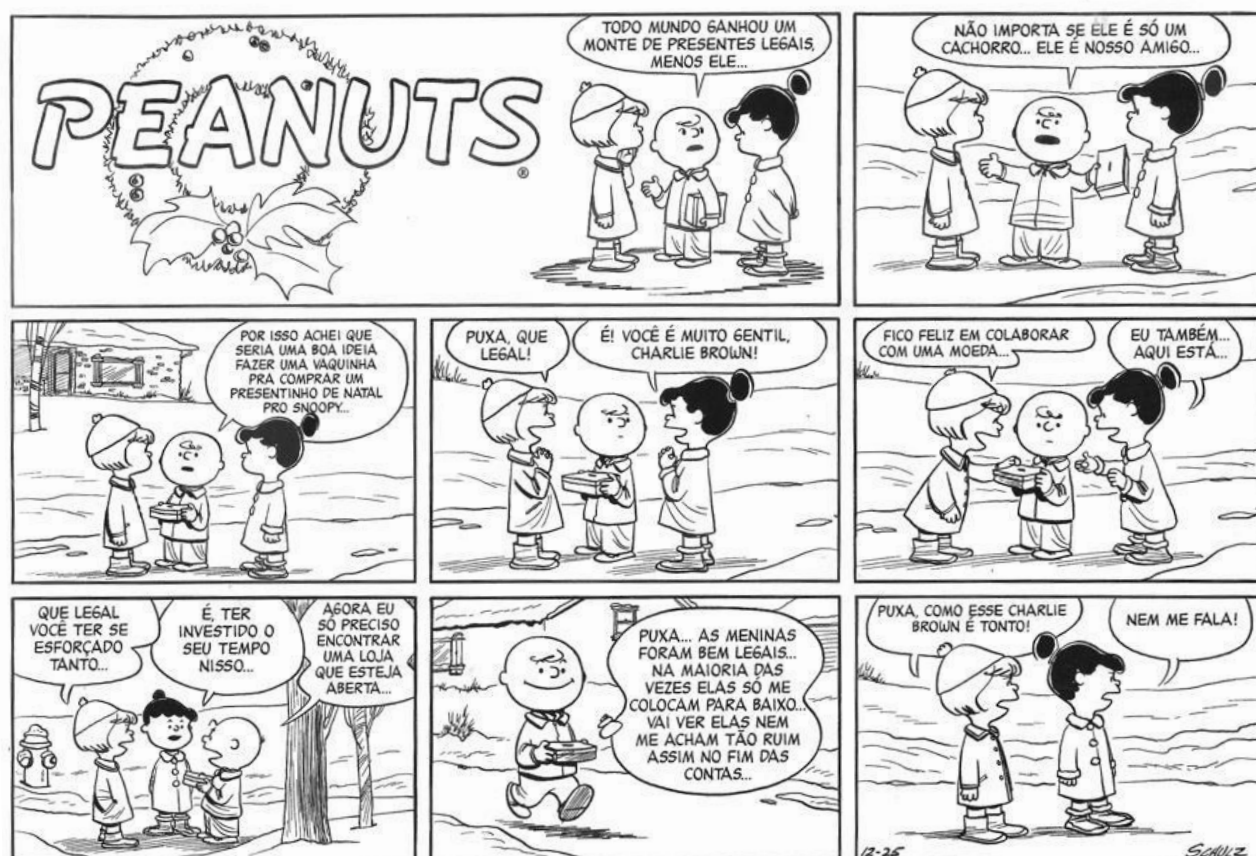


Fonte: Campos, 2015, p. 326.

Nas publicações de *Peanuts*, essas duas vertentes, da infância como o lugar da transgressão e da infância como uma passagem ao mundo onírico, se mesclam e são dissolvidas entre os demais personagens e situações. As crianças da tira vivem em um mundo praticamente sem adultos, pois eles raramente aparecem e, quando surgem, são irrealisticamente altos, a ponto de apenas um pedaço da perna ser enquadrado, como se pertencessem a uma espécie completamente diferente. Charlie Brown não é uma criança travessa, pelo contrário, se assemelha muito a um homem médio do subúrbio, que vive sua vida sem grandes expectativas – ou melhor, com grandes expectativas e poucas realizações. O resto do elenco, no entanto, vive sob outro tipo de regra. Quase todos compreendem a realidade como se fosse extremamente óbvia e cada um deles tem uma resposta para as coisas como elas são – a perplexidade, porém, pertence ao mundo de Charlie Brown. O que o personagem sofre em muitas tiras se assemelha aos momentos de confusão em que toda pessoa adulta se encontra em alguma fase da vida e, ao olhar ao seu redor, tem a sensação de que todos os outros não têm um problema ou uma dúvida sequer. O elemento de desordem e de fantasia, por sua vez, repousa na figura de Snoopy, o cão, personagem imaginativo por excelência, pois em sua própria mente se imagina como um legionário no deserto, um piloto de caça, um herói de guerra, um detetive e um escritor famoso. É Snoopy, também, que desarticula as lógicas da maioria dos personagens, através de atitudes ou de resoluções inesperadas, além de momentos de pura desobediência, em que ele simplesmente faz o que quer.

Peanuts tornou-se único no universo das tiras pois trazia um elemento psicológico de maior complexidade, principalmente na interação entre os personagens e na forma como cada um encarnava uma singularidade dentro dessa complexidade. Esses aspectos foram observados em uma leitura rápida, mas não superficial, de Umberto Eco (1970), que discutiu não só a profundidade psicológica da obra, mas sugeriu a existência de um caráter lírico inerente a tiras como as criadas por Charles Schulz.

Figura 34. *Peanuts*, de Charles Schulz, dezembro de 1955



Fonte: Schulz, 2014b, p. 155.

Estamos nos referindo ao ensaio que, aqui no Brasil, recebeu o título “O mundo de Minduim”, reunido no livro *Apocalípticos e Integrados*, de Umberto Eco (1970), que é uma coletânea de textos em que o teórico italiano discute a estética dos produtos da cultura de massas, passando pela TV, rádio, quadrinhos e romances populares. Na seção de quadrinhos, está o texto que aqui nos interessa, no qual há sua reflexão sobre a tira de Schulz, uma leitura de seus personagens e uma relação dessas composições com a própria estrutura que o formato exige. Não só esse ensaio, mas a coletânea como um todo, é vastamente explorada e revisitada, ainda hoje, por qualquer pesquisador de cultura de massa, ainda mais pelos estudiosos de quadrinhos, que, geralmente, têm os escritos do autor sobre *Supeman*, *Steve Canyon* e *Peanuts* como uma fonte básica e importante. A crítica ao ato de empregar uma análise estética minuciosa a objetos da cultura de massa é algo que o próprio Eco (1970) comenta, ainda em seu prefácio. Em síntese, o que Eco (1970) intenta é não desistir de uma atitude de leitura crítica séria apenas pela noção vaga de que

produtos da cultura de massa não mereçam tal atenção. Nossa discussão aqui, no entanto, não mira o velho debate sobre o prestígio negado ou conquistado pela mídia dos quadrinhos em geral, embora ele esteja presente em qualquer obra que, minimamente, discuta HQs, mesmo quando não há menção ao assunto, mas esse já é um tópico que acreditamos ter sido tratado de forma suficiente no primeiro capítulo deste trabalho. Sigamos, portanto, com a abordagem de Eco (1970) sobre *Peanuts*.

Eco (1970), ao dissertar sobre a sua leitura de *Peanuts*, vai além de uma observação atenta dos temas submersos nos textos de Schulz, ao demonstrar, como mencionamos, que mesmo produtos de massa são passíveis de análises formais, e que apresentam estéticas próprias, pelas quais comunicam e entram na dinâmica da cultura, influenciando sentidos e leituras de mundo. Embora a leitura de Eco (1970) esteja voltada para uma obra específica, seus apontamentos são particularidades não só da obra analisada, mas nos servem como pistas para compreendermos aspectos de composição próprios das tiras em geral. Alguns deles são especialmente eficazes para a forma como a tira constrói o seu próprio universo ficcional e estabelece seus recursos narrativos. Em sua análise, Eco (1970) deixa diversas indicações sobre tais elementos que instigam nossa curiosidade para a necessidade de um desenvolvimento sobre a tira. Embora sejam constatações um tanto quanto vagas, que servem, originalmente, ao propósito de sustentar a argumentação do autor sobre a obra de Schulz, intentamos seguir tais pistas.

Assim, faz-se necessário compreendermos qual é a leitura que Eco (1970) faz dessas obras e como ela pode abrir caminhos para nossa reflexão. Além da reflexão de Eco (1970) como o elemento central desse capítulo, complementam a análise um texto do poeta e ensaísta Sebastião Uchoa Leite (1995), sobre o procedimento de inversões estabelecidos em *Krazy Kat*, tira de George Herriman. A partir desses autores, começaremos, de fato, a rascunhar “as regras do jogo” – tomamos como empréstimo as palavras de Leite (1995) ao buscar padrões em *Krazy Kat* – da ideia de uma poética da tira, buscando estabelecer alguns parâmetros para essa poética das obras a partir de seus elementos particulares. Elementos esses, que se estabelecem na interação entre si e atingem seu sentido de ser nas estratégias narrativas potencializadas pelo

formato sintético da tira. As leituras dos autores citados – Eco (1970) e Leite (1995) – e os parâmetros que buscamos desenvolver a partir dessas leituras é o que apresentaremos a seguir.

3.1 UMBERTO ECO E O APOCALIPSE DAS MASSAS

Antes de pensarmos como o texto de Eco (1970) sobre *Peanuts* contribui para refletirmos uma poética da tira, vale discutirmos em que contexto ele surge. É quase uma espécie de descoberta, que se torna anedótica, quando o jovem pesquisador de HQs se depara com a informação de que um erudito como Umberto Eco escreveu, com algum esforço, algo sobre personagens de quadrinhos que não seja profundamente esquemático. A despeito do fato de algumas das posições e embates discutidos aqui serem amplamente conhecidos por aqueles que estão, de alguma, forma envolvidos nas reflexões sobre as dinâmicas sociais e culturais da arte, este contexto nos possibilita repensarmos os quadrinhos, aqui apontados em um lugar que não é simplesmente determinado, a priori, pelo fato de serem ou não cultura de massa. Especificamente, o ensaio “O mundo de Minduim” (Eco, 1970) muitas vezes serve ao papel de expandir um pouco as possibilidades de análise sobre um objeto que é enquadrado, quase sempre, como um texto de humor. Junto ao fato de que *Peanuts* é uma história em quadrinhos, originalmente publicada em jornais, o que, conseqüentemente, catapulta a obra para um tratamento crítico que considera a efemeridade como algo constituinte, a reflexão de Eco (1970) assume outras nuances que desejamos explorar. A princípio, queremos apontar alguns tópicos que não são exatamente frutos de uma leitura original, pois tratar sobre o caráter inovador de *Peanuts* é uma observação feita há bastante tempo, e passa pelos leitores como um exercício de reflexão na obra de um intelectual, que foi capaz de escrever sobre diversos assuntos, inclusive os quadrinhos.

A aproximação de Eco (1970) das HQs muito tem a ver com um entendimento por parte do autor sobre a necessidade de o crítico estar aberto a compreender o mundo ao seu redor e os objetos que compõem esse mundo (mesmo os da cultura de massa), e como os valores estéticos que perpassam esses objetos estão presentes na dinâmica da cultura. O ensaio sobre *Peanuts*

aparece reunido na coletânea *Apocalípticos e Integrados*, e aponta, a partir de seu prefácio, que não há como discutir esses objetos sem antes considerar as posições que o crítico da cultura geralmente assume em relação a eles. Tais posições, na visão de Eco (1970), se revelam em duas visões diametralmente opostas e igualmente problemáticas: o apocalíptico, que tem horror aos objetos da cultura de massa, e o integrado, que abraça acriticamente tudo que é novo.

Para o autor, essas visões são uma reação às inovações que o fenômeno da cultura de massa provoca na sociedade e, para além disso, são percepções que tendenciam o debate crítico de forma nocivamente prescritiva ou laudatória, a depender da posição que o crítico assume. Em certa medida, a análise de Eco (1970) pressupõe haver uma demanda de se compreender a cultura de massa e seus objetos ou, pelo menos, de se apresentar uma postura crítica viável e, para todos os efeitos, que não seja eivada pelas paixões que a configurariam. Parafraseando o próprio Eco (1970), a realidade da cultura de massa que se impõe sobre nós enquanto sociedade exigiria do crítico nada menos que um olhar atento e minucioso para o que esses objetos dizem, do contrário correria o risco de rejeitá-los ou abraçá-los em bloco, desconsiderando suas nuances e perdendo de vista o que, de fato, tais objetos são capazes, e não do que o crítico deseja que sejam. O livro de Eco (1970) se apresenta, então, desde o seu prefácio, como uma reflexão distanciada que não quer negar nem abraçar os objetos, mas singularizá-los ao lê-los.

A demanda de análise que Eco (1970) propõe não era infundada e justifica seu movimento em *Apocalípticos e Integrados*. De fato, compreender as rápidas mudanças que a indústria cultural estava promovendo, com a ascensão da TV, a explosão da música *pop*, a consolidação de uma infinidade de produtos feitos para serem descartáveis e comunicarem ao maior número de pessoas possíveis, como os *magazines*, era um jogo completamente novo. Beltrão (1972), em *Sociedade de Massa – comunicação e literatura*, ao discutir o que é isto que viemos a chamar de massa e de sociedade de massa, e o que significa quando tratamos de arte, comunicação e literatura, deixa evidente a tônica do debate à época:

A evolução da sociedade humana para um tipo estrutural novo é um fenômeno evidente e irreversível. Esse modelo se configura, contemporaneamente, na chamada *sociedade de massa*, surgida pela integração de grandes populações europeias em áreas industriais, ao longo dos séculos XVIII e XIX e que, nos nossos dias, caracteriza as relações nos países economicamente desenvolvidos e se vai estendendo, ao modo de ilhas e penínsulas, por todas as nações em vias de desenvolvimento. Essa sociedade alcança, na atual centúria, talvez o seu ponto crítico, a sua *crisis*, o momento em que se processam mudanças importantes e radicais, exigindo de todos um esforço crítico e de adaptação em favor da própria sobrevivência lógica e cultural (Beltrão, 1972, p. 9. Grifos do autor).

O advento da sociedade de massa é, portanto, um elemento radicalmente novo, sobre o qual nada se pode fazer, a não ser aceitá-lo como um dado de transformação e adaptar-se a ele. Nas palavras de Beltrão (1972), trata-se de um novo modelo estrutural, que conjuga aspectos sociais, culturais e econômicos, cuja irreversibilidade torna-se um fator central dessa mudança. A sociedade de massa está, pois, intimamente ligada ao surgimento da sociedade industrial. Desse modo, Beltrão (1972) ressalta que tal configuração nova exige de todos um esforço crítico e de adaptação, atitudes sem as quais o nosso próprio senso lógico e cultural estariam ameaçados. Nesse sentido, o tal esforço tem melhor serventia se está acompanhado da capacidade de adaptação, isto é, da possibilidade de se cultivar uma reflexão que seja capaz de lidar com essa nova realidade de forma flexível. Percebe-se uma postura que busca compreender o caráter da mudança, assumindo o fenômeno da comunicação de massa como um processo do desenvolvimento humano e de suas tecnologias, sugerindo, dessa forma, que análise e adaptação não são apenas opção crítica, mas uma demanda dos tempos. Ao tratar da necessidade de um esforço de compreender os objetos da cultura de massa em seu valor singular, a postura de Beltrão (1972) se torna, também, muito mais próxima da postura de Eco (1970).

A primeira parte do livro de Beltrão (1972) é eficaz em fazer uma síntese teórica de diversas perspectivas sobre a sociedade de massa, dentre elas as de nomes como Moles, McLuhan, Morin, Ortega y Gasset, Eco etc., o que fornece ao leitor um contexto teórico de embates em que figura o próprio Eco (1970) e sua já citada coletânea de ensaios presente em *Apocalípticos e Integrados*. A partir dessa discussão, o autor dispõe uma síntese de perspectivas críticas e

teóricas sobre o arranjo social, cultural e geográfico em que nascem os objetos da cultura de massa. Sobre a sociedade de massa, diz Beltrão (1972, p. 52. Grifos do autor):

[...] identificam-se áreas e aspectos peculiares de uma sociedade de massa em grupos humanos em que surgem os seguintes elementos: 1) *vastas aglomerações*, constituídas de 2) *gentes heterogêneas* étnica, cultural e/ou socialmente, distribuídas em 3) *largos territórios* e dedicadas a 4) *atividades diversificadas* de 5) *caráter tecnológico*. Essa massa tem 6) *condições de vida similares* e 7) *centros de interesse comuns*, circunstância que lhe conferem 8) *nivelamento social* e 9) *maiores facilidades* à existência. O homem desse sistema social é 10) um *tipo*, antes que uma pessoa, mantendo com os outros simples 11) *relações de conveniência*, em face do próprio 12) *isolamento* e da 13) *ambição ilimitada* que a sua fé na tecnologia e no desenvolvimento lhe inspira, não raro conduzindo-o à 14) indiferença para com o outro, à 15) alienação dos problemas e situações da própria comunidade e até mesmo à 16) frustração mais completa. Impossibilitado de informar-se por si mesmo de tudo quanto interessa ao seu espírito, deixa-se guiar pela 17) comunicação massiva (indireta e abrangente), mergulhando num estado de 18) *vacuidade moral e intelectual* e de 19) idolatria, que o tornam 20) *disponível para o ativismo*, no sentido ditado pelos seus ídolos, ativismo que se manifesta 21) na expressão uniforme e no automatismo de suas reações.

Contrasta com essa forma de vida a sociedade tradicional, que, segundo Beltrão (1972), está ligada aos laços de parentesco e familiares, em que os papéis sociais estão predeterminados e estabelecidos, enquanto as relações de vizinhança e de familiaridade são os principais modelos de formação de juízos e valores, embora não sejam os únicos. Na sociedade tradicional, as relações seriam marcadas pela solidariedade, vizinhança e amizade, na preservação da individualidade e da satisfação intelectual dentro de pequenos grupos que aceitam mais facilmente a realidade estabelecida, devido a uma divisão clara entre elite e uma comunidade solidária (Beltrão, 1972). Para o autor, é essa realidade comunitária, gregária, de papéis sociais estabelecidos, de claras distinções entre a elite e os grupos solidários, que foi desarticulada, transformada e substituída pela sociedade de massa, que apresenta, agora, anseios de participação e de satisfação completamente novos.

Esses novos anseios de consumo envolvem também a necessidade de abstração de uma sociedade cada vez mais escolarizada. Uma nova

configuração de sociedade que se pauta pelo princípio da igualdade civil produz novas formas de vida e das relações sociais, mas trata-se, no fim, de um idealismo:

As corporações e associações profissionais, por seu turno, passam por mudanças substanciais. Aquela euforia da liberdade, que concedera ao trabalhador os mesmos direitos políticos do empresário e teoricamente idênticas oportunidades de acesso, depressa se esvai (Beltrão, 1972, p. 26).

A partir do desenvolvimento do capitalismo, estrutura-se a sociedade de classes, e a sociedade de massas, rapidamente, vai substituindo as sociedades tradicionais, na medida em que o capitalismo mesmo se desenvolve (Beltrão, 1972). Dessa forma, a aglomeração maciça nas cidades e nos grandes centros perturba as noções de uma individualidade composta pela solidariedade, pela familiaridade e pela vizinhança, tão caras à sociedade tradicional; o homem torna-se outro, isolado em multidão, um ser cuja busca pelo contato humano o leva aos espetáculos, ao teatro, ao cinema e a toda forma de entretenimento coletivo (Beltrão, 1972). É nesse contexto que os produtos da cultura de massa emergem e respondem a uma demanda de consumo que tem a ver não com as necessidades básicas de sobrevivência, mas a uma demanda do espírito humano. Explica Beltrão (1972, p. 44):

Na sociedade de massa, o comportamento da audiência está condicionado de modo crescente às novas técnicas e recursos que são utilizados pelos meios de comunicação massivos, transformados e indústria e, em grande medida, monopolizados. É através deles que o indivíduo recebe informações, ideias e orientação, em mensagens uniformes, padronizadas. [...]

[...] Não ler jornais, não captar emissões de rádio e televisão, não frequentar o cinema é sintoma de alienação, é não estar ao dia.

A pressão exercida sobre o homem da grande sociedade contemporânea pelos meios de comunicação é tal que extinguiu quase totalmente os contatos pessoais íntimos: agora, quando vamos visitar uma família amiga, é comum encontrarmos a todos reunidos em uma sala mergulhada na penumbra, frente ao televisor.

Destaca-se na citação a ideia de que, para o homem da sociedade de massa, estar alienado é não estar a par das mensagens mais recentes circuladas

no dia a dia, difundidas pelos diversos meios de comunicação, pelos produtos cinematográficos, pelos programas de rádio, enfim, pelos produtos da cultura de massa.

Em nosso contexto atual, o prognóstico de aniquilação do contato íntimo pela interferência de um dispositivo como a televisão permanece miniaturizado pelas telas dos celulares e pela presença, invisível, mas avassaladora, das lógicas das redes sociais virtuais em nossa vida. Quem não está em dia com a última série do streaming a ou b, com o último *blockbuster*, com a última discussão trazida pelo mais recente podcast ou com o hit mais tocado nos agregadores de áudio está completamente por fora, isto é, alienado. Tal dinâmica não se procede sem contradições intrínsecas profundas, pois é da mesma demanda das massas – por abstração e por objetos culturais que comuniquem aos seus anseios – que ocorre “a abertura de acesso à cultura de um número cada vez maior de indivíduos, graças às vantagens materiais do progresso que forja e à disponibilidade a cada passo mais ampla dos meios de comunicação” (Beltrão, 1972, p. 53).

Walter Benjamin (1987), quem observou com preocupação a questão da técnica e seus usos pela ascensão do fascismo, refletiu sobre as revoluções formais da arte e de seus modelos de reprodução advindos com as novas possibilidades tecnológicas e como elas representariam um novo paradigma para os conceitos de arte tradicional. Esses novos paradigmas tinham a ver com as mudanças provocadas pelas modernas técnicas de reprodução dos objetos artísticos, cujos empreendimentos envolviam construções coletivas por diversos agentes e, por isso, não estavam mais marcados pela ideia de “obra-prima” ou “gênio artístico” – noções que, para Benjamin, poderiam ser facilmente apropriadas pelo fascismo (Franco, 2015).

Assim, Benjamin (1987), em seu famoso ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, elucida sobre a desconstituição da aura da obra de arte. A era da reprodutibilidade técnica, cunhada pelas inovações tecnológicas de produção, teve um impacto profundo nas noções paradigmáticas de arte tradicional, especificamente, sobre tal aspecto, que Benjamin (1987) denomina o elemento aurático da obra de arte. A aura tem a ver com a autenticidade de um objeto artístico, o seu aqui e agora, sua presença única, que

se atrofia no novo modelo de produção, pois o elemento de existência única da obra é substituído pelo caráter serial do objeto reproduzido (Benjamin, 1987). A autenticidade, por sua vez, “é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico” (Benjamin, 1987, p. 168). Em um objeto reproduzido, a força desse testemunho histórico se perde, pois a noção de duração material do objeto único não está presente em sua reprodução (Benjamin, 1987).

Esse novo paradigma da obra de arte engendrado pela técnica produz também os seus paradoxos, quando a participação do coletivo na recepção dessas obras é considerada, conforme argumenta o autor:

[...] na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade. Eles se relacionam intimamente com os movimentos de massa, em nossos dias. Seu agente mais poderoso é o cinema (Benjamin, 1987, p. 168).

A aproximação das massas às obras de arte através da reprodução coloca em curso um efeito paradoxal, que é a renovação do objeto reproduzido, seus sentidos, a noção vaga de sua autenticidade garantida pelo seu peso histórico, e, por outro lado, a aniquilação desse valor pela destruição de sua aura. Nesse contexto, surge um novo tipo de participação do coletivo na fruição das artes, que se dá pela distração e divertimento, em que a massa, distraída, “faz a obra de arte mergulhar em si, envolve-a com o ritmo de suas vagas, absorve-a em seu fluxo” (Benjamin, 1987, p. 193), diferentemente do conhecedor, que a aborda com recolhimento, que se traduz em devoção. Em suma, pela distração, as massas fruem a arte, através do que Benjamin (1987) chama de recepção tátil, em contraste a uma recepção óptica, essa, relacionada a uma atitude de contemplação. O crítico nos instiga, então, para uma importante mudança não apenas na recepção da arte tradicional, mas também nos induz a observar como a própria dinâmica da sociedade de massa retroalimenta a arte produzida pela técnica e como a técnica produz uma sociedade de massa ainda mais em fluxo com essa técnica. Diz:

Compare-se a tela em que se projeta o filme com a tela em que se encontra o quadro. Na primeira, a imagem se move, mas na segunda, não. Esta convida o espectador à contemplação; diante dela, ele pode abandonar-se às suas associações. Diante do filme, isso não é mais possível. Mas o espectador percebe uma imagem, ela não é mais a mesma. Ela não pode ser fixada, nem como um quadro nem como algo de real. A associação de ideias do espectador é interrompida imediatamente, com a mudança da imagem. Nisso se baseia o efeito de choque provocado pelo cinema, que, como qualquer outro choque, precisa ser interceptado por uma atenção aguda. O cinema é a forma de arte correspondente aos perigos existenciais mais intensos com os quais se confronta o homem contemporâneo. Ele corresponde a metamorfoses profundas do aparelho perceptivo, como as que experimenta o passante, numa escala individual, quando enfrenta o tráfico, e como as experimenta, numa escala histórica, todo aquele que combate a ordem social vigente (Benjamin, 1987, p. 192).

É também interessante destacar no ensaio de Benjamin (1987) que a recepção pela distração realizada pelas massas não significa necessariamente alienação, isto não está posto diretamente, mas se trata de uma recepção pelo hábito: distraímo-nos quando nos habituamos a algo, e o desafio do cinema, isto é, da técnica, é nos mover pelo efeito de choque de suas sequências de imagens, pois

[a]través da distração, como ela nos é oferecida pela arte, podemos avaliar, indiretamente, até que ponto nossa percepção está apta a responder a novas tarefas. E, como os indivíduos se sentem tentados a esquivar-se a tais tarefas, a arte conseguirá resolver as mais difíceis e importantes sempre que possa mobilizar as massas (Benjamin, 1987, p. 194).

Segundo a reflexão de Benjamin (1987), a técnica cinematográfica se revela, então, em sua velocidade e violência, uma ferramenta sem precedentes que indica e constrói um novo tipo de participação do coletivo. Nas palavras do autor, o cinema é avaliado como “o objeto atualmente mais importante daquela ciência da percepção que os gregos chamavam de estética” (Benjamin, 1987, p. 194).

Nessa configuração de sociedade, os velhos conceitos de arte e de cultura, bens acessíveis para uma elite letrada e privilegiada, se desconstituem e se reformulam em novos paradigmas mutantes. O historiador Eric Hobsbawn (2013), em seu ensaio “Para onde vão as artes?”, ao discutir os caminhos da

arte ao longo do século XX e na virada para o século XXI, sintetiza a mudança de paradigmas, isto é, o choque entre a velha e a nova experiência do homem ante o objeto artístico. Diz:

A velha sociedade burguesa foi a era do separatismo nas artes e na alta cultura. Como a religião anteriormente, a arte era “algo mais elevado”, ou um passo na direção de algo mais elevado: ou seja, da “cultura”. A fruição da arte conduzia ao aperfeiçoamento espiritual e era uma espécie de devoção espiritual, fosse particular, como a leitura, fosse pública, no teatro, na sala de concertos, no museu, ou em sítios reconhecidos da cultura mundial, como as Pirâmides ou o Panteão. Distingua-se claramente da vida diária e da simples “diversão”, ao menos até que um dia a “diversão” fosse promovida à cultura, por exemplo, Johan Strauss conduzido por Carlos Kleiber, em vez de Johann Strauss tocado numa taberna vienense, ou o filme B de Hollywood elevado ao status de arte pelos críticos de Paris. Esse tipo de experiência artística ainda existe, é claro, como o prova, entre outras coisas, a nossa participação no Festival de Salzburgo. Mas, em primeiro lugar, não é acessível, culturalmente, a qualquer um, e em segundo, ao menos para a nova geração, deixou de ser uma típica experiência cultural. O muro que separa a cultura e vida, reverência e consumo, trabalho e lazer, corpo e espírito, está sendo derrubado. Em outras palavras, “cultura” no sentido burguês criticamente avaliativo do mundo cede a vez à “cultura” no sentido antropológico puramente descritivo (Hobsbawn, 2013, p. 37).

A sociedade de massa engendra, portanto, uma nova forma de experiência artística que desarticula os conceitos de arte e de cultura, deslocando-os para outro lugar, de modo que não é mais possível falar de cultura nos termos burgueses de distinção ou como um ideal ascético do homem esclarecido, isto é, o “homem de cultura”.

A própria ordem da sociedade de massa coloca em xeque a lógica desse tipo de pensamento, pois já não há modos de vida que sustentem essa percepção sem que a experiência de fruição artística pareça um anacronismo conservador diante do que a velocidade da informação exige do homem das massas. Estar informado e “bem” formado não é mais uma questão de educação erudita e de entrada nos espaços culturais tradicionais burgueses, mas, para o novo homem da sociedade de massa, é estar a par de todas as inovações tecnológicas da comunicação e, mais do que isso, fazer parte delas e comungar com suas lógicas de percepção e de participação. Dessa nova forma de

participação da cultura – agora no seu sentido antropológico –, surgem novas tendências artísticas. São os produtos que nascem dessa dinâmica, que aqui chamamos de produtos da cultura de massa, que nos servem para compreender sobre que objetos Eco (1970) desenvolverá sua leitura, exigindo que o crítico flexibilize seus aparatos de análise, para não correr o risco de se tornar alheio às transformações do mundo em que vive.

Adorno e Horkheimer ([1947] 2020), pensadores da Escola de Frankfurt, no texto “A indústria cultural: o iluminismo como mistificação das massas”, elaboraram sobre os produtos de divertimento concebidos pela indústria cultural e sua relação com as massas. Os pensadores apontam sobre como os filmes e as rádios se tornaram indústrias, cujas premissas seriam atender às mais diversas demandas através de um produto padronizado, noção que já encerraria em si mesma a sua limitação; isso seria uma síntese mínima do que podemos compreender como indústria cultural. Para os autores, os produtos da indústria cultural são construídos e pautados pela diversão e pelo entretenimento, o *amusement*, que afeta diretamente o modo como o homem moderno lida com o trabalho e com o prazer (Adorno; Horkheimer, 2020). Segundo os autores, o *amusement* é

procurado pelos que querem se subtrair aos processos de trabalho mecanizados, para que estejam de novo em condições de afrontá-lo. Mas, ao mesmo tempo, a mecanização adquiriu tanto poder sobre o homem em seu tempo de lazer e sobre sua felicidade, determinado integralmente pela fabricação dos produtos de divertimento, que ele apenas pode captar as cópias e as reproduções do próprio processo de trabalho. O pretensão conteúdo é só uma pálida fachada; aquilo que se imprime é a sucessão automática de operações reguladas (Adorno; Horkheimer, 2020, p. 202).

Ainda de acordo com os autores, essa relação que se estabelece entre o homem moderno e os produtos de divertimento é caracterizada como masoquista, em que o prazer, que poderia afastá-lo dos processos de mecanização, lhe é negado, sem que ele assim o perceba. Sua busca por uma forma de escapar da acachapante realidade mecanicista do trabalho rotineiro da fábrica ou do escritório produz o desejo de outras formas de experiência. Esse escape é a promessa que move a indústria cultural, no entanto, seu modo de

operar está marcado pelas formulações repetitivas de uma lógica que precisa ser imperativamente coerente e compreensível, em que todos os sentidos e significados estão postos para o seu consumidor. O prazer, logo, se transforma em enfado, pois o homem não escapa, realmente, de seu processo de trabalho, mas a ele se adequa distraidamente. Ao buscar o divertimento nos produtos da indústria cultural,

[o] espectador não deve trabalhar com a própria cabeça; o produto prescreve qualquer reação: não pelo seu contexto objetivo – que desaparece tão logo se dirige à faculdade pensante – mas por meio de sinais. Toda conexão lógica que exija alento intelectual é escrupulosamente evitada (Adorno; Horkheimer, 2020, p. 202).

Nesse sentido, o que se tem é um processo alienante de mistificação, pois a promessa anterior nunca é cumprida, e, de fato, é sempre enfatizada.

A mistificação não está, portanto, no fato de a indústria cultural manipular as distrações, mas sim em que ela estraga o prazer, permanecendo voluntariamente ligada aos clichês ideológicos da cultura em viés de liquidação (Adorno; Horkheimer, 2020, p. 209).

Um aspecto importante dessa mistificação, ainda segundo Adorno e Horkheimer (2020), é a dependência que se estabelece entre a cultura e a diversão, pois os produtos da indústria cultural se alimentam da cultura e, principalmente, da sua ideologia:

A fusão atual da cultura e da diversão não se realiza apenas como depravação daquela, mas ainda como espiritualização forçada desta. E o que se vê já pelo fato de a diversão ser apresentada apenas pela reprodução; cinefotografia ou audição de rádio. Na época da expansão liberal, o *amusement* alimentava-se da fé intacta no futuro: as coisas assim permaneceriam e ainda se tornariam melhores. Hoje a fé volta a se espiritualizar; torna-se tão sutil a ponto de perder de vista toda e qualquer meta e de reduzir-se ao fundo dourado que se projeta por detrás da realidade (Adorno; Horkheimer, 2020, p. 210. Grifo dos autores.).

Seguindo o pensamento dos autores, o que se estabelece é a espiritualização dos valores ideológicos de uma realidade estereotipada, uma

propaganda de uma verdade presente em uma catarse controlada pela própria indústria; uma disciplina das necessidades dos seus consumidores está, assim, em curso (Adorno; Horkheimer, 2020).

A postura que Adorno e Horkheimer (2020) adotam diante aos objetos do que chamam de indústria cultural está próxima do que Eco (1970) denominaria como apocalíptica, pois esses objetos representam mais uma ferramenta pela qual as massas são dominadas e alienadas. Como já apontamos, para Eco (1970), a posição do apocalíptico é a do crítico que rejeita vorazmente a experiência efêmera desses novos produtos artísticos, que acredita sofrer do inescapável fato de que a cultura de massa é “o sinal de uma queda irreversível, ante a qual o homem de cultura (último supérstite da pré-história, destinado a extinguir-se) pode dar apenas um testemunho extremo, em termos de Apocalipse” (Eco, 1970, p. 8). Ainda segundo Eco (1970), o apocalíptico é alguém que, secretamente, estabelece um pacto com seu interlocutor, um pacto de apreciação pela negação desses mesmos objetos que condena. Assim, a relação do crítico crente da degradação com os objetos degradantes é

[c]omo a manifestação, a duras penas mascarada, de uma paixão frustrada, de um amor traído; ou melhor, como a exibição neurótica de uma sensualidade reprimida, semelhante à do moralista, que denunciando a obscenidade de uma imagem, detém-se tão demorada e voluptuosamente sobre o imundo objeto do seu desprezo, que trai, naquele gesto, a sua real natureza de animal carnal e concupiscente (Eco, 1970, p. 19).

Além da visão irreduzível do apocalíptico, o autor recusa também as categorias associadas a tal perspectiva, o que ele chama de “termos-fetiche”, isto é, termos como “cultura de massa”, “massa” e “indústria cultural” (Eco, 1970). Segundo o crítico, “um conceito-fetiche tem a particularidade de bloquear o discurso, enrijecendo o colóquio num ato de reação emotiva” (Eco, 1970, p. 11-12). O termo “cultura de massa” é, assim, um “híbrido impreciso, em que não se sabe o que significa cultura e o que significa massa” (Eco, 1970, p. 15). Isso não significa que Eco (1970) recuse seus efeitos – pelo contrário, para ele, a existência da cultura de massa condiciona a cultura de maneira tão inequívoca, que o próprio conceito de cultura deve ser reelaborado. A cultura de massa

torna-se, então, uma definição de ordem antropológica (do mesmo tipo de definições como “cultura alorense” e “cultura banto”), válida para indicar um preciso contexto histórico (aquele em que vivemos), onde todos os fenômenos comunicativos – desde as propostas para o divertimento evasivo até os apelos à interiorização – surgem dialeticamente conexos, cada um deles recebendo do contexto uma qualificação que não mais permite reduzi-los a fenômenos análogos surgidos em outros períodos históricos (Eco, 1970, p. 16).

Nesse sentido, trata-se de um termo capaz apenas de categorizar os objetos que nascem em seu tempo – tempo, este, marcado pela efemeridade com que introjeta, na essência, os produtos culturais que dele surgem, sejam eles os mais diversos possíveis. É, portanto, o fato de criar e cultivar, de forma dialeticamente conexa, tanto o divertimento mais escapista quanto os apelos para a interiorização que faz, para Eco (1970), o termo “cultura de massa” uma categoria de análise ineficaz.

Diante essa realidade inescapável, Eco (1970) diz que a postura do homem de cultura deve ser a mesma de quem, ao se deparar com a chegada do maquinismo industrial,

não cogitou de como voltar à natureza, isto é, antes da indústria, mas perguntou a si mesmo em que circunstâncias a relação do homem com o ciclo produtivo reduziria o homem ao sistema, e ao invés disso, como lhe cumpriria elaborar uma nova imagem de homem em relação ao sistema de condicionamentos: um homem não libertado *pela* máquina, *mas livre em relação à máquina* (Eco, 1970, p. 16. Grifo do autor).

Em resumo, o que o autor sugere não é a negação da máquina do sistema, como fazem os apocalípticos, nem mesmo a paixão desenfreada por ela, como os integrados; sugere, no lugar disso, a aceitação de que a máquina existe e o homem também, e o que se dá entre estes dois substantivos deve pressupor, de antemão, que o homem é livre em relação à máquina, o que significa dizer que o homem não a serve, mas a tem como uma ferramenta para seus propósitos. Para além disso, pelo fato mesmo de tê-la como ferramenta, o homem não pode se confundir com ela. Homem e cultura de massa são, portanto, elementos distintos e a primazia do homem sobre a máquina nos diz que, no argumento de Eco (1970), o homem não é produzido pela cultura de

massa, assim como a máquina não inventou o homem, mas, de fato, há um homem que sempre estará em risco.

Outro movimento argumentativo está presente na comparação de situações entre relação homem–cultura de massa³⁰ e homem–máquina: a rejeição da postura apocalíptica ou da postura integrada como a reações mais sensatas possíveis. Nesse sentido, perante a máquina, o homem “não cogitou de como voltar à natureza” (Eco, 1970, p. 16), sequer deve se sentir “libertado *pela* máquina” (Eco, 1970, p. 16. Grifo do autor), mas adotou uma postura crítica, questionando-se como não ser reduzido ao sistema e, conseqüentemente, como pensar um homem que seja livre em relação ao sistema.

Essa visão de Eco (1970) é muito mais crente e otimista de que o caminho do meio, entre o apocalíptico e o integrado, é o mais eficaz para garantir a autonomia do homem em relação ao sistema de condicionamentos produzido pela dinâmica da cultura de massa. De certo, Eco (1970) não trata de uma postura individual, pois reconhece que há forças que são maiores do que o indivíduo, mas trata de um conjunto de pensamentos, concepções de mundo e de atitudes que nós, enquanto sociedade, em relação à cultura de massa, podemos ter para compreender o que está em jogo e garantirmos, inclusive, a liberdade do indivíduo.

É curioso, ainda, que Eco (1970) recorra ao exemplo da relação entre a máquina e o homem. Nessa analogia, acaba por afirmar que o advento da cultura de massa é algo tão disruptivo no mundo quanto a revolução industrial. De fato, revolução industrial e desenvolvimento das massas enquanto categoria social é um paralelo inquestionável. Nesse sentido, “[a] Revolução Industrial é uma referência e um exemplo de transformação histórica rápida e radical. As origens

³⁰ Uma outra visão a ser mencionada sobre a relação entre o homem e as massas está presente em Ortega y Gasset (s/d), em seu livro *A Rebelião das Massas*, em que discute sobre massa ser não uma classe social, mas um modo de ser presente em todas as classes. O autor argumenta que “o mundo organizado pelo século XIX, ao produzir automaticamente um homem novo, intrometeu nele formidáveis apetites, poderosos meios de toda ordem para satisfazê-los” (Ortega y Gasset, s/d, p. 43), mas “o abandonou a si mesmo, e então, seguindo o homem médio sua índole natural, fechou-se dentro de si” (Ortega y Gasset, s/d, p. 43). Esse processo, segundo Ortega y Gasset (s/d), gerou uma massa indócil, incapaz de atender a nada além de si mesmo. Trata-se, para o filósofo, de um modo de ser que toma por natureza as ordens vigentes, embora tudo deseje. O diagnóstico de Ortega y Gasset (s/d) tem desdobramentos aristocráticos, mas se destaca pela atenção às mudanças paradigmáticas que a vida moderna e o advento da sociedade de massa provocaram e que, de certa forma, antecipa a cultura de massa.

próximas e estruturais da moderna sociedade de consumo estão lá localizadas” (Cohen; Klawns, 1970, p. 103). A cultura de massa desdobra, então, seus infinitos fenômenos comunicativos em outros infinitos produtos, o que, na analogia de Eco (1970), assume profundo potencial revolucionário, tal qual a máquina, sem deixar de destacar que esse caráter revolucionário é puramente potencial, pois persiste, na essência desses fenômenos, a efemeridade. Na multiplicidade de mensagens provenientes dos infinitos produtos, o efêmero é um fator que luta diretamente com a possibilidade de algo ser singular. Nessa perspectiva, Eco (1970) aglutina as supostas visões do integrado e do apocalíptico – pois, se o integrado entende o efêmero como a própria revolução da mudança em andamento, o apocalíptico o entende como a morte de tudo.

Em resumo, Eco (1970) parece querer fazer o leitor acreditar que o apocalíptico teoriza mal sobre a cultura de massa, pois não está disposto a elaborar um estudo pertinente sobre seus produtos. O apocalíptico é incapaz, assim, de enxergar o produto em sua singularidade – para ele, só existe o todo de uma massa disforme de degeneração cultural.

Ao ler o texto de Eco (1970) e as suas afirmações provocadoras, é difícil não se pensar nos principais nomes dos teóricos (e combatentes) da cultura de massa. Sua crítica, porém, embora cheia de ironias, pode ou não ser diretamente endereçada a indivíduos específicos, pois a imagem do apocalíptico e do integrado que desenha é quase uma caricatura. Um desenho tão cheio de curvas e exageros, inclusive, que parece intencionalmente digna dos produtos mais escrachados da cultura de massa. Seu projeto de reflexão parece buscar “um estereótipo dos teóricos para superar a polêmica justamente daqueles que refletem sobre os estereótipos: os teóricos da cultura de massa” (Losso, 2010, p. 141).

Eduardo Losso (2010), no artigo “Aspectos teológicos da cultura de massa: Retomando Umberto Eco e dois apocalípticos (Adorno e Boorstin)”, coloca em diálogo os argumentos de Eco e de Adorno, a fim de discutir os embates que surgem a partir desse choque de visões sobre a cultura de massa. Nesse processo, elucida alguns elementos mais frágeis das análises de Eco (1970), que apontaremos adiante, o que, pelo contraste, nos ajuda a compreender de que maneira o crítico se aproxima de objetos da cultura de massa (e, no nosso caso, das histórias em quadrinhos).

Embora a construção da imagem do apocalíptico seja mesmo uma caricatura, se seguirmos o exercício de imaginar um embate e um hipotético direcionamento de Eco (1970) à Escola de Frankfurt, a apropriação que ele faz de termos teológicos, para Losso (2010), associaria os frankfurtianos ao campo místico, o que serviria a uma postura autocentrada do italiano de conferir a si mesmo a posição de “médico desmistificador” (Losso, 2010, p. 147). Segundo Losso (2010), quando Eco (1970) descreve a crítica apocalíptica em termos teológicos, o autor está a dizer que o apocalíptico “é vítima de uma síndrome de pânico – cabe ao mais sensato [no caso, Eco] mostrar que o monstro do sistema não é nada mais do que um conjunto nada unificado de fenômenos contraditórios e complexos” (Losso, 2010, p. 147).

Para entrar na dinâmica dos embates que Losso (2010) propõe, é preciso estar atento ao questionamento que ele faz ao início do artigo, em que nós, leitores, devemos considerar que estamos sempre lidando com um *possível* endereçamento por parte de Eco à Escola de Frankfurt. Diz Losso (2010):

Eco pouco cita Adorno, considera que ele já é suficientemente conhecido (será?) e os exemplos dos argumentos apocalípticos são de outros pesquisadores. Podemos interpretar isso como uma certa intimidação do pensador italiano em encarar de perto, num texto de questões mais gerais, um filósofo tão irredutível e, naquela altura, discutido como Adorno. Ou Eco está sempre se referindo ao tão debatido Adorno indiretamente (Losso, 2010, p. 142).

Eco (1970), portanto, pode, ou não, estar direcionando sua crítica à Escola de Frankfurt. É fato, porém, que há críticas de procedimentos de análise que são diretas o suficiente para fazermos algumas suposições, como, por exemplo:

Na realidade, o uso indiscriminado de um conceito-fetice como esse de “indústria cultural”, implica, no fundo, a incapacidade mesma de aceitar esses eventos históricos, e – com eles – a perspectiva de uma humanidade que saiba operar sobre a história (Eco, 1970, p.14).

O que está posto nessa crítica é a crença de Eco (1970) que apontamos anteriormente: o homem da cultura deve reagir à cultura de massa como quem reagiu às máquinas, pressupondo sua liberdade em relação a elas, sem, contudo,

negá-las. De certa forma, Eco (1970) entende que, se estiver disposto a compreender mais de perto os produtos da cultura de massa, assumiria alguma agência sobre as mensagens que produzem. Não é que tais produtos sejam inofensivos, é o homem que pode se tornar inoperante se viver em negação. As possíveis críticas aos argumentos de Adorno podem estar postas quando Eco disserta sobre a postura necessária ao pensador diante dos novos tempos e produtos culturais, mas quando observamos suas conclusões, há sempre uma ressalva em relação a esses tais produtos. São constatações que mais se aproximam ao argumento adorniano do que, de fato, se distanciam, como o trecho adiante:

A situação conhecida como cultura de massa verifica-se no momento histórico em que as massas ingressam como protagonistas na vida associada, co-responsáveis pela coisa pública. O seu modo de divertir-se, de pensar, de imaginar, não nasce de baixo: através das comunicações de massa, ele lhes é proposto sob forma de mensagens formuladas segundo o código da classe hegemônica (Eco, 1970, p. 24).

Suas divergências não são, portanto, tão grandes com os apocalípticos. Os elogios que faz a produtos como *Peanuts* ou *Krazy Kat*, no ensaio “O mundo de Minduim”, não são destinados a pensar como tais obras apresentam novas formas de participação do coletivo ou como os paradigmas de arte são postos à prova, como propõe a análise de Benjamin (1993) sobre o cinema, por exemplo. Ao contrário, os paradigmas de arte e a reafirmação do gênio artístico e da singularidade da obra surgem como uma distinção, características que ascenderiam uma história em quadrinhos como arte capaz de produzir genuína contemplação humana, parâmetros argumentativos que se assemelham aos adornianos.

Voltando à análise de Losso (2010) sobre Eco, para o professor, o que ocorre é que Eco “é menos fascinado e mais astucioso, mas subestima um pouco a dimensão do problema ao denegá-lo” (Losso, 2010, p. 149). O problema, no caso, seria “a estrutura teológica da relação do sujeito moderno com o sistema total, com uma totalidade que se cristalizou fora dele, por causa justamente de seu individualismo solipsista, cujas fraquezas são exploradas pela indústria cultural” (Losso, 2010, p. 149). A diferença está na possibilidade de ler os produtos em sua singularidade – em outras palavras, estar disposto a uma real

singularidade comunicativa proveniente dos produtos da cultura de massa. Em Adorno e Horkheimer (2020, p. 186) isso não é possível, pois

[a] unidade despreconcebida da indústria cultural atesta a unidade – em formação – da política. Distinções enfáticas, como entre filmes de classe A ou B, ou entre histórias em revistas a preços diversificados, não são tão fundadas na realidade, quanto, antes, servem para classificar e organizar os consumidores a fim de padronizá-los. Para todos alguma coisa é prevista a fim de que nenhum possa escapar; as diferenças vêm cunhadas e difundidas artificialmente.

Nessa perspectiva, os lampejos de autenticidade³¹ mais genuínos em qualquer produto da indústria cultural servirão à estratégia de padronização acachapante que o sistema produz sobre os indivíduos. É como se todas as mensagens, pelo seu infinito caráter difuso, resultassem a nada menos que uma mensagem única e violenta contra o sujeito. Os autores exemplificam sua tese:

A atrofia da imaginação e da espontaneidade do consumidor cultural não tem necessidade de ser explicada em termos psicológicos. Os próprios produtos, desde o mais típico, o filme sonoro, paralisam aquelas faculdades pela sua própria constituição objetiva. Eles são feitos de modo que a sua apreensão adequada exige, por um lado, rapidez de percepção, capacidade de observação e competência específica, e por outro é feita de modo a vetar, de fato, a atividade mental do espectador, se ele não quiser perder os fatos que, rapidamente, se desenrolam à sua frente. É uma tensão tão automática que nos casos individuais não há sequer necessidade de ser atualizado para que afaste a imaginação. Aquele que se mostra de tal forma absorvido pelo universo do filme, gestos, imagens palavras, – a ponto de não ser capaz de lhe acrescentar aquilo que lhe tornaria um filme – não estará, necessariamente por isso, no ato da representação, ocupado com os efeitos da fita. Os outros filmes e produtos culturais que necessariamente deve conhecer tornam-lhe tão familiares as provas de atenção requeridas que estas se automatizam. A violência da sociedade industrial opera nos homens de uma vez por todas. Os produtos da indústria cultural podem estar certos de serem jovialmente consumidos, mesmo em estado de distração. Mas cada um destes é um modelo do gigantesco mecanismo econômico que desde o início mantém tudo sob pressão tanto no trabalho quanto no lazer que lhe é semelhante (Adorno; Horkheimer, 2020, p. 191).

³¹ Embora semelhantes, as noções de autenticidade de Adorno e Horkheimer (2020) e de Benjamin (1993) trilham caminhos diferentes. Na primeira, há uma ideia mais ampla, que envolve desde o modo de produção até a consciência de uma imaginação artística daquele que produz arte e que se estabelece pela disputa que uma obra é capaz de travar no campo das ideias. A segunda, por sua vez, é mais específica em sua noção de autenticidade, pois tem a ver com o peso histórico de uma obra, que é o seu caráter de objeto único que testemunhou o tempo e a ele sobreviveu.

Em comparação à Eco, Losso (2010) explica que, para Adorno, a cultura de massa traduz-se em uma ferramenta de controle, em que toda subversão pode ser sumariamente eliminada. Assim, não haveria espaço para o novo e o espontâneo. O que existe é o sufocamento dos sentidos possíveis para haver, então, apenas o sentido do mercado, que será poderoso o suficiente para estar em toda parte, inclusive dentro dos indivíduos. Para Eco (1970), no entanto, a cultura de massa não se configura em um controle tão absoluto:

A crítica de Eco inverte os termos e indica ser o apocalíptico que demoniza o mercado. Por trás da crítica ao bem onipresente, haveria a ideia e que o mal, naturalmente tirânico, é o sistema. Eco diferentemente, ainda que reconheça uma grande dose de controle, não vê na cultura de massa toda essa codificação, nem acredita que toda ela seja de baixa qualidade, podendo cada nível de pretensão cultural ter sua própria dignidade (Losso, 2010, p. 144).

Isso pois, a cultura de massa, no entendimento de Eco (1970), apresenta uma característica mais dúbia do que necessariamente o mal sistêmico, como entenderia um apocalíptico. Ao comentar sobre os efeitos da criação da imprensa e da difusão dos *libretos* populares, não nega o caráter de controle como parte inerente desses produtos, mas ressalta outros efeitos, que são fundamentais para se compreender sua visão relativa sobre a cultura de massa. Afirma:

Difundindo entre o povo os termos de uma moralidade oficial, esses livros desempenhavam tarefa de pacificação e controle; favorecendo a explosão de humores bizarros, forneciam material de evasão. Mas, no fim das contas, proviam a existência de uma categoria popular de “literatos”, e contribuíam para a alfabetização de seu público (Eco, 1970, p. 13).

Eco (1970) demonstra entender que o duplo papel que esses produtos passam a exercer na sociedade – evasão e educação – são paradoxais e caminham quase como um sistema de pesos e contrapesos, ora inflando tensões culturais, ora deslegitimando essas mesmas tensões através do simples movimento de absorvê-las. O período histórico anterior ao qual os textos de *Apocalípticos e Integrados* surgem, a passagem dos anos 1950 para os anos 1960, foi marcado pelos movimentos de contracultura, pela reinvenção da mídia, ao assimilar os ícones de contestação provenientes do rock e artistas revolucionários, e pela consequente ressignificação dos produtos da cultura de

massa como formas de expressão (Lucas, 2017). Nesse contexto, o próprio Eco, como um pensador de presença no debate público, teve sua trajetória marcada “por espaços de pensamento crítico, mais à esquerda, quanto pelos espaços midiáticos e artísticos de vanguarda” (Lucas, 2017, p. 271), não estando alheio, portanto, às posições paradoxais que ser um intelectual crítico e, também, um autor de best-sellers podem evocar.

É desses contextos, embates e encontros, provocados pela realidade inexorável da cultura de massas e seus produtos, que as análises de Eco (1970) emergem. O autor elabora, assim, a sua tentativa de lançar uma reflexão mais apurada sobre o lugar que esses objetos ocupavam no momento. Os *pulp fictions*, as novelas de rádio, a música pop e os quadrinhos preenchem a coletânea de Eco (1970) como alvos de sua reflexão, constituindo um mosaico do que parecem ser os produtos significativos de um tempo. Um tempo de produtos de narrativas velozes, fabricados de forma veloz, que representam um mundo estático e pouco sujeito a mudanças, apesar do espírito de velocidade do qual esses produtos nasceram. Um mundo de repetições, reiteraões e retroalimentações eternas e que assumem, por isso mesmo, um ritmo muito particular. Para os apocalípticos, este pode ser um dos elementos fundamentais da desgraça da arte: a standardização. Para Eco (1970), ainda há algo a ser observado: é desse ritmo particular, em sua configuração diminuta, que uma tira como *Peanuts* retira seu lirismo, e, assim como *Krazy Kat*, pode se utilizar desse recurso de repetição para alcançar uma reflexão.

3.2 PEANUTS E KRAZY KAT: ESBOÇANDO UMA IDEIA

Peanuts foi publicada durante cinquenta anos, desenhada de forma ininterrupta pelo seu criador, um artista orgulhoso de seu trabalho e consciente do espaço único que sua criação ocupava. Sua obra continuou – e continua – a influenciar artistas posteriores, e é, para alguns, um grande pilar na trajetória das histórias em quadrinhos, como fica evidente nas edições de coletâneas, inclusive naquelas cujos projetos gráficos e restaurações são dirigidas por expoentes do que se tem chamado de romance gráfico atual, como Chris Ware e Seth (García, 2012), lançadas pela Fantagraphics, importante casa editorial estadunidense, responsável por, entre outras publicações, diversas coleções do tipo. No Brasil,

há um esforço de publicação da tradução da coleção pela editora LP&M, embora com algumas pausas, seguindo os mesmos moldes da original. Na coletânea em questão, além da supracitada interferência e modulação de autores de HQs, ainda os mais variados nomes de fora do mundo dos quadrinhos assinam prefácios e ensaios sobre a influência da obra de Schulz em suas vidas – nomes, esses, que integram o *establishment* cultural estadunidense. Tais personalidades são variadas, e, dessa maneira, aparecem, na mesma coleção, figuras como o jornalista Walter Cronkite e a atriz Woopi Goldberg. Entre eles, está também o escritor Johnathan Franzen, cuja admiração por Schulz ilustra um pouco do prestígio que o quadrinista cultiva:

Schulz não era um artista por ser um sofredor. Ele sofria porque era um artista. O ato de privilegiar a arte sobre o conforto de uma vida normal – criar uma tira por dia ao longo de cinquenta anos e lidar com as duríssimas sequelas psicológicas que isso causa – é exatamente o oposto do que uma pessoa traumatizada faria. É o tipo de escolha que somente alguém que fosse um pilar de sanidade e força mental seria capaz de levar adiante. Se as tristezas vividas na infância parecem ser a “fonte” do brilhantismo que Schulz demonstrou mais tarde, é porque ele teve talento e presença de espírito para transformar tudo isso em humor. [...]

Por trás daquilo que normalmente se comenta a respeito dos dissabores de Schulz durante a infância, existe um jovem que recebeu todo o amor paternal possível e imaginável. A proximidade de sua família lhe deu forças; essa proximidade o ajudou a se alienar do restante do mundo. O amor alimenta a arte, que alimenta o estranhamento, que alimenta o perdão: as dádivas que Schulz recebeu se transformaram no presente que ele nos deixou (Franzen, 2014, p. XIII).

O comentário de Franzen (2014) parte da mitologia que se criou ao redor da biografia de Schulz, que ficou conhecido como o artista atormentado, que encontrou em sua obra uma forma de expurgar suas angústias. Já é uma anedota comum no meio dos quadrinhos que Charlie Brown seria um relato da ressignificação que Schulz fez de sua infância e adolescência tímida, mas Franzen (2014) inverte essa ideia em sua avaliação. *Peanuts* é, para o escritor, o resultado de um trabalho árduo, puro e simples, produto de talento e autenticidade do criador, para além daquele conceito, convenientemente inexplicável, chamado amor. Há, então, no texto de Franzen (2014) a sugestão de que Schulz era um artista que forjou o seu trabalho por grande esforço, e que, apesar de seus traumas, não se rendeu ao ressentimento. Sua análise da

biografia do quadrinista está fundada na ideia meritocrática do homem que se fez sozinho, que venceu, apesar de todos os obstáculos, que não capitulou de seus propósitos diante as dificuldades da vida. Desse modo, Franzen (2014) associa o sucesso da tira de Schulz ao suposto caráter inquestionável de seu criador, isto é, alguém que se apropriou do seu inegável destino de ser autêntico ao sublimar todos os seus demônios em sua obra.

Para além disso, Franzen (2014) coloca no horizonte uma ideia profundamente idealizada de autor, a partir da qual o caráter de autenticidade se anuncia. Assim, Schulz se torna o artista mítico ideal, o qual a expressão da sua verdade se manifesta em sua arte, e é isso que a faz perdurar. Essa concepção, própria da tradição da arte moderna, em que o autor é tido como um núcleo autêntico e original de sua criação (Jobim, 2015), cuja consequência é a manifestação do “pressuposto de que criar é fazer emergir de um sujeito intransitivo um produto artístico cuja gênese ocorre no próprio autor, colocando em segundo plano fatores contextuais” (Jobim, p. 33, 2015), associa-se, pelas palavras de Franzen (2014), a um artista de histórias em quadrinhos. Para complementar, o escritor ainda o compara ao quadrinista *underground* Robert Crumb, que, diferente de Schulz, usou sua inaptidão para com o sexo oposto para criar algo que remetesse à assustadora nudez feminina. Para Franzen (2014, p. XIII), Schulz não faria isso:

É improvável que um garoto profundamente ressentido por não receber cartões do dia dos namorados desenhe tirinhas divertidas sobre o tema depois de crescido. (Uma criança assim – a associação imediata é R. Crumb –, em vez disso desenha uma caixa de cartões que se transformaria em uma parte específica da anatomia feminina que devoraria os cartões e depois o próprio artista).

Pode até parecer um comentário conservador, associando a obra de Crumb ao ressentimento, mas, vindo de um escritor que não teve problemas em desnudar as idiossincrasias da modelar família estadunidense, como o fez em seu romance *Liberdade* (2011), é provável que Franzen (2014) queira muito mais ressaltar algo sobre Schulz do que desaprovar Crumb. Seu discurso sobre Schulz ressoa, ainda, na típica defesa da ideia de cânone que um crítico como Harold Bloom (1995) fez em seu *The Western Canon*: uma obra sobrevive pelo seu valor estético, que, por sua vez, é cunhado pela sua autêntica estranheza.

O que nos chama atenção é que esse prestígio está vinculado não a uma obra literária robusta ou a uma peça de arte tradicional, mas a um formato extremamente sintético, veiculado em jornais, feito para consumo diário. Não é, também, um romance gráfico, cujos temas sérios sobre o mundo real convenceriam a elite cultural a dar uma chance, como fez *Maus* (2009), décadas depois de *Peanuts* começar a ser publicada. Trata-se de uma tira, e isso nos faz pensar em uma série de questões que podem nos ajudar em nossa tentativa de compreender o formato, pois, talvez, entender como uma tira como *Peanuts* foi capaz de explorar, de forma tão eficaz, suas ferramentas, nos ajude a pensar melhor como possibilita formas de composição que lhe são únicas. Em outras palavras, *Peanuts* soube como usar bem os seus recursos, e observar esses recursos nos ajuda a pensar a tira.

Figura 35. Charlie Brown conversa sobre sua “postura depressiva”. *Peanuts*, de Charles Schulz, outubro de 1960



Fonte: Schulz, 2014c, p. 280.

Há quem afirme que a obra de Schulz foi a primeira série a trazer para o universo da tira um olhar para o mundo de dentro de seus personagens. A título de ilustração, na coletânea *The Cartoon Crier* (2012), cuja proposta era reunir diversas tiras e charges sobre a tristeza, publicada pela *National Cartoonists Society*³², o quadrinista Brendan B. (2012) abre a edição sustentando tal ideia em sua HQ (Figura 35). O título da obra, *The Saddies?*, que pode ser traduzido como *Os tristes?*, brinca com o termo *funnies* (engraçadinhos), como já apontado, nome dado às tiras de jornal que se popularizaram no início do século XX nos Estados Unidos. Brendan B. (2012) alega que *Peanuts* abriu as portas para que as tiras cômicas finalmente pudessem olhar para o mundo de dentro, isto é, tratar sobre temas que, geralmente, não eram associados aos quadrinhos de humor.

³² “Organização estadunidense de quadrinistas e cartunistas profissionais”.

Figura 36. *The Saddies?*, de Brendan B.. Na página, o quadrinista representa a si mesmo e discute sobre a influência de *Peanuts*



Fonte: B., Brendan, 2012³³.

³³ Quadro 2: "Eles são chamados *The funnies*" porque são engraçados – fazem as pessoas rirem, certo?" / Quadro 3: "Sim, muitas vezes eles buscam a risada – mas, fundamentalmente,

Temas como depressão, fobias e problemas de autoestima agora poderiam compor o arsenal de assuntos disponíveis para o artista da tira diária, o que, para Brendan B. (2012), foi um grande avanço. De fato, há muitas histórias em que Charlie Brown diz estar se sentindo deprimido (Figura 35), com a certeza de que não há ninguém no mundo que o ame, ou de que estaria destinado ao fracasso – constatações ousadas quando nos lembramos que se trata de uma tira protagonizada por uma criança, e que, por isso, seria facilmente associada ao escopo de uma leitura inocente e leve.

Todavia, dada a profusão de tiras publicadas, não só nos Estados Unidos à época, mas também pelo mundo, não temos como garantir que o argumento de Brendan B. (2012) é comprovadamente preciso. A própria coletânea na qual o quadrinho de Brendan B. (2012) está reunido, *The Cartoon Crier*, resgata páginas e tiras que tratavam de temáticas tristes e se afastavam do humor mais evidente, ainda que algo mais raro. *Peanuts* fez disso um de seus focos principais. Em termos de sofisticação, poderíamos apontar, por exemplo, o subtexto político de *Pogo Possum*, de Walt Kelly, série que começou a ser publicada em 1948, de animais falantes, que, entre outras aventuras, apresentava o desejo do personagem principal, Pogo, de se candidatar à presidência. Foi *Peanuts*, no entanto, que caiu na graça do imaginário popular norte-americano. Ainda assim, não é difícil encontrar temáticas um tanto quanto

quadrinhos extraem uma resposta emocional do leitor.” / Quadro 4: “Se um quadrinista está inclinado a ir além do humor, os quadrinhos tem o poder de fazer um leitor chorar ou se irritar, ou qualquer outra coisa.” / Quadro 5: “Os quadrinhos eram construídos no humor – havia algumas exceções, é claro...” / Quadro 6: “De qualquer forma, e sobre a personalidades desses piadistas?” / Quadro 7: “Eu estava conversando com meu amigo Tom Hart uns anos atrás, e nós começamos a falar sobre a personalidade prototípica de alguns quadrinistas, no passado e no presente.” / Quadro 8: “Especificamente, notamos o quanto quadrinistas celebrados do passado eram mais como os atletas de universidade, enquanto hoje eles são predominantemente geeks.” / Quadro 9: “Como saímos de extrovertidos cheios de energia como Rube Golberg ou Al Capp para o reflexivo melancólico e solitário que é Chris Ware?” / Quadro 10: “E há alguma razão para que os quadrinhos alternativos ou literários de hoje voltem-se para dentro, lidando com profundas, e até mesmo melancólicas, emoções?” / Quadro 11: “A respostas é provavelmente óbvia – a mudança ocorreu nas mãos de um dos maiores quadrinistas de todos os tempos... Charles Schulz.” / Quadro 12: “É o seguinte, Schulz certamente estava tentando ser engraçado – é só que, para ele, fracassados solitários eram engraçados. E ele não estava com medo de se voltar para sua própria solidão e angústia como uma fonte de humor.” / Quadro 13: “Não é surpresa perceber que os quadrinistas brilhantes de hoje geralmente apontam Schulz como sua maior influência.” / Quadro 14: “Mais do que qualquer outro cartunista, Charles Schulz deu à nova geração permissão para explorar um profundo conjunto de emoções, e olhar para dentro. Mesmo que isso não fosse necessariamente o que ele intentava.” / Quadro 15: “E aqui estamos nós, lágrimas jorrando enquanto lemos quadrinhos – e não são necessariamente lágrimas de riso...”

divergentes em obras conhecidas, como *Krazy Kat*, de George Herriman, publicada entre 1913 e 1944, que é, junto a *Peanuts*, um par oportuno para a análise feita nesta seção. São obras que geralmente são lembradas juntas por pesquisadores, autores e críticos como bons exemplos de tal complexidade temática que uma tira pode ter, de sua capacidade de conter sutilezas, da possibilidade de tratar de temas considerados “adultos”. Para além dos temas, sua forma de composição revela não só o que as tiras podem dizer, mas como dizem, e como sua forma de dizer é eficiente para canalizar os seus temas.

3.2.1 Repetições em *Peanuts* e em *Krazy Kat*

Krazy Kat, série de tiras criada por George Herriman, tem como pano de fundo das aventuras de seus personagens a grandeza das paisagens inspiradas no *Monument Valley* e evoca um ideal idílico do oeste norte-americano, o que destaca a inocência incorrigível do gato protagonista, fiel a um amor cuja resposta sempre fora uma tijolada de seu amado. Em outras palavras, é possível que se viva no paraíso, com paisagens maravilhosas, envoltas pelo senso de aventura e de liberdade que apenas o sonho pioneiro do oeste mítico (profundamente questionável) pode oferecer, mas, no fim da história, há sempre uma tijolada na cabeça esperando o sonhador para lembrá-lo do que os sonhos são realmente feitos.

Este é o enredo básico da tira: Krazy Kat, um gato ou gata (o gênero do personagem nunca fora, de fato, definido), está sempre atrás do rato Ignatz, que responde ao amor de Krazy com uma tijolada. Porém, esse ato violento é interpretado por Krazy como uma resposta amorosa. Da repetição deste absurdo é que a tira extrai sua narrativa, tendo como cenário o condado de Coconino, cujas paisagens figuram os *canyons* grandiosos do oeste norte-americano. Resulta, nesse contraste, uma composição melancólica, divertida, por vezes *nonsense*. Diferentemente de *Peanuts*, em *Krazy Kat* não há um discurso direto sobre os problemas que assolam o protagonista, pois não há uma consciência ativa sobre esses problemas. O que existe é uma incompreensão da situação em que o personagem se encontra, que é preso a um amor não correspondido – ou torpemente correspondido, a depender da leitura. Charlie Brown, por sua

vez, na tira de Schulz, parece compreender exatamente os motivos de seu sofrimento, é capaz de articular com precisão quais foram os momentos que o chatearam e o que no mundo o deixa tão decepcionado. Krazy não é assim, parece alheio(a) ao sofrimento que lhe acomete, sendo transferida para o leitor essa consciência incômoda, mas também há sofrimento, complexidade, reflexão. A experiência humana, como em *Peanuts*, está posta, embora articulada por outros mecanismos.

A tira a seguir (Figura 37) resume bem a essência da dinâmica que ocorre no microuniverso de *Krazy Kat*:

Figura 37. Tira de *Krazy Kat*



Fonte: Harvey, 2017³⁴.

Na tira retratada, o policial Pupp, que está sempre atrás de Ignatz para prendê-lo pelos seus atentados contra Krazy, conduz o rato para a cadeia, e reclama de essa situação se tratar de uma velha piada. No último quadro, Ignatz atinge Krazy com o seu velho tijolo. Krazy, em resposta, reage com afeto, como demonstra o desenho de corações que surgem com o impacto do tijolo em sua nuca. Essa é a dinâmica invertida da tira: o cachorro (Pupp) precisa correr atrás do rato para proteger o felino apaixonado do rato cruel. Como afirma o policial, essa situação está condenada a se repetir como uma piada velha e, não importa o quão limitado o rato esteja, ele sempre acertará o gato com uma tijolada.

Releituras recentes de *Krazy Kat*, como a de Michael Tisserand (2017) em *Krazy: George Herriman, a life in black and white*, sugerem que muitos aspectos dolorosos da vida do criador da série, como o fato de passar a vida tendo que

³⁴ Quadro 1: Pupp: “Velha cadeia, velho infrator, velho policial. E essa é uma piada velha.” / Quadro 2: “E agora fique aí até você ser velho como a sua piada.” / Quadro 3: “E seu velho tijolo também.” / Quadro 4: Krazy: “Ah-h – Como nos velhos tempos.” Tradução nossa.

esconder sua identidade negra, dentre outros sofrimentos das minorias, eram abordados de forma cifrada, e que a paixão do gato pelo rato é uma metáfora para o problema de identidade que uma sociedade opressora e racista, hegemonicamente branca, pode causar à população negra – algo com o que, como apontamos, o próprio Herriman lidava. Dessa maneira, por se tratar de uma obra algumas décadas anteriores à *Peanuts*, podemos dizer, pelo menos, que não foi Schulz quem descobriu, por si só, como elevar o nível da temática das tiras de jornal. A tira de Herriman sempre foi algo único entre seus pares, quer seja pela sua premissa ou pelos seus sentidos complexos. O incômodo e a comicidade de um gato apaixonado pelo rato que o despreza fazia a tira se destacar das demais, que se prendiam aos modelos preestabelecidos pelos seus gêneros.

Segundo Leite (1995, p. 67), *Krazy Kat* se difere de seus pares pois “[f]oi incomum, destacando-se pela originalidade gráfica, e sobretudo pela estranheza temática”. Para o autor, a construção desse estranhamento só é possível pelo comprometimento da obra com uma espécie de antirrealismo gráfico e temático. Ao avaliar quadrinhos dos anos trinta, contemporâneos a *Krazy Kat*, afirma:

Poucos [artistas] nessa época escaparam do traço realista na série aventureira, entre eles o traço cortante e anguloso de *Dick Tracy* de Chester Gould. As séries cômicas até os anos 30 preferiram, via de regra, o traço anti-realista. No entanto, o anti-realismo gráfico esteve, quase sempre, a serviço de certo realismo ambiental, enfocando o pequeno cotidiano urbano americano, com heróis estereotipados: meninos endiabrados, casais briguentos, malandros simpáticos, tipos excêntricos etc. Raros partiram para a exploração de um imaginário puro. O garoto *Little Nemo*, por exemplo, parece perder-se em aventuras onírico-fantásticas, mas sempre desperta para o real cotidiano através da voz da sua mãe chamando-o em pleno sonho. [...] Outras histórias partem para fantasias e delírios, mas sempre com volta garantida para a *realidade*. [...]

Em *Krazy Kat* a incursão pelo imaginário fantástico não tem volta. A “realidade” é tematizada e questionada a cada passo. O *background* doméstico se dissolve na população de um lugar imaginário, *Coconino County*, onde todos são animais antropomorfizados. Quando aparece uma família, é a de um herói negativo, Ignatz Mouse. É uma família dilacerada, pois seu “chefe”, Ignatz, simplesmente a ignora. Toda a sua atenção está voltada para a sua implicância irascível com *Krazy Kat*, que, no entanto, o idolatra fanaticamente. Começa aqui a estranheza: *Krazy Kat* é a história de uma enigmática inversão, contada de mil formas através de numerosas obsessões temáticas (Leite, 1995, p. 68. Grifos do autor).

A partir disso, Leite (1995) analisa como esse estranhamento se dá pela perseguição temática improvável marcada pelo tipo de amor que Krazy alimenta por Ignatz. Na verdade, há na tira um triângulo amoroso composto por inversões, em que o gato, que deveria perseguir o rato, ama a sua presa natural, e o cachorro ama e protege o gato, ao invés de afastá-lo. O estranhamento é provocado, também, pela marca linguística dos personagens, em que “as distorções do código linguístico se inserem num sistema geral de subversão do senso comum” (Leite, 1995, p. 72). Krazy fala de um jeito que não significa exatamente alguém bronco ou iletrado, mas uma língua própria, em que as palavras se abreviam e se misturam, neologismos são criados para o efeito de humor necessário em determinada tira, conceitos são apresentados a partir de uma articulação inventiva das palavras, por vezes explorando ao máximo os efeitos de sentido de um trocadilho. Segundo Leite (1995), o estranhamento continua a se desenvolver pela acentuação da inversão de sensações, em que dor e prazer não se registram como antagônicos; pelo questionamento constante provocado pela identidade paradoxal de Krazy, pois não é macho ou fêmea, não é vítima nem algoz, é um ser que está no jogo obsessivo de disfarces, dissimulações, fantasias e tijoladas, proporcionado pela narrativa. É, em suma, uma obra de perplexidades constantes.

Leite (1995) ainda ressalta que a popularidade da série decaiu na medida em que “se acentuaram as regras do jogo” (Leite, 1995, p. 75). O que o ensaísta entende como “regras do jogo” é a fidelidade da tira aos seus próprios motivos, sua engrenagem narrativa central, a infinita repetição das mesmas situações em que, para a manutenção da produção diária, permite a exploração contínua de variações e um ritmo que se afirma não por uma tira sozinha, mas pelo conjunto de publicações, dia após dia. As “regras do jogo” são, então, as delimitações do que não será ultrapassado pelos personagens, como se eles fossem predestinados a viver as mesmas situações: Krazy sempre amará Ignatz, que sempre o recompensará com uma tijolada na cabeça, por exemplo. Em menor ou maior grau, essa não é uma singularidade de *Krazy Kat*, mas está presente em quase todas as tiras que observamos ainda hoje. Quando disserta sobre essa repetição, Leite (1995) trata especificamente sobre o enredo e como a narrativa gira em torno de seus próprios parâmetros, mas podemos considerar que essa

narrativa circular sobre o próprio universo ficcional da tira faz parte de um aspecto de repetição não só das situações vividas pelos personagens, mas do estilo, da linguagem, do layout, da subversão desses elementos. A tira se torna, então, um jogo de repetição e de reiteração para manutenção do seu próprio universo ficcional, que se dá pela retroalimentação. Por fim, Leite (1995) faz sua avaliação final de que “[d]ificilmente seria uma história indicável para crianças, que não a compreenderiam” (Leite, 1995, p. 75). Talvez, aqui tenha o ensaísta subestimado um pouco a inteligência das crianças, embora seja compreensível seu argumento: *Krazy Kat* é algo diferente.

Apesar dos traços erráticos e simples em algumas tiras, nas páginas dominicais Herriman tinha mais espaço para demonstrar sua virtuosidade na composição de cenários e no jogo de luz e sombras. A grandiosidade das formações rochosas, que contrastava com a figura pequena de Krazy, acentuava o sentimento de isolamento provocado pela vastidão do deserto. Coconino era não só o lugar onde aqueles personagens viviam, mas o ambiente propício para Krazy mergulhar em seus pensamentos. E Krazy estava sempre envolto – ou envolta – em elucubrações filosóficas sobre o sentido das coisas e da existência. Sua lógica, por vezes *nonsense*, articulada em uma linguagem, como já apontamos, entrecortada, abreviada e marcada por neologismos – que sempre trouxe obstáculos significativos para uma tradução da obra no Brasil (Rocha, 2012) –, ia de encontro à lógica pragmatista de Ignatz, como aponta Leite (1995), e era um instrumento de desarticulação desse mesmo pragmatismo, cujo símbolo máximo era a resposta afetuosa a uma tijolada.

Dessa característica do felino, surgiam reflexões complexas sobre os mais diversos conceitos, como na página a seguir (Figura 38), em que Krazy se questiona sobre a noção de tempo:

Figura 38. Página dominical de *Krazy Kat*. Uma reflexão sobre o conceito de tempo



Fonte: Herriman, 2007, p. 18³⁵.

³⁵ Quadro 1: "Cada 'tic', um nascimento. Cada 'tac', uma morte. E vice-versa. Cada 'tic', um segundo. Cada 'tac', um milhão de anos. Cada 'tic', um nada. Cada 'tac', alguma coisa e vice-versa." Recordatório: "Há uma 'mesa' no coração de Tusayan num de seus lados, bem lá no alto, repousa 'El nido de las horas' – O que pode (assim como também não pode) significar 'O ninho das horas' – o lugar de onde o tempo nasce". / Quadro 2: "E pra mim, 'net'istante' já e tempo di

O quadro que abre a página apresenta a vastidão do deserto preenchido por um grande monolito ao centro, rodeado por nuvens espessas de um lado e o completo vazio da noite do outro. A profundidade do desenho ressoa na postura contemplativa do personagem. O leitor pode sentir o intenso estado de contemplação de Krazy ao observar a paisagem. A imensa formação rochosa sustenta um grande relógio na sua extremidade, e as sombras que se projetam sobre a rocha nos faz confundir o céu estrelado com a face escura do monolito, como se houvesse uma realidade cósmica presente, e não um cenário natural – de fato, a estranha presença do relógio cravado na montanha nos permite questionar tudo. Krazy fala sobre o tudo e o nada do tempo, sobre nascimento e morte, sobre percepções de um segundo e de um milhão de anos, e refletido nesse discurso está a imagem diante do personagem: as espessas nuvens que preenchem e ofuscam tudo e o absoluto vazio do horizonte, separados apenas pelo monolito do tempo. Segundo a tira, este é o lugar onde o tempo nasce, “O ninho das horas”; Krazy se perde na vastidão de seus pensamentos. Nos três quadros da faixa de baixo, há uma mudança de perspectiva, o cenário se torna minimalista, Krazy se volta para si, para o tempo de seus afazeres, para o tempo individual. O personagem se questiona o que é o tempo do universo perto do nosso tempo. O profundo estado de contemplação em que se encontrava no quadro de abertura da página, em que olhava para o monumento à sua frente e para o horizonte vasto e infinito, o faz olhar para dentro de si. Contemplar uma maravilha, olhar para o céu e as estrelas, ou para uma grande paisagem, nos faz olhar para dentro – um hábito humano. As últimas duas faixas, contendo os seis quadros finais da página, retornam a tira para o tempo de seus acontecimentos corriqueiros e constantes, seu mote principal, o eterno jogo entre Pupp, Ignatz e Krazy.

que?” / Quadro 3: “É tempo di ‘iscova’ meus dente? Não: já ‘iscovei’, na semana passada. Ô será qui fona semana ‘trespassada’?” / Quadro 4: “Eu sei qui, pra mim, num tá no tempo di troca (i co perdão da má palavra) minhas cueca ‘pruque’ eu num uso” / Quadro 5: “Intão, ‘dispois’ dessas consideração, pra mim, o tempo num é nada.” / Quadro 6: “Ahh, mas e com o Ignatz, será tempo di qué? Meu sabonetinho ‘cherôso” / Quadro 7: “Eu sabia! É tempo dele tacá um tijolo nimm!” / Quadro 8: “Hum-mm! Já está em tempo de eu apanhar aquele rato miserável!” / Quadro 9: “Oh-ho! É só o tempo de eu dar fora daqui...” / Quadro 10: ““Preciso melhorar meu tempo, porque o tira maluco tá cheio de gás, hoje!!” ‘Vou te pegar. Nem que eu precise correr até o fim dos tempos. Seu vagabundo!!!’ ‘Qui tempo bão quesses dois tão vineno””. Trecho transcrito, para fins de apoio à leitura.

Na tira (Figura 38), vemos, ainda, a palavra “tempo” empregada em diversos sentidos, e, é claro, a visão distorcida que Krazy tem sobre o que está ocorrendo: em sua cabeça, o que se passa entre Pupp e Ignatz é um momento de prazer, assim como as tijoladas que recebe são a confirmação de um afeto. Ao ler a HQ, o leitor acompanha o afunilamento do tempo cósmico para o sentido mais mundano do conceito em questão: em uma página, Herriman (2007) faz um pequeno tratado poético e filosófico em quadrinhos sobre como percebemos o tempo. Como essa, há diversas outras tiras e páginas em que o artista se utiliza do limitado formato da tira de forma inventiva, explorando tópicos e temas complexos através de usos criativos do desenho e do layout.

A página a seguir (Figura 39) demonstra como Herriman era capaz de explorar a perspectiva do leitor como importante ferramenta narrativa:

Figura 39. O uso do desenho em *Krazy Kat*

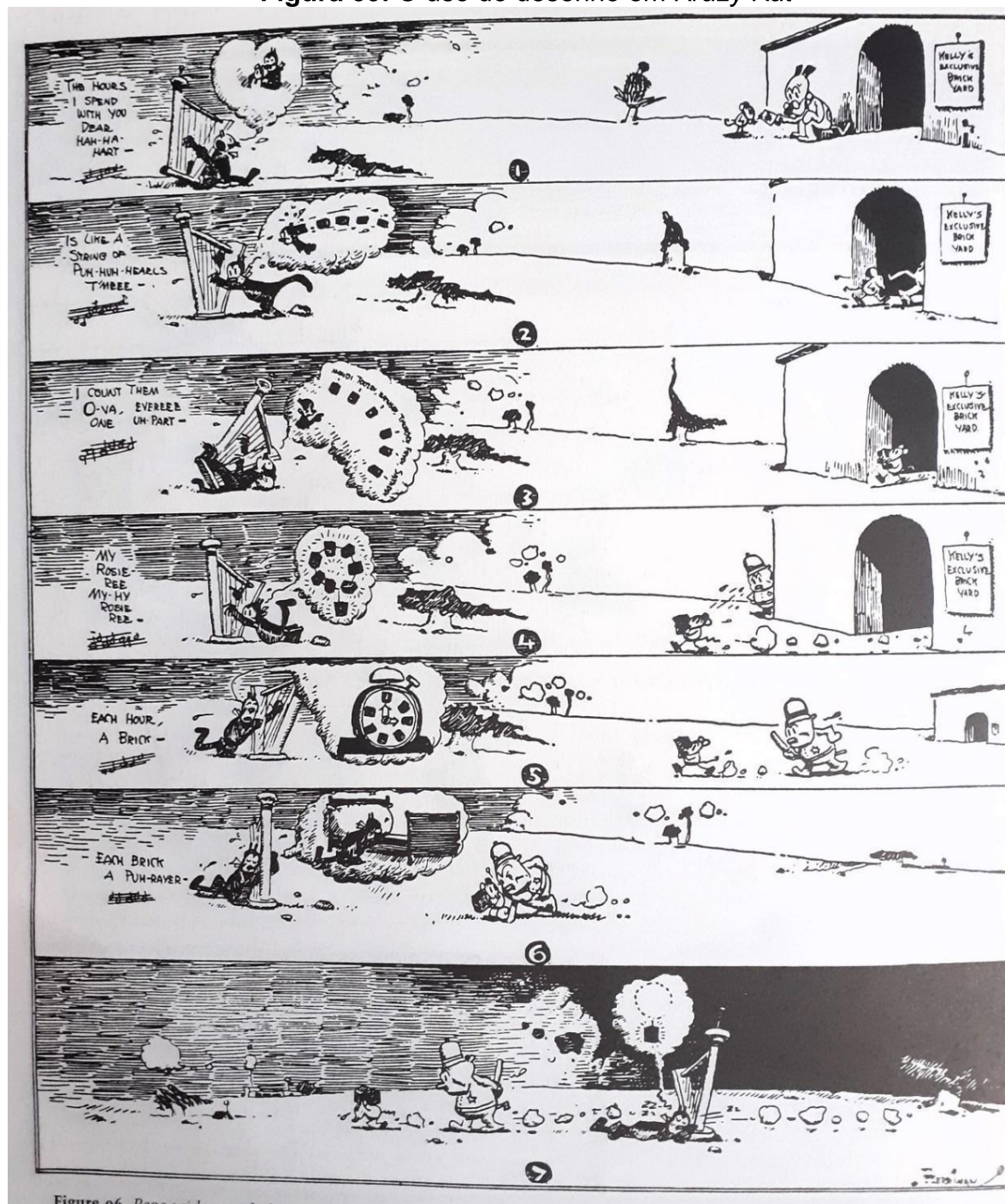


Figure 96. Page-wide panels.

Fonte: Harvey, 1994, p. 182³⁶.

Na página (Figura 39), há duas histórias paralelas, que se articulam para que ocorra a história geral, do enredo principal da tira. À esquerda, Krazy ento

³⁶ Quadro 1: “As horas que eu passo com você, querido co-coração...” / Quadro 2: “São como um colar pé-pérolas pra mim...” / Quadro 3: “Eu co-continuo contando, contando cada uma...” / Quadro 4: “Minha rosa, me-meu rosário...” / Quadro 5: “A cada hora, um tijolo...” / Quadro 6: “A cada tijolo, uma or-oração...” Tradução nossa.

uma canção sobre o quanto aguarda ansiosamente pelo tijolo de Ignatz – para o felino, a representação máxima do seu amor. É a convicção de que o tijolo virá, não importa como, que dá a Krazy paz de espírito para dormir tranquilamente ao fim de cada dia. À direita, Ignatz se prepara, comprando o tijolo para jogar na cabeça de Krazy, enquanto o guarda Pupp o observa. Analisando-as em conjunto, as histórias contadas à esquerda e à direita reiteram o enredo principal da série: enquanto Krazy espera pela tijolada, o rato se esquia do olhar atento do guarda. Além dos quadros panorâmicos, os personagens estão divididos apenas pelos desenhos do ambiente. No lado de Krazy, o ambiente é tomado por traços escuros preenchendo o céu, sugerindo a imersão do personagem em seus devaneios, perdido no lirismo de seu momento. Pelo contraste com o lado de Ignatz, é difícil definir se é noite ou dia, pois o branco ao fundo pode ser um céu ensolarado, claro e limpo, ou nuvens espessas, como sugere a divisa do desenho entre um lado e outro. O lado claro também é muito mais objetivo e destaca as ações de Ignatz. No último quadro, essa divisão se perde e Ignatz caminha, cabisbaixo, carregando o tijolo, impedido de sua ação pela vigília de Pupp. Assim como Krazy, Ignatz não teve o seu desejo saciado.

Além da ambientação pelo contraste, outro fator que se nota é inconsistência figurativa do cenário. Árvores se alteram em tamanho e perspectiva ao fundo, enquanto a loja permanece no mesmo lugar pelos três primeiros quadros. Depois, a perspectiva do cenário sugere que Ignatz caminhou uma longa distância, enquanto duas árvores ao fundo permanecem no mesmo ponto. Embora essas árvores possam pertencer ao ambiente de Krazy, o quadro 6 confunde essa presunção. Há uma divisão narrativa de ambientes, que não é marcada por um layout rígido de requadros delimitados ou por uma sequência de quadros linear, mas por uma contraposição pensada a partir do desenho, na dicotomia entre o lado esquerdo e o lado direito da tira.

Em outras tiras, Herriman intencionalmente distorcia o fundo, gerando uma espécie de choque gráfico de um quadro para outro. Na tira a seguir (Figura 40), por exemplo, tal recurso é empregado:

Figura 40. Krazy propõe um jogo para Ignatz



Fonte: Field, 2022³⁷.

Através de um convite para Ignatz, os papéis sociais de pai e de mãe – consecutivamente, a partir de uma visão heteronormativa, homem e mulher –, são alvo das aspirações e indagações de Krazy. Poderia Krazy preencher algum desses papéis? A depender de Ignatz, isso não será possível, e o único amor familiar que Krazy receberá será uma tijolada. Apesar da disposição da cena central permanecer idêntica – um diálogo entre Krazy e Ignatz – os planos de fundo se alteram significativamente, alguns deles sequer fazem sentido do ponto de vista figurativo, tornando-se uma evidência da dinâmica entre os dois. A variação gráfica do plano de fundo aponta para a desarmonia de perspectivas entre os dois, trata-se de uma relação de constante perturbação. Eles podem estar presos em uma grade, separados por uma faixa, em solo confuso, ou envoltos em uma aparente redoma em que finalmente estariam em harmonia, mas, no fim, é a tijolada que conta. Krazy não pode se distrair, pois Ignatz irá sempre acertá-lo. No conjunto de tiras, Krazy se destaca pelo seu amor “tolo”, em que não importa o que Ignatz faça, sente-se ainda mais atração por ele, mas Ignatz também é outro prisioneiro, embora menos evidente. O rato precisa acertar Krazy com o seu tijolo, é sua meta de vida e seu propósito. Ignatz existe para perseguir Krazy, como uma obsessão, não importa o que se passe, ou se esteja preso, restrito ou em um momento qualquer, toda as reações de Ignatz estão alinhadas ao seu propósito. Ele é incapaz de imaginar outra função para si e para Krazy, e sua resposta final confirma isso. Um detalhe: no último quadro, alguém fora de cena joga o tijolo para Ignatz, o que sugere uma força, para além

³⁷ Quadro 1: “Vamos jogar um jogo” “O que, por exemplo?” / Quadro 2: “Vamos brincar de casinha” “E depois?” / Quadro 3: “Eu serei o papa e você a mama” “Isso não vai dar certo” / Quadro 4: “Então você será o papa e eu a mama” “Isso também não vai dar certo” / Quadro 5: “Então o que posso ser?” “Vou te dizer...” / Quadro 6: “Nenhum dos dois”. Tradução nossa.

dos dois, que os impulsiona a cumprir esses papéis, ou, no mínimo, que não estão sozinhos nessa.

Nas últimas duas HQs apontadas (Figuras 39 e 40), conforme mencionado, o cenário tem parte significativa na composição da tira, reforçando sua temática e a dinâmica entre os personagens. Sobre esse recurso, diz Harvey (1994, p. 177. Tradução nossa.³⁸):

[...] Herriman investiu sua tira com um ambiente onírico: evocando seu retiro favorito, Monument Valley, no deserto do sudeste de Utah, ele criou uma paisagem surreal de colinas caprichosas e cactos saltitantes que mudavam de forma e se moviam de painel em painel conforme seus personagens saltavam diante dele, totalmente alheios às metáforas de seu passado. No absurdo radiante deste local simbólico, o lirismo de Herriman era completo: cenário e conteúdo eram um todo contínuo, local e refrão unidos numa reprise temática. Aqui, o sonho de Herriman se torna uma realidade amigável.

A partir do cenário, Herriman lançou os seus personagens em um mundo de um estranho sonho sobre um triângulo amoroso cujas ações estão destinadas a se repetirem. Temática, layout, linguagem e estranheza convergem para a criação de um microuniverso fabuloso. São a partir desses recursos que as análises de Leite (1995) se fazem presentes, ao afirmar que a obra de Herriman é construída de perplexidades constantes, pois, mesmo nas situações esperadas e consolidadas pelas repetições da tira, há um aspecto de inversões que desestabilizam e provocam inquietações no leitor.

Ao concluir o seu ensaio sobre *Krazy Kat*, Leite (1995) insere a obra em um lugar de prestígio, entre outros nomes conhecidos do mundo literário, mas nega o seu caráter de “produção intelectual da cultura erudita”, como se houvesse uma demanda de distinção. Diz:

³⁸ [...] Herriman invested his strip with a dreamlike ambiance: evoking his favorite retreat, Monument Valley in the desert of southeastern Utah, he created a surreal landscape of whimsical buttes and cavorting cactuses that changed their shapes and moved around from panel to panel as his characters capered before it, entirely oblivious to the metaphors of their background. In the radiant absurdity of this symbolic site, Herriman's lyricism was complete: setting and content were a seamless whole, locale and refrain united in thematic reprise. Here, Herriman's dream becomes amiable reality (Harvey, 1994, p. 177).

[s]endo um produto dos *mass media*, embora dissonante, *Krazy Kat* não pode ser equiparado a produções intelectuais da cultura erudita. Os repertórios são necessariamente diversos. Relativizando isso, porém, o seu universo de relações é paralelo ao de criadores tão complexos quanto Lewis Carroll ou Jorge Luís Borges, na labiríntica problematização dos limites entre o mundo real e o mundo ficcional (Leite, 1995, p. 83).

Trata-se de uma inserção tímida dos quadrinhos no mundo da chamada cultura literária e erudita, reconhecendo que há um valor estético, um trabalho de construção de sentidos que deve ser observado, desde que as devidas diferenças sejam consideradas. Nas linhas finais do texto, diz Leite (1995, p. 85) que George Herriman “não explicitou nada, nem muito menos deve ter pensado que se pudesse levar o seu *Krazy Kat* a sério. E o que é que se pode levar a sério?”, como uma sugestão de que devemos olhar para esses objetos de forma descompromissada, sem muito empenho de seriedade, e dizendo isto após ter feito uma análise muito compromissada com aspectos da obra. Esse final, muito pouco inspirado de um ensaio rico, fica apenas como mais uma anedota do sutil constrangimento do “homem de cultura” ao analisar uma obra de quadrinhos. Ao leitor, permanece a sensação de uma antecipação de defesa, para que ninguém acuse o autor de perder tempo com objetos que deveriam ser desconsiderados, como um produto dos *mass media*, por exemplo.

Para resumir os argumentos que estruturam o texto de Leite (1995) sobre *Krazy Kat*, e que foram discutidos neste tópico, podemos reduzi-los a quatro características, que parecem ser fundamentais para o autor na construção da obra: a) originalidade gráfica; b) estranheza temática; c) subversão linguística e; d) o enfoque nas “regras do jogo”. Nenhuma dessas características se estabelece sozinha, mas atinge sua realização pela interdependência, principalmente o aspecto da estranheza temática, em que todos os recursos contribuem para essa percepção. Desses tópicos elencados, é possível extrair elementos para além de *Krazy Kat*, que cooperam para compor o que estamos chamando de uma poética da tira. São ferramentas de composição que, a princípio, parecem muito únicas a uma determinada obra, mas que acreditamos ser parte constituinte do formato. Obras como a de George Herriman tornaram-se seminais na história das HQs e é inegável a influência e o peso que exerceram sobre os artistas posteriores.

Nesse sentido, adaptando o que foi apontado por Leite (1995), ao analisarmos uma tira, devemos observar o estilo (originalidade gráfica), que é a marca singular da expressão artística de um criador através das composições gráficas, layouts, cores, formas etc. escolhidas para compor sua obra; o seu mundo ficcional e como ele se constrói (estranheza temática), que é o elemento narrativo de sua criação; a linguagem (subversão linguística), que é a forma como o discurso da obra se apresenta e como ela reorganiza e produz a própria linguagem dos quadrinhos, e; a repetição (ênfase nas “regras do jogo”), em que todos os elementos anteriores são reafirmados, reiterados e retroalimentados continuamente tira após tira como variações do mesmo motivo, o que impulsiona a efetividade desses recursos.

Esses aspectos perpassam uma análise poética da tira, pois evidenciam os recursos do formato. O desenvolvimento, a complementação e o empenho desses parâmetros serão uma constante em nossa reflexão. Retornamos então a discussão para *Peanuts*, cuja leitura, iluminada pela análise de Eco (1970), impulsiona nossa proposta.

Charles Schulz conduziu seus personagens através de um contexto mais inofensivo por meio de figuras infantis, e isso, provavelmente, contribuiu para seu grande apelo ao público, diferente de *Krazy Kat*, baseado em tijoladas violentas e sua quase surrealidade. Para além do apelo comercial, a obra de Schulz alterou a dinâmica das tiras de humor e a forma de se fazer uma piada em uma tira, como constata Harvey (1994), ao sugerir que o grande feito de *Peanuts* foi ser tão eficiente no uso de seus recursos, *punchlines*, personagens e ritmo que se estabeleceu como um padrão para os próximos artistas.

Sobre a construção dos personagens, é uma característica distintiva que cada criança de *Peanuts* carregue uma espécie de marca psicológica única que a identifique. Lucy é uma narcisista incorrigível, Schroeder um músico obcecado por Beethoven, Linus sofre de seu apego obsessivo a um cobertor, e Charlie Brown, bem, é o bom e velho Charlie Brown, que jamais se sentirá feliz ou satisfeito na vida, pois está sempre repleto pelo sentimento constante de que o problema de ser feliz é que algo sempre pode dar errado. A repetição de situações que evidenciam essas marcas ressalta as “regras do jogo” percebidas em *Krazy Kat* por Leite (1995). Tanto *Krazy Kat* quanto *Peanuts* reforçam suas

regras, seu universo ficcional, em um discurso que se retroalimenta – que é, de alguma maneira, limitante, para, paradoxalmente, criar sentidos mais amplos além da superfície da piada diária. Neste ponto, nosso esboço começa a se formar, pois, a partir da leitura dessa dinâmica que nos encontramos, novamente, com o ensaio de Eco (1970) sobre essas tiras, cuja análise sobre a temática dessas obras apontam para tais elementos de ritmo e de repetição que, conforme citamos, se destacam.

Figura 41. Sequência de tiras de *Peanuts*, publicadas entre o dia 15 e 18 de fevereiro, 1961. A primeira e a última tira dessa sequência exploram a mesma situação, a relação de Snoopy com os pássaros. Variações do mesmo tema



Fonte: Schulz, 2014c, p. 20-21.

Figura 42. No dia 28 de fevereiro de 1961, dez dias depois, Schulz retoma o tema dos pássaros



Fonte: Schulz, 2014c, p. 26.

O ensaio “O mundo de Minduim”, de Eco (1970) sobre *Peanuts*, apresenta um aspecto relevante sobre o formato da tira que vale ser explorado: a questão da repetição. Ademais, embora Leite (1995) e Eco (1970), ao tratarem sobre a composição de *Krazy Kat*, apresentem similaridades, suas abordagens são diferentes. O que se percebe, pelo discurso dos dois autores, ainda que de forma sutil, é um esforço de ressaltar o caráter singular dessas obras, apesar de seu meio de origem. Em Leite (1995), os quadrinhos de Herriman se diferenciam pela sua estranheza e por seu jogo de inversões. Em Eco (1970), esses mesmos quadrinhos são avaliados e categorizados com palavras mais sublimes: lirismo, poesia, contemplação, coisas estranhas e incomuns de se esperar, à época, de um produto comumente tido como de consumo rápido. Outro fator se destaca nessa avaliação dos autores: tudo isso é fruto de um ritmo construído pacientemente pela própria dinâmica dessas obras. Em Eco (1970, p. 285) é dito que *Krazy Kat* se caracteriza pela sua “obstinação lírica”, enquanto Leite (1995) considera haver uma acentuação das “regras do jogo”. Em última análise, ambos estão falando do mesmo elemento: a composição a partir do ritmo e da repetição.

Ritmo e repetição, por sua vez, são duas coisas diferentes, de modo que a repetição compõe o ritmo. As diversas definições estabelecidas de ritmo elencadas por Massaud Moisés (2010), em seu *Dicionário de Termos Literários*, têm em comum a ideia da repetição como elemento central do conceito, em que a repetição estabelece o padrão detectável. Moisés (2010) ressalta o quão nebuloso o termo pode ser, mas oferece uma definição à qual aderimos: “pode-se ter como assente que o ritmo se caracteriza pelo tempo, pelo movimento e pela continuidade, que produzem o chamado prazer estético” (Moisés, 2010, p. 447). No caso de uma tira única, seu ritmo pode se construir na continuidade de seus quadros, na repetição de seus padrões de enquadramento e na harmonia

e contraste desses padrões. É recurso bastante comum, por exemplo, a tira apresentar o seu contraste no último quadro, para efeitos de humor.

Krazy Kat e *Peanuts*, apesar de compartilharem admirações semelhantes dos escritores citados, apresentam uma diferenciação óbvia, que é a de gênero dentro do universo das tiras. *Krazy Kat* é um tira de animais falantes, ou *funny animals*, enquanto *Peanuts* é uma tira protagonizada por crianças. As *kid strips* se tornaram muito populares através de seus personagens, que são ícones inclusive de causas políticas, como ocorreu com a Mafalda, de Quino (o que não é de se estranhar, dado a própria natureza contestatória da obra). Se Charlie Brown é a epítome dos azarados, e Mafalda (Figura 43) é a representação das insatisfações anticoloniais da América Latina, Calvin (Figura 48), de *Calvin e Haroldo*, para continuar a lista dos mais famosos, é a encarnação do espírito livre e inquieto, cuja única arma contra as obrigações banais do mundo dos adultos é a imaginação.

No Brasil, também temos nossos expoentes infantos, a começar pelo fenômeno de vendas não apenas em território nacional, mas no mundo inteiro, a *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, que começou como uma tira de jornal mas, pela expertise de seu criador, tornou-se uma poderosa franquia de quadrinhos e, inevitavelmente, um império de merchandising e de produtos relacionados e inspirados. Suas histórias extraem da simplicidade de sua proposta seu maior trunfo, pois permitem inserção nos mais variados possíveis contextos. Há muitas edições cujo tema principal é o folclore brasileiro, ou clássicos do cinema, shows de TV, além de aventuras de todos os tipos (do caso caipira, com o personagem Chico Bento, à ficção científica, com o Astronauta). Atestam tal flexibilidade as recentes incursões da marca em empreendimentos editoriais que variam dos romances gráficos aos mangás, sempre adaptando seus personagens para os mais diversos públicos.

Outras crianças despontaram por aqui, embora não exclusivamente no formato de tira, como a criação de Ziraldo, *O Menino Maluquinho*, que, usando terno e sapatos de gente grande e uma panela na cabeça, ressignificava o mundo dos adultos, trazendo a leveza que apenas uma criança poderia oferecer, muito próximo à tradição do infante que vive para fazer travessuras. Outra criação do artista, *A Turma do Pererê*, apresentou uma gama diversificada de personagens, entre mitos e figuras do folclore nacional. Soma-se, ainda, ao rol

de personagens infantis das tiras brasileiras, uma subversão do gênero: Ozzy (Figura 44), de Angeli, criação que transformava a conhecida figura do fã de heavy metal em uma criança de uma família suburbana brasileira. Por fim, um dos fenômenos mais recentes no Brasil é *Armandinho* (Figura 45), de Alexandre Beck, que vive outro contexto de publicação, em que se verifica uma forte presença nas redes sociais. O personagem Armandinho, pelas posições políticas assumidas na tira, tem se tornando, tal qual Mafalda, cada vez mais, um símbolo da contestação contra os avanços da extrema direita no país. Estes são apenas alguns exemplos de um universo vasto de obras e personagens existentes.

Figura 43. Mafalda, de Quino



Fonte: Quino, 2010, p. 244.

Figura 44. Ozzy, de Angeli



Fonte: Angeli, 2006, p. 11.

Figura 45. Tira de *Armandinho*, de Alexandre Beck. Crítica ao racismo presente na violência policial



Fonte: Sayuri, 2019.

As tiras de animais falantes geralmente compartilham de um elemento mais insólito – pois são animais que falam, afinal de contas –, e é mais comum que essas obras transitem para o terreno do improvável e da imaginação. De certa forma, carregam em sua gênese um elemento fabular, embora não seja possível afirmar que há um objetivo didático. *Krazy Kat*, em toda sua estranheza, é um exemplo-modelo desse tipo de tira, em que todos os personagens são animais antropomorfizados e vivem em uma cidade ou em lugar organizado aos moldes de uma sociedade humana. Nesse sentido, a imagem do animal importa mais pelo que essa figura pode significar para a caracterização desse personagem e suas interações com o mundo ficcional da tira. Assim, Krazy é um/a gato/a que tem paixões por um rato, enquanto todos os leitores esperam que deveria caçá-lo. Na mesma linha estão os famosos personagens Disney – Mickey Mouse, Pato Donald, Pateta e companhia. No Brasil, um bom exemplo são as tiras de *Níquel Náusea* (Figura 47), de Fernando Gonsales, mas que às vezes mescla animais falantes e humanos para efeitos de humor. Outro exemplo é *Os Gatos* (Figura 46) de Laerte, que brinca com as relações afetivas amorosas através de um casal de felinos.

Figura 46. Os Gatos, de Laerte



Fonte: Laerte, 1995, p. 41.

Figura 47. Níquel Náusea, de Fernando Gonsales



Fonte: Folha de S. Paulo, 2012.

Uma obra que se utiliza do animal falante de maneira singular é o caso de *Calvin e Haroldo*, em que, na presença de adultos, Haroldo se torna apenas um tigre de pelúcia, porém na visão de Calvin, o menino dono do brinquedo felino, é um animal falante. Nesse sentido, Haroldo é a imaginação da criança em ação, ressaltada na obra pelo aspecto fantasioso de animal que fala. De uma forma diferente, *Garfield*, de Jim Davis – em que o famoso gato preguiçoso que odeia segundas-feiras desdenha da irracionalidade (pelo menos na visão do bichano) de seu dono – faz o mesmo. A diferença, aqui, é que Garfield não fala com o seu humano, apenas com o leitor e com os outros animais, o que justifica o uso predominante de balões de pensamento como se fossem balões de fala. Tanto *Calvin e Haroldo* quanto *Garfield* devem à *Peanuts* por esse tipo de recurso, pois Snoopy, o cachorro beagle de Charlie Brown, faz o mesmo papel.

Em suas primeiras aparições, Snoopy era apenas um filhotinho, fazendo coisas de filhote, apelando para um certo senso de graciosidade por parte do leitor. Com o tempo, o beagle se tornou mais livre e ativo, adotando uma postura bípede e passando a ter pensamentos e falas próprias. Assim, quando Snoopy

está em cena, a imaginação e o fantasioso também estão em primeiro plano. Em muitas histórias, o cachorro assume a persona de detetive, de escritor ou de piloto de caça e, em outras, é ele o responsável por trazer lógica ao grupo de crianças, quando perdidas em suas próprias armadilhas de pensamentos, mesmo que essa racionalidade seja absurda – e, geralmente, é.

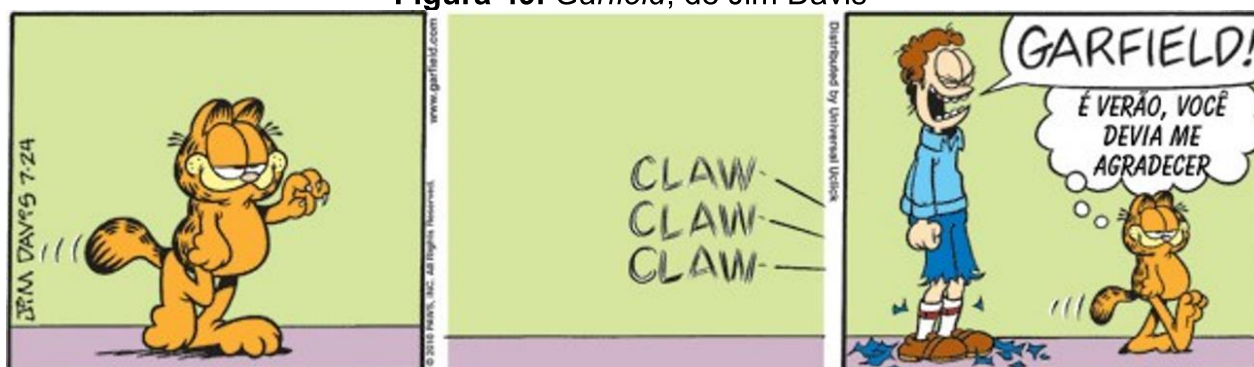
Em tiras que se utilizam desses recursos, enquanto a criança representa uma espécie de avatar da pureza e da verdade do espírito do discurso que a obra intenta construir, os animais falantes representam esse discurso pelo avesso, não o antagonizando, mas o fazendo inteiro, completando-o pelo poder da fantasia e da imaginação.

Figura 48. *Calvin e Haroldo*, de Bill Watterson. O tigre, na visão do adulto em cena, é apenas um tigre de pelúcia



Fonte: goComics, 1985³⁹.

Figura 49. *Garfield*, de Jim Davis



Fonte: Tirinhas do Garfield, 2013.

³⁹ Quadro 1: "O que é todo esse barulho? Você deveria estar dormindo!" / Quadro 2: "Foi Hobbes, pai! Ele estava saltando na cama! Juro!" / Quadro 3: "'Hobbes' **não** estava pulando na cama! Agora vá dormir!" / Quadro 4: "Você estava pulando **muito** na cama!" "Bem, era **você** que estava tocando os pratos!!". Tradução nossa. Grifos do autor.

A visão de Eco (1970) sobre *Peanuts* tem uma moldura específica. Ao lermos o início do ensaio “O mundo de Minduim”, fica evidente como o autor entende haver uma necessidade de situar as histórias em quadrinhos como um produto típico dos *mass media*. Na observação de Eco (1970), os quadrinhos são definitivamente “um produto industrial, encomendado de cima, funciona segundo todas as mecânicas de persuasão oculta, supõe no fruidor uma atitude de evasão que estimula imediatamente as veleidades paternalistas dos clientes” (Eco, 1970, p. 285). Ele, inclusive, continua afirmando que, ainda que haja alguma autonomia de seus autores, essa autonomia só é possível “em troca de uma certa porcentagem de condescendência para com os valores estabelecidos” (Eco, 1970, p. 286), mas que esse sistema não é exclusivo das histórias em quadrinhos, e sim de todo o campo da arte (Eco, 1970). Nesse sentido, *Peanuts* é, para Eco (1970), uma exceção, algo que se destaca a ponto de fazer o crítico relevar suas visões ligeiramente apocalípticas sobre o *mass media*, pois entende que a tira consegue se diferenciar nesse jogo de concessões que os artistas precisam fazer para que sua arte sobreviva. Destaca, então, que há aqueles que, por “questão de genialidade individual” (Eco, 1970, p. 283), são capazes de “saber elaborar um discurso de tal forma incisivo, límpido, eficaz, que consiga dominar todas as condições dentro das quais o discurso, por força das circunstâncias, se move” (Eco, 1970, p. 284). Obviamente, Eco (1970) está preparando o terreno para falar de alguns expoentes que, em sua análise, dominaram a arte de engendrar tal discurso dentro das histórias em quadrinhos. São, basicamente, três principais nomes citados: Jules Feiffer, George Herriman e, claro, Charles Schulz.

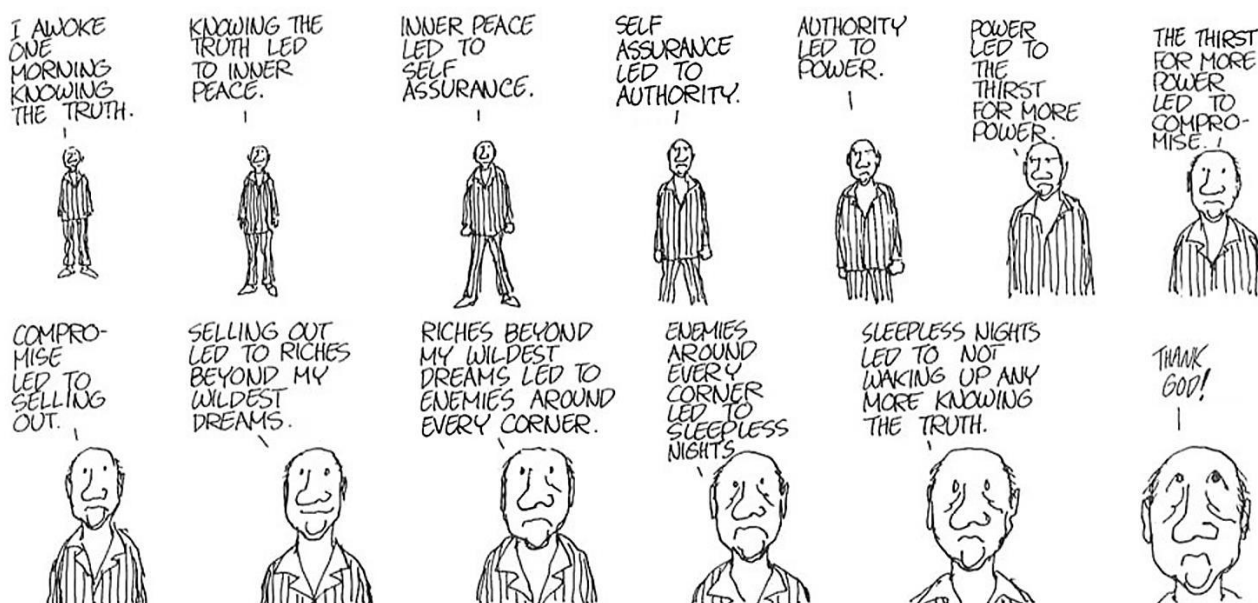
Pela linha que Eco (1970) estabelece para os autores e artistas que conseguiram dominar, de forma mestre, o próprio discurso de sua obra, a ponto de controlarem certas circunstâncias e transformarem a sensibilidade de seus “consumidores” (palavra intencionalmente utilizada pelo autor para destacar o caráter intrínseco de produto, compartilhado não só pela indústria cultural, mas toda arte), o teórico afirma haver dois grandes caminhos deixados, neste ponto, pelas HQs. O primeiro seria a sátira precisa, clínica e universal da experiência humana, cujo expoente seria Jules Feiffer, e o “filão lírico”, onde se encontrariam George Herriman e Charles Schulz. Vamos falar um pouco sobre Jules Feiffer.

Jules Feiffer foi um cartunista norte-americano que começou sua carreira nos quadrinhos nos anos 1940, atuando, inclusive, como auxiliar de muitos quadrinistas populares, Will Eisner entre eles (García, 2012). Depois, conseguiu publicar suas próprias séries de tiras e cartuns, tornando-se um nome de peso entre os expoentes da nona arte. Além dos quadrinhos, Feiffer produziu peças, roteiros de cinema e romances. Suas tiras possuem um estilo muito característico, que é a completa ausência de delimitações entre quadros no requadro, o cenário mínimo ou inexistente, e as linhas soltas que delimitam os personagens em cena. As tiras são textualmente carregadas, por vezes com longos monólogos dos personagens em crises existenciais sobre alguma banalidade da vida humana ou sobre alguma experiência cotidiana – tudo contornado pelo tom de sátira e de ironia do texto. Seu ritmo e humor compartilham semelhanças com os diálogos e monólogos neuróticos e verborrágicos dos personagens dos filmes de Woody Allen, por exemplo. Feiffer acreditava que o humor surgia da insatisfação, do incômodo com as coisas que se odeia, e que, através do humor, essas coisas seriam destruídas (Harvey, 1994, p. 206).

Segundo Harvey (1994, p. 226), Feiffer “especializou-se na angústia da América moderna”, de modo que há um foco central na fala dos personagens, que buscam obsessivamente expor suas angústias psicológicas e sexuais (Harvey, 1994). Um dos diferenciais do artista, ainda para Harvey (1994), é o fato de que “Feiffer tem um bom ouvido para o modo como as pessoas falam” (Harvey, 1994, p. 226), o que significa uma habilidade de capturar essas falas e cadenciá-las, de forma a produzir um ritmo único, capaz de levar, inevitavelmente, a uma revelação (Harvey, 1994). Assim, justifica-se o traço minimalista, as linhas pouco rígidas dos contornos dos personagens, que *dançam conforme a música* da fala e do diálogo, pois os desenhos desempenham a função quase que exclusiva de marcar o tempo das falas. Nesse sentido, o estilo (originalidade gráfica) e a linguagem empregada (discurso e recursos próprios das HQs; o que chamamos anteriormente de subversão linguística) trabalham para ressaltar o mundo dos personagens, suas agonias e experiências (universo ficcional). Esses elementos seguem as “regras do jogo” estabelecidas pela série: operam a partir de configurações específicas para determinado fim estético.

Mesmo que satírico, Feiffer é um artista muito “sério”, que tem o objetivo claro de explorar a experiência humana. Não há espaço para a fantasia, embora ele mesmo tenha dito que os quadrinhos sempre foram o veículo mais propício para ela (Feiffer, 2010). Em suas tiras, os elementos mínimos apresentados têm a função de destacar o que está sendo dito, o absurdo de dentro de nossa existência, que merece ser satirizada e ironizada. Para descrever a obra de Feiffer, Eco (1970) recorre a sentidos que são comumente atribuídos ao valor canônico de uma obra de arte, como a ideia de que uma história de Feiffer deixa uma profunda marca naqueles que a leem, e avalia que “uma vez lida, conserva-se na mente e aí trabalha em silêncio” (Eco, 1970, p. 284). Este é, portanto, o primeiro grande caminho que o autor acredita que os quadrinhos conseguiram abrir no que diz respeito a dominar um discurso com maestria a ponto de atingir um valor “crítico e libertário” (Eco, 1970, p. 283), pois, nas mãos de Feiffer, a história em quadrinhos “sobrevive e derrota o sistema que procurava condicioná-la” (Eco, 1970, p. 284).

Figura 50. Tira de Jules Feiffer



Fonte: Sorel, 2023⁴⁰.

⁴⁰ Quadro 1: “Acordei uma manhã sabendo a verdade.” / Quadro 2: “Conhecer a verdade levou à paz interior.” / Quadro 3: “A paz interior levou à autoconfiança.” / Quadro 4: “Autoconfiança levou à autoridade.” / Quadro 5: “Autoridade levou ao poder.” / Quadro 6: “Poder levou à sede de mais poder.” / Quadro 7: “A sede por mais poder levou ao comprometimento.” / Quadro 8: “Comprometimento levou à venda.” / Quadro 9: “A venda levou a riquezas além dos meus sonhos mais selvagens.” / Quadro 10: “Riquezas além dos meus sonhos mais selvagens levou a inimigos

Assim, percebe-se que o teórico italiano está construindo sua reflexão sobre a potência dos quadrinhos a partir de suas exceções, como se um artista como Feiffer surgisse pela sua excepcional originalidade apenas, e não que a própria linguagem dos quadrinhos pudesse proporcionar experiências estéticas, narrativas e artísticas singulares, seguindo o princípio vanguardista do artista que promove o novo. Por outro lado, para não considerar o forte sistema de condicionamentos sob o qual uma arte que sobrevive pela sua difusão em massa está sujeita, teríamos que acreditar na linguagem dos quadrinhos como uma força independente de qualquer sistema, o que seria uma ingenuidade – além do fato de que não há arte que não esteja sujeita a alguma contingência, como afirma o próprio Eco (1970).

Para explicar o segundo caminho pelo qual as histórias em quadrinhos demonstrariam a maestria de seu discurso, Eco (1970) escolhe *Krazy Kat* como seu grande exemplo, pelos aspectos únicos de toques surrealistas e temática absurda que já mencionamos. Embora a apresentação do enredo seja apelativa o suficiente, é a estrutura da obra que faz Eco (1970) apreciá-la. Diz:

[d]essa situação absurda e sem particulares pigmentos cômicos, o autor extraía uma série infinita de variações, baseando-se num fato estrutural que é de fundamental importância para a compreensão da estória em questão: a breve estória diária ou semanal, a tira tradicional, embora narre um que se conclui no fim de quatro vinhetas, não funciona tomada isoladamente, mas só adquire todo seu sabor na sequência contínua e teimosa que se desenrola, nas tiras que se seguem uma após outras, dia após dia. Em *Krazy Kat*, a poesia nascia de uma certa obstinação lírica do autor, que repetia um sem número de vezes a sua ocorrência, sempre variando sobre o tema, e só nessas condições a protéria do rato, a compaixão sem recompensa do cão e o desesperado amor do gato atingiam o que, para muitos críticos, pareceu uma autêntica condição de poesia [...] (Eco, 1970, p. 285).

Eco claramente está apontando tal característica como algo especial e próprio de *Krazy Kat*, mas, de fato, o que faz uma tira ser eficiente é como ela é capaz de lidar com a sua própria estrutura repetitiva e sintética, e Herriman, criador de *Krazy Kat*, assim como tantos outros artistas competentes no ofício

em cada canto.” / Quadro 11: “Inimigos em cada canto levou a noites sem sono.” / Quadro 12: “Noites sem sono levou a não acordar mais sabendo a verdade.” / Quadro 13: “Graças a Deus!” Tradução nossa.

de se manter uma série de tiras, soube conduzir uma narrativa que, basicamente, se move em círculos. O fato de Eco (1970) afirmar que aprecia-se melhor *Krazy Kat* ao se acompanhar a sequência contínua da obra não revela uma qualidade específica da criação de Herriman, mas um recurso da tira enquanto formato, compartilhada entre os pares da época, sendo essa uma característica bastante determinante para o sucesso de seus sentidos, da sua construção de mundo, de seu discurso, pois a repetição é um fator constituinte; como destacamos na seção interior, são as “regras do jogo”. Mesmo uma sátira não fantasiosa como as tiras de Feiffer se utilizam desse recurso, não na repetição de seu enredo e personagens, mas na rerepresentação similar de seus requadros (ou ausência deles), estilo de desenho, enquadramentos, temáticas e abordagens. Quando um leitor costumeiro de Feiffer se depara com uma tira nova, ele sabe que entrará mais uma vez em um mundo único, feito de uma espécie de catálogo de comportamentos e de pessoas em crise, e tudo isso lhe é familiar, pois já viu a mesma configuração inúmeras vezes. Embora possa não parecer, o que separa os humanos de Feiffer dos animais antropomorfizados de Herriman, na reflexão de Eco (1970), não é a “obstinação lírica”, ou a sua estrutura repetitiva que se sustenta em variações do mesmo tema, mas o uso da fantasia como uma metáfora. Afinal de contas, quando se lê o comentário de Eco (1970) sobre as personagens de *Krazy Kat*, suas ações parecem tão humanas quanto qualquer personagem de Feiffer, apenas vistos a partir de outra lente.

A repetição como um fator fundamental na eficácia da construção de sentidos da tira sobressai quando Eco (1970) parte para o tópico principal do seu ensaio, que é *Peanuts*. Os episódios vividos por Charlie Brown são, para o autor, uma espécie de pequena comédia da vida humana, em que o universo contaminado pela desesperança dos adultos é reencenado e ressignificado pelas lamentações do protagonista que, junto a outras personagens marcadas por suas peculiaridades, compõem um mosaico de comportamentos humanos face à realidade. É nesse sentido que Eco (1970) pontua a incessante busca de Charlie Brown de se encaixar, mesmo que jamais consiga, pois o seu desejo é fazer o que se espera que ele faça e ter sucesso nisso, como qualquer indivíduo comum que cresça e viva em sociedade. As outras crianças ao seu redor são respostas a esse desejo, uma mistura de tipos, neuroses e círculos de proteção

contra o mundo. Seguindo essa dinâmica, Schroeder recorre à ascese estética em seu pequeno piano; Lucy quer dobrar o mundo à sua vontade, em um misto de autoritarismo, empreendedorismo e autoestima; Linus resiste à lógica incompreensível do mundo em seu cobertor confortável e uterino – e por aí vão desfilando tantos outros personagens que chegam a cada tira.

O elemento mais radical dessa dinâmica, na avaliação de Eco (1970), é o pequeno Snoopy, que não aceita ser um cão e adentra a um mundo de identidade dissociativa. Considerá-lo um caso de dissociação cognitiva é uma leitura possível, mas há outro aspecto que talvez não esteja contemplado na reflexão de Eco (1970), que objetiva centrar nas neuroses representadas. Já apontamos que Snoopy iniciou na tira de Schulz como um simples cãozinho filhote, fazendo coisas que cães engraçadinhos fazem, mas, ao longo dos anos, tomou a forma de um *funny animal*, um animal antropomorfizado, e construiu uma personalidade própria. Snoopy tornou-se, assim, o elemento fantástico da tira. Nesse caso, o mundo não é um produto da própria imaginação do personagem, mas a sua realidade borra as fronteiras do que é possível e do que é fantástico. Para o universo da tira, ele foi um ás voador da guerra, que enfrentou o temível barão vermelho, enquanto tentava mandar flores à sua amada. Nesse mundo, Snoopy é também um escritor e filósofo de sucesso, além de um ser de extrema argúcia sobre as principais questões da vida; exemplos que já destacamos anteriormente. A questão é que a fronteira entre o real e o imaginário não é definida: não há onde termina o mundo de Charlie Brown e onde começa o de Snoopy. Em algumas tiras, de fato, Snoopy está escrevendo em sua máquina enquanto Lucy lhe serve de leitora experimental. Quando Charlie Brown está mergulhado em sua espiral de autodesprezo e desmotivação, é Snoopy quem, com uma atitude inesperada, o traz de volta para o mundo e reorganiza seus valores. É como se Snoopy fosse a verdadeira âncora para Charlie Brown, e o fantástico e a imaginação fossem as últimas defesas contra a lógica perniciosa de ser útil e aceito no mundo na qual Charlie Brown sempre cai.

Sobre as significações das personagens de *Peanuts* e as suas implicações são dedicados, no texto de Eco (1970), alguns parágrafos de profunda admiração sobre como cada criança representa um aspecto metafórico da nossa experiência adoecida no mundo dos adultos, afirmando, inclusive, que

se o universo infantil está corrompido dessa forma é porque nós o fizemos assim. A maestria de Schulz se revela ao tornar visível esse mal pelas lentes da inocência, de modo que ninguém se sinta afastado, mas convidado a, mais uma vez, refletir sobre o que estamos fazendo aqui. As palavras de Eco (1970) se tornam, então, um ensaio sensível e inspirado sobre como um produto de cultura de massa pode ser um meio plausível para uma verdadeira meditação que, até então, os apocalípticos considerariam ser possível apenas nos produtos que são apontados como a mais alta arte. Esta é uma parte da avaliação de Eco (1970) que desponta em primeiro plano quando lemos o seu texto, mas existe um outro aspecto que está ali, como a pedra angular sobre o que sustenta a eficácia dessas significações, e que temos ressaltado. Assim como *Krazy Kat*, Eco (1970) defende que o universo de Schulz se revela a partir da construção de um microcosmo particular, que se anuncia a cada tira, nunca completamente por uma publicação singular, mas na sequência em série de reiteraões e de reafirmações desse universo, em que os personagens reencenam as mesmas situações continuamente, em variaões de temas e motivos, mas sempre em uma mesma sintonia. Diz Eco (1970, p. 286) que em *Peanuts*

[...] temos uma situação elementar: um grupo de crianças, Charlie Brown, Lucy, Violet, Patty, Frida, Linus, Schroeder, Pig Pen e o cão Snoopy, ocupados com os seus jogos e os seus discursos. Sobre esse esquema básico, um fluxo contínuo de variaões, segundo um ritmo peculiar a certas epopeias primitivas (e primitivo até o ponto de indicar sempre, com uma fidelidade absurda, o protagonista pelo seu nome e sobrenome – até a mãe o chama assim – como um herói epônimo), de modo que não poderia jamais descobrir a força dessa “poésie ininterrompue”, lendo apenas uma ou duas, ou dez estórias, mas só depois de haver entrado a fundo nos caracteres e situaões, visto que a graça, a ternura ou o riso nascem somente da repetição, infinitamente cambiante, dos esquemas, nascem da fidelidade à inspiração básica, e requerem do leitor um ato contínuo e fiel de simpatia.

Eco (1970) defende que o riso e a graça nascem da “repetição, infinitamente cambiante, dos esquemas”, de forma que o leitor está, a cada tira, cada vez mais participante da obra. Dessa repetição é que surge o microcosmo da obra, da sua poesia particular, da sua fidelidade à “inspiração básica”, o seu

motivo principal, o seu núcleo central de temas e situações, que se revela não em uma tira, mas no processo de lê-las continuamente.

Na sequência a seguir (Figura 51), por exemplo, tem-se uma das situações básicas da tira, em que Charlie Brown discute com Lucy algum tópico que o incomoda. Será familiar para o leitor fiel não apenas a interação costumeira entre os personagens, mas a disposição dos elementos gráficos, o cenário, o estilo do desenho, o tipo de discurso, a piada no último quadro. Assim, são reconhecíveis o muro em que os personagens se debruçam para discutir e refletir sobre algum tema, a forma como Charlie Brown gira para trás ao ser pego de surpresa, e até mesmo a autoestima que Lucy tem e que sempre perturba Charlie Brown. O leitor, junto desses personagens, acompanha esse ciclo interminável.

Figura 51. Três tiras de *Peanuts*, em sequência



Fonte: Schulz, 2014c, p. 167.

Hoje, com o crescente número de republicações em álbuns e coletâneas de obras completas, esse aspecto se torna mais evidente quando nos sentamos

para ler, de capa a capa, uma dessas reuniões. Não se percebe uma narrativa contínua, como se fosse um romance, pois os elementos de repetição se destacam ainda mais, em seu caráter cíclico de retorno aos mesmos motivos. Quem espera encontrar um enredo que se desenvolva acaba se cansando e deixando o livro de lado, pois não é essa a experiência da tira. Os personagens podem mudar ao longo do tempo (como citamos, o caso do Snoopy, por exemplo) e até mesmo desenvolverem seus pequenos arcos, mas o que se tem é um microcosmo, um microuniverso, que se revolve sobre si mesmo e se move lentamente, assimilando mudanças pontuais. Em coletâneas como essas, é comum perceber como os primeiros anos de publicações são marcados por adaptações, ajustes e tentativas de se encontrar o tom certo, até que, finalmente, a obra esteja madura – e, então, ela permanece, aperfeiçoando seus recursos em um ciclo interminável sobre suas próprias premissas.

Percebe-se que o foco de Eco (1970) estava muito mais em como a estrutura serve à temática e à abordagem do artista, e sobre como a maestria individual de controlar o discurso de sua obra produz uma estrutura particular. Ao destacar o caráter lírico, Eco (1970) ressalta como a tira é capaz de permanecer na mente do leitor, em contraste ao aspecto industrial e descartável das produções de HQs, e considera Schulz um “poeta” de sua arte, de modo que, ao lermos seus quadrinhos, “percebemos que saímos, num ou noutro caso, de um circuito banal de consumo e da evasão, e quase chegamos ao limiar de uma meditação” (Eco, 1970, p. 287). Herriman e Feiffer, na visão do autor, compartilham do mesmo patamar – com algumas diferenças temáticas – pois são tiras que se fixam na mente do leitor após a leitura. Trata-se, em alguma medida, de uma avaliação que perpassa a noção de aura da obra de arte, como é posto por Benjamin (1987), pois, nessa visão, a obra ultrapassa o seu caráter descartável e possibilita ao leitor uma experiência de reflexão, o que reconfigura a ideia de permanência. Dessa forma, o adjetivo “lírico” empregado por Eco (1970) assume um caráter bastante valorativo.

No entanto, por mais que o autor trate sobre as capacidades únicas de um artista de dominar com maestria seu discurso, sua análise revela, para nós, um aspecto que diz também sobre o formato, pois foi o domínio desse recurso que possibilitou aos artistas o controle eficaz de seus mundos ficcionais.

Entendemos, então, que este é o elemento-chave que pretendemos discutir, pois é o fator de composição sobre o qual todos os elementos trabalham, interação e se submetem de uma forma ou de outra, de modo que uma poética da tira depende disso.

Discutimos nesse capítulo a contribuição que Eco (1970) trouxe à reflexão sobre as tiras, embora seu foco estivesse mais voltado para a questão temática e de representação do que necessariamente para a estrutura. Junto a ele, somaram-se as leituras de Leite (1995) sobre *Krazy Kat*, para discutirmos sobre a repetição e de reiteração como fatores fundamentais para pensarmos uma poética do formato. Abordamos também um contexto sobre o ensaio de Eco (1970), a fim de elucidarmos um pouco sobre como o autor entendia um produto dos *mass media* como as HQs na dinâmica da cultura. Acreditamos que sua abordagem sobre de *Peanuts* não se estende apenas a *Krazy Kat* ou a qualquer outra tira que seja entendida como parte de um “filão lírico”, pois essa categoria talvez tenha mais a ver com o lirismo propriamente dito dessas obras do que com a sua estrutura. Porém, nos ajuda a compreender sobre a estrutura das tiras em geral. Dessa forma, discutiremos, no próximo capítulo, como a repetição se articula para a construção de universo ficcional sintético como o da tira, pensando suas operações.

4. O BREVE UNIVERSO FICCIONAL DA TIRA

No capítulo anterior discutimos, a partir das referências de Eco (1970) e de Leite (1995), uma ideia sobre alguns elementos da construção do universo ficcional da tira que dependem muito da forma como a obra articula seus recursos de composição de maneira repetitiva. Para Leite (1995), a acentuação das “regras do jogo”, isto é, as diretrizes que guiam o desenvolvimento narrativo da tira, é o que determina a singularidade de uma tira como *Krazy Kat*. Em adição, Eco (1970) defende que há um lirismo musical na repetição empenhada tanto em *Peanuts* quanto em *Krazy Kat*, que contrasta com o caráter de produção industrial e descartável das HQs da época, algo que discutimos anteriormente. Como apontamos, esses são aspectos que dizem, sim, sobre uma particularidade encontrada nessas obras, mas também elucidam algo sobre o formato da tira e no que, aqui, chamamos de sua poética. A tira depende, portanto, profundamente desse elemento de repetição.

Nesse capítulo, discutiremos essas ideias para alinhá-las a outro aspecto de proeminência quando pensamos a tira como narrativa, que é a sua brevidade. A tira se aproveita de muitos recursos da repetição que são comuns entre os produtos da cultura de massa, mas também compartilha, a nosso ver, semelhanças com o universo das narrativas breves. Essas duas características alinhadas, a repetição e a brevidade, podem ser a origem da eficiência narrativa do formato. Pela repetição, a tira articula seu universo ficcional, se utilizando de ferramentas de reiteração e de retroalimentação, em que o leitor é envolvido e familiarizado. A brevidade torna a mensagem da tira mais potente; seu universo ficcional é uma ideia que se apresenta ao leitor como um instante de reflexão ou de desarme, de modo que, às vezes, o leitor está em contato com um campo de possibilidades que se expandem, tal como um miniconto. Repetição e brevidade tornam a tira singular no universo das histórias em quadrinhos, diferenciando-a dos outros formatos de HQs, pois seus efeitos estéticos são significativos para o leitor. As próximas seções tratarão, então, sobre alguns aspectos da repetição presente na tira e, em seguida, sobre a relação da tira com as narrativas breves.

4.1 A REPETIÇÃO NA CULTURA DE MASSA

O uso da repetição, seja na estrutura narrativa ou nos elementos de composição, não é algo exclusivo da tira, e é bastante compartilhado pelos produtos da cultura de massa. Nas séries de TV, canções da música *pop*, filmes de Hollywood, a repetição é uma marca contínua nestes produtos da indústria cultural. A reprodução técnica, que é a manifestação última das possibilidades de repetição infinita de uma obra é, como observa Benjamim (1993), um elemento de mudança paradigmática no campo da arte, pois a ideia de que um objeto é único se esvai, isto é, sua autenticidade e seu valor histórico presente na produção única são dissipados pelos incontáveis simulacros ou pela dificuldade mesma de se estabelecer sequer um original. Para além disso, o paradigma da repetição se encontra não só na possibilidade da reprodução técnica, mas na própria estrutura dos produtos da cultura de massa, que precisam apresentar algo familiar aos seus consumidores. Essa familiaridade é construída, ou retomada, pelo uso constante das mesmas fórmulas, da aparente variação que, de fato, é uma reorganização dos mesmos elementos já estabelecidos.

Segundo Fredric Jameson (1994, p. 10),

[...] os antigos gêneros pré-capitalistas eram signos de algo como um “contrato” estético entre o produtor cultural e um certo público homogêneo de classe ou grupo; eles extraíam sua vitalidade do status social e coletivo (que, por certo, variava amplamente de acordo com o modo de produção em questão) da situação da produção e consumo estéticos - vale dizer, do fato de que a relação entre artista e público era ainda, de um modo ou de outro, uma instituição social e uma relação social e interpessoal concreta, com sua própria validação e especificidade.

Na era capitalista, esse status social e coletivo que caracterizavam uma instituição em torno da produção e da posição do artista desaparece, dando lugar à noção de mercadoria. O artista passa a disputar um lugar de prestígio que não está mais garantida pelo pacto social, mas pelo valor de sua arte como mercadoria no gosto de um público vasto e amorfo das massas (Jameson, 1994). Nesse novo contexto, a repetição na cultura de massa não tem mais a ver com

o “contrato” estético estabelecido entre artista e sociedade, isto é, a garantia não está no fato de que sua obra se encaixará no gênero esperado pelo seu público receptor por uma questão de valor social. A repetição na cultura de massa e a sobrevivência do gênero, para Jameson (1994), denota uma realidade muito diferente daquela pré-capitalista. Diz o autor:

O “público” atomizado e em série da cultura de massa quer ver a mesma coisa vezes e vezes a fio, daí a urgência da estrutura de gênero e do signo genérico: se o leitor duvida disso, basta pensar em sua própria consternação ao descobrir que a brochura que selecionou da prateleira de mistério revela-se uma história de amor ou um romance de ficção científica; pense na exasperação das pessoas perto de você na fila que compraram seus ingressos imaginando que veriam um filme de ação ou um suspense político, em vez do filme de horror ou de ocultismo em exibição (Jameson, 1994, p. 10, 11).

A nova realidade resultante da demanda de consumo confortável, em adição à necessidade de uma produção em escala que atenda de forma acessível aos milhares de consumidores, implica, para Jameson (1994), um paradigma novo de análise para os estudiosos da cultura de massa que diverge dos paradigmas da arte tradicional, cujo valor está atrelado à ideia de “obra originária”, a “fonte primária” do texto. No paradigma anterior da arte tradicional, os textos estão lá para serem lidos e relidos e permanecem como são e os seus simulacros existem para retornar à fonte. Na cultura de massa, no entanto, a dinâmica da repetição é outra. Diz Jameson (1994, p. 11):

Na cultura de massa, a repetição efetivamente volatiliza o objeto original – o “texto”, a “obra de arte” – de tal modo que o estudioso da cultura de massa não tem objeto primário de estudo. A mais surpreendente manifestação desse processo pode ser presenciada em nossa recepção da música pop contemporânea de qualquer tipo – os vários tipos de rock, blues, country western ou disco. Acho que jamais ouvimos alguma das peças produzidas nesses gêneros “pela primeira vez”; ao contrário, vivemos uma constante exposição a eles, em todo tipo de diferentes situações, desde a batida renitente no rádio do carro aos sons no almoço, no local de trabalho, em shopping centers, até aquelas performances aparentemente completas da “obra”, em um clube noturno ou concerto de estádio, ou nos discos que compramos e levamos para ouvir em casa. Trata-se de uma situação muito diferente da primeira e atordoante audição de uma complicada peça clássica, que você ouve de novo na sala de concertos ou escuta em casa. A devoção

apaixonada que se pode criar a esta ou aquela peça pop, o rico investimento pessoal de todo tipo de associações particulares e simbolismo existencial, característico de tal devoção, são integralmente tanto uma função de nossa própria familiaridade quanto da obra em si: a peça pop, por meio da repetição, torna-se insensivelmente parte do tecido existencial de nossas próprias vidas, de tal modo que aquilo que ouvimos somos nós mesmos, nossas próprias audições prévias.

A ideia de “obra original”, tanto no sentido material de sua existência quanto na origem de todas as influências, torna-se um conceito, portanto, que pouco nos faz compreender a dinâmica dos produtos artísticos no contexto da cultura de massa. Isso se dá, como explica Jameson (1994), pela impossibilidade de se encontrar o elemento inicial dessa dinâmica. A influência original está dispersa entre tantas outras influências; não é reconhecível de forma singularizada, pois já não é mais possível determinar com precisão quem ou o que ela é. Relembrando a metáfora de *Blade Runner*, o clássico *sci-fi* de Ridley Scott, inspirado no romance *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* de Phillip K. Dick, em um universo de replicantes não é possível mais distinguir sequer a própria identidade – não é de se espantar que, em uma sociedade de consumo tão feroz quanto a nossa, as questões de identidade sejam tão centrais para o mundo hoje.

No universo das HQs, com a ressignificação de longa data do seu status de arte, a busca pelo elemento aurático – isto é, a reinstituição da autenticidade histórica das obras – tem se dado, em dois modelos facilmente percebidos em museus, exposições e círculos de colecionadores. O primeiro é a busca das artes originais, os desenhos e esboços das páginas de artistas, geralmente ainda não diagramadas, ou traçadas no lápis ou nanquim. Muitas artes ainda no papel A3, ou em dimensões diferentes do que se tornará a revista final, são objetos anteriores ao tratamento editorial, ao efeito da máquina, ao toque de outras mãos, sem a intromissão do arte-finalista, do colorista, do letrista, do editor etc. É como se propusessem: “escavem no fundo, que a joia bruta está aí!”, e assim o fazem.

A segunda forma de restauração da aura é a busca pelo objeto que sobreviveu ao processo da sua serialização e reprodução técnica. É o caso de peças de valor milionário, como a primeira edição da revista do Superman, a *Action Comics 1*, de 1938. O fato de ter sido reproduzida como um algo

completamente descartável, em papel de baixa qualidade, material de pouca durabilidade, torna a sua resistência ao tempo uma espécie de atestado de valor: um artefato histórico que venceu o ocaso. E a primeira revista do Superman é um dos exemplos mais extremo desse fenômeno.

Voltando à reflexão de Jameson (1994) sobre a volatilização do objeto, no campo das tiras, esse mesmo problema é perceptível. Embora existam críticos que defendam essa ou aquela obra como a primeira tira de tal gênero, é difícil determinar qual é a série original. A questão que o autor apresenta, todavia, não é meramente historiográfica, mas estética. Na multidão de produtos da cultura de massa, nossa sensibilidade se dilui entre eles a ponto do que é originário sequer ser reconhecível. Muitas vezes, as tiras são produções artísticas que existem nas páginas de jornal, na tela do computador, pelas redes sociais, nos livros didáticos ou nas provas de concursos que nos passam como objetos voláteis, para seguir os termos de Jameson (1994), como uma música pop utilizada para preencher o ambiente de um local comercial.

Diante disso, devemos considerar que a familiaridade do público com uma determinada tira pode ir além da questão genérica, pois há o vínculo que o leitor estabelece com o microuniverso de uma obra. Essa familiaridade, é construída pelas estratégias narrativas constantes de retroalimentação da tira. Muitos produtos da cultura de massa seguem essa mesma estratégia, como é o caso dos romances de detetive, por exemplo, ou, no mundo das HQs, das revistas de super-herói. O que queremos destacar é que a tira, no entanto, tem seus próprios recursos devido ao seu formato reduzido.

Para exemplificar, voltamos a *Peanuts*, em uma sequência de tiras publicadas em três momentos distintos – março dos anos de 1960, 1970 e 1980⁴¹ –, nas quais é possível perceber como a série retorna às mesmas situações continuamente, reiterando seus temas, tons e narrativas. Em 93 tiras lidas, algumas situações continuam se repetindo no repertório, mesmo duas décadas depois. No mês de março dos anos supracitados, a dificuldade de Charlie Brown para empinar uma pipa, por exemplo, surge duas vezes em 1960 (nos dias 2 e 13); uma vez em 1970 (dia 15) e; por fim, sete vezes em 1980 (no

⁴¹ A leitura das tiras dos anos 1960 e 1970 acompanhou as edições da LP&M da série *Peanuts Completo*, referenciadas na Bibliografia. As tiras dos anos 1980 seguiu pelo site GoComics (<https://www.gocomics.com/>).

dia 2 e entre os dias 9 e 14). Outras situações narrativas também se repetem e são retomadas nas tiras analisadas, como a relação conturbada de Snoopy com a natureza, lidando com a chuva, com o vento ou com borboletas (ocorre pelo menos uma vez em cada período elencado), ou sua predileção pelo descanso no teto de sua casinha, ou quando o cãozinho assume alguma profissão como escritor ou como funcionário do governo. Há ainda um enfoque em certos temas, como a depressão ou o sentimento de frustração por parte de Charlie Brown. Há também diversas tiras em que o personagem trata sobre esportes ou tenta conduzir um time de baseball. As narrativas não demonstram desenvolvimento dos personagens, mas reações pautadas nas suas características básicas a situações típicas, que são apresentadas com alguma variação.

Por vezes, há uma extensão maior de um determinado acontecimento, mas não posta seguindo uma estrutura narrativa tradicional, com início, desenvolvimento e clímax, e sim uma reconfiguração da mesma situação até que ela, por si só, se resolva, como é o caso da sequência da figura 52 (a seguir). Schulz (2014e) explora a reação dos personagens à empreitada de Snoopy em escrever a sua biografia. Trata-se de uma única premissa, confrontada por perspectivas diferentes, em que a personalidade de cada personagem que interage com o cachorro fica em evidência.

Como Eco (1970) havia desenvolvido em seu ensaio, são variações do mesmo tema. Separadas, essas tiras também funcionam perfeitamente; em cada uma delas é citada, em algum momento, a palavra “autobiografia”, pois é necessário que o leitor tenha como inferir o contexto de o que Snoopy está fazendo. Dessa forma, aquele que lê apenas uma tira desse segmento, a compreende como um texto completo. No entanto, caso acompanhe as publicações diárias, perceberá que a série explora o mesmo tipo de acontecimento de formas diversas. A força do formato, no entanto, não depende da dedicação de seu público em fazer as devidas conexões. A eficácia de uma série de tiras depende, em grande medida, do quanto ela é capaz de projetar o seu mundo ficcional no imaginário do leitor, de forma que, pela repetição diária das mesmas situações, dos mesmos temas, das mesmas interações, das mesmas marcas características dos personagens etc., o mundo da tira permaneça como uma espécie de entidade própria, que existe para além da obra.

Figura 52. Snoopy escreve sua autobiografia. Sequência de tiras publicadas entre os dias 18 a 21 de março de 1970



Fonte: Schulz, 2014e, p. 190, 191.

Às vezes o recurso não está na repetição de uma mesma situação, e sim em como um personagem reage às mais diversas coisas. O efeito de humor, nesse caso, recai sobre a contínua reação do personagem. A variação ocorre nas situações iniciais da tira, porque a cena final chegará sempre a um mesmo lugar. É o caso de muitas tiras de *Garfield*, de Jim Davis, em que a cena inicial pode ser diferente, mas o gato sempre responde o que lhe ocorre com o mesmo ânimo de espírito – que é o seu profundo tédio, desdém ou preguiça diante de tudo – o principal motor narrativo da tira é a postura desinteressada do gato. Na

primeira tira da sequência a seguir (Figura 53), ele se diverte ao ironizar o leitor, demonstrando que, de fato, ele não se importa com o mundo. Garfield é incorrigível. Há outros elementos que são explorados, como a inabilidade social de seu dono, mas a forma como isso é posto segue o mesmo padrão: a ideia é evidenciar ao leitor a personalidade do personagem felino, colocando-o em contraste ao que acontece ao seu redor. Trata-se, também, de uma repetição. Nos exemplos abaixo percebe-se isso:

Figura 53. Tiras do *Garfield* em sequência. Publicadas entre os dias 13 e 17 de outubro de 2012, no jornal Folha de S. Paulo



Fonte: Folha de S. Paulo, 2012.

Seguindo essa lógica, a tira apresenta ao público um pequeno fragmento de um universo que está fadado a repetir-se continuamente. Essa técnica é muito usada em tiras com personagens fixos, pois é uma maneira de o quadrinista explorar o mundo ficcional de sua obra em um formato que não privilegia o desenvolvimento contínuo da narrativa. Desse modo, é possível acostumar-se e assimilar os traços dos personagens, de maneira que o artista não precise sempre apresentá-los a cada tira. Assim, o leitor automaticamente sabe que Charlie Brown está sempre decepcionado com a vida, ou que Garfield é um gato extremamente preguiçoso. Como tratamos anteriormente, esse ainda não é um recurso que é exclusivo da tira, pois, como um produto artístico inserido no contexto da cultura de massa, essa repetição é procedimento compartilhado entre outros gêneros. Podemos presumir, por exemplo, que muitas pessoas sabem alguma coisa sobre as histórias de James Bond ou de Indiana Jones. A questão que nos interessa aqui é como a tira se utiliza do seu formato restritivo para isso.

Segundo Eco (2005), no ensaio “Innovation & repetition: between modern & postmodern aesthetics”, o moderno sempre entendeu a inovação, no sentido de um novo paradigma estético, como um valor; isso representado em seu máximo nos empreendimentos de vanguarda. Segundo o autor, a reprodução prazerosa de um padrão já conhecido não pode ser vista, pela perspectiva do moderno, como arte, mas apenas como um ofício. De acordo com tais padrões estéticos, cada peça de arte moderna deve “descobrir uma nova lei, impor um novo paradigma, uma nova forma de ver o mundo” (Eco, 2005, p. 191. Tradução nossa⁴²). Sobre a oposição entre os paradigmas da inovação e os produtos da cultura de massa, diz Eco (2005, p. 162. Tradução nossa⁴³):

⁴² “[...] figures out a new law, imposes a new paradigm, a new way of looking at the world.” (Eco, 2005, p. 191)

⁴³ popular song, a TV commercial, a comic strip, a detective novel, a Western movie were seen as more or less successful tokens of a given model or type. As such they were judged as pleasurable but non artistic. Furthermore, this excess of pleasurability, repetition, lack of innovation, was felt as a commercial trick (the product had to meet the expectations of its audience), not as the provocative proposal of a new (and difficult to accept) world vision. The products of mass media were equated with the products of industry insofar as they were produced in series, and the “serial” production was considered as alien to the artistic invention (Eco, 2005, p. 162)

Uma canção popular, um comercial de TV, uma tira de quadrinhos, um romance policial, um filme de faroeste eram vistos como mais ou menos bem-sucedidos exemplos de um determinado modelo ou tipo. Como tais, eram julgados como prazerosos, mas não artísticos. Além disso, esse excesso de prazer, repetição e falta de inovação era percebido como um truque comercial (o produto precisava atender às expectativas do público), e não como uma proposta provocativa de uma nova (e difícil de aceitar) visão de mundo. Os produtos da mídia de massa eram equiparados aos produtos da indústria, na medida em que eram produzidos em série, e a produção “serial” era considerada alheia à invenção artística.

O autor argumenta, ainda, que, apesar de esse modelo de produção serial ser rejeitado pelos valores da “alta arte”, é justamente a repetição – isto é, a fidelidade em entregar um produto que seja capaz de rerepresentar algo familiar de um padrão estabelecido – que o torna agradável ao receptor. Eco (2005) cita como exemplo famosos detetives da ficção, como Sherlock Holmes ou Hercule Poirot, dentre outros, cujas histórias seguem uma narrativa padronizada, com algumas variações. Segundo o autor, a relação do leitor com essas obras, com o tempo, torna-se menos sobre o acontecimento em si, e mais sobre como os personagens existem naquele universo. Para aqueles que acompanham tais personagens, o que está em primeiro plano não é mais quem cometeu o crime ou as motivações psicológicas do novo vilão, mas sim os gestos e a personalidade típicos do comportamento previsível do detetive (Eco, 2005, p. 164). Assim, esses tipos de histórias produzem o prazer no leitor pelo reconhecimento das marcas do personagem. Afirma:

A atração do livro, a sensação de repouso, de extensão psicológica que ele é capaz de conferir, reside no fato de que, jogados em uma poltrona ou no assento de um vagão de trem, os leitores recuperam continuamente, ponto por ponto, o que já sabem e o que querem saber novamente: é por isso que compraram o livro. Eles retiram prazer da não-história (se de fato uma história é um desenvolvimento de eventos que deve nos levar do ponto de partida a um ponto de chegada em que nunca teríamos sonhado em chegar); a distração consiste na refutação de um desenvolvimento de eventos, em um esvaziamento da tensão entre passado, presente e futuro para o foco em um *instante*, que é amado precisamente porque é recorrente (Eco, 2005, p. 163. Grifo do autor. Tradução nossa⁴⁴).

⁴⁴ The attraction of the book, the sense of repose, of psychological extension which it is capable of conferring, lies in the fact that, plopped in an easy chair or in the seat of a train compartment, the readers continuously recover, point by point, what they already know, and what they want to

O prazer do leitor, no sentido do que é desenvolvido por Eco (2005), vem não do desenrolar dos eventos na narrativa, mas, principalmente, de sua permanência no instante do que está apresentado. Nesse sentido, a ideia do instante torna-se central para os efeitos estéticos de uma obra que opera pelos paradigmas da cultura de massa. O instante da obra é, portanto, o artifício narrativo produzido para a familiaridade, em que o foco não é o desenvolvimento do enredo, mas a permanência do leitor naquele lugar, reconhecível por tudo aquilo que ele espera encontrar em seu personagem ficcional preferido. É, então, evidenciado pelo momento recorrente, como se não fosse possível para nenhuma entidade que habita a obra sair do seu ciclo.

Em seu texto, Eco (2005) considera a repetição dos produtos culturais contemporâneos não como réplica ou como reprodução idêntica do mesmo produto, mas a resultante de um procedimento em três passos: algo é oferecido como original e diferente; nós o reconhecemos como um produto que repete algo que já consumimos; e, por causa disso, nós gostamos dele e o compramos. Para o autor, gostamos porque faz nos sentirmos seguros e cognitivamente capazes de discernir e reconhecer o que está por vir, capazes de inferir os acontecimentos apesar dos possíveis esforços de seu autor em esconder as fórmulas. Dessas repetições, algumas categorias são apresentadas: o *retake* (retomada), que é a continuação de uma determinada história de sucesso, como um novo episódio de *Star Wars*; o *remake* (refazer), quando uma história é contada novamente, como houve com as diversas refilmagens de Drácula, por exemplo; e a série, em que situações e personagens fixos são estabelecidos, através de um esquema narrativo recorrente, como a série de livros de Sherlock Holmes. Há uma menção curiosa sobre a repetição no cinema, em que Eco (2005) cita que muitos filmes são marcados mais pela mera presença do ator do que pelo esquema narrativo (como John Wayne, por exemplo). Nesse caso, a repetição de um ator (ou atriz) icônico pode causar, no público, a sensação de reconhecimento, de repetição, como se estivesse voltando a um filme que já viu inúmeras vezes

know again: that is why they have purchased the book. They derive pleasure from the nonstory (if indeed a story is a development of events which should bring us from the point of departure to a point of arrival where we would never have dreamed of arriving); the distraction consists in the refutation of a development of events, in a withdrawal from the tension of past present-future to the focus on an *instant*, which is loved precisely because it is recurrent (Eco, 2005, p. 163).

A partir dos procedimentos de repetição da cultura de massa analisados por Eco (2005), temos, assim, um caminho para a compreensão de como a tira usa a repetição a seu favor. A noção do instante, como foi dito, é também uma ideia importante para compreendermos a relação do fruidor de uma obra da cultura de massa e a sua identificação com aquele universo narrativo específico, o que nos leva à questão sobre como a tira se utiliza desse artifício para estabelecer o seu próprio mundo narrativo. Na seção seguinte discutiremos, então, essa ideia.

4.2 O INSTANTE DA TIRA

Vamos retomar o que depuramos da análise de Leite (1995) em *Krazy Kat* sobre como a tira é construída a partir de uma fidelidade às “regras do jogo”. No capítulo 3, sugerimos uma expansão da análise do autor para a observação não só da obra específica apontada, mas de diversas tiras. Apontamos, então, que, ao analisarmos uma tira, nos cabe observar quatro elementos, repetidos aqui: a) a originalidade gráfica, que tem a ver com a marca singular do artista através das diversas composições gráficas ao seu dispor, como layout, desenho, cores etc.; b) a estranheza temática, o elemento narrativo, o mundo ficcional que se constrói a partir dele; c) a subversão linguística, e aqui expandimos também para a linguagem dos quadrinhos, e, por fim; d) o enfoque nas “regras do jogo”, que têm a ver com a reiteração, a repetição e a retroalimentação dos elementos anteriores, em conjunto e articulados de modo que potencializem a efetividade desses recursos. Lembramos que no texto de Leite (1995) é tratado especificamente sobre *Krazy Kat*, e fica marcado como, na visão do autor, se trata de uma obra singular, assim como Eco (1970) destaca *Peanuts*. Como foi posto no momento, consideramos que essas análises, apesar de serem direcionadas, evidenciam procedimentos que não dizem respeito, a nosso ver, apenas àquelas séries de forma singular, mas podem contribuir para uma análise geral do universo das tiras.

A partir dos aspectos apontados, adicionamos um quinto elemento ao estudo da tira, que surge como efeito estético da articulação entre os outros, que é o *instante da tira*. Neste ponto é que o formato atinge seu efeito máximo de uma

espécie de narrativa atômica, breve e precisa, mas que está sempre presente para além de seus quadros, como um universo compartilhado entre obra e leitor, em que esse sempre retorna a um pequeno universo feito de um instante.

Conforme discutimos no subtópico anterior, o elemento do instante, como é tratado Eco (2005), diz mais respeito a produtos culturais que lidam com personagens fixos e situações recorrentes, como uma série de romances de detetive, por exemplo. Nessas obras, o detetive quase sempre se encontra nas mesmas situações em que os traços típicos do personagem, ou suas “linhas guia” são postas em ação para o deleite de reconhecimento do leitor. Dito isso, não há dúvidas que o instante entendido assim se verifica muito bem em séries de tiras que trazem personagens recorrentes ou fixos, como *Peanuts*, vastamente citado ao longo desse trabalho. Para continuar no exemplo, os traços de personalidade do personagem principal são sempre reafirmados, assim como os comportamentos previsíveis dos personagens secundários, que seguem rigidamente um determinado código de conduta determinado pelas “regras do jogo” daquele pequeno universo. Por sua vez, uma tira como a de *Garfield*, como demonstramos anteriormente, prossegue fielmente à personalidade preguiçosa do gato como um motor narrativo central, e a partir disso é que todas as outras situações se desdobram ao redor. Pelo caráter mínimo da narrativa da tira, o instante da tira, que é esse momento de reconhecimento, é, também, o objetivo das “regras do jogo”, de modo que elas existem para potencializar o instante. Muitas vezes, tiras cômicas de personagens fixos dependem desse elemento de reconhecimento para que haja maior proveito de seu efeito de humor.

Para exemplificar, a tira da figura 54, da série *Bicudinho*, de Caco Galhardo, publicada na *Folha de S. Paulo*, possui camadas de humor que dependem desse fator de reconhecimento – isto é, aquele lugar específico em que o leitor conhecedor da série “habita” por já ter um contato contínuo com a série. Em uma primeira camada, é possível compreender que parte do humor se pauta na ideia de que Robertinho se isolou de todos para tentar encontrar amor através do celular. A ironia está em evidenciar, através da fala de Robertinho, esse comportamento tão comum em nosso cotidiano. No último quadro, ele declara abertamente seu propósito, algo que muitos daqueles que preferem o contato virtual com outras pessoas não estão prontos para assumir. Robertinho

admite naturalmente e o comportamento contraditório fica em evidência para o leitor. O estilo minimalista do traço de Galhardo e o uso das cores pontuam os personagens e suas singularidades. O cenário simples e vasto ressalta o isolamento de Robertinho. A personagem que chega traz o ponto de vista do leitor: questionar e se surpreender. A tira cômica torna-se uma anedota crítica sobre os parâmetros em que vivemos. O último quadro apresenta uma situação em suspenso, o leitor termina a leitura com uma reflexão de uma situação exposta. Uma crítica é construída, enfim.

Figura 54. *Bicudinho*, de Caco Galhardo



Fonte: Folha de S. Paulo, 2024a.

Todavia, outra camada na interação do leitor com essa tira existe, que é o retorno ao instante da obra. Aqueles que acompanharam as tiras anteriores da série poderão reconhecer os personagens e saber que Robertinho é um sujeito que está em busca de um amor romântico e passionnal e que é instável em suas emoções. Sua amiga coelha, cujo nome é Tati Matisse, é o oposto, geralmente intensa e cheia de disposição, pragmática, tenta trazer alguma razão à Robertinho, como demonstrado na tira da figura 55.

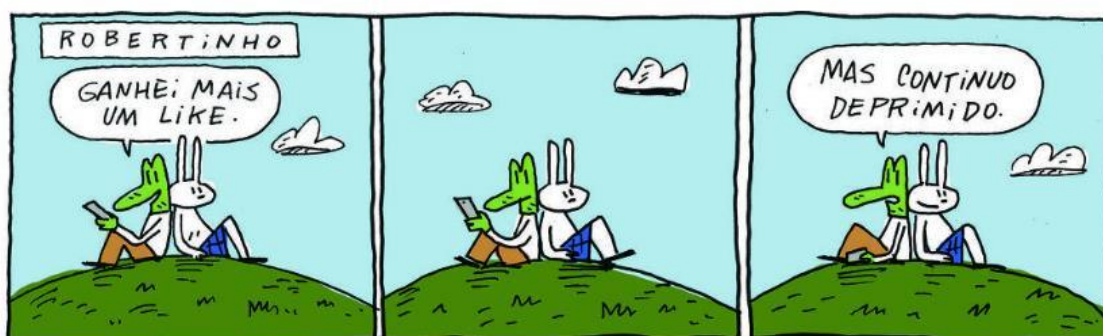
Figura 55. *Bicudinho*, de Caco Galhardo



Fonte: Folha de S. Paulo, 2024b.

Novamente, o humor da tira recai sobre a exposição ao leitor de uma ideia que geralmente não se admite: uma paixão profunda pode ser boa, mas é cansativa. Quem conhece a tira, então, reconhece os personagens, suas discussões, além do desenho, do traço, das cores e do estilo de Caco Galhardo e retorna, mais uma vez, àquele universo. O desenho, ainda, diz muito sobre o tipo de relação entre os dois e a conclusão geral da mensagem. Entender que uma paixão é uma empreitada cansativa não é algo ruim, pois os dois estão sorrindo no último quadro e aparentam estar tranquilos. Robertinho, no primeiro quadro, declara sua saudade mais como uma nostalgia inofensiva do que como uma dor. No segundo quadro, há uma suspensão dessa tranquilidade, os semblantes estão sérios e reflexivos, uma questão é posta. Quanto mais se conhece a tira, mais se entende a relação dos personagens. A tira da figura 56, mais um exemplo, demonstra como Tati Matisse sabe que Robertinho não tem solução, e lida com isso com naturalidade, perceptível por seu sorriso no último quadro:

Figura 56. *Bicudinho*, de Caco Galhardo



Fonte: Folha de S. Paulo, 2024c.

Esse exemplo articula bem os três momentos clássicos de uma tira cômica: o *setup*, em que uma situação é posta; a complicação, em que a situação encontra um impasse e; o final inesperado, que pode ser feito através de uma *punchline* ou uma surpresa. A próxima vez em que o leitor abrir a edição impressa ou digital do jornal, ou quando se deparar com a tira nas redes sociais, sua leitura estará marcada pelo reconhecimento do instante da tira, que é este momento narrativo de articulação entre o seu estilo, seu universo ficcional, sua linguagem e sua repetição, para produzir reconhecimento. Tais aspectos devem

ser dispostos de forma eficiente, pois o formato da tira não permite expansões. Em um romance policial ou uma série de TV, por exemplo, mesmo que o retorno ao instante seja parte fundamental da experiência estética do público, como já citamos, ainda há espaço para desenvolvimento de aspectos laterais. A tira, contudo, não tem esse espaço. Assim, o fato de se aproximar de uma narrativa breve, como um microconto, torna esses elementos ainda mais proeminentes.

Nas tiras que apresentamos de Caco Galhardo, o leitor se depara com um fragmento do cotidiano dos personagens, o reconhecimento e retorno ao instante, na ideia que Eco (2005) descreve, é potencializado pelo formato breve da tira, tudo deve ser econômico e preciso. Assim, o mundo narrativo é construído a partir do instante, pois é ele que está em evidência o tempo todo. O formato mínimo não tem outro foco senão o olhar sobre aquele momento específico na vida dos personagens. Logo, o instante depende das estratégias de repetição (o que é recorrente), e, a partir disso, tem-se a retroalimentação. Em outras palavras, a obra está sempre retornando ao mesmo lugar, seja narrativamente (em casos de tiras com personagens fixos) ou em estilo e tom (em séries que não se apoiam em personagens fixos). Desenho, traço, expressões faciais, enquadramentos, ou mesmo uma determinada frase, podem ser repetidos de forma que a tira se retroalimente, se traduzindo em uma ferramenta eficiente de reforço do seu instante.

Trabalhar esse efeito de reconhecimento a partir da repetição é um recurso mais evidente em tiras de personagens fixos, mas quando não é o caso, o instante da tira repousa sobre outros elementos. Algumas séries, como *Mundinho Animal*, de Arnaldo Branco (Figuras 57 a 60), não têm um grupo de personagens fixos, mas uma proposta estética que configura aquele universo ficcional. A tira é de traço simplório, de poucos elementos, sem cenários e colorida, com todos os personagens como animais antropomorfizados. O humor geralmente mira a sátira de comportamentos de estereótipos das funções que as pessoas assumem na vida moderna, como o homem de negócios, o artista, o crítico etc.

Figura 57. *Mundinho Animal*, de Arnaldo Branco



Fonte: Branco, 2010, p. 57.

Figura 58. *Mundinho Animal*, de Arnaldo Branco



Fonte: Branco, 2010, p. 12.

Na figura 57, por exemplo, através da falta de continuidade narrativa entre os quadros, a tira segue uma correlação temática entre as situações apresentadas. As cenas, associadas ao título presente no topo do segundo quadro, constroem a mensagem da tira – são representações de momentos em que a arte está despida de seu valor de prestígio.

O tema da arte, inclusive, é muito recorrente na série, ironizando a posição da crítica ou a pretensão do artista de ser relevante em nossa sociedade. Algumas figuras são marcadas por uma arrogante inocência, incapazes de compreender a inutilidade de seus esforços, como autor fracassado da figura 58. Esse senso de ridículo é o que parece permear grande parte da obra, como se houvesse uma espécie de autoconsciência petulante do artista: as pessoas, por mais instruídas que sejam, por mais pretensiosos que sejam seus projetos artísticos, ou por mais alta que seja sua relevância cultural, não passam de animais sem qualquer senso de ridículo.

Figura 59. *Mundinho Animal*, de Arnaldo Branco



Fonte: Branco, 2010, p. 13.

Figura 60. *Mundinho Animal*, de Arnaldo Branco



Fonte: Branco, 2010, p. 66.

Outra forma de organização de narrativa da qual a tira *Mundinho Animal* se utiliza com frequência é o que podemos chamar de “bestiário”, como se um catálogo de figuras risíveis fosse apresentado ao leitor, organizadas apenas por alguma temática em comum. Essas “coleções” de situações, como as duas últimas figuras mostram, estão postas de forma a exemplificar ou a evidenciar uma ideia crítica sobre algum tema. Cada quadro é como uma charge, que organizados em sequência compondo uma tira, tornam a crítica mais ampla sobre determinado tópico (na figura 59, a tira trata da questão econômica da arte e na figura 60 a tira oferece um panorama sobre o autoengano do meio artístico).

Todavia, no caso de tiras como a de Arnaldo Branco, se não há um grupo de personagens recorrentes, como o instante da tira se articula, então? O primeiro elemento mais evidente é, obviamente, o desenho do artista, junto aos elementos gráficos que compõem o seu estilo. Imediatamente, o leitor será capaz de perceber que está novamente diante de uma série que reconhece. A partir da leitura, reconhecerá a temática, o tipo de humor empregado (mais irônico, satírico, sarcástico), e as temáticas que a série geralmente aborda. As

variações da tira não são sobre as mesmas situações vividas por um personagem específico, mas modulações sobre um mesmo ponto de vista, uma temática, ou alvo específico da crítica. Por vezes, ao ler o conjunto da obra, pode-se identificar uma tese sustentada pela série. No caso, tal tese traz como tema comum o meio artístico. Há outros tópicos, mas o tipo de humor permanece o mesmo, pois é a marca do ponto de vista do autor. Há uma visão ampla que aborda diversas frentes sobre a mesma temática. As variações repousam sobre formas de abordagens de um determinado tópico e as críticas desenvolvidas a partir disso. Aquele microuniverso ficcional existe, portanto, como uma sátira encapsulada, cuja leitura contínua produz os efeitos de repetição, retroalimentação e reiteração que promovem o seu instante reconhecível. Todos os elementos da tira entram em um arranjo em que esse efeito estético é reforçado: o leitor reconhece o estilo gráfico do quadrinista, seu desenho simplista e suas cores básicas; a forma ácida e satírica que organiza o seu discurso, através, principalmente, de ironias; um mundo ficcional particular de valores inúteis e comportamentos patéticos, e então; a fidelidade da série à sua visão de mundo. Em combinação, temos, por parte do leitor, esse “lugar” reconhecível.

Em geral, a leitura de histórias em quadrinhos demanda do leitor uma operação de reconstituição entre as lacunas, de maneira que, na ausência existente entre um quadro e outro, o leitor organize mentalmente a sequência lógica das imagens. Assim, ilustrações estáticas e fragmentadas se tornam uma sequência de ação, de modo que as imagens sejam interdependentes (Postema, 2018). Essa característica é observada por Groensteen (2015), que propõe o termo “solidariedade icônica” como um fundamento da linguagem das histórias em quadrinhos, pois existe “[...] a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias” (Groensteen, 2015, p. 27). De acordo com o autor ,

[u]ma página de HQ oferece uma primeira visão global, sintética, mas que não pode ser satisfatória. Ela precisa ser examinada, percorrida, decifrada analiticamente. Essa leitura de momento a momento não em menor conta a totalidade do campo panóptico que constitui a página (ou a dupla de páginas), uma vez que a visão focal nunca deixa de ser enriquecida pela visão periférica (Groensteen, 2015, p. 30).

A linguagem dos quadrinhos, portanto, depende, para a eficácia de sua mensagem, dessa relação interdependente entre as imagens que estão postas em sequência em uma página. Segundo Groensteen (2015), é uma operação em que a HQ demanda a vinculação dos quadros e seus espaços. Nesse processo, é esperada a cooperação ativa do leitor, conforme argumenta:

Os quadrinhos são, de fato, um gênero baseado na relutância. Não só suas imagens imóveis e silenciosas não possuem o mesmo poder de ilusão que as imagens cinematográficas, mas também sua sequência, longe de produzir uma continuidade que imita o real, oferece ao leitor uma narrativa cheia de intervalos que aparecem como lacunas de sentido. Mas se essa dupla relutância chama a uma “reconstrução por parte do espectador”, a história “a ser reconstruída” não está menos disposta nas imagens, conduzida pelo complexo jogo da sequencialidade. Se acreditarmos em François Dagognet, é também o papel da arte em geral fabricar “o surreal com o elíptico”. Todo leitor de quadrinhos sabe que, a partir do momento em que se projeta na ficção (o universo diegético), ele esquece, até certo ponto, o caráter fragmentado e descontínuo da enunciação (Groensteen, 2015, p. 19).

Sobre a participação do leitor no preenchimento das lacunas, Groensteen (2015) apresenta uma noção bastante metafórica sobre o envolvimento entre leitor e obra. Diz:

Os quadros remetem apenas a fragmentos de um mundo suposto no qual a história se desenrola, mas se esse mundo deveria ser supostamente contínuo e homogêneo, tudo acontece como se o leitor, uma vez dentro desse mundo, não saia nunca mais da imagem que lhe abriu o acesso. Atravessar os quadros torna-se um processo mecânico e em grande parte inconsciente, mascarado pelo investimento (absorção) no mundo virtual postulado pela narrativa. A diegese, esta imagem virtual fantástica que inclui todos os quadros, transcende-os e é este espaço que o leitor pode habitar. Se, de acordo com o termo de Pierre Sterckx, posso transformar um quadro em ninho, é porque, em troca, cada imagem passa a representar metonimicamente a totalidade deste mundo (Groensteen apud Groensteen, 2015, p. 20).

A descrição de Groensteen (2015), sobre o processo em que o leitor passa a habitar o mundo da obra, ressalta tal continuidade do mundo ficcional, mesmo através de uma linguagem que é propositalmente fragmentada. O que é posto pelo autor é uma operação de leitura em que o caráter elíptico das histórias em

quadrinhos, que se evidencia nessa lacuna entre uma imagem e outra, é preenchido pela participação do leitor naquele universo habitável, em que cada fragmento é uma totalidade daquele mundo, de modo que o que é fragmentário se dispersa na percepção total da construção daquele determinado mundo ficcional. Isso é uma operação inerente à própria linguagem dos quadrinhos, e as tiras compreendem esse processo. Seu formato, porém, apresenta uma singularidade. O preenchimento das lacunas, o “habitar o mundo” do qual Groensteen (2015) disserta, é feito a partir de um mundo em suspensão que nunca se completa. Um mundo que é revivido, acessado novamente, retomado a cada tira lida, e não apenas no respiro entre seus quadros, uma vez que há uma suspensão maior entre a tira de ontem, a de hoje e a de amanhã.

Pela própria natureza lacunar das histórias em quadrinhos, a questão da abertura da obra, como é posta por Eco (1991) em *Obra Aberta*, tem um aspecto singular. Eco (1991) propõe que a obra de arte, por mais que tenha sua forma acaba e fechada, é também “passível de mil interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração de sua irreproduzível singularidade. Cada fruição é, assim, uma *interpretação* e uma *execução*, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original” (Eco, 1991, p. 40. Grifos do autor). A fruição interpretativa do leitor é fundamental para a construção dos sentidos da HQ, e se considerarmos que, para além da lacuna entre os quadros, a tira também investe na lacuna entre a tira publicada ontem e a publicada hoje (e assim sucessivamente), temos uma relação de fruição interpretativa que extrapola os limites de uma única tira. O leitor construirá aquele universo ficcional *em continuidade*, juntamente com a leitura em fragmentos que faz dia após dia, tira após tira. Dessa forma, estabelece-se um universo narrativo próprio, que se reafirma para além da obra e, em alguma medida, passa a imperar sobre a relação entre leitor e a tira. Resultado disso, o mundo ficcional construído passa a ser uma informação que antecede a leitura, até que essa lacuna seja preenchida e se feche em expectativas narrativas. Assim, o leitor sabe o que esperar de uma determinada série – uma antecipação de seu instante. Nesse sentido, a abertura da tira está não somente nos sentidos interpretativos que possam ser atribuídos na leitura, mas na construção ficcional de um mundo narrativo em suspensão para além dela mesma, que se faz em paralelo à sua

mensagem, pela reiteração do seu instante, potencializada por seu formato sintético.

Processo semelhante ocorre com as séries de revistas em quadrinhos, das quais podemos usar como exemplo as revistas de super-herói, como já apontamos; todavia, essas séries, pelo formato permitir narrativas um pouco mais extensas, não apresentam o mesmo caráter atômico da tira, em que o que se tem é a gema pura do instante. Nessas séries de revistas, há o mesmo procedimento das novelas de detetive que Eco (2005) menciona, os leitores leem para encontrar, mais uma vez, as ações típicas de seu herói preferido, importando pouco as minúcias do enredo. A tira, por sua vez, investe mais na potência de seu instante, daquele fragmento de existência de um mundo maior, como o registro de um vislumbre rápido. Ao leitor da tira não é permitido habitar aquele mundo de maneira permanente, é uma entrada e saída, pois o formato é curto e o instante é uma informação atômica, um pedaço do cotidiano de um mundo espectral. Esse mundo ficcional particular só é possível por aquilo que podemos chamar de uma *solidariedade fractal* entre as tiras de uma mesma série.

Voltamos, por exemplo, às tiras de Arnaldo Branco. Cada uma delas repete as características de um todo, de modo que elas se assemelham e convergem, a fim de revelar um universo ficcional que tem um discurso próprio, que se apresenta graficamente de maneira única e segue fielmente seus pressupostos. Quanto mais o leitor tem acesso aos fragmentos, mais ele compreende o todo, e mais ele habita aquele mundo. Não é possível dizer que as tiras são interdependentes, pois pode-se acessar sua mensagem lendo apenas uma tira isolada, mas, por ser um fragmento autocontido de algo que se revela maior, há um sentido compartilhado que, quando o leitor retorna a ele, se traduz em reconhecimento e, por conseguinte, prazer estético.

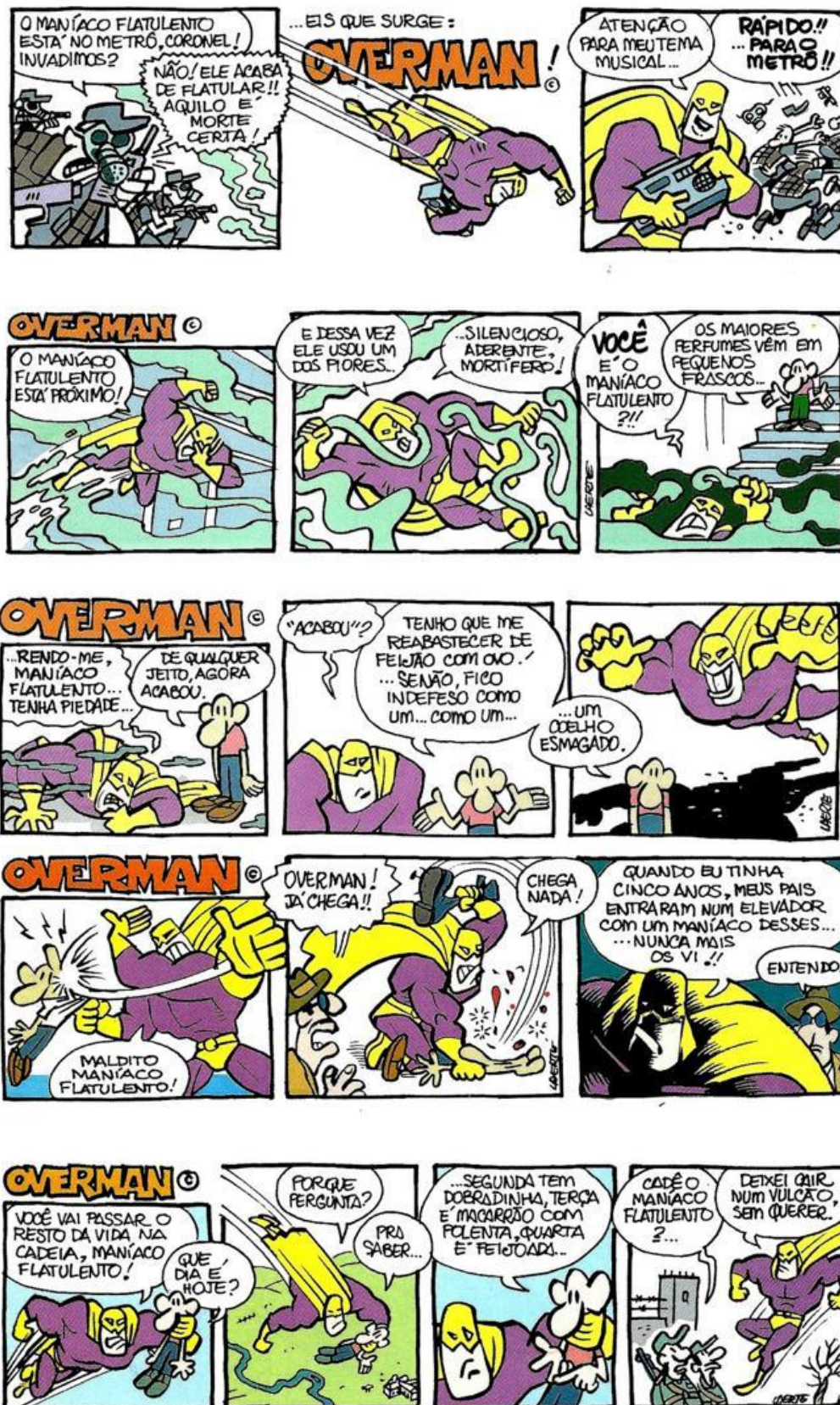
Por sua vez, a revista de super-herói pode se dividir em arcos, geralmente de cinco ou seis edições, ou pode se estender por mais números, e, às vezes, uma fase inteira de um roteirista específico cobre dezenas de números, nos quais é desenvolvido um enredo específico. O leitor encontra o instante do seu personagem, como o Batman fazendo as suas investigações noturnas ou o Superman cumprindo o seu papel de bom moço de moral elevada, mas há

também mais espaço para outras narrativas secundárias, além do desenvolvimento da ação do arco da vez, isto é, o plano do vilão ou o próximo desafio dramático do protagonista.

Como a tira não tem esse espaço, nela tudo é reduzido ao momento do instante, as ações trabalham e se articulam para isso. Vejamos, por exemplo, uma sequência de tiras de *Overman* (Figura 61), personagem criado por Laerte que satiriza o mundo dos super-heróis. Na tira, mesmo em momentos de alta ação, o foco é desviado para outro elemento que enfatiza as características do personagem e a sátira produzida. Se o instante é o momento de reconhecimento e retorno do leitor àquele lugar, mesmo as sequências de pura ação, em que se procura o desenrolar e a resolução dos acontecimentos, são marcadas pela busca de se colocar em evidência o núcleo daquele mundo. As regras do jogo são, deste modo, reafirmadas.

Na sequência apresentada na figura 61, vemos Overman, um super-herói brasileiro enfrentando um de seus rivais, o Maníaco Flatulento. Temos o desenvolvimento clássico do enredo de super-herói: o protagonista recebe o chamado de socorro, enfrenta o vilão, é superado pelo inimigo, mas, em uma virada de eventos, consegue sobrepujar o seu rival e tem-se, então, o desfecho, com a prisão do Maníaco Flatulento. Postas em sequência, essas tiras contam uma história com início, meio e fim, se as lermos dessa maneira. Porém, essa mesma estrutura é desarticulada pelo caráter serial diário da tira, em que cada peça precisa ser autocontida e compreensível para o leitor. O foco, portanto, se altera da ação para o elemento reconhecível daquele pequeno universo, que é a própria sátira que Overman incorpora. E como a tira faz isso? Através da exploração de um aspecto muito importante para a tira manter o seu “aqui e agora” dos personagens: *a presença do comum*.

Figura 61. Overman, de Laerte



Fonte: Laerte, 2003, p. 6-7.

Já compreendemos, então, que a tira depende do instante, da construção de um universo reconhecível, e precisa fazer isso em um espaço muito limitado, então todo o resto torna-se acessório, mesmo a urgência da ação a partir de um conflito – como é representado nas tiras de *Overman* – voltam ao sentido central de sua narrativa para o instante. Assim, o foco é direcionado aos elementos do cotidiano em que o instante é emoldurado.

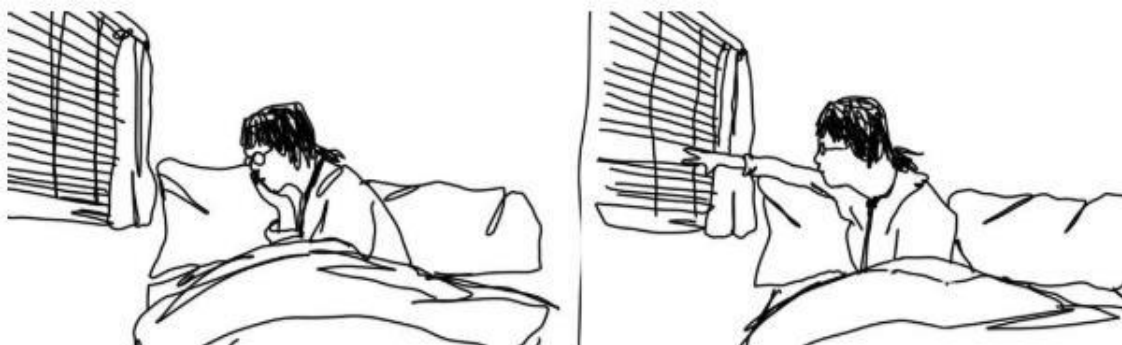
Na primeira tira da sequência da figura 61, *Overman* interrompe sua ação para ligar o seu tema musical, do qual os policiais correm. A forma como *Overman* é representado, ligando o seu aparelho de som, enfatiza o caráter prosaico da ação do herói. Na segunda tira da sequência, apesar do grande poder, capaz de parar o próprio herói, o vilão é revelado como uma pessoa sem características extraordinárias. A terceira tira enfatiza os hábitos alimentares do antagonista, que justificam a origem de seu poder. A quarta tira da sequência, o relato traumático de um episódio da infância de *Overman*, se revela, na verdade, um acontecimento corriqueiro. Na última tira, novamente, um aspecto do cotidiano, que é o cardápio da prisão, interfere significativamente na cadeia de ações do protagonista. Em todas essas tiras, com maior ou menor foco, a presença do que é comum, seja como argumento de ações, seja como cenário lógico do mundo, ou como algo presente no discurso dos personagens, toma-se o foco central da tira, sendo, ainda, necessário para a construção de seu humor. O foco no prosaico, no comum, no cotidiano, torna-se, assim, um catalisador para a construção de um mundo próprio daqueles personagens, pois denota a forma de vida dos seus participantes e, para além disso, por qual visão essa forma de vida veio a ser.

Por sua vez, retomando algumas das tiras já citadas durante esta pesquisa, percebemos que o instante é construído, também, pelo enfoque direto no cotidiano, pois isso traz o que é corriqueiro, seja pelo atravessamento das ações dos personagens pelo cotidiano ou pela representação da forma de vida diária daquele universo específico (como ocorre em *Mundinho Animal*, por exemplo). Em *Krazy Kat*, a vida rotineira de Krazy, Ignatz e guarda Pupp é o motor narrativo da série. O mesmo acontece com *Peanuts*, que retrata o ir e vir de Charlie Brown ou Snoopy entre o vasto grupo de personagens da série. Em *Bicudinho*, de Caco Galhardo, os personagens estão geralmente tratando de

assuntos banais, fazendo tarefas diárias ou simplesmente conversando e descansando. No *Mundinho Animal*, de Arnaldo Branco, é dado o enfoque em momentos muito específicos da vida de um sujeito patético ou da dinâmica cultural que encontra similaridades em nosso mundo, como a entrevista de um artista, por exemplo. E, como vimos, *Overman*, apesar de ser marcada pela urgência da ação que os atos heroicos exigem do personagem, tem, enquadrados como elemento principal e como o núcleo do sentido do humor, os aspectos do cotidiano. Não há, portanto, o instante sem esse sentimento de algo comum, pois as regras do jogo não podem ser enfocadas se as situações não são corriqueiras e diárias.

Até aqui, exemplificamos a nossa reflexão a partir de tiras majoritariamente cômicas, de personagens fixos ou não. A tira cômica possui procedimentos muito estabelecidos na história das HQs e, por ser um dos gêneros mais populares do formato, seus modos de fazer evidenciam de forma mais direta, a nosso ver, os elementos de repetição, as estratégias narrativas compartilhadas entre diversas séries, tipos de personagens etc. Em grande medida, isso facilita a identificação dos elementos que temos apontado como integrantes das regras do jogo. A fim de enriquecermos essa reflexão, façamos a análise de uma série de gênero diferente, que é *Péssimas Influências*, de Estela May.

Figura 62. Tira de Estela May



Fonte: Folha de S. Paulo, 2025a.

A série começou a ser publicada na *Folha de S. Paulo* em 2019 e, segundo a própria artista, busca tratar de pessoas que não têm influência alguma em uma época de *influencers* (May, 2019). A definição é um pouco vaga sobre o que e quem a tira alcança, mas elucida sobre seus objetivos. O que as pessoas

reais estão fazendo quando não estão performando para as redes sociais? Talvez, pela leitura das tiras, poderíamos dizer que estão submersas em seus conflitos existenciais, incapazes de compreender a estranheza do que são. A estética da tira mira, então, esse universo de dentro, que se revela a partir de cenas banais. Em algumas, tais cenas são simples e corriqueiras, em outras, são cenas de contemplação, e, em outras mais, são uma ilustração de um pensamento intrusivo. É uma tendência entre o que tem se chamado de “tiras livres”, a representação de uma metáfora que pode atingir uma imagem poética (Ramos, 2017b).

As tiras livres tendem a não seguir a padrões generalísticos estabelecidos pelas tiras cômicas ou as de aventura. A abstração das representações de tiras como as de *Péssimas Influências* não obedecem ao desenho clássico de três tempos da tira cômica, por exemplo. Elas são o que são, embora alguns expoentes do gênero saibam mesclar com maestria uma proposta cômica e uma estética mais aberta, como Laerte. Quando posta em contraste, ao observarmos a folha inteira do espaço de quadrinhos do jornal, a tira de Estela May é que possui um aspecto menos cartunesco, como se buscasse uma estética rabiscada. Lembra, de fato, a forma como Jules Feiffer desenhava (Figura 50), as cenas soltas sem requadros, o traço tremido e livre, rostos simplificados, cenários vazios. Quanto aos temas, ainda é possível identificar uma semelhança, ambos estão interessados no que existe abaixo de nossas máscaras. A forma de revelar isso, no entanto, é muito diferente. Feiffer expõe seus personagens pelo diálogo e pela interação entre os sujeitos. Como em um método psicanalítico, seus personagens se revelam pelo que tentam esconder quando falam, pois o texto está em primeiro plano. Na série de Estela May, essa revelação não se dá pelo mesmo método, pois o texto está a serviço de outro artifício, que é distorcer o sentido da cena retratada. Às vezes, isso está alinhado à própria perspectiva alterada do desenho, que se camufla na aparente simplicidade do traço tremido e rústico da artista. É um “truque” que põe em evidência a estranheza advinda de reflexão abstrata que surge sobre o cotidiano. Nesse sentido, o texto deixa de ter primazia sobre a composição e exerce um papel acessório, como uma pista que ancora o leitor no caminho certo da reflexão almejada. Um café, um momento de descanso, uma conversa, uma carta, uma bebida em uma festa são cenas simples,

reconhecíveis, corriqueiras, mas quando postas em outras perspectivas é que se percebe o que há de latente em todas essas coisas. As convenções sociais, as frustrações, os desejos, a vontade de não pertencer, entre tantos outros sentimentos, que se acumulam nos cantos de nossas identidades. Dessa forma, a perspectiva torna-se muito importante para *Péssimas Influências*, pois não é sobre a cena representada, o desenho ou o que as palavras do texto dizem na superfície, mas um olhar distorcido que revela uma agrura do cotidiano.

Figura 63. Tira de Estela May



Fonte: Folha de S. Paulo, 2019d.

Figura 64. Tira de Estela May



Fonte: Folha de S. Paulo, 2019e.

Figura 65. Tira de Estela May



Fonte: Folha de S. Paulo, 2019f.

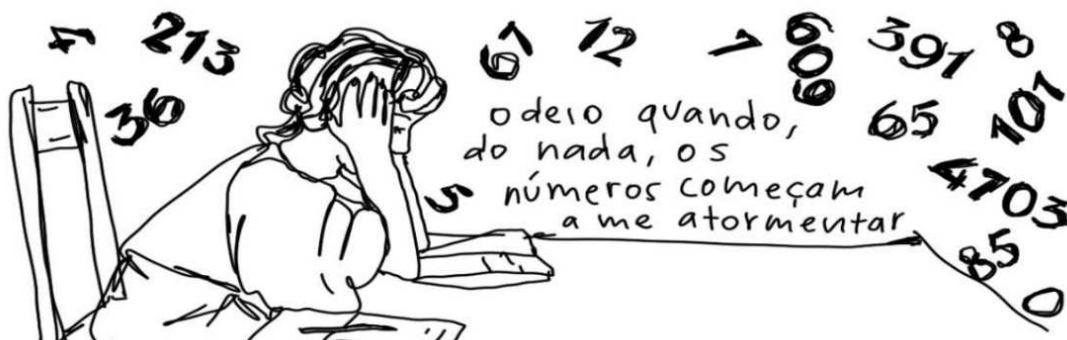
As primeiras tiras de Estela May publicadas na página de quadrinhos da Folha de S. Paulo apresentavam uma abordagem mais direta sobre o tópico da perspectiva, de modo que a intervenção do desenho era mais tímida, mesmo que o estilo da artista ressaltasse sua economia de traços e cenários. Tiras que buscam um tom mais confessional, em que o artista expressa suas reflexões de forma mais direta, tendem a ir para o caminho do lírico, no clássico arranjo da sobreposição entre o eu e o mundo. O desenho mais despojado e a temática de exploração dos conflitos internos devem muito aos quadrinhos de Harvey Pekar e ao movimento *underground*, em que o desenho em preto e branco, não acadêmico e agressivo é parte da proposta estética. Estela May trilha esse caminho, mas não é exatamente uma confissão e muito menos busca agressividade. Como já desenvolvemos anteriormente, o que faz uma série estabelecer sua mensagem não é uma tira isolada, mas o padrão que se estabelece a partir da leitura cotidiana do leitor de uma mesma obra. A tira está em continuidade, dia após dia, construindo um pacto invisível entre leitor e obra sobre que joia bruta da experiência humana está lapidando. No caso de *Péssimas Influências*, temos o tempo morto, o vazio entre uma e outra atividade significativa. Temos a reflexão amorfa e abstrata do que se experiencia como alguém que vive e existe neste mundo. O desenho, de traço semelhante a rabiscos, denota fragilidade: as percepções são frágeis, estamos todos flutuando.

Os corpos e os objetos sem preenchimento, as linhas finas e o cenário mínimo marcam o estilo de Estela May. Os quadros, por vezes, são separados por uma linha torta, que faz a função de requadro entre um e outro, a divisão é, como todo o resto, mínima. Em muitas tiras, os personagens estão buscando uma visão diferente, uma mudança de ponto de vista que os faz alcançar um outro estado de espírito ou outras formas de compreender e de experimentar o mundo. Há tiras em que essa nova visão é uma promessa e o que se tem é apenas o esforço dos personagens em enxergar por novos ângulos. Acompanhando a série, aparecem tópicos como mudanças, epifanias, ver com outros olhos. Todos apontam para o mesmo tema: mudança de perspectiva.

A escolha de não usar requadros que demarcariam as lacunas entre uma cena a outra, reforça a ideia de que o mundo é vasto, que nada está fechado em

si mesmo. Tudo que existe no mundo da tira aponta para além; os personagens e os objetos estão perdidos no meio do nada. A tira da figura 63, por exemplo, apresenta um personagem que afirma não estar compreendendo nada, enquanto olha para além da cena representada – talvez para além dos próprios limites do universo da tira, pois olha para o leitor. No segundo quadro, outro personagem ajusta as suas lentes para que possa, enfim, compreender. Uma tira que busque um momento de virada, a quebra de expectativa, é algo quase que esperado, dado como esse recurso é vastamente empregado, principalmente em tiras cômicas. O interessante aqui é perceber como esse recurso da tira cômica integra-se à tira de reflexão, ou tira livre, e, em alguma medida, produz também um subtexto irônico ou humorístico, mesclando esses gêneros. O elemento de surpresa, como o personagem encarando a si mesmo no espelho após ler que é necessário encarar os seus problemas (Figura 64), torna-se uma virada inesperada que também é capaz de produzir o humor pela quebra de expectativa. Por outro lado, outras tiras apresentam apenas um estado de experiência, focando-se em uma reflexão bruta sobre um momento vivido. As Figuras 66 e 67, por exemplo, apresentam o estado de experiência dos personagens, em que os sentimentos tomam por completo a realidade vivida. Esse acontecimento é representado visualmente pelo desenho; na figura 66 os números estão por toda parte, preenchendo o espaço ao redor, e na figura 67 a personagem está flutuando, sinalizando seu estado de espírito “para cima”.

Figura 66. Tira de Estela May



Fonte: Folha de S. Paulo, 2025b.

Figura 67. Tira de Estela May



Fonte: Folha de S. Paulo, 2024d.

Percebemos que o estilo de Estela May compõe um mundo de personagens voláteis, em busca de novas visões, que sofrem experiências que os invadem sem que tenham qualquer controle sobre os motivos. Os motivos, por sua vez, não importam, o que se busca é experiência representada pelo desenho. O desconforto de não saber o que buscar leva a buscas incessantes de novas perspectivas, de novas formas de compreender o mundo – buscas que podem ser interrompidas por qualquer força invisível que compõe esse mundo vasto repleto de nada. O estilo do desenho, com seu traço que lembra esboço, destaca essa alienação dos indivíduos em sua própria experiência. As interações entre personagens ocorrem para aplacar essa busca pelo sentido. O discurso do texto segue a total coloquialidade e não se empenha em estabelecer frases de sentido profundo – são apenas constatações de ações ou de sentimentos. As transições de cenas são construídas geralmente com um risco brusco, não há lacunas entre quadros, pois o universo inteiro em que os personagens estão imersos é um grande e vasto nada. O leitor que acompanha a série se vê diante de um mundo desvanecente, como uma lembrança distante que deseja ser capturada no desenho de Estela May. Pela repetição desses momentos, pela fidelidade às suas regras do jogo, a tira está sempre retornando a esse estado de desvanecimento, e, aos poucos, se constrói um mundo que parece estranhamente etéreo. Reconhecer esse mundo, retornar a ele, compreendê-lo e se relacionar com ele é, consequentemente, acessar o instante da tira.

Discutimos nessa seção sobre como as regras do jogo enfocam o instante da tira, que, por sua vez, é o momento de retorno do leitor ao lugar que lhe é

familiar devido à relação frutiva que se estabelece entre ele e obra. Vimos, ainda, que os quadrinhos, pela própria natureza lacunar de sua linguagem, potencializam essa relação. As tiras, especificamente, apresentam outro fator que singulariza a forma como essa relação é estabelecida, que tem a ver com a sua serialidade e com o seu formato. As séries de tiras apostam na repetição de motivos para a retroalimentação de seu universo narrativo para o leitor. Dessa maneira, apontamos que o elemento lacunar da linguagem das HQs, no caso das tiras, não se desenvolve apenas entre um quadro e outro, mas também entre a tira de ontem e a tira de amanhã. Nessa dinâmica, entra em cena o poder atômico do formato, que não apresenta espaço senão para a pura gema do instante, isto é, do momento de reconhecimento pelo leitor e, assim, todo o resto é lacuna. Então, o mundo ficcional da tira se estabelece, um espectro de um universo diminuto que só existe na relação entre leitor e obra. A partir disso, o formato da tira atinge seus efeitos.

Até então, temos discutido sobre como a repetição é parte importante da composição da tira e favorece a construção de seu mundo ficcional. Há, ainda, outra característica que contribui para o formato: trata-se da brevidade. Na seção seguinte, portanto, trataremos sobre a aproximação das tiras com as narrativas curtas.

4.3 A BREVIDADE DA TIRA

Como já apontamos nesta pesquisa, a análise de Eco (1970) sobre *Peanuts* parte da singularidade que a obra apresenta para o autor, e é um ensaio construído a partir da leitura das ressalvas que a arte dos quadrinhos parece apresentar ao crítico. Em seu texto, Eco (1970) deixa claro que as histórias em quadrinhos por ele citadas (*Krazy Kat*, a arte de Jules Feiffer e *Peanuts*) são produções excepcionais que apontaram um caminho diferente do que se espera de produtos que nascem nesse campo da indústria cultural. São exceções, que merecem termos significativos do crítico como “lirismo”, “contemplação”, “maestria”, que apontam percepções caras ao conceito de arte como expressão de autenticidade, algo que também já discutimos no capítulo anterior.

Se a repetição de fórmulas é, portanto, parte do que constitui os produtos da cultura de massa – espaço que a tira compartilha, pois floresceu nesse contexto das mídias para as massas – importa-nos saber como a tira se aproveita dessas estratégias. Cada mídia, de alguma maneira, irá articular as suas formas de retroalimentação e de repetição, e a tira, certamente, tem as suas, que diferem, por exemplo, das canções, das séries de TV, do cinema, dos romances folhetinescos. A tira, inclusive, difere dos outros formatos de histórias em quadrinhos, pois é extremamente sintética e não há nela espaço para investir em outros aspectos da obra de forma descuidada. Uma tira que está sempre a inovar, intencionalmente quebrando tais elementos de retroalimentação, será levada, aos poucos, na direção em que transgredir torna-se seu elemento familiar e recorrente para o leitor. Isto porque, independentemente de ser seriada ou não, de ter personagens fixos ou não, dificilmente a tira é produzida para ser uma obra única na carreira de um artista. Isso é possível, e certamente haverá exemplos, mas não é preciso muito para dizer que os artistas que se dedicam ao ofício de criá-las, mesmo que sejam sem continuidade ou sem personagens recorrentes, rapidamente deixam em evidência o seu estilo, os temas em enfoque, o tipo de humor (se cômica ou não), os argumentos utilizados etc. Isso é algo que acontece com autores de outros gêneros, como um romancista, um poeta ou um cineasta que, ao longo de sua obra, constrói uma poética que lhe é própria. Mas não é sobre isso que estamos tratando, e sim sobre como a tira, pela sua publicação serializada, isto é, regular (publicada com alguma periodicidade), produz esse efeito de uma *obra em continuidade*.

Um romance ou um filme são uma obra completa, finalizada, e suas continuações tornaram-se uma marca das estratégias de capitalização de franquias recentemente, e isto está muito presente nos produtos culturais contemporâneos. As editoras e os estúdios de cinema estão procurando avidamente pelo próximo grande *hit* que estabelecerá uma franquia através de uma história que nunca se acaba. Esses agentes de produção cultural não querem que a obra seja um produto acabado pois os comprometimentos financeiros da indústria não podem permitir que algo tenha o seu fim – então a continuidade se torna um artifício. No contexto das tiras de jornal, que moldou de maneira significativa seu formato, estabeleceu parâmetros, gêneros e formas

de composição, o artifício da continuidade era uma forma de manter a familiaridade do público leitor. O garoto amarelo e o *Buster Brown* de Outcault foram fenômenos de merchandising não por acaso. Na tira, a *obra em continuidade* tornou-se constituinte da arte, pois o seu formato mínimo enfatiza de forma tão competente a repetição que produz uma consciência de obra, pelos leitores, entre tiras do mesmo artista. Nesse estágio, uma tira acaba por sempre pressupor a anterior e a próxima.

Quando a tira alcança esse lugar em que a familiaridade do leitor está estabelecida, suas estratégias de construção de universo ficcional tornam-se mais evidentes. Para refletirmos sobre esse processo, devemos observar relação entre síntese, mundo ficcional e o formato. A síntese a que estamos nos referindo tem a ver com o caráter de brevidade do formato, isto é, seu elemento de narrativa curta. As narrativas breves, marca dos tempos modernos, em que a velocidade floresceu como um valor e o conto ganhou tração, apresentam muitos elementos que nos ajudam a compreender aspectos de composição da própria tira.

Uma forma interessante tem sido o microconto, que é a radicalização das formas mais velozes do conto, em que o poder de síntese do momento narrado fecha-se de maneira abrupta para expandir possibilidades de sentido. Considerar a forma como as narrativas breves (isto é, o conto) e as narrativas brevíssimas (isto é, o microconto) constroem o seu mundo ficcional a partir da síntese, da brevidade e das limitações de tamanho contribui para nos ajudar a pensar como a tira se utiliza desses mesmos recursos considerando suas especificidades, e, por isso, intentamos fazer essa aproximação.

4.3.1 Formas breves: a tira e a minificação

Dentre as muitas possibilidades narrativas, as formas breves ocupam um espaço único entre os gêneros literários – um paralelo que podemos facilmente traçar ao compararmos as tiras a outros formatos de histórias em quadrinhos. O conto, por exemplo, é considerado pelo contista argentino Julio Cortázar (2019) como mais próximo da poesia do que do romance. O autor justifica essa aproximação pelo seu formato e pela sua necessidade de ser intenso e breve

para atingir os seus efeitos, e aponta, ainda, como esse caráter, a princípio limitante, é, também, o motor principal de sua força. Cortázar (2019) tece algumas reflexões sobre a questão da forma fechada e contida do conto que podemos aproveitar para a pensar a tira, que, como já verificamos, dentro do universo dos quadrinhos, tal qual o conto no mundo literário, é também uma forma que se pauta pela sua limitação física. Começamos com o ensaio extremamente instigante “Alguns aspectos do conto”, publicado em *Valise de Cronópio* (Cortázar, 2019), em que o autor elabora suas percepções sobre a natureza do conto “

O escrito de Cortázar (2019) não pretende uma análise formalista, mas uma reflexão ensaística a partir de metáforas que demonstram um olhar profundo sobre o ofício de se escrever. São analogias bastante evocativas sobre o gênero observado, a iniciar pela ideia de que se trata de uma “alquimia secreta” que resulta de uma batalha na vida do sujeito. A princípio, ele apresenta o conto como “uma síntese viva ao mesmo tempo que vida sintetizada, um tremor de água dentro de um cristal, uma fugacidade numa permanência” (Cortázar, 2019, p. 150). Dois aspectos dessa analogia ressaltam aqui: a ideia de síntese não fechada em si mesma, marcada pela noção de ser viva e ao mesmo tempo ter uma vida própria e; um universo maleável contido em um recipiente limitante e frágil, como uma bolha de cristal. Cortázar (2019) nos sugere, assim, que o conto é fruto dessa magia estranha, como se o autor, o alquimista artífice, tivesse capturado uma porção da vida dentro de um orbe cristalino, para que nunca morresse. Essa é uma noção muito diferente da perspectiva de Adorno e Horkheimer (2020) sobre o formato das *short stories*, que devem ser curtas, de páginas e palavras contadas, o que, para os críticos frankfurtianos, é um exemplo do esquematismo aviltante dessas obras, embora falem de um contexto de indústria cultural. Cortázar (2019), todavia, reconhece a limitação física do conto como uma diferenciação do romance, mas, para ele, essa limitação significa um ingrediente poderoso para a enigmática alquimia do conto.

Cortázar (2019) faz, então, um paralelo entre o conto e a fotografia, de modo que o conto está para fotografia assim como o romance está para o cinema. Argumenta, ainda, que a forma como os fotógrafos descrevem sua arte

sempre lhe pareceu semelhante como percebia a escrita de uma narrativa breve, que é o estabelecimento de um recorte da realidade a partir de um limite determinado, “mas de tal modo que esse recorte atue como uma explosão que abra para uma realidade muito mais ampla, como uma visão dinâmica que transcende espiritualmente o campo abrangido pela câmara” (Cortázar, 2019, p. 151). O cinema e o romance, por sua vez, atuam através de elementos acumulativos para captar uma realidade multiforme e mais ampla, o que não significa não haver um trabalho de síntese para a construção de seu clímax, mas são procedimentos diferentes do conto e da fotografia. Diz Cortázar (2019, p. 151. Grifos do autor):

[...] o fotógrafo ou o contista sentem necessidade de escolher e limitar uma imagem ou um acontecimento que sejam *significativos*, que não só valham por si mesmos, mas também sejam capazes de atuar no espectador ou no leitor como uma espécie de *abertura*, de fermento que projete a inteligência e a sensibilidade em direção a algo que vai muito além do argumento visual ou literário contido na foto ou no conto. Um escritor argentino, muito amigo do boxe, dizia-me que nesse combate que se trava entre um texto apaixonante e o leitor, o romance ganha sempre por pontos, enquanto que o conto deve ganhar por *knock-out*.

Diferentemente do cinema ou do romance, a síntese exigida pelo formato limitante do conto ou da fotografia tem o propósito não de costurar as arestas, mas de provocar a percepção do leitor, sua sensibilidade e inteligência, para algo que está além do que é enquadrado. Da articulação dessa captura é que a estranha alquimia do conto surge, como se os elementos presentes nessa forma limitante sempre evocassem uma realidade fantasmagórica que se concretiza na relação com o leitor.

Na visão de Cortázar (2019), a relação do leitor com o conto não é construída a partir de estratégias que calculam a recompensa para o futuro, como é no romance. No conto, quando o leitor percebe, já está “nocauteado”. Isso ocorre porque, segundo defende, o contista sabe não deve trabalhar de forma acumulativa, pois a limitação física assim não o permite, portanto deve trabalhar “em profundidade, verticalmente” (Cortázar, 2019, p. 152), de forma que “[o] tempo e o espaço do conto têm de estar como que condensados,

submetidos a uma alta pressão espiritual e formal” (Cortázar, 2019, p. 152). Essa condensação em alta pressão, para o autor, tem a ver com o controle das dimensões do que é significativo (manifesta-se através do tema do conto), da intensidade e da tensão. A temática trabalhada em um conto deve ser o canal para expressar uma realidade captada de forma aglutinante, a ponto de extrapolar a própria brevidade da forma, mas só transcende pois o jogo de intensidade existente entre a brevidade e a realidade aglutinante produzem a pressão necessária que encontra o leitor de maneira feroz (Cortázar, 2019). A tensão, dentro desse esquema, surge como uma intensidade de outra ordem, que é a maneira como o escritor aproxima lentamente o leitor do que está contando (Cortázar, 2019). Assim, o “nocaute” é um processo que realiza uma espécie de “sequestro” do leitor pela escrita; diz:

[...] o único modo se poder conseguir esse sequestro momentâneo do leitor é mediante um estilo baseado na intensidade e na tensão, um estilo no qual os elementos formais e expressivos se ajustem, sem a menor concessão, à índole do tema, lhe deem a forma visual a auditiva mais penetrante e original, o tornem único, inesquecível, o fixem para sempre no seu tempo, no seu ambiente e no seu sentido primordial. O que chamo intensidade num conto consiste na eliminação de todas as ideias ou situações intermédias, de todos os recheios ou fases de transição que o romance permite e mesmo exige (Cortázar, 2019, p. 157).

Cortázar (2019) diz sobre o que acredita ser a essência de um grande conto, de modo que a eficiência da peça literária está no domínio da articulação desses elementos mencionados. A limitação física do conto, isto é, seu tamanho reduzido em comparação ao romance, torna-se fundamental para o caráter aglutinante da realidade captada em uma bolha de cristal, uma forma fechada do conto que o escritor delimita como sua “esfericidade” no ensaio “Do conto e seus arredores”, também presente em *Valise de Cronópio* (Cortázar, 2019). Nesse sentido, o autor considera que, associada a essa forma fechada e circular, está a necessidade de que o contista trabalhe de dentro para fora, de modo que a singularidade narrativa não parta de uma barreira feita anteriormente, mas que seja trabalhada do interior para o exterior, a fim de que produza a tensão com os limites do conto (Cortázar, 2019). Assim, é importante que o sentimento de “esfericidade” do conto esteja presente antes mesmo do escritor escrevê-lo,

“como se o narrador, submetido pela forma que assume, se movesse implicitamente nela e a levasse à sua extrema tensão, o que faz precisamente a perfeição da forma esférica” (Cortázar, 2019, p. 228). Segundo essa lógica, o autor define que o conto se baseia numa “implacável corrida contra o relógio” (Cortázar, 2019, p. 228).

Cortázar (2019) encontra uma maneira que, a princípio, parece quase mística de descrever o seu trabalho de contista, embora não necessariamente esteja falando de si mesmo, e sim da narrativa breve em geral. Como é próprio de autores que escrevem sobre o que fazem, há um frescor no que disserta, trazendo à tona um elemento da obscura magia do fazer literário do autor. Não por acaso, Cortázar (2019) se utiliza de imagens como a “alquimia” do conto e a sua realidade capturada em um “cristal”, pois entende que o gênero está mais próximo da poesia do que da prosa, e quanto mais próximos desse universo, mais as imagens poéticas tendem a sangrar pelas palavras na busca de uma descrição aparentemente distante. Para além dessas metáforas, o que se percebe é um enfoque na natureza limitante do conto em termos de espaço, sua forma contida e sintética. Quaisquer dessas ideias sobre a magia de uma narrativa breve não faria sentido se eliminássemos a concepção da forma fechada do conto. Cortázar (2019) trata sobre o trabalho narrativo que se faz dentro da esfera, dentro dessa forma, do universo particular contido nessa frágil bolha de cristal. O contista, então, é um artesão singular, um miniaturista de dioramas em uma esfera de vidro, mas que não faz os seus modelos e depois os insere no recipiente que couber. Pelo contrário, o contista é um miniaturista que constrói sua pequena realidade de dentro da esfera, tencionando-a para fora (Cortázar, 2019). O formato limitante, nesse sentido, é um ponto central em sua poética do conto, e tal formato está intimamente relacionada com a brevidade.

A tira e o conto são de universos distintos, e não é nosso objetivo dizer que a tira é uma espécie de conto. Nossa reflexão nada tem a ver com isso. O que gostaríamos de destacar é como a visão de Cortázar (2019) parte sobre um dado formal importante e que se desenvolve em cascata sobre o que ele chama de essencial ao conto. Em outras palavras, queremos extrair de suas ideias o que um formato reduzido produz em termos de criação, pois acreditamos que a

tira, dentro do universo das histórias em quadrinhos, atua por princípios semelhantes. Fica evidente, pela argumentação do escritor argentino, como a primazia do formato, e aqui ele não aponta para modelos formalísticos de narrativas do conto, mas uma ideia de forma espacialmente limitante, cuja imagem metafórica é um cristal, uma esfera, capaz de captar uma realidade individual profunda da experiência humana. A barreira de cristal sugere transparência e clareza, pureza de visão, de modo que é possível experienciar o conteúdo e preservá-lo. A esfericidade sugere que não há cantos, ou paredes eretas, mas apenas superfícies curvas, sem um fim ou um começo, de modo que a realidade ali capturada está em constante movimento sobre si mesma, não se estagna, mas percorre circularmente seus limites. Esse percorrer dos limites se dá em uma tensão e uma intensidade constante, o que garante a força da narrativa, pois a realidade capturada é forte e tem vida própria, e, para Cortázar (2019), quanto maior a grandeza do conto, mais soube o contista trabalhar a tensão provocada entre a realidade que existe de dentro para fora e a barreira do conto.

Essa barreira tem a ver com a brevidade, cada palavra importa, não há tempo para o contista acumular coisas, somar pontos, é preciso “nocautear”. É, também, um trabalho de velocidade. Desse modo, ressalta-se, nas ideias do autor, a primazia da forma breve e limitante e o seu papel fundamental na construção da tensão e abertura de sentidos. A intensidade do conto se dá em sua limitação. De todos os aspectos, a forma tem precedência, pois é ela que impede o trabalho do autor de se ampliar indefinidamente; quando encontrar a barreira da esfera, provocará a tensão suficiente para produzir a alquimia necessária de intensidade. Um conto eficiente não quebra a tensão nem a evita, e a tira obedece a processos semelhantes. Seu formato é sua força.

Devemos considerar a natureza da brevidade do conto, e aqui associada à tira, como um elemento que apresenta uma plasticidade de conceito e que deve ser visto com cautela, uma vez que representa mais do que uma ideia vaga de concisão e síntese. A brevidade como a busca da concisão, da síntese, do descarte do que é supérfluo para a narrativa, é um fenômeno resultante de profundas transformações técnicas, das experiências alteradas pelas revoluções constantes da modernidade, e pode estar presente não apenas em contos

curtos, mas também em romances longos e em diversos gêneros literários, como discutem alguns trabalhos sobre a minificção⁴⁵ (Gomes, 2013; Farias, 2017). Nesse sentido, vale compreender o caráter de brevidade que estamos tomando por empréstimo do ensaio de Cortázar (2019) como os efeitos da urgência provocada pela limitação física que o conto encontra. O quadrinista que faz uma tira encontra a mesma limitação: a eficiência de sua narrativa depende de como manuseia a brevidade imposta pelo formato.

A forma breve, pela sua própria impossibilidade de preencher completamente o universo que propõe, aposta muito mais no caráter elíptico de sua narrativa. Groensteen (2015), como vimos, coloca em foco a dimensão elíptica presente na estrutura das HQs, de modo que toda narrativa em quadrinhos depende, em maior ou menor grau, do investimento do leitor para preencher os espaços vazios. A síntese narrativa é, portanto, um elemento intrínseco às HQs. Entre um quadro e outro, há um preenchimento feito pelo leitor, uma síntese entre o momento espacialmente determinado pelos quadros como antes e depois, mesmo que isso não signifique diegeticamente um antes e um depois temporal. Embora isso seja possível em diversos gêneros (uma narrativa literária depende, também, da inserção do leitor, do preenchimento de vazios etc.), para Groensteen (2015), os quadrinhos apresentam isso espacialmente demarcado pela sarjeta e pela divisão dos quadros. Junto a isso, há o aspecto visual das HQs, que demandam atitudes de leitura diferentes de um romance. Sobre o elemento visual, diz Cagnin (2015, p. 42):

Se o verbal tem amplo poder de representação no vasto campo das ideias e dos conceitos universais, a imagem está revestida da imensa riqueza da representação do real e nos traz o simulacro dos objetos físicos e até a sugestão de movimento, pois a figura dos seres vivos, ainda que imóvel, é sempre, infalivelmente representada num momento dado da realização

⁴⁵ Segundo Vieira (2012), minificção pode ser uma categoria geral, que compreende textos de extensão mínima, contemplando tanto o aspecto de brevidade quanto o da variedade estética. Nesse sentido, são consideradas minificções textos como minicontos ou contos curtos, mas também os microcontos ou nanocontos. Para além disso, outros textos de formatos mínimos e de características poéticas, aforísticas, proverbiais etc. podem compor a categoria.

de um gesto ou ato. Deste fato podemos dizer que a imagem já de per si é uma narrativa, ainda que mínima, pois a ação, elemento fundamental da narração, aquele instantâneo figurado na imagem, possibilita deduzir e contar o que aconteceu antes e, até, o que poderá acontecer depois daquele momento congelado. Este fato é fundamental para a narrativa sequencial dos quadrinhos, pois lhe possibilita contar histórias sem palavras.

Groensteen (2015) e Cagnin (2015) estão em harmonia nesse sentido, pois ambos apontam para o caráter elíptico da narrativa quadrinística. O que nos chama a atenção é o uso do termo “instantâneo”, utilizado para citar o que a imagem captura, sugerindo a ideia de velocidade, de rapidez de recepção, o momento como ele é, o efeito de ligação direta do leitor com o que é narrado, embora saibamos que há uma mediação pelo desenho, pelo estilo, pelo layout, pela cor, pelo texto etc., mas o efeito aglutinante da realidade capturada está presente.

Se toda história em quadrinhos compartilha desse elemento estruturante de sua narrativa, então poderíamos dizer que as ideias que trazemos de Cortázar (2019) sobre o conto poderiam ser aplicadas às HQs, ao pensarmos a questão da aglutinação de uma realidade, a intensidade e a tensão provocada a partir da brevidade, o que não é o caso. Uma *graphic novel* de mais de quatrocentas páginas como *Retalhos*, de Craig Thompson, não demonstra preocupação em manter a tensão e intensidade no sentido proposto por Cortázar (2019) sobre o conto, pois a sua narrativa é diluída pela sua extensão. No entanto, os formatos chamados *one-shots* (quadrinhos em formato de revistas que apresentam histórias fechadas em apenas uma edição) ou HQs curtas, podem, sim, se assemelhar ao conto, pois não se prolongam e devem contar com a economia narrativa – isto é, com a brevidade.

Considerando esse universo, um afunilamento pode ser feito para encontrarmos o que é específico à tira, dentre outros formatos: a minificação, pois sua brevidade está associada a um elemento de extensão mais característico. Segundo Vieira (2012, p. 23) a brevidade é entendida como “o caráter visual reduzido do corpus textual, mas não somente identificável por meio de escala de proporções. Abarca, também, caracteres simbólicos e sugestivos, próximos ao manejo de leitura poética e de outros constructos da palavra escrita”. Por sua vez, Lauro Zavala (2006), pesquisador mexicano que tem se dedicado a

compreender a minificação, apresenta seis propostas de investigação para o que chama de “um gênero do terceiro milênio”, e considera que a minificação talvez possa vir a ser uma das formas literárias mais proeminentes no futuro. Suas propostas apresentam, então, um panorama sobre o que seria um conjunto de características que a minificação tende a apresentar e os problemas e desafios inerentes que são postos para a crítica. São eles: a brevidade, a diversidade, a cumplicidade, a fractalidade, a fugacidade e a virtualidade.

O primeiro elemento que aponta é, justamente, a brevidade, e ressalta como a ascensão das narrativas breves estão em sintonia com a agonia dos grandes romances, do valor de cânone. Para Zavala (2006), surgem, no lugar do conceito de “grande escritor consagrado”, “múltiplas vozes que dão forma às necessidades estéticas e narrativas de leitores com necessidades igualmente múltiplas, dificilmente reduzidas a um cânone que indique o que pode vir a ser a escrita literária” (Zavala, 2006, p. 59. Tradução nossa⁴⁶). O pesquisador relaciona, então, a brevidade à expansão de vozes múltiplas. No campo das tiras, podemos considerar esse elemento em três desdobramentos. 1) A brevidade produz múltiplos sentidos, pois sua narrativa é mais aberta a leituras variadas. Seus sentidos não estão amarrados e, pelo contrário, por vezes é apenas a captura de um instante da experiência humana ou uma provocação estética. Isso está particularmente presente nas tiras livres, que buscam a maior abertura de sentidos possível através de quadrinhos que se afastam de uma representação lógica; 2) A brevidade atrai leitores múltiplos, pois é uma leitura rápida. Em um tempo como o atual, em que a nossa atenção é leiloada a todo instante, a narrativa curta encontra espaço oportuno para existir. As tiras, historicamente, têm sido uma leitura para múltiplas classes sociais. Ainda mais hoje, em que a cultura visual é imperiosa. E, finalmente; 3) a brevidade promove múltiplos criadores, pois fazer uma tira é logicamente mais rápido que criar uma HQ maior. Os três desdobramentos que consideramos são aproximações que fazemos das tiras da proposta de Zavala (2006) para compreendermos a

⁴⁶ [...] múltiples voces que dan forma a las necesidades estéticas y narrativas de lectores con necesidad igualmente múltiples, difícilmente reducibles a un canon que señale lo que es o puede llegar a ser la escritura literaria (Zavala, 2006, p. 59).

minificação, já que entendemos que a brevidade é, também, parte constituinte fundamental da tira.

O segundo elemento descrito por Zavala (2006) é a diversidade. Para ele, a minificação engloba uma variedade de gêneros, com temáticas diversas. Nesse ponto, o autor inclui abertamente as histórias em quadrinhos curtas, com um recorte um tanto quanto limitante, indicando apenas coletâneas temáticas de humor. No entanto, não há nada em sua definição de “mini historieta” que não nos permita pensar, também, em outros tipos de produções de HQs que satisfaçam o critério de serem uma narrativa curta, como quadrinhos de uma página ou, claro, as tiras. A diversidade das narrativas breves contribui, também, para o seu grande poder de uso didático, de forma que métodos de ensino de língua e literatura têm sido utilizados em grande medida a partir de minificações. De acordo com o pesquisador, além do crescimento em produção, com novas propostas e autores, as narrativas breves tradicionais também têm sido revisitadas e ressignificadas, muito pelo seu poder pedagógico, como é o caso das parábolas, das adivinhas, dos mitos, das anedotas etc. Curiosamente, Zavala (2006) insere, no grupo de narrativas breves, as “caricaturas periodísticas”, que contemplam as charges e os cartuns de jornais. Não seria exagero dizer, portanto, que as tiras compartilham desse mesmo espaço. Zavala (2006) trata da diversidade em duas concepções, que é a diversidade generalística, e a diversidade do uso social do texto. De mesmo modo, a tira possui muitos gêneros diferentes, e os seus usos são inúmeros. Há tiras que são usadas para fins didáticos, de entretenimento, de uso jornalístico ou político etc.

O terceiro elemento que Zavala (2006) apresenta é a cumplicidade, e diz respeito à forma como os autores denominam suas minificações, de modo que há um pacto entre autor e leitor que firma expectativas sobre o empreendimento literário. Grande parte da discussão que fizemos nesta pesquisa passa por essa relação estabelecida entre leitor e obra, pois é um mundo ficcional que se constrói na permanência do leitor naquele mundo ficcional através do instante da tira, como elaboramos anteriormente. Poderíamos, assim, refletir sobre a cumplicidade existente entre o mundo ficcional de uma obra *em continuidade*, como é a tira, e o retorno do leitor a cada leitura. Nesse acordo, pactos são firmados, que estabelecem expectativas sobre a própria natureza da série.

A quarta proposta do autor para definir o que chama de “gênero do terceiro milênio” é a fractalidade, que tem a ver com o enfoque contemporâneo no fragmento, na existência fractal da realidade, que se traduz em estratégias narrativas que privilegiam esse aspecto. As narrativas se apresentam de forma partida, picotada, de modo que a unidade do fragmento pode valer-se por si mesma e, para Zavala (2006, p. 67. Tradução nossa⁴⁷), “o fragmento ocupa um lugar central na escrita contemporânea”. Afirma o autor:

Não é apenas uma escrita fragmentária, mas também o exercício de construir uma totalidade a partir de fragmentos dispersos. Isso é um produto do que chamamos de fractalidade, ou seja, a ideia de que um fragmento não é um detalhe, mas um elemento que contém uma totalidade que merece ser descoberta e explorada por si só (Zavala, 2006, p. 67. Tradução nossa⁴⁸).

Nenhuma outra proposta é tão assertiva sobre a natureza da construção do universo ficcional e da relação entre uma tira e outra em uma série. Zavala (2006) trata sobre o fragmento como um efeito estético, produzido pelo miniconto devido à sua densidade de sentidos, que deve ser observado e, mais do que isso, descoberto por inteiro. Uma tira, como já mencionamos, apresenta o que chamamos de uma solidariedade fractal: ela é um fragmento de um mundo ficcional maior, que também é composto por fragmentos, que são, ao mesmo tempo, densos e frágeis. Densos porque são uma unidade de sentido que, isolada, é completamente compreensível. E frágeis porque são a captura de um universo maior que existe na relação frutiva entre leitor e obra, e sem esse universo grande, parte da potência da tira se perde.

A quinta proposta de Zavala (2006) diz respeito à fugacidade, referindo-se à necessidade de se produzir uma crítica robusta sobre esse tipo de texto, pois o caráter efêmero das produções representa uma dificuldade para a solidificação de uma escola crítica que seja capaz de lidar com as diversas obras que se espalham em coletâneas, concursos de literatura, revistas e páginas na internet. Há discrepância entre a quantidade de obras que entram no horizonte

⁴⁷ [...] el fragmento ocupa un lugar central en la escritura contemporánea. (Zavala, 2006, p. 67)

⁴⁸ No sólo es la escritura fragmentaria, sino también el ejercicio de construir una totalidad a partir de fragmentos dispersos. Esto es producto de lo que llamamos fractalidad, es decir, la idea de que un fragmento no es un detalle, sino un elemento que contiene una totalidad que merece ser descubierta y explorada por su cuenta (Zavala, 2006, p. 67).

da crítica e o que é, de fato, produzido. Realidade semelhante observamos no mundo das tiras. Não há uma crítica especializada consolidada e a produção diária de tiras é avassaladora, principalmente nas redes sociais, tornando um desafio a observação crítica catalogada dessas diversas séries, que nascem e morrem o tempo todo.

Por fim, a última proposta de Zavala (2006) é sobre a questão da virtualidade. Esse ponto diz respeito sobre a influência do ciberespaço na escrita literária e como o texto curto ou a minificção se apresentam, por vezes, como um cibertexto, em que a interpretação do leitor dá lugar à intervenção. Torna-se uma relação de participação diferente pelo caráter efêmero que o texto curto assume, acentuado pela sua presença virtual que pode ser, a qualquer instante, alterado profundamente através da participação do leitor. A relação, portanto, entre a virtualidade e a minificção pode ser bastante próxima se considerarmos que o ambiente virtual preza cada vez mais pela rapidez da leitura e pela diminuição dos textos. A cultura imagética e videográfica tornou-se constante na forma como as plataformas, sites, redes sociais e indivíduos apresentam seu conteúdo. O microconto cabe em uma legenda de uma foto compartilhada na página pessoal de um usuário de determinada rede e a resposta de seus contatos pode ser imediata, com reações a partir de emojis, de compartilhamentos ou comentários textuais. A intervenção no texto é instantânea, seja de forma direta ou não. É possível copiar, em instantes, inserir uma foto, uma música, compartilhar com anotações, e todo tipo de edição a partir de aplicativos. Isso é, no entanto, apenas uma possibilidade de intervenção, pois ainda é provável que a página, ou qualquer que seja o modo de publicação, busque reproduzir o antigo. Nesse caso, como relembra Vieira (2002), ao discutir a relação da minificação com a virtualidade, “[a] minificção demonstra extrema vitalidade no ambiente virtual quando interseccionada pelas potencialidades oferecidas por esse espaço, mas redundante em ‘mais-do-mesmo’ ao ser mera reprodução da literatura tradicionalizada” (Vieira, 2002, p. 73). A integração entre a minificção e o ciberespaço também representa uma confluência que resulta da busca de novos meios de difusão literária, esforço que tem sido uma constante desde a invenção da imprensa, e que se intensificou com a expansão da cultura jornalística e das propostas literárias de vanguarda do início do século XX. Se evitarmos o viés

apocalíptico, o que vemos hoje é uma intensa colaboração virtual entre os seus participantes, em que produção, interpretação e intervenção se confundem em uma transação que só é possível através das novas e revolucionárias formas de participação inauguradas pelos ambientes virtuais.

As seis proposições de Zavala (2006) para a compreensão da minificação em nosso tempo anunciam a necessidade de se refletir, também, sobre as mudanças de paradigmas literários contemporâneos e sobre formas mínimas, que têm sido desconsideradas como empreendimentos literários importantes ao longo do tempo. As tiras compartilham, em grande medida, essas características apontadas, de modo que as propostas do autor poderiam servir como escopo teórico para uma investigação das tiras por pesquisadores do campo dos estudos sobre quadrinhos, afinal, a tira é uma forma breve, e, em sentido amplo, uma minificação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desta tese foi produzir uma reflexão a respeito da tira, especificamente sobre como o seu formato sintético é capaz de fomentar procedimentos únicos na construção de seu universo ficcional. Para tanto, deparamo-nos com desafios, como o de propor uma discussão teórica que considere os parâmetros da poética, mas que seja capaz de lidar com os distintos gêneros de tiras. Cada um desses gêneros apresenta modelos de construção narrativa e estratégias próprias, enfim, uma poética que assegure a participação de uma obra em um determinado gênero. Surge, então, uma questão: o que há em comum entre esses distintos gêneros, isto é, o que permanece como recurso eficiente, próprio do formato, a ponto de reconhecermos uma obra como tira? Baseando-nos na definição de Ramos (2010), discutimos, portanto, no segundo capítulo, a tira enquanto formato, demonstrando que ela pode apresentar características variadas a depender de qual gênero se aproxima. A partir dessa lógica, nos surge, então, a possibilidade de se pensar uma poética do formato. Assim, durante a pesquisa, nossa reflexão se torna sobre como o formato opera na criação do mundo ficcional das séries que analisamos e como suas estratégias modulam experiências estéticas a partir da relação frutiva entre o leitor e o mundo da obra. Nossa ideia torna-se, dessa forma, uma reflexão sobre a tira cujo foco paira, principalmente, em seu formato.

A apresentação dessa proposta nos levou a pensar o lugar da investigação em dois eixos, o que, para nós, revelou-se uma oportunidade de pontuarmos nossos pressupostos e contextos de pesquisa, nos termos em que propõe Hatfield (2010), quando discute sobre a necessidade de tornar o campo de estudos sobre história em quadrinhos mais consistente a partir de uma reflexão consciente sobre suas influências, parâmetros e relações interdisciplinares. Dessa maneira, no primeiro capítulo da tese seguimos essa linha de pensamento, apresentando a percepção que sustentamos sobre como se situa, hoje, a pesquisa em HQs no campo dos estudos literários, que é de onde partimos. No capítulo, apresentamos um panorama sobre algumas das principais questões que permeiam a relação entre os estudos literários e a

pesquisa em história em quadrinhos. Tratamos sobre algumas das abordagens utilizadas nos trabalhos analisados e trouxemos algumas propostas para que os aspectos interdisciplinares sejam ainda mais produtivos para a consolidação do campo de pesquisa em HQs.

Apontamos, ainda no primeiro capítulo, como é comum que haja um grande foco dos pesquisadores de Letras nos aspectos literários mais evidentes das chamadas *graphic novels*, visto que há, sim, aproximação com a forma do romance. Nesse sentido, acreditamos que os estudos literários têm também muito a contribuir com os estudos de outros formatos de publicação das histórias em quadrinhos. Como exemplo, as HQs seriadas, às vezes publicadas semanalmente por grandes editoras, reproduzem estratégias narrativas da literatura de folhetim, e as investigações carecem de um olhar aprofundado sobre como tais mídias compartilham procedimentos que revelam influências intercambiantes. O caminho inverso é também promissor: pensemos em como a literatura incorporou elementos dos quadrinhos, ou como as HQs são representadas na literatura, ou, ainda, como a convergência dessas mídias podem produzir algo novo. Há muito o que se explorar.

No campo das tiras, algo que surgiu em nosso horizonte durante a escrita como um possível projeto de pesquisa futura é a relação entre a tira, o seu formato e a sua linguagem, com as artes de vanguarda do início do século XX. O ambiente de forte experimentação estética da época alimentou propostas de quadrinhos bastante singulares que, ao longo do tempo, perderam lugar para um tipo de tira mais padronizado, que se consolidou a partir dos anos 1940 e 1950. Como nos lembra Beaty (2012), a história das HQs não deveria estar desvinculada tão facilmente da história das artes visuais. Os quadrinhos, a nosso ver, não só fazem parte da história das artes visuais como são, também, um desdobramento radical da história das tecnologias narrativas, assim como o cinema. Eles foram tratados, por muito tempo, como um objeto estranho que, por expertise do pesquisador, eram inseridos como um interesse “curioso” em determinada disciplina já estabelecida, mas não devemos nos esquecer que as os quadrinhos compõem um cenário de profundas transformações nas artes a partir da difusão da cultura jornalística, midiática e da imagem. Retomar e

reconstruir esse cenário, agora tendo as HQs como partícipe, pode ser revelador de uma rede de influências que, até então, tem sido negligenciada.

Sobre as definições de tira, que abordamos no segundo capítulo, consideramos que já foram discutidas de forma satisfatória pelos autores que apresentamos e compreende as variações existentes dentro do amplo guarda-chuva que são as histórias em quadrinhos. Nesse sentido, é provável que pesquisas posteriores tenham que lidar com o desafio da reconfiguração desse formato diante novas mídias virtuais. Retomamos aqui a provocação de Campos (2015) em *Imageria*, ao afirmar que não sabemos que passado o futuro nos reserva, pois as formas atuais podem ser apenas um ensaio para um novo tipo de arte que ainda está se formando. As tiras, hoje, se misturam no mundo de intensas colagens, remixagens, transformações, manipulações, *memeficações* e invenções que são exibidas virtual e violentamente em nossas telas, segundo após segundo. Além das mudanças supracitadas, há outra complicação, que se renova a cada dia – as imagens geradas pelos programas de inteligência artificial. Há, inclusive, páginas dedicadas a publicar tiras geradas por esses procedimentos. O que será a tira daqui a alguns anos? Que transformações sofrerá? Quais pesquisas poderão, ou deverão, ser feitas sobre esse tema?

No terceiro e no quarto capítulo, tratamos sobre o que, em nosso entender, o formato da tira apresenta de diferente em relação aos outros formatos de histórias em quadrinhos. Concluímos, então, que o caráter sucinto do formato produz algumas articulações entre elementos que revelam como a tira engendra o seu mundo ficcional e a relação com o imaginário do leitor, a saber: o estilo, o mundo ficcional, a linguagem e o enfoque na repetição. Sendo a repetição o que, em grande medida, perpassa todos os outros e estabelece uma diretriz de interações entre eles, o que viemos a chamar de as “regras do jogo”. Ademais, todos esses elementos trabalham em prol de um efeito estético determinado: o instante da tira, momento em que o leitor reconhece e participa do mundo ficcional que é retroalimentado a cada nova publicação. Assim, esse “universo” da tira, isto é, seus personagens, suas características, seus temas etc., permanece no imaginário do leitor, para além daquela tira única, como uma obra em continuidade.

A aproximação da tira com o universo de contos e de microcontos, que apresentamos no quarto capítulo da pesquisa, buscou afastar um pouco o nosso olhar para que pudéssemos ver como ela compartilha elementos poéticos de outras formas narrativas. Foi possível observar, então, que a análise das narrativas curtas pode nos ajudar a compreender como a questão da síntese e da brevidade são relevantes para pensarmos a poética da tira, pois elucidam procedimentos de construção ficcional que têm maior efeito justamente devido ao caráter breve e sintético do texto. Como apontamos neste último capítulo, a consolidação das tiras como uma forma narrativa presente na cultura de massa está inserida em um contexto em que todas essas outras formas breves são, de alguma maneira, privilegiadas e, então, dissertamos sobre que relações são essas. Tratou-se de um esforço, ainda em nossa proposta, de repensar o entrelaçamento das histórias em quadrinhos com o mundo das letras para além da interseção romance—*graphic novel*.

Em suma, compreendemos o entendimento da característica do instante da tira, do reconhecimento do seu mundo, da inserção e do sentimento de reencontro do leitor com o seu universo, como uma abertura de novas possibilidades para futuros trabalhos, que poderão, inclusive, observar obras específicas buscando seus *instantes*. Escolhemos tecer, ao longo desta pesquisa, análises não exatamente focadas em um determinado artista, a ponto de observarmos as nuances mais sutis de sua obra, ou as variações nela presentes em um determinado período de tempo. Esperamos conseguir abrir portas para o comparativo entre artistas, a partir desses elementos, assim como para a possibilidade de análises de como algum elemento de determinada série é priorizado em detrimento de outro para objetivos específicos e como o seu instante é afetado. Possibilidades, também, de estudos focados em como os diferentes gêneros das tiras se utilizam desses recursos para reafirmarem ou se afastarem do gênero em que estão inseridas.

Ao fim dessa tese, acreditamos ter contribuído para a construção de ferramentas para a análise crítica das tiras, considerando a forma como elas estabelecem seu mundo ficcional através da potência de seu formato. Nossa reflexão mirou o enriquecimento do conjunto de trabalhos realizados sobre as tiras dentro do campo de estudos sobre quadrinhos, visto que se trata de uma

parcela menor de pesquisadores que se dedicam exclusivamente a observá-las. Assim, muitos textos são produzidos, dedicados aos mais diversos quadrinhos, mas as tiras, talvez pela sua aparência de efemeridade, não têm tido o mesmo enfoque.

Nosso trabalho é, também, um convite ao exercício crítico. Esperamos, assim, que nossa reflexão possa produzir uma pequena chama que impulse alguém a trazer sentido a tantas obras que habitam esse vasto universo das histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Mark. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massa. Tradução de: Júlia Elisabeth Levy. In: LIMA, Luis Costa (org.). **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2020. p. 183-238.
- ANGELI. **Ozzy** – Família? Pra que serve isso? São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- ANGELI. **O lixo da história**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- ARISTÓTELES. **Sobre a arte poética**. Tradução de: Antônio Mattoso, Antônio Queirós Campos. Belo Horizonte: Autêntica, 2018. E-book. Disponível em: <https://plat-aforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/192724/epub/0>. Acesso em: 3 jul. 2023.
- B., Brendan. The Saddies. In: **The Cartoon Crier**, New England, v. 1, n. 1, p. 2, 2012. Disponível em: <https://issuu.com/cartoonstudies/docs/cartooncrier>. Acesso em: 12 mar. 2024.
- BACHEGA, Diogo. Por que o mercado de HQs no Brasil tem cada vez mais obras de vários outros países. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 11 nov. 2022. Ilustrada. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2022/11/por-que-o-mercado-de-hqs-no-brasil-tem-cada-vez-mais-obras-internacionais.shtml>. Acesso em: 30 maio 2023.
- BAHIA, Marcio. A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca da Escola: uma história inacabada. **Educação**, [S. l.], v. 35, n. 3, 2012. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced-/article/view/11765>. Acesso em: 30 maio 2023.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de: Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Tradução de: Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Petrópolis, 2017.
- BEATY, Bart; HATFIELD, Charles. Let's You and Him Fight: Alternative Comics – an Emerging Literature. **The Comics Reporter**, 2005. Disponível em: <https://www.comicsreporter.com/index.php/briefings/commentary/3370/>. Acesso em: 10 jun. 2020.
- BEATY, Bart. **Comics Versus Art**. Toronto: University of Toronto, 2012. Versão para Kindle.
- BELTRÃO, Luiz. **Sociedade de Massa**: comunicação e literatura. Petrópolis: Vozes, 1972.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

BITAZI, Fernanda Isabel. Adaptação em quadrinhos e sua autonomia em relação ao discurso literário. **9ª Arte** (São Paulo). São Paulo, v. 5, n. 1, p. 107-116, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/1-37042>. Acesso em: 16 maio 2023.

BLOOM, Harold. **The Western Canon: the books and the school of the ages**. New York: Riverhead, 1995.

BRANCO, Arnaldo. **Mundinho animal**. São Paulo: Leya, 2010.

BRANDÃO, Jacyntho Lins. A poética de Aristóteles é uma teoria da literatura? In: ARISTÓTELES. **Sobre a arte poética**. Tradução de: Antônio Mattoso, Antônio Queirós Campos. Belo Horizonte: Autêntica, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/192724/epub/0>. Acesso em: 3 jul. 2023.

BRUNI, Paolo D'Alexandria. **Poética do Videogame** – Análise do design em jogos de ação-aventura. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2015.

CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kunieda. As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores. **História, histórias**, [S. l.], v. 4, n. 7, p. 9-24, 2016. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/hh/article/view/10923>. Acesso em: 13 nov. 2022.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015.

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. 2017. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-31102017-123128/pt-br.php>. Acesso em: 23 maio 2023.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

COHEN, Haron, KLAWA, Laonte. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1970. p. 103-113.

CORTÁZAR, Julio. **Valise de Cronópio**. São Paulo: Perspectiva, 2019

COSTA, Sérgio Roberto. **Dicionário de gêneros textuais**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

COUTINHO, Afrânio. **Crítica e Teoria Literária**. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará/PROED, 1987.

CRUZ, Felipe Branco. Quem são os rivais de Mauricio de Sousa na corrida por vaga na ABL. **Veja**, São Paulo, 23 mar. 2023a. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/quem-sao-os-rivais-de-mauricio-de-sousa-na-corrida-por-vaga-na-abl>. Acesso em: 24 abr. 2024.

CRUZ, Felipe Branco. Em carta, Mauricio de Sousa candidata-se à Academia Brasileira de Letras. **Veja**, São Paulo, 15 mar. 2023b. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/em-carta-mauricio-de-sousa-candidata-se-a-academia-brasileira-de-letras>. Acesso em: 24 abr. 2024.

DAHMER, André. **A elite na intimidade** – Desenho que darei de presente no aniversário de 80 anos do meu pai comunista. 24 jul. 2020a. Instagram: @andredahmer. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CDBs9l6ncnv/>. Acesso em 17 ago. 2024.

DAHMER, André. **A elite na intimidade**. 24 ago. 2020b. Instagram: @andredahmer. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CERzJZEHNpV/>. Acesso em 17 ago. 2024.

DAHMER, André. **1º Encontro de negacionistas**. 21 ago. 2020c. Instagram: @andredahmer. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CEKSkXgnZZN/>. Acesso em 17 ago. 2024.

DESCOMPLICA. Gabarito Enem Descomplica - Questão 109 da prova azul do segundo dia do Enem 2012, 2012. Disponível em: <https://descomplica.com.br/gabarito-enem/questoes/2012/segundo-dia/palavras-e-expressoes-sao-me-diadoras-dos-sentidos-produzidos-nos-textos-na-fala-de-hagar/>. Acesso em 8 set. 2018.

DOLEŽEL, Lubomír. **A poética ocidental** - Tradição e Inovação. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1990.

DUARTE, Renan Silva. Quadrinhos é coisa de criança: Considerações sobre um equívoco desimportante. **Literartes**, [S. l.], v. 1, n. 8, 2018a. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/137828>. Acesso em: 12 mar. 2024.

DUARTE, Renan Silva. **A infância representada em tiras de jornal: uma leitura de Penaults, de Charles Schulz, e Calvin e Haroldo, de Bill Watterson**. 2018. 103 f. Dissertação (Mestrado em Letras - Estudos Literários), Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2018b. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/8635>.

DUARTE, Renan Silva; SILVA, Anderson Pires da. As histórias em quadrinhos como fenômeno literário: problema, impasses e desafios. **Fólio** – Revista de Letras, v. 12, p. 783-803, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22481/folio-v12i2.7414>. Acesso em: 14 nov. 2022.

DUARTE, Renan Silva. Questões sobre a representação da infância em tiras: A criança como uma lente para o mundo. **Cadernos Literários**, [S. l.], v. 28, n. 2, 2022. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/cadliter/article/view/14359>. Acesso em: 12 mar. 2024.

DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan. **Dicionário Enciclopédico das Ciências da Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

EAGLETON, Terry. **Como ler literatura**. Tradução de: Denise Bottman. Porto Alegre: LP&M, 2020.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Tradução de: Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1970.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. Tradução de: Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1991.

ECO, Umberto. Innovation & Repetition: Between Modern & Postmodern Aesthetics. **Dædalus**. v. 134, n. 4, 2005, p. 191-207. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/20028022>. Acesso em: 10 jan. 2024.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FARIAS, Fabiana Bazilio. Forma e Brevidade: Reflexões sobre a microficção na literatura brasileira. Congresso Internacional da Abralic, **Anais**, XV, 2017. p. 1296-1306. Disponível em: https://abralic.org.br/anais/arquivos/2017_1-522177883.pdf. Acesso em: 19 nov. 2024.

FEIFFER, Jules. **Backing Into Forward**. New York: Doubleday, 2010.

FIELD, Andrew. Harold Bloom, Weirdness, and Story Drawings. **The Comics Journal**, 2022. Disponível em: <https://www.tcj.com/harold-bloom-weirdness-and-story-drawings>. Acesso em 13 mar. 2024.

FOLHA DE S. PAULO. Níquel Náusea – Fernando Gonsales, 09 ago. 2012. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/quadrinhos/59600-niquel-nausea.shtml>. Acesso em 17 ago. 2023.

FOLHA DE S. PAULO. Cartuns Diários – Veja os cartuns publicados nas editorias da Folha, 2012. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#13/8/2012>. Acesso em 17 mar. 2024.

FOLHA DE S. PAULO. Cartuns Diários – Veja os cartuns publicados nas editorias da Folha, 2013. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#24/5/2013>. Acesso em 17 ago. 2023.

FOLHA DE S. PAULO. Hagar, O Horrível – Veja tiras publicadas no livro "Hagar, o Horrível", 2016. Disponível em: https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/4_4271-hagar-o-horrivel. Acesso em 17 ago. 2023.

FOLHA DE S. PAULO. Cartuns Diários – Veja os cartuns publicados nas editorias da Folha, 2019a. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#30/01/2019>. Acesso em 10 jul. 2023.

FOLHA DE S. PAULO. Cartuns Diários – Veja os cartuns publicados nas editorias da Folha, 2019b. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#15/2/2019>. Acesso em 10 jul. 2023.

FOLHA DE S. PAULO. Cartuns Diários – Veja os cartuns publicados nas editorias da Folha, 2019c. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#8/2/2019>. Acesso em 10 jul. 2023.

FOLHA DE S. PAULO. Cartuns Diários – Veja os cartuns publicados nas editorias da Folha, 2019d. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#23/4/2019>. Acesso em 17 ago. 2024.

FOLHA DE S. PAULO. Cartuns Diários – Veja os cartuns publicados nas editorias da Folha, 2019e. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#4/5/2019>. Acesso em 17 ago. 2024.

FOLHA DE S. PAULO. Cartuns Diários – Veja os cartuns publicados nas editorias da Folha, 2019f. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#23/5/2019>. Acesso em 17 ago. 2024.

FOLHA DE S. PAULO. Bicudinho – Caco Galhardo, 16 mar. 2024a. Disponível em: <https://cartum.folha.uol.com.br/quadrinhos/2024/03/16/bicudinho-caco-galhardo.shtml>. Acesso em 10 set. 2024.

FOLHA DE S. PAULO. Bicudinho – Caco Galhardo, 13 mar. 2024b. Disponível em: <https://cartum.folha.uol.com.br/quadrinhos/2024/03/13/bicudinho-caco-galhardo.shtml>. Acesso em 19 set. 2024.

FOLHA DE S. PAULO. Bicudinho – Caco Galhardo, 21 mar. 2024c. Disponível em: <https://cartum.folha.uol.com.br/quadrinhos/2024/03/21/bicudinho-caco-galhardo.shtml>. Acesso em 19 set. 2024.

FOLHA DE S. PAULO. Péssimas Influências – Estela May, 16 dez. 2024d. Disponível em: <https://cartum.folha.uol.com.br/quadrinhos/2024/12/16/pessimas-influencias-estela-may.shtml>. Acesso em 03 maio 2025.

- FOLHA DE S. PAULO. Péssimas Influências – Estela May, 11 fev. 2025a. Disponível em: <https://cartum.folha.uol.com.br/quadrinhos/2025/02/11/pessimas-influencias-estela-may.shtml>. Acesso em 03 maio 2025.
- FOLHA DE S. PAULO. Péssimas Influências – Estela May, 31 mar. 2025b. Disponível em: <https://cartum.folha.uol.com.br/quadrinhos/2025/03/31/pessimas-influencias-estela-may.shtml>. Acesso em 03 maio 2025.
- FRANCO, Renato. 10 Lições sobre Walter Benjamin. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- FRANZEN, Jonathan. **Liberdade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- FRANZEN, Jonathan. Introdução de Jonathan Franzen. In: SCHULZ, Charles M. **Peanuts Completo** – 1957 a 1958. Tradução de: Alexandre Boide. Porto Alegre: L&PM, 2014.
- GARCÍA, Santiago. **A Novela Gráfica**. Tradução de: Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GOCOMICS. Calvin and Hobbes, 1985. Disponível em: <https://www.gocomics.com/calvinandhobbes/1985/11/20>. Acesso em 19 mar. 2024.
- GOCOMICS. Nancy Classics by Ernie Bushmiller, 2015. Disponível em: <https://www.gocomics.com/nancy-classics/2015/03/03>. Acesso em 13 mar. 2024.
- GOMES, Ivan Lima. Histórias em quadrinhos: Um balanço bibliográfico desde a América Latina. **Latin American Research Review**. v. 55, p. 192-198, 2020. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/latin-american-research-review/article/historias-em-quadrinhos-um-balanco-bibliografico-desde-a-america-latina/4E6E6C0E63B3A9CCD88A8A8509596E63>. Acesso em 02 fev. 2023.
- GOMES, Rosely Costa Silva. Do conto ao microconto: entre a tradição e a modernidade. **Investigações**. v. 26, n. 1, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/INV/article/view/388>. Acesso em: 19 nov. 2024.
- GOMES, Wilson. Princípios de poética. In: **The Mwga's Book**. Salvador: Laboratório de Análise Fílmica, PPG de Comunicação e Cultura Contemporâneas, UFBa, 2004. Disponível em: <https://ateve.wordpress.com/wp-content/uploads/2009/10/wilson-artigos.pdf>.
- GOOGLE BOOKS NGRAM VIEWER. **Google**. Disponível em: <https://books.google.com/ngrams/>. Acesso em: 03 dez. 2024.
- GORDON, Ian. **Comics Strips and Consumer Culture**. EUA: Smithsonian, 2002.

GROENSTEEN, Thierry. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? *In*: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent. (org.) **A comics studies reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. Versão Kindle.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução de: Érico Assis. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

HARVEY, Robert C. **The art of the funnies**: an aesthetic history. University Press of Mississippi, 1994.

HARVEY, Robert C. **Children of the Yellow Kid**: the evolution of the american comic strip. Seattle: Frye Art Museum, 1998.

HARVEY, R.C. Growing Old in Gasoline Alley: Ninety-four Years And Counting. **The Comics Journal**, 2013. Disponível em: <https://www.tcj.com/growing-old-in-gasoline-alley-ninety-four-years-and-counting/>. Acesso em 3 jun. 2024.

HARVEY, R.C. Krazy Love. **The Comics Journal**, 2017. Disponível em: <https://www.tcj.com/krazy-love/>. Acesso em 12 mar. 2024.

HATFIELD, Charles. **Alternative Comics**: An Emerging Literature. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

HATFIELD, Charles. Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies. **Transatlantica**. Paris, n. 1, Summer/Autumn 2010. Disponível em: <https://journals.openedition.org/transatlantica/4933>. Acesso em: 6 jun. 2020.

HATFIELD, Charles. Comics Studies, the anti-discipline. *In*: SMITH, Matthew J.; DUNCAN, Randy (ed.). **The secret origin of comics studies**. New York: Routledge, 2017.

HERRIMAN, George. **Krazy Kat** – páginas dominicais – 1925-1926. São Paulo: Opera Graphica, 2007.

HOBBSAWN, Eric. Para onde vão as artes? *In*: _____. **Tempos Fraturados**. Tradução de: Berilo Vargas. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. p. 27-38.

HOFF, Debora Nayar; DEWES, Homero; RATHMANN, Régis; BRUCH, Kelly Lissandra; PADULA, Antônio Domingues. Os desafios da pesquisa e ensino interdisciplinares. **Revista Brasileira de Pós-Graduação**, [S. l.], v. 4, n. 7, 2011. Disponível em: <https://rbpg.capes.gov.br/rbpg/article/view/119>. Acesso em: 30 maio 2023.

JAGUAR. **Ninguém é perfeito**. Rio de Janeiro: Desiderata, 2008.

JAMESON, Fredric. Reificação e utopia na cultura de massa. **Crítica Marxista**, São Paulo, Brasiliense, n. 1, 1994, p. 1-25. Disponível em: <https://econtents.-bc.unicamp.br/inpec/index.php/cma/issue/view/1025>. Acesso em: 30 nov. 2024.

JOBIM, José Luis. Relendo José Guilherme Merquior: 40 anos de Formalismo & Tradição Moderna. *In*: MERQUIOR, José Guilherme. **Formalismo & Tradição Moderna**: o problema da arte na crise da cultura. São Paulo: É Realizações, 2015. p. 19-38.

KUNZLE, David. **The Early Comic Strip**: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825. Berkley: University of California Press, 1973. Disponível em: <https://archive.org/details/earlycomicstri-pn0000kunz>. Acesso em: 28 ago. 2023.

LAERTE. **Gato e Gata**. São Paulo: Circo, 1995.

LAERTE. **Overman**. São Paulo: Devir; Jacarandá, 2003.

LEITE, Sebastião Uchoa. **Jogos e Enganos**. Rio de Janeiro: 34, 1995.

LIMA, Costa. Hermenêutica e abordagem literária. *In*: LIMA, Luis Costa. **Teoria da literatura em suas fontes**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1983.

LINCK, Alexandre. **A invenção dos quadrinhos**: teoria e crítica da sarjeta. 2015. Tese (Doutorado em Literatura) – Programa de Pós-graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

LITERARIEDADE. *In*: **MICHAELIS** – Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Melhoramentos, 2022. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/literariedade/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

LIVRARIA DA TRAÇA. Livros Usados – Teoria Da Poesia Concreta – Textos Críticos E Manifestos (1950-1960), 2010. Disponível em: <https://www.traca.com.br/livro/453524/>. Acesso em 26 jul. 2020.

LOSSO, Eduardo Guerreiro Brito. Aspectos teológicos da cultura de massa: retomando Umberto Eco e dois apocalípticos (Adorno e Boorstin). **Trama Interdisciplinar**. São Paulo, n.1, v.1, p. 140-156, 2010. Disponível em: <http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/issue/view/163>. Acesso em: 26 jul. 2021.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. As contribuições e o legado de Umberto Eco ao campo dos quadrinhos. *In*: SILVA, Míriam Cristina Carlos; MARTINEZ, Monica; IUAMA, Tadeu Rodrigues; SANTOS, Tarcyanie Cajueiro (ed.). **Umberto Eco em Narrativas**. Votorantim: Provocare, 2017. p. 267-293.

MARSCHALL, Richard. **America's great comic-strip artists**. New York: Abbeville, 1989.

MACHADO, Roberto. **O Nascimento do Trágico**: De Schiller a Nietzsche (Estéticas). Rio de Janeiro: Zahar, 2012. Edição do Kindle.

MATTOSO, Antônio; CAMPOS, Antônio Quierós. Introdução à Arte Poética. *In*: ARISTÓTELES. **Sobre a arte poética**. Tradução de: Antônio Mattoso, Antônio Queirós Campos. Belo Horizonte: Autêntica, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/192724/epub/0>. Acesso em: 3 jul. 2023.

MAY, Estela. Estela May, de 18 anos, estreia tira diária na Ilustrada. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, ano 105, n. 35.194, s/p, abril, 2019. Ilustrada. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/estela-may-de-18-anos-estreia-tira-diaria-na-ilustrada.shtml>. Acesso em: 15 abr. 2025.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de: Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. Tradução de: Roger Maioli. São Paulo: Makron Books, 2005.

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. Tradução de: Roger Maioli dos Santos. São Paulo: Makron Books, 2007.

MERLIN, Marco. **Mesmo sendo um animal marinho, nem sempre é uma boa ideia "dormir com os peixes"**. 27 jun. 2022. Instagram: @quadrinhorama. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CfTt3jysdzN/>. Acesso em 3 jun. 2024.

MESCHONNIC, Henri. Em prol da poética. *In*: LIMA, Luis Costa. **Teoria da literatura em suas fontes**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1983.

MESKIN, Aaron. Defining Comics? **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 65, n. 4, 2007. p. 369-379. Disponível em: <https://academic.oup.com/jaac/article/65/4/369/5957690>. Acesso em: 28 ago. 2023.

MICKWITZ, Nina. **Documentary Comics**: Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age. Nova York: Palgrave Macmillan, 2015.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de Termos Literários**. São Paulo: Cultrix, 2010.

MOYA, Álvaro de Moya. Era uma vez um menino amarelo. *In*: _____ (org.). **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1970, p. 15-96.

ORTEGA Y GASSET, José. **A Rebelião das Massas**. Tradução de: Herrera Filho, s/d. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv0-00060.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2023.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Mutações da literatura no século**. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

PINTO, Manuel da Costa. Especial quadrinhos: a ascensão do romance gráfico. CULT, São Paulo, n. 215, ago., 2016. QUINO. **Isto não é tudo**. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

RAMOS, Paulo. Histórias em Quadrinhos: Gênero ou Hipergênero. **Estudos Linguísticos** (São Paulo. 1978), v. 38, p. 1-14, 2009. Disponível em: http://www.gel.hospedagemdesites.ws/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28.pdf. Acesso em: 25 jul. 2023.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Paulo. **Faces do humor** – uma aproximação entre piadas e tiras. Campinas: Zarabatana, 2011.

RAMOS, Paulo. **Revolução do Gibi**: A Nova Cara dos Quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

RAMOS, Paulo. Os formatos da tira no ensino. **Revista Intersaberes**, [S. l.], v. 12, n. 25, p. 84–97, 2017a. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/inter-saberes/index.php/revista/article/view/1210>. Acesso em: 29 ago. 2023.

RAMOS, Paulo. **Tiras no ensino**. São Paulo: Parábola, 2017b.

RABAÇA, Carlos Alberto; BARBOSA, Gustavo. **Dicionário de Comunicação**. São Paulo: Ática, 1987.

RICŒUR, Paul. RETÓRICA - POÉTICA - HERMENÊUTICA. Tradução de: Flavia Renata Quintanilha. **Kínesis**, v. XV, n. 38, 2023, p. 380-392. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/kinesis/article/view/14344>. Acesso em: 13 maio 2025.

ROCHA, Rafael Campos. L'il anjil — I dreamt he kissed me. **Novos estudos CEBRAP**, n. 92. 2012. Disponível em: <https://scholar.archive.org/work/6xnqqpxexbfvphmlwjfvxzm5ge/access/wayback/http://www.scielo.br/pdf/nec/n92/n92a12.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2023.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. Apontamentos para a pesquisa histórica sobre quadrinhos. *In*: RODRIGUES, Márcio dos Santos; CALLARI, Victor (org.). **História e quadrinhos**: contribuições ao ensino e à pesquisa. Belo Horizonte: Letramento, 2021.

SANDERS, Joe Sutliff. How comics became kid's stuff. *In*: ABATE, Michelle A.; SANDERS, Joe S. (org.) **Goodgrief! Children and Comics**. Columbus, OH: Billy Ireland Cartoon Library & Museum, 2016. E-book. Disponível em: <https://kb.osu.edu/server/api/core/bitstreams/f79465fa-fdbd-5582-855f-30528dcbdd8f/content>. Acesso em: 03 jul. 2024.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Uma revista muito louca** – Análise do humor da MAD magazine. São Paulo: Criativo, 2015.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CHINEN, Nob. Categorização e análise de graphic novels brasileiras. **Sociopoética**, [S. l.], v. 1, n. 22, p. 129-140, 2020. Disponível em: <https://revista.uepb.edu.br/SOCIOPOETICA/article/view/269>. Acesso em: 27 jun. 2023.

SAYURI, Juliana. O pai do menino de cabelo azul. **RevistaTrip**, 2019. Disponível em: <https://revistatrip.uol.com.br/trip/o-pai-do-armandinho-o-menino-de-cabelo-azul-que-reflete-sobre-arte-a-politica-e-direitos-humanos>. Acesso em 19 mar. 2024.

SCHULZ, Charles M. **Peanuts Completo** – 1950 a 1952. Tradução de: Alexandre Boide. Porto Alegre: L&PM, 2014a.

SCHULZ, Charles M. **Peanuts Completo** – 1955 a 1956. Tradução de: Alexandre Boide. Porto Alegre: L&PM, 2014b.

SCHULZ, Charles M. **Peanuts Completo** – 1961 a 1962. Tradução de: Alexandre Boide. Porto Alegre: L&PM, 2014c.

SCHULZ, Charles M. **Peanuts Completo** – 1959 a 1960. Tradução de: Alexandre Boide. Porto Alegre: L&PM, 2014d.

SCHULZ, Charles M. **Peanuts Completo** – 1969 a 1970. Tradução de: Alexandre Boide. Porto Alegre: L&PM, 2014e.

SMITH, Matthew J.; DUNCAN, Randy (ed.). **The secret origin of comics studies**. New York: Routledge, 2017.

SOREL, Edward. My Friend Jules Feiffer - An afternoon with one of the greatest political cartoonists of the past century. Entrevistado: Jules Feiffer. **The Atlantic**, 24 mar. 2023. Disponível em <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2023/03/jules-feiffer-political-cartoonist-interview/673474/>. Acesso em 13 mar. 2024.

SOUSA, Alex de. **Moacy Cirne: o gênio criativo dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

SPIELGELMAN, Art. **Maus**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

STEIRER, Gregory. The State of Comics Scholarship: Comics Studies and Disciplinarity. **International Journal of Comic Art**, v. 13, n. 2, p. 263-285, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/3711923/The_State_of_Comics_Scholarship_Comics_Studies_and_Disciplinarity. Acesso em: 24 maio 2023.

TIRINHAS DO GARFIELD. Verão, 2013. Disponível em: <https://tirinhasdogarfieid.blogspot.com/2013/02/verao.html>. Acesso em 19 mar. 2024.

TISSERAND, Michael. **Krazy: George Herriman, a life in black and white**. New York: HarperCollins, 2017.

TÖPFFER, Rudolph. **Monsier Crépin**. Tradução de: Heloisa Jahn. São Paulo: SESI-SP editora, 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. **Visualidades**, v. 7, n. 1, 19 abr. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.5216/vis.v7i1.18118>. Acesso em: 8 jun. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobu (org.) **Os Pioneiros no Estudo de Quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Criativo, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

VIEIRA, Miguel Heitor Braga. **Formas mínimas**: minificção e literatura brasileira contemporânea. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Estadual de Londrina, 2012. Disponível em: <https://repositorio.uel.br/srv-c0003-s01/api/core/bitstreams/7b15097d-aff7-4d5e-bac5-1a32ea3fd688/content>. Acesso em: 19 nov. 2024.

VINHAS, Leonardo. Quadrinhos: Bigodes ao Léu, Laerte. **Scream & Yell**, 2005. Disponível em: <http://screamyell.com.br/site/2005/03/19/quadrinhos-bigodes-ao-leu-laerte/>. Acesso em 17 ago. 2023.

WOO, Benjamin. What Kind of Studies Is Comics Studies? *In*: ALDAMA, Frederick Luis (ed.). **The Oxford Handbook of Comic Book Studies**. Oxônia: Oxford University Press, 2019. Disponível em: <https://academic.oup.com/edited-volume/28276/chapter-abstract/214414169?redirectedFrom=fulltext>. Acesso em: 16 maio 2023.

YOUNG, Frank M. The Gould Rush: The Mad Allure of Dick Tracy. **The Comics Journal**, 2016. Disponível em: <https://www.tcj.com/the-gould-rush-the-mad-allure-of-dick-tracy/>. Acesso em 3 jun. 2024.

ZAVALA, Lauro. **La Minificción Bajo El Microscopio**. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Humanidades, 2006. Disponível em: <https://archive.org/details/zavala-minificcion-bajo-el-microscopio-5-mb/page/n27/mode/2up>. Acesso em: 03 fev. 2025.