



O Alienista, de Machado de Assis, adaptado para os quadrinhos por Fabio Moon e Gabriel Bá

HQ & LITERATURA – FUNDAMENTOS MITOLÓGICOS E FILOSÓFICOS



Prof. Dr. Ivan Siqueira
CDB - ECA/USP

RESUMO: A partir da problematização de fundamentos mitológicos e filosóficos apresentar-se-ão similitudes entre História em Quadrinhos (HQ) e Literatura, sublinhando: o surgimento das Musas e a concepção do *Aedo* (HESÍODO, 2006); o estatuto estético das HQ (CARRIER, 2000); o ocaso da epistemologia unidirecional da arte (DANTO, 1996); e os conceitos de ampliação do sentido textual – “textos integrais” (combinação e integração de textos e mídias diversas), (DOELKER, 1998 e BRANDL, 1999). A abordagem sugere que na concepção primordial do fundamento narrativo coexistiam o primado das Musas e as realidades que elas suscitavam – revelação (*alethéa*) e esquecimento (*lesmosyne*). A linguagem das Musas e suas forças numinosas configurariam o próprio domínio da linguagem (simulacro, *alethéa* e *lesmosyne*). Na pós-modernidade, a musa *web* dificulta o esquecimento, mas exhibe o simulacro de um universo que favorece o estreitamento das fronteiras das linguagens, potencializando novas formas de interação entre HQ e Literatura.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos; Literatura; Filosofia; Textos Integrais.

ABSTRACT: This paper inquires mythological and philosophical grounds highlighting some similarities between Comics and Literature underlining the birth of the Muses and the conception of the *Aedo* (HESÍODO, 2006); the aesthetic statute of the Comics (CARRIER, 2000); the end of the unidirectional epistemology of the art (DANTO, 1996); and the concepts of expansion of textual meaning – “integral texts” (combination of different texts and medias), (DOELKER, 1998 and BRANDL, 1999). This approach indicates that in its primary conception coexisted narrative foundation of the Muses and the realities they raised – revelation (*alethéa*) and forgetting (*lesmosyne*). The language of the Muses and its numinous forces would configure the domain of language itself (simulacrum, *alethéa* and *lesmosyne*). In postmodernity, the muse *web* makes difficult to forget, but she displays the simulacrum of a virtual world

that reduces the boundaries of languages, enhancing new forms of interaction between Comics and Literature.

KEYWORDS: Comics; Literature; Philosophy; Integral Texts.

Introdução

O estudo das similitudes entre quadrinhos e literatura tem nos processos narrativos um fundamento comum. Processos narrativos têm um longo histórico de desenvolvimento de articulação consoante filosofias estéticas. Entretanto, a base inicial da narrativa é a oralidade. A poesia oral precede o fenômeno da narratividade, visto que era o centro da espiritualidade dos povos antigos – matéria-prima inaugural das manifestações literárias e, enquanto oralidade, fundamento onipresente da narrativa dos quadrinhos.

Este artigo parte da conjectura de que não é mais possível denegar o estatuto estético das Histórias em Quadrinhos (HQ), (CARRIER, 2000). A pujança criativa e o recente *boom* editorial brasileiro ensejam reflexões sobre as potencialidades do atual estado de arte, em certo sentido, corroborando o suscitado o caso da epistemologia unidirecional (DANTO, 1996).

As ponderações sobre as analogias entre estética literária e estética das HQ nascem da hipótese de expansão do sentido textual e dum certo congraçamento entre alguns aspectos de composição facilitados pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), (BRANDL, 1999).

Esses pressupostos encontram base na observação de obras que intercalam particularidades da narrativa das HQ com estratégias outrora mais peculiares ao fazer literário. Com isso, propõe-se que o conjunto de transformações que operam sobre essas artes, sob o signo

do fenômeno digital e da web, aponta para a emergência de outros parâmetros estéticos e para a necessidade de reflexões sobre a arte após a massificação da internet. Nesse contexto, a ontologia estética das HQ já não mais pode ser vista sob a óptica do *status* de minoridade artística per si.

Parte de um trabalho maior ainda em desenvolvimento, que considera especificidades das artes e seus influxos nos processos de criação, composição e de formatação das obras no contexto da *web* (Canção, HQ, Grafite, Literatura), este texto intenta contribuir para a discussão de uma ontologia estética no contexto digital.

De Mnemosyne à Musa Web

A mitologia prefigura que, na concepção primordial do fundamento narrativo, coexistem o primado das Musas e as realidades que elas suscitam – revelação (*alethéa*) e esquecimento (*lesmosyne*). A linguagem das Musas e suas forças numinosas conformariam o próprio domínio da linguagem (simulacro, *alethéa* e *lesmosyne*). Na *Teogonia* de Hesíodo, o pensamento arcaico (de *arkhé* – inaugural) conjecturava a coexistência de tempos múltiplos e de diversos deuses, favorecendo a ideia de uma ligação indissolúvel entre homens e deuses. A harmonia do universo era sugerida pelas potências cosmogônicas e pela integralidade entre o homem e o cosmos. A pressuposição de revelação e de esquecimento são elementos inexoráveis da ontologia de qualquer projeto narrativo. Nesse sentido, as HQ seriam a expressão de uma “*narration figurée*”, cuja peculiaridade

talvez seja a de corporificar uma “*art de l’ellipse*” (ROUX, 1970, p. 47).

Na concepção de Hesíodo, a condição do poeta ensejava a supremacia sobre o espaço e o tempo. Mas a condição *sine qua non* para ultrapassar essas dimensões era creditada à existência da Memória (*Mnemosyne*), e materializada nas palavras entoadas pelas Musas. Na pós-modernidade, o uso de variadas mídias, a fragmentação dos episódios, a composição da história enquanto sucessividades midiáticas, a construção simultânea do enredo em tempo real, tudo isso sugere que algumas narrativas literárias e HQ vêm exercitando outras noções das dimensões de tempo e espaço¹. É como se na era digital, *Mnemosyne* e as Musas convergissem para a presentificação incessante e a quase impossibilidade de esquecimento, o que vem se “materializando-se” pela onipresença da Musa *web* (MAYER-SCHÖNBERGER, 2009). Por outro lado, o fenômeno digital e as subseqüentes ações de compilação, criação e recriação têm suscitado a convergência de alguns aspectos entre HQ e literatura, bem como a sua ampla divulgação em diversos formatos.

Reflexões mitológicas e filosóficas sinalizam para o fundamento narrativo comum que as HQ e a literatura compartilham, cada qual fazendo segundo os seus processos semióticos – na literatura, o texto; na HQ, “a textualidade gráfico-visual” (CYRNE, 2000, p.174). O estudo das técnicas narrativas no processo de composição das poéticas contemporâneas à *web* indica o empréstimo comum entre quadrinhos e literatura, sobretudo quando se observa a fecundidade do mercado editorial nacional.

A adaptação literária de obras consagradas para HQ é atualmente

um dos maiores mercados para os quadrinistas, que também participam da criação de artefatos como “livro clipping” e “livro game”. O aspecto didático pedagógico que essas adaptações necessariamente colocam pode restringir o dado artístico das obras. Em grande parte, há o vínculo com o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), do Ministério da Educação (MEC). No entanto, cumpriria primeiramente atentar para a observação de que é preciso, em se tratando de arte na escola, favorecer “a ‘alfabetização’ na linguagem específica dos quadrinhos”, (VERGUEIRO, 2004, p. 31), até mesmo como um instrumento “très important sur le plan d’un apprentissage des techniques narratives” (ROUX, 1970, p. 5).

A aglutinação de linguagens entre literatura, quadrinhos e mesmo outras artes não é um fato novo. Em 1976, a última edição de *O bicho* trazia a adaptação em HQ da canção “Chiquinho Azevedo”, de Gilberto Gil. Em 1984, o lançamento do LP *Tubarões Voadores*, de Arrigo Barnabé, apresentava a “musicalização” de quadrinhos de Luiz Gê². Mesmo o recente *boom* de adaptações literárias já teve precedentes no mercado editorial brasileiro. Em 1979, a revista *Kripta* publicou uma tradução de contos de terror “Kripta apresenta Edgar Allan Poe”, da *Warren Publishing Company*. O que chama atenção é a profusão de adaptações de livros de autores em língua portuguesa, como *O alienista*, de Machado de Assis, adaptação de Fábio Moon e Gabriel Bá, que já estão recriando em quadrinhos *Dois Irmãos*, de Milton Hatoum³.

As possibilidades de fusão não cessam. O texto e a linguagem de peças de teatro (*Morgue Story* e *Graphic*) cuja temática enreda terror, sexo e violência inspiraram *Vigor Mortis Comics*, obra que expande o universo dramaturgicamente

1 “A infiel” e “O último cigarro” são exemplos de narrativas multimídia que mesclam literatura, HQ, sonorização, design etc. Disponível em: <<http://migre.me/4JdLp>>. Acesso em: 05 jun. 2011.

2011.

2 Fonte: <<http://migre.me/4JdM1>>. Acesso em: 05 jun. 2011.

3 Fonte: <<http://migre.me/4JdMD>>. Acesso em: 05 jun. 2011.

por meio das especificidades estéticas dos quadrinhos. De fato, as intercorrências entre HQ e literatura extrapolam o texto literário, projetando um arco que vai das canções populares (DAMASCENO e GARROCHO, 2011) a teorias psicanalíticas/fenomenológicas (HUIZENGA, 2009). Em comum, certo influxo dos processos digitais, seja na concepção, na formatação (web, livro, e-books), seja nas fusões e inferências facilitadas pela abundância de informação propiciada pelas TIC.

HQ, literatura e web – a emergência de uma ontologia estética?!

Se a conjuntura da antiguidade suscitava um cosmos de multiplicidade unívoca, em face da oralidade fulcral da existência humana de então, a poeticidade que se plasmava naturalmente era reflexo dessa amálgama de injunções entre deuses, homens e universo. Na era digital, a cooperação entre literatura e HQ corrobora certa exigência das estéticas modernas, qual seja, “la primera característica de la obra maestra moderna es, por lo tanto, una connivencia entre el público y el artista” (DANTO et al, 2002, p. 74).

Se o que vem caracterizando o fenômeno digital é a colagem, a desmaterialidade e as múltiplas maneiras de erigir o novo “velho” objeto, então esse princípio está assegurado, à medida que vivemos um período de convergência de mídias (o ideal de interoperabilidade), de serviços e plataformas (*tablets*, *smartphones*), de atitudes (as revoltas no mundo árabe) e de paradigmas (redes sociais, modelos de colaboração, preocupações ambientais).

Curiosamente, se num passado recente não era dado às HQ o direito legítimo de pertencer ao

panteão das artes (CARRIER, 2000, p. 18), o que presentemente se observa é que a crescente aceitação de suas virtualidades poéticas repousa, paradoxalmente, sobre as mesmas bases filosóficas das artes tradicionais: “What constitutes, still, the lasting value of a comic (...) and thus makes it worthy of analysis, is its capacity to receive the sustained attention I have given to it” (Op. cit, p. 63)⁴. Ora, essas teorias remontam ao século XVIII, quando a noção de belo era creditada à subjetividade. O juízo estético era então entendido como determinante-mente subjetivo, li-gando-se à representação da sensação (*a priori*), a partir do que era agradável (KANT, 1984, p. 49-55). A distinção entre objeto artístico e condições da fruição estética também sinalizava que “Handlung der Seele, die mit dem Gegenstand den sie hervorbringt, oder veranlasset, nichts gemein hat...” (SULZER, 1774, p. 229)⁵.

Muito antes, o *Banquete* também não assina-lava qualquer valorização estética intrín-seca aos gêneros “quem, por sua arte, é poeta de tragédias, também o é de comédias” (PLATÃO, 1999, p. 165). Ou seja, a eventual qualidade poética de uma obra era independente das configurações do gênero a que pertencia.

Os critérios estéticos sobre os quais se justificava o julgamento das artes em geral – e que negavam (ou ignoravam) a legitimidade das HQ – tinham como embasamento filosófico a subjetividade, ainda que travestida de emblemáticos esforços racionalismos. Também é fato que essa atitude esteve muito arraigada pelo conservadorismo acadêmico. De qualquer forma, como não outorgar a poeticidade autêntica de uma obra pelo fato dela pertencer a um gênero denominado – História em Quadrinhos, *Comics*, *Novela Gráfica*, *Web Comics* etc?

4 Minha tradução: “O que autoriza a noção de valor artístico aos quadrinhos, creditando-o a objeto de análise, é a sua capacidade de sugestão e comunicação”.

5 Minha tradução: “O prazer estético exerce na alma uma ação cujo fenômeno é completamente diferente do objeto artístico do qual ele (fenômeno) advém”.

Diversos trabalhos já proclamaram a impossibilidade de uma filosofia estética constituída a partir de critérios inteiramente objetivos. Alguns aludiam que seria mais funcional apostar na capacidade múltipla da obra de comunicar e de apreender o seu “objeto atencional” segundo a sua “percepção fenomenológica”; nesse sentido, “l’appréciation esthétique était *constitutivement* objectiviste” (GENETTE, 1997, p. 106). Por vezes, a impossibilidade de objetividade, em face da diversidade (ou ausência) de programas foi tomada como sintoma de crise artística (MICHAUD, 1997). As HQ exemplificavam essa dificuldade de congruência a valores estéticos generalistas, e clamavam pela necessidade de reformulação do juízo estético (ROCHLITZ, 1994).

Na segunda metade do século XX, parecia estabelecida a insustentabilidade de critérios objetivos generalistas como elementos fundantes de juízos estéticos, haja vista a compreensão de que “o formalismo é inadequado como filosofia de arte” (DANTON, 2005, p. 18). Se de fato a essência do conceito estético é a representação de projeções imagéticas associadas a um dado conceito (KANT, 1984, p. 146), há muito que as HQ e outras artes “underground”, como o grafite (BLUME, 1985), reclamam a ontologia de uma estética própria, conforme as suas especificidades, tempo e valores históricos, e não apenas como fonte de revitalização da chamada alta cultura (VARNEDOE e GOPNIK, 1990).

O que vem se propagando em determinadas obras que mesclam HQ e literatura – e não raro outras estéticas – é um certo desejo de ampliação do sentido textual. É como se os seus autores desejassem ir mais fundo nas possibilidades de comunicação e

criação a partir das premissas básicas da narrativa – enredo, personagens, tempo, espaço, visando a compor uma espécie de “texto integral”. As mídias digitais inseriram outras literacias que pulsam nessas obras, pois criação, produção, exposição e fruição frequentemente dependem da mediação de artefatos digitais. A metáfora de um “texto expandido” ou “integral” recobra o sentido etimológico do termo “texto” (tecer), segundo o qual a noção subjacente é de um artefato oriundo de intrincadas e profundas relações internas (DOELKER, 1998 e BRANDL, 1999).

O desafio de obras que se propõem a compor um “texto integral” tem como meta – não obstante a eventual fragmentação advinda da técnica do link (*web*), da colagem e da junção de diferentes pressupostos estéticos (HQ e Literatura) – a organicidade e o alargamento da leitura que ultrapassa a adversidade fragmentária inicial implicada nas mídias ou temas envolvidos. A ideia de “texto integral” sinalizaria para um objeto estético íntegro e por isso mesmo pulsante de potencialidades e sentidos. Assim, na adaptação em quadrinhos do “Alienista”, a sisudez da personagem Dr. Simão Bacamarte e a sua crença descomedida no poder da ciência podem ter sugerido não apenas os traços, as cores em tons escuros, as sombras, mas toda a atmosfera do texto original que se vê plasmado num outro espectro de sentidos coerentes em si (MOON e BÁ, 2007).

A combinação de estéticas (HQ e literatura), mídias e modelos textuais inevitavelmente parece conduzir a um estreitamento das fronteiras dos gêneros, já que a fusão parece ser a conduta mais proeminente. Essas considerações talvez indiquem a necessidade de outra educação estética, não apenas fazendo eco às

divisões do trabalho (SCHILLER, 1995), mas igualmente à fragmentação da sensibilidade estética (RANCIÈRE, 2000). Se o conceito de estética já não mais se prefigura unicamente a partir das noções platônicas de uma “teoria da beleza” e “teoria da arte” (BEARDSLEY, 1966), na conjuntura atual, “the development of comics marks a posthistorical phase of art because this art form (...) abolishes the distance between subject and object” (CARRIER, 2000, p. 121)⁶.

Referências bibliográficas

ASSIS, Machado de. “O alienista”. Adaptação de Fábio Moon e Gabriel Bá. Apresentação de Flavio Moreira da Costa. Rio de Janeiro: Agir, 2007.

BEARDSLEY, Monroe. *Aesthetics from Classical Greece to the Present*. New York: Macmillan, 1966.

BISCAIA, Paulo; AGUIAR, José e RIBATSKI, DW. *Vigor Mortis Comics*. São Paulo: Zarabatana Books, 2011.

BLUME, Regina. *Graffiti: discourse and literature*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1985.

BRANDL, Mark. “The Expanded Text Concept and Central Metaphor in Painting and the Novel” In: *Medien Lesen: Der Textbegriff in der Medienwissenschaft*. Ed. Daniel Ammann et al. Zurich: Verlag Pestalozzianum, 1999, p. 86-112.

CARRIER, David. *The Aesthetics of Comics*. The Pennsylvania State University Press, 2000.

DAMASCENO, Eduardo e GARROCHO, Luís. Adaptações de canções em HQ. Disponível em: <<http://migre.me/4JiP8>>. Acesso em: 05 jun. 2011.

DANTO, Arthur. *A transfiguração do lugar-comum*. Trad. Vera Pereira. São Paulo: Cosacnaify, 2005.

_____ et al. *¿Qué es una obra maestra?* Barcelona: Crítica, 2002.

_____. *The Philosophical Disenfranchisement of Art*. New York: Columbia University Press, 1986.

DOELKER, Christian et al. *Medienbildung: Kommunikation, Fernsehen, Medienpädagogik*. CD-ROM. Zurich: SSAB, Pestalozzianum Zurich, SWR, 1998.

HESÍODO. *Teogonia: a origem dos deuses*. Estudo e Tradução Jaa Torrano. 6ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2006.

HUIZENGA, Kevin. *Ganges #3*. Fantagraphics Books, Coconino Press, 2009.

KANT, Emmanuel. *Critique de la Faculté de Juger (1790)*. Trad. A. Philonenko. Paris: Librairie Philosophique, 1984.

MAYER-SCHÖNBERGER, Viktor. *Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age*. Princeton University Press, 2009.

MICHAUD, Yves. *La crise de l'art contemporain*. Paris: PUF, 1997.

PLATÃO. *O banquete*. Trad. Jean Melville. 3ª ed. São Paulo: Martin Claret, 1999.

RANCIÈRE, Jacques. *Le partage du sensible, esthétique et politique*. Paris: La Fabrique, 2000.

ROCHLITZ, Rainer. *Subversion et Subvention*. Paris: Gallimard, 1994.

SCHILLER, Friedrich. *A educação estética do homem*. São Paulo: Iluminuras, 1995.

SULZER, Johann. *Allgemeine Theorie der Schönen Künste, in einzeln nach alphabetischer Ordnung der Kunstwörter auf einander folgenden Artikeln abgehandelt*. Leipzig, (1771-1774). Berlin: Digitale Bibliothek, 2002.

VARNEDOE, Kirk e GOPNIK, Adam. *High and Low: Popular Culture and Modern Art*. New York: Museum of Modern Art, 1990.

VERGUEIRO, Waldomiro. “A linguagem dos quadrinhos: uma ‘alfabetização’ necessária” In: Angela Rama e Waldomiro Vergueiro (Orgs.). *Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004. 🗨️

6 Minha tradução: “o desenvolvimento dos quadrinhos marca uma fase pós-histórica da arte em razão da sua forma artística abolir a distância entre sujeito e objeto”.