

ANDRÉ LUIZ FERREIRA DE OLIVEIRA

***A MÁQUINA PROMESSAS DE AMOR A
DESCONHECIDOS ENQUANTO ESPERO O FIM DO
MUNDO DE PEDRO FRANZ***

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS
MONTES CLAROS
JUNHO/ 2019**

ANDRÉ LUIZ FERREIRA DE OLIVEIRA

***A MÁQUINA PROMESSAS DE AMOR A
DESCONHECIDOS ENQUANTO ESPERO O FIM DO
MUNDO DE PEDRO FRANZ***

Dissertação de mestrado apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Letras:
Estudos Literários, da Universidade
Estadual de Montes Claros, como parte dos
requisitos para obtenção do título de Mestre
em Letras – Estudos Literários.

Área de concentração: Literatura Brasileira

Linha de Pesquisa: Tradição e Modernidade

Orientador: Dr. Alex Fabiano Correia Jardim

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS
MONTES CLAROS
JUNHO/ 2019**

Agradeço principalmente à minha família por me apoiar durante todo o meu trajeto de estudos ao longo dos anos. Agradeço à Priscila pela ajuda e suporte durante a escrita, algo vital para realização dessa pesquisa, à Brenda pela revisão do texto e suporte, ao professor Alex Fabiano pelo apoio como orientador, aos amigos que me acompanham, à CAPES/Cnpq pelo apoio e incentivo financeiro despendidos na realização durante a pesquisa e ao Programa de Pós Graduação em Letras/Estudos Literários da Unimontes.



*não que faltem paixões na nova arte.
todo seu sangue jorra da ferida que a linguagem abriu nos homens.
e é também a alegria de poder dizer algo com tudo, com qualquer coisa,
com quase nada, com nada.*

ULISES CARRIÓN

RESUMO

A presente dissertação investiga o quadrinho *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo*, de Pedro Franz, uma publicação independente lançada em três volumes: *Limbo* (2010), *Underground* (2010) e *Potlatch* (2012). O objetivo é entender a constituição e funcionamento de *Promessas* como história em quadrinhos e explorar as suas especificidades para tecer relações de aproximação e diferenciação entre os quadrinhos, a literatura e as artes visuais. Para isso, recorreremos primeiramente a um levantamento histórico e teórico sobre os quadrinhos, depois percorremos a teoria do sistema dos quadrinhos proposta por Thierry Groensteen (2015) para entender as características e funcionamentos do gênero. Para explorar o caráter experimental de *Promessas* recorreremos ao pensamento expresso por Gilles Deleuze e Felix Guattari em *O que é filosofia* (2010), *Kafka: por uma literatura menor* (2015), a série *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia* (2012) e *Francis Bacon: lógica da sensação* (2007). Partindo da ideia dos filósofos de que a arte é uma produtora de sensações, procuramos analisar como a obra estudada cria sensações através dos desvios e procedimentos adotados pelo autor que fogem das características tradicionais das histórias em quadrinhos e possibilitam outros caminhos para o estudo do gênero.

PALAVRAS-CHAVE: literatura brasileira, tradição e modernidade, Pedro Franz, quadrinhos, literatura e artes visuais, sensação, literatura menor, diagrama.

ABSTRACT

This dissertation investigates the comic *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo*, of Pedro Franz, an independent publication released in three volumes: *Limbo* (2010), *Underground* (2010) and *Potlatch* (2012). Our aim is to understand the constitution and operation of *Promessas* as a comic and explore its specificities to weave relationships of approximation and differentiation between comics, literature and the visual arts. For this, we first resorted to a historical and theoretical approach about comics, and then we use the theory of the comic system, proposed by Thierry Groensteen (2015), to understand the characteristics and operations of the genre. To explore the experimental character of *Promises*, we drew on the thinking expressed by Gilles Deleuze and Felix Guattari in *Qu'est-ce que la philosophie?* (1991), *Kafka: Pour une Littérature Mineure* (1975), the *Rhizome* (1976) series and *Francis Bacon – Logique de la sensation* (1981). Starting from the philosophers' idea that art is a producer of sensations, we aim to analyze how the comic creates sensations through deviations and procedures, adopted by the author, that evades the traditional characteristics of comics and enables another directions for the study of genre.

KEYWORDS: Brazilian literature, tradition and modernity, Pedro Franz, comics, literature and visual arts, sensation, minor literature, diagram.

LISTA DE FIGURAS

<i>Fig. 01 - História do Senhor Jabot de Rudolphe Töpffer (1833).</i>	16
<i>Fig. 02 - Elementos de uma página de HQ.</i>	30
<i>Fig. 03 - Páginas de Limbo.</i>	31
<i>Fig. 04 - Recorte da página de Limbo.</i>	38
<i>Fig. 05 - Função de estrutura na página de Limbo.</i>	39
<i>Fig. 06 - Função de ritmo e indicadora de leitura na página de Limbo.</i>	41
<i>Fig. 07 - Função de expressão na página de Potlatch.</i>	43
<i>Fig. 08 - Relação de artrologia geral em Incidente em Tunguska (2015b)</i>	44
<i>Fig. 09 - Artrologia geral nas páginas da HQ de Pedro Franz .</i>	45
<i>Fig. 10 - Página dupla de Potlatch .</i>	47
<i>Fig. 11 - Página do quarto capítulo de Limbo.</i>	60
<i>Fig. 12 - Study for Portrait of Van Gogh VI.</i>	65
<i>Fig. 13 - Pintores e seus diagramas.</i>	67
<i>Fig. 14 - Quadrinistas e seus modos de diagrama.</i>	69
<i>Fig. 15 - Versão impressa de Underground.</i>	74
<i>Fig. 16 - Páginas de Underground.</i>	77
<i>Fig. 17 - Páginas de Underground.</i>	79
<i>Fig. 18 - Capa de Potlatch.</i>	87
<i>Fig. 19 - Comparativo entre um auto-retrato de Pedro Franz e faces de personagens em Promessas.</i>	88

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 01	
AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	13
1.1 A história dos quadrinhos	14
1.2 O olhar pejorativo sobre os quadrinhos	17
1.3 Os quadrinhos alternativos	21
1.4 O conceito de quadrinhos	24
1.5 O sistema dos quadrinhos	27
CAPÍTULO 02	
PROMESSAS: LIMBO, UNDERGROUND & POTLATCH	48
2.1 A arte e seus afectos e perceptos	49
2.2 A máquina Promessas	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
REFERÊNCIAS	96

INTRODUÇÃO

Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo (2011), que chamaremos aqui de *Promessas*, foi um projeto independente, criado por Pedro Franz Broering com apoio da Fundação Catarinense de Cultura, mediante a um edital de estímulo à cultura. Por meio de um *blog*, Pedro Franz expôs o seu processo criativo mantendo contato direto com seus leitores. Isso possibilitou um espaço de debate sobre a obra e também sobre as histórias em quadrinhos. *Promessas* foi construída e concretizada por intermédio de um processo criativo aberto e, em certa medida, colaborativo com seus leitores, procedimentos que refletem a experimentação a qual o autor se propôs explorar na criação do seu projeto. A impressão do terceiro volume da publicação só foi possível graças a um leilão das suas páginas originais para os leitores que acompanhavam o projeto.

Pedro Franz nasceu em Florianópolis, em 1983. Graduiu-se em design gráfico pela Universidade Federal de Santa Catarina, em 2008, com a pesquisa *A quarta dimensão do trabalho de Breccia*, trabalho que foi premiado no Troféu HQ Mix em 2009. É mestre em Artes Visuais, pela Universidade do Estado de Santa Catarina, com a dissertação *Incidente em Tunguska* (2015a), na qual aborda relações entre quadrinhos e artes visuais; além da dissertação, fizeram parte do projeto uma HQ e uma exposição de mesmo nome. Sua primeira experiência com quadrinhos ocorreu entre os anos de 2001 e 2003, com lançamento de duas edições da fanzine *Café com Leite*. Após esse período, afastou-se do trabalho com quadrinhos, retomando-o durante temporada em que viveu na Argentina, quando passou a ter contato com a obra tema de seu TCC, os quadrinhos de Alberto Breccia (PAZ, 2017). Em 2010, Pedro Franz iniciou seu primeiro grande projeto como quadrinista com *Promessas*, que foi lançado em três volumes: *Limbo* (2010), *Underground* (2010) e *Potlatch* (2012). Posteriormente, publicou *Bukkake* (2012); *Suburbia* (2012); *Cavalos Mortos permanecem no acostamento* (2014); *Jardim* (2014); *Cada caminho é um desvio* (2014); *Incidente em Tunguska* (2015b) e *Rumor* (2016).

Nosso primeiro contato com *Promessas* ocorreu em 2013, ao acessar o site do projeto e encontrar a seguinte sinopse:

Em um futuro próximo, um grupo de jovens é acusado de terrorismo, crianças com máscaras tomam pastilhas que as fazem voar, jornalistas se cansam de contar mentiras, revoltas acontecem, pessoas se apaixonam. Escrita e desenhada por Pedro Franz, *Promessas de amor a desconhecidos* enquanto espero o fim do mundo é uma história em quadrinhos em 12 Capítulos, reunidos em três volumes impressos: *Limbo*, *Underground* e *Potlatch*.

A sinopse por si só já instigava, mas ver as fotos do material impresso, percorrer as páginas e perceber as diferentes técnicas utilizadas nos desenhos nos deu a sensação de que a experimentação sobre a linguagem dos quadrinhos foi o método escolhido por Pedro Franz para construir *Promessas*. Ao navegar pelo site, percebemos que se tratava de uma obra disponível gratuitamente mediante licença *Creative Commons*, o que possibilitava leitura digital, reprodução e distribuição do material, desde que, sem fins comerciais e com devido reconhecimento dos créditos do trabalho. *Promessas* também se encontrava disponível em versão impressa que, na época de seu lançamento, poderia ser comprada diretamente com o autor. Mesmo com a disponibilidade da versão impressa, a acessibilidade da versão *online* evidencia a intenção do autor de melhor distribuir seu trabalho e proporcionar acesso a mais leitores, objetivos tão ou mais importantes que o retorno financeiro direto com a publicação.

Iniciado em 2009, *Promessas* apresenta, em certa medida, o espírito de sua época, pois a revolução feita pelo grupo "Jolly Roger" é contemporânea a diferentes “revoluções”, que se opõe a regimes opressivos e movimentos populares contra a desigualdade social que ocorreram em meados de 2011 (NEGRI & HARDT, 2014). Em entrevista, Pedro Franz relata algumas intenções sobre *Promessas* e fala como o trabalho é contemporâneo a profusões de movimentos de resistência pelo mundo:

Quando comecei *Promessas*, tinha acabado de voltar a viver em Florianópolis e queria escrever sobre a cidade. Floripa é uma cidade estranha, uma cidade turística que carrega o nome de um assassino, e muita gente nem sabe ou não liga para isso. E vinha acontecendo aqui uma série de manifestações contra o aumento da tarifa do ônibus e a favor do passe livre. E isso tinha muito a ver com tudo o que estava rolando por aí, com Atenas, com Seattle, bem, em tantos lugares, né? Então queria falar disso. Desses gestos de resistência que acontecem e dessa forma ambígua que taxamos alguém de herói ou de vilão. Depois, em 2011, foi uma espécie de ápice de tudo que vinha acontecendo, com a Primavera Árabe, com o movimento Occupy, com os Indignados na Espanha e com o que aconteceu em Londres, tudo junto, meio ao mesmo tempo. (BROERING, 2012a).

Movimentos como a Primavera Árabe (2010-2011), os Indignados na Espanha (2011) e o Occupy Wall Street (2011) eclodiram no período de criação de *Promessas*, que também é influenciada pelos movimentos anteriores à sua escrita, como o Movimento Passe Livre (2005-2013) e a Campanha pelo Passe Livre de Florianópolis (2000), que realizou a Revolta da Catraca (2004), protesto retratado em *Limbo*.

O diálogo entre quadrinhos e literatura normalmente é pautado pelas pesquisas acadêmicas sobre as adaptações literárias. As adaptações para os quadrinhos fornecem um elo direto entre obras, pois podem compartilhar dos mesmos personagens, cenários, tempos, enredos, entre outros elementos da obra literária que origina a adaptação. A presente pesquisa não trata de uma *HQ* fruto de uma adaptação literária e também não pretendemos empreender uma análise comparativa com alguma obra específica. Vergueiro (2009, p. 18) destaca que os quadrinhos foram virtualmente ignorados durante boa parte do século, mesmo possuindo um impacto social relevante, o que também reverberou na dificuldade de aproximação das pesquisas acadêmicas com o tema. Nesse cenário, Antonio Luiz Cagnin destacou-se como um dos pioneiros nos estudos sobre os quadrinhos no Brasil. Em 1974, desenvolveu sua dissertação de mestrado, apresentada ao Departamento de Teoria Literária da FFLCH/USP, orientada pelo professor e pesquisador Antônio Candido. Publicada sob o título de *Os Quadrinhos* (1975), sua pesquisa teve como base teórica a semiótica e é considerada um marco nos estudos teóricos sobre os quadrinhos no Brasil.

A distância entre universidade e quadrinhos pode ser observada a partir do levantamento de Meireles (2015, p. 50), realizado na base de teses da Pós-graduação de Letras da FFLCH/USP, em que obteve como resultado apenas 18 entradas para a palavra-chave “quadrinhos”, sendo a mais antiga uma tese de 1997, cerca de 22 anos após a publicação do livro de Cagnin. Isso demonstra, como destaca Meireles, uma recusa por parte da academia em reconhecer e apoiar os quadrinhos como merecedores de pesquisas no âmbito dos estudos linguísticos e literários; algo que vem mudando progressivamente, já que, das 18 entradas, 12 são posteriores ao ano de 2008. Meireles também reconhece o papel de Antônio Candido, um dos críticos literários mais respeitados do Brasil, em apoiar Cagnin, ante uma época em que os quadrinhos sofriam mais preconceito do que atualmente.

A fortuna crítica sobre *Promessas* é pequena, como é possível imaginar pelo contexto que Meireles descreve. Poucos são os resultados encontrados nas plataformas de publicações

acadêmicas. A título de exemplo, ao pesquisarmos, na plataforma Scielo, pelas palavras-chave “Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo” e “Pedro Franz”, não foram encontrados documentos que os citassem até a data de 31/05/2019. Já no Google Acadêmico, a pesquisa realizada a partir do título da obra e do nome do autor como palavras-chave apresenta cinco resultados: O primeiro, um artigo de nossa autoria, que corresponde ao projeto da presente pesquisa, publicado na revista *Imaginário! n°15* do núcleo NAMID (Núcleo de Arte, Mídia e Informação) do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB (Universidade Federal da Paraíba). O segundo resultado consiste em um perfil de Pedro Franz na revista *Cadernos de Campo: Revista de Ciências Sociais n°21*, periódico da UNESP (Universidade Estadual Paulista), nele é apresentado o trajeto artístico do quadrinista, além de sua pesquisa de mestrado. No terceiro resultado, Pedro Franz é citado em um artigo, por colaborar na construção de um jogo com intuito de formação acadêmica no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UDESC (Universidade do Estado de Santa Catarina). O quarto resultado corresponde à dissertação de mestrado de Pedro Franz, *Incidente em Tunguska*. No último resultado, temos a tese de Líber Paz, *Tecnologia e Cultura nos Quadrinhos Independentes Brasileiros (2017)* pela UTFPR (A Universidade Tecnológica Federal do Paraná), na qual o pesquisador aborda os quadrinhos independentes e dedica um tópico para analisar as produções de Pedro Franz como quadrinista.

O número reduzido de pesquisas sobre o tema evidencia a importância e relevância de nossa pesquisa, que tem, entre seus objetivos, explorar os quadrinhos a partir de sua constituição própria e de suas possíveis aproximações com a literatura e outras artes. Além disso, pensando em diminuir a distância entre academia e quadrinhos, esse trabalho tem como intenção aproximar o que se pensa e se produz na academia sobre o gênero entre leitores e não leitores.

Fora da academia, os quadrinhos podem ser encontrados em *blogs* e *sites*, espaços para que sejam divulgados e trados como objetos de reflexão. É que acontece, por exemplo, com o artista Pedro Franz, que trata de suas obras em diversas entrevistas: *O leitor comum entrevista: Pedro Franz* (BROERING, 2011), entrevista concedida a Arthur Tertuliano ao site *O leitor comum*; *Construindo Promessas* (BROERING, 2012a), entrevista dada à Andréia Regeni, ao site *Vice*; e *Os Minotauros, de Pedro Franz* (BROERING, 2014), fala concedida a Pedro Moura, publicada no site *Acalopsia*. Ao longo dessas entrevistas, o autor expôs seu

processo de criação e abordou diferentes aspectos na construção de *Promessas*, informações das quais também recorreremos ao longo do nosso trabalho.

Como resultado da pesquisa, apresentamos a presente dissertação, dividida em duas partes. Na primeira parte de nosso estudo, fizemos um levantamento histórico e teórico sobre as histórias em quadrinhos, em que abordamos suas possíveis origens, como as manifestações artísticas do passado que podem ser consideradas uma “pré-história”, dentro da delimitação do gênero, chegando aos seus precursores, como o suíço Rodolphe Töpffer. Ressaltamos, no referido capítulo, o olhar pejorativo que os quadrinhos sofreram ao longo da história, por ser uma forma de arte híbrida, relacionada à cultura de massa. Apresentamos o movimento dos quadrinhos alternativos norte-americanos que reverberaram em todo o mundo, com destaque às obras e autores da América Latina, que foram influenciados pelo movimento em alguma medida. Abordamos algumas definições do que são os quadrinhos, na intenção de compreendê-los como linguagem e de defender sua autonomia como forma artística. Por fim, dedicamos um tópico para apresentar a teoria proposta por Thierry Groensteen (2015), que pensa os mecanismos dessa linguagem e que a analisa com um sistema estrutural pensado a partir delas. Abordamos os elementos que compõem tal sistema, como se integram e como possibilitam a leitura de uma *HQ*, segundo o autor. Groensteen nos dá uma taxonomia completa das características e elementos que possibilitam pensar em grande parte o funcionamento dos quadrinhos.

No decorrer do primeiro capítulo, o posicionamento estruturalista de Groensteen possibilita evidenciar os mecanismos recorrentes na estrutura dos quadrinhos. Tais elementos estão presentes no primeiro volume de *Promessas*, *Limbo*, mas a *HQ* tensiona, progressivamente, a estrutura do gênero, através das experimentações que realiza ao longo dos volumes da série. Para pensar tais procedimentos, na segunda parte do trabalho introduzimos o pensamento pós-estruturalista de Gilles Deleuze e Félix Guattari sobre a arte, passando pelos conceitos de Devir, Afecto, Percepto e o elemento do qual a arte é produtora, as sensações, pontos fundamentais no pensamento dos filósofos, no que tange à abordagem da arte e seu funcionamento. Esses conceitos estão presentes nos livros: *O que é filosofia* (2010), *Kafka: por uma literatura menor* (2015), a série *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia* (2012) e *Francis Bacon: lógica da sensação* (2007).

Em um segundo momento, fizemos uma leitura de *Promessas* defendendo-a como “máquina artística” produtora de sensações, esse pensamento parte da ideia de entender o funcionamento de uma obra artística, assim como Gilles Deleuze e Félix Guattari fizeram ao estudar o projeto literário do escritor Franz Kafka. Essa busca pretendeu descobrir como a arte pode ser reveladora dos devires que pertencem à vida, como ela foge de representações, abrindo caminhos por zonas de indiscernibilidade, que possibilitam o acesso às sensações. Para isso, recorremos também aos estudos de Deleuze sobre o pintor Francis Bacon, em que o filósofo trata a pintura como meio de capturar forças invisíveis do mundo, ou ainda, criá-las, revelando sensações em quem as observa. As teorias sobre literatura e pintura propostas pelos filósofos possibilitam compreender um "movimento do menor", que caracteriza os aspectos estéticos, narrativos e conceituais de *Promessas*. Além de ser uma publicação independente e marginal, a obra apresenta experimentações que rompem com características tradicionais do gênero a que pertence, seja pelo formato caótico de *Underground*, que o aproxima ao campo do livro de artista, seja na composição das imagens, que fogem da unidade do quadro e apresentem cores na construção dos desenhos que revelam forças de vida, como é o caso de *Potlatch*. Diante dessas possibilidades, propomos analisar, ao longo deste trabalho, o funcionamento de *Promessas* como desencadeadora de Perceptos, Afectos e Sensações, que permeiam a leitura da obra.

CAPÍTULO 01
AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

1.1 A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

A história da origem dos quadrinhos não é um consenso, assim como também não existe definição exata do que seja essa expressão artística. Como observa Antonio Luiz Cagnin, o ser humano tem a tendência de contar, ouvir, ver ou ler histórias, utilizando de diferentes meios para criar suas narrativas. O mesmo diz Antonio Candido (2011), em *O Direito à literatura*, quando defende que o homem tem a necessidade de fabular. Os quadrinhos estão ligados a essa singularidade do ser humano e se caracterizam por serem contados por meio de imagens (CAGNIN, 1975, p.21). A partir disso, é possível perceber como a formação desse meio de expressão é permeado por diferentes pontos ao longo da história.

Dan Mazur e Alexander Danner (2014), no prefácio do livro *Quadrinhos - História moderna de uma arte global*, destacam alguns exemplos da existência milenar dessa modalidade expressiva que articula imagens, palavras e narrativas: a coluna de Trajano dos primeiros séculos antes de Cristo, os pergaminhos asiáticos, as tapeçarias medievais e retábulos, os jornais *broadsheet* do século XVII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira. Esses artefatos, quando foram criados, não tinham a intenção de serem histórias em quadrinhos, nem dialogavam com esse conceito, mas apresentavam características que, progressivamente, foram utilizadas para criar narrativas com sequências de imagens, e podem ser considerados como a “pré-história” dos quadrinhos como conhecemos atualmente.

Scott McCloud (2005, p. 10-19), por sua vez, demonstra como os quadrinhos vêm sendo construídos desde os primórdios das criações humanas. O autor destaca um hieróglifo egípcio pintado há cerca de 32 séculos, que retrata a colheita de trigo e o cotidiano daquela sociedade; um manuscrito pré-colombiano, descoberto por Hernán Cortês, em 1519, narra a história de um herói militar e político chamado “garras de tigre” e, por fim, a tapeçaria francesa de Bayeux que, em 70 metros, conta a história da conquista normanda da Inglaterra, em 1066. Todas essas criações se propuseram a narrar por meio de imagens e foram contribuições importantes para a formação das histórias em quadrinhos.

Como outras expressões artísticas, muitas vezes, seu desenvolvimento se deu de forma independente, em culturas distantes no tempo e no espaço. Segundo Mazur e Danner (2014, p.

07), os quadrinhos sofreram influências transculturais e transnacionais de diferentes expressões artísticas ao longo da história, a exemplo disso,

Os estilos das *bande dessinées* franco-belgas e mangá japonês dos anos 1920 e 1939 foram influenciados em parte pelas tiras cômicas norte-americanas importadas, cujo estilo linear recebeu influência da ilustração do *art nouveau* francês, cuja raízes podem ser atribuídas em parte as gravuras japonesas que haviam chegado à Europa no século XIX. (MAZUR e DANNER, 2014, p.07)

Mazur e Danner trazem em perspectiva uma formação dos quadrinhos que é influenciada por outras artes e pelos próprios quadrinhos, independentemente das distâncias geográficas, estilos e períodos. Essa compreensão corrobora com a percepção de que os quadrinhos são como objetos culturais mutáveis e uma forma de arte global, que vem sendo realizada justamente pela diversidade de experimentações criadas.

Cagnin (1975, p. 22) observa como a nomenclatura dada às histórias em quadrinhos é diversificada ao redor do mundo: são chamadas de *bande-dessinées* (BD), na França, remetendo às tiras (*bandes*) publicadas diariamente em jornais; *comics*, nos Estados Unidos, pois as primeiras histórias publicadas em jornais procuravam ser engraçadas; *fumettis* (fumacinha), na Itália, em alusão aos balões que indicam a fala das personagens; banda-desenhada ou história aos quadrinhos, em Portugal; *mangás*, no Japão e *historietas*, na Argentina. No Brasil, também são chamados de gibis, graças a popularidade da *Revista Gibi*, lançada em 1939 (VERGUEIRO, 2017, p. 40). Nesse trabalho, utilizaremos três formas para nomeá-los: histórias em quadrinhos, quadrinhos e a sigla HQ. Nem sempre os quadrinhos se propõem a contar uma história, ou seja, existem aqueles que não possuem uma narrativa, como ocorre com os que se propõem a ser abstratos, no entanto, o termo “história em quadrinhos” é amplamente utilizado para nomeá-los.

Moya, em *História da história em quadrinhos* (1993), elenca alguns artistas como precursores do gênero: Rodolphe Töpffer (1799-1846), ilustrador suíço que publicou *Histoire de M. Jabot*, por volta de 1833; o alemão Wilhelm Busch (1832-1908) que, em 1860, publicou uma coletânea de histórias chamada *Fliegenden Blätter* e o francês Georges Colomb (1856-1945), autor de *Famille Fenouillard*, publicado em 1889. Groensteen (2015. p.09), ao tratar de Töpffer, afirma que o autor, além de ser um dos precursores do gênero quadrinhos, foi seu primeiro teórico, com o ensaio *Essai de physiognomonie* (1845). Töpffer os nomeava

como *literatura em estampas* e no prefácio de *A História do Senhor Jabot*, ele define algumas características da obra:

Este pequeno livro, *Histoire de M. Jabot*, é de natureza mista. Compõe-se de uma série de desenhos impressos manualmente por autografia. Cada um desses desenhos é acompanhando de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem esse texto, não teriam mais que um significado obscuro. O texto, sem os desenhos, não significaria nada. O conjunto forma uma espécie de novela, tão original que não se parece uma novela. (TÖPFFER, 1883 *apud* CAMPOS, 2015, p.90).

Como podemos observar, o autor supracitado destaca características importantes em relação aos quadrinhos. Para ele, o gênero se apresenta em caráter misto, pois utiliza imagens e textos simultaneamente: as imagens são criadas para trabalhar em conjunto ao texto e em colaboração de sentidos entre si; o texto, por sua vez, não ocupa um espaço prioritário na imagem, apesar disso, sua obra pode se aproximar do gênero literário novela, mesmo que suas singularidades a façam diferente.



Ao chegar ao baile, o sr. Jabot considera necessário apresentar seus zelosos respeitos à sra. du Bocage.

Tendo cumprimentado, o sr. Jabot se remete em position'.

Fig. 01 - *História do Senhor Jabot* de Rudolphe Töpffer (1833).
Fonte: CAMPOS, 2015, p.94.

Rogério Campos, no livro *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos* (2015, p. 90-91), argumenta sobre Töpffer e sua relação com os quadrinhos. Segundo o autor, apesar de Töpffer ter sido elogiado por Goethe, que o considerava um “fértil inventor de combinações, um talento inato, alegre e sempre alerta” (CAMPOS, 2015, p. 90), o quadrinista não considerava seu trabalho relevante. Ele temia que seu trabalho estragasse sua reputação profissional, já que àquela época, ele era dono de uma escola voltada à elite, tinha um cargo de professor na universidade de Letras e exercia a função de crítico de arte em Genebra. Töpffer pretendia levar sua função de quadrinista apenas como uma brincadeira para circular entre amigos, e não desejava ser visto pela sociedade como um caricaturista. Por isso, sempre adiou a publicação do seu primeiro trabalho.

Rogério Campos comenta que a publicação de *História do Senhor Jabot* causou um grande impacto e se popularizou a ponto de ter diversas edições piratas em outros países da Europa. O personagem Jabot passou a ser desenhado por outros autores e criou-se, no mercado editorial, o segmento *albums jabot*, nome dado às publicações baseadas na obra. Em 1837, Töpffer escreveu um artigo comentando a popularização da sua obra e pediu desculpas pela invenção. Para Rogério Campos, o autor se classifica como “um antimoderno que, como outro antimoderno, Baudelaire, inaugura a modernidade” (CAMPOS, 2015, p. 91). Na sua experimentação, o quadrinista cria uma modalidade expressiva e coloca em xeque os padrões de sua época. O caso Töpffer nos ajuda a observar como a história dos quadrinhos é atravessada por conflitos, nos quais entram em embate a autonomia da escrita e da imagem, a legitimidade do erudito e do popular, do clássico e do novo.

1.2 O OLHAR PEJORATIVO SOBRE OS QUADRINHOS

Um ponto importante a ser destacado sobre a história dos quadrinhos é que ela é cercada por preconceitos, visto que, muitas vezes, os quadrinhos ainda são considerados uma forma de expressão menor. Pertencentes a um período de inovação tecnológica, em que a apreciação e a recepção dada por meio das reproduções muda a dinâmica entre público e a arte, os quadrinhos podem ser mais acessíveis ao público do que obras únicas, que não possuem reproduções e que ainda se mantêm em espaços específicos da arte. Esse aspecto de reprodução exprime o caráter de massificação que os quadrinhos possuem: quando

reproduzidos em grandes quantidades necessitam de produção, divulgação e comercialização em grande escala, o que promove o trabalho colaborativo de diferentes profissionais (VERGUEIRO et al., 2012, p. 07).

Vergueiro (2009, p.18) observa que a difícil classificação dos quadrinhos ocorre pelo fato de estes serem constituídos por uma linguagem híbrida, com características que, por um lado causam fascínio sobre os leitores de cultura de massa, principalmente o público mais jovem, e por outro causam rejeição nas elites intelectuais. No livro, *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, Vergueiro (2012, p. 08-12) entra em detalhes sobre a formação desse preconceito. Segundo o autor, o vasto consumo de *HQs* entre crianças e jovens foi condenado por pais e professores, que não acreditavam que os quadrinhos, por possuírem fins comerciais, pudessem contribuir para o aprimoramento moral e cultural dos jovens leitores. Pensava-se que os quadrinhos desviariam as crianças de um amadurecimento sadio e responsável, pois as afastavam de leituras mais profundas. Além disso, acreditava-se que os quadrinhos eram um passatempo próprio aos iletrados.

O psiquiatra alemão Fredric Wertham, radicado nos Estados Unidos, entre o final da década de 40 e início dos anos 70, contribuiu com a desconfiança e o preconceito em relação aos quadrinhos. Em artigos publicados em revistas especializadas, e em palestras destinadas ao público escolar, ele afirmava que crianças influenciadas por quadrinhos apresentavam as mais diversas anomalias, tornando-se cidadãos desajustados. Segundo Vergueiro (2012, p. 12), o psicólogo se baseava em atendimentos a jovens “problemáticos” que tratava em seu consultório. Wertham generalizava conclusões, sem, no entanto, considerar o rigor científico em suas pesquisas, assim retirava de seus atendimentos o material necessário para defender suas teses. Em 1954, o psiquiatra publicou o livro *A sedução dos inocentes*, em que defendia, segundo Vergueiro (2012, p. 12-13), que o contato com histórias como as do *Superman* poderia levar uma criança a imitar o personagem e se atirar pela janela na tentativa de voar ou que a leitura dos quadrinhos do *Batman* poderia induzir os leitores à homossexualidade, já que o herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos.

Vergueiro (2012, p. 12-13), afirma que o impacto dos estudos do Dr. Wertham, em conjunto com o ativismo de alguns segmentos da sociedade norte-americana, como as associações de professores, mães, bibliotecários e grupos religiosos, influenciaram mudanças

drásticas no mercado editorial dos quadrinhos. Editores da área se reuniram na *Association of Comics Magazine* e elaboraram medidas para apaziguar os moralistas. Dentre essas medidas, a adoção do selo *Comics Code* foi marcante, e a partir daí passou a estar presente em todos os quadrinhos que poderiam ser comercializados nos Estados Unidos. Por meio desse selo de aprovação atestava-se quais quadrinhos respeitavam os valores socialmente aprovados para serem publicados. (NYBERG, 1998 *apud* VERGUEIRO, 2009, p.20).

Na década de 60, as críticas aos quadrinhos se espalharam pelo mundo, e países distintos procuraram encontrar maneiras de controlar seus modos de produção. No Brasil, segundo Vergueiro (2012, p. 14-16), um grupo formado por editores de revistas de *HQs*, como a Editora Gráfica, O Cruzeiro, Editora Abril, Rio Gráfica Editora e a Editora Brasil-América LTDA (EBAL), criaram o Código de Ética dos Quadrinhos, entre seus tópicos era possível encontrar textos como:

As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda de bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais;

Não devendo sobrecarregar a mente das crianças como se fossem um prolongamento do currículo escolar, elas devem, ao contrário, contribuir para a higiene mental e o divertimento dos leitores juvenis e infantis

A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentando como sendo uma solução para as dificuldades conjugais;

A gíria e as frases de uso popular devem ser usadas com moderação, preferindo-se sempre que possível a boa linguagem;

Em hipótese alguma, na capa ou no texto, devem ser exploradas histórias de terror, pavor, horror, aventuras sinistras, com as suas cenas horripilantes, depravação, sofrimento físicos, excessiva violência, sadismo e masoquismo.

As forças da lei e da justiça devem sempre triunfar sobre as do crime e da perversidade. O crime só poderá ser tratado quando for apresentado como atividade sórdida e indigna e os criminosos, sempre punidos pelos seus erros. Os criminosos não podem ser apresentados como tipos fascinantes ou simpáticos e muito menos pode ser emprestado qualquer heroísmo às suas ações (SILVA, 1976 *apud* VERGUEIRO, 2012, p.14-16).

Moacyr Cirne (1970) também ressalta como os quadrinhos já foram considerados negativos:

Durante muito tempo as histórias em quadrinhos foram tidas e havidas como

uma sublitteratura prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças. Sociólogos apontavam-nas como uma das principais causas da delinquência juvenil. Aos poucos, porém, foi-se verificando a fragilidade dos argumentos daqueles que investiam contra os quadrinhos: uma nova base metodológica de pesquisas culturais conseguiu estruturar a sua evolução crítica, problematizando-os a partir do relacionamento entre a reprodutibilidade técnica e o consumo em massa, que criariam novas posições estético-informacionais para a obra de arte. (CIRNE, 1970, p.09).

Como podemos observar, o preconceito sobre os quadrinhos, e as medidas arbitrárias que, em certa medida, censuraram as publicações, baseavam-se em justificativas moralistas, que não compreendiam a relevância desse tipo de produção. Tal postura era pouco proveitosa à formação de crianças e jovens que, em contato com os quadrinhos, poderiam exercer seus posicionamentos como seres atuantes e pensantes na sociedade.

Atualmente, os quadrinhos fazem parte dos Parâmetros Curriculares Nacionais, estão presentes em bibliotecas e materiais didáticos. Apesar dos progressos, é necessário avançar ainda no entendimento das especificidades que envolvem sua linguagem, e na compreensão de seu papel como elemento importante na educação. Nesse sentido, Groensteen ressalta que a história em quadrinhos,

[n]a interseção da narrativa e do quadro, do texto e da imagem, é uma linguagem complexa, um amontoado de significações e ressonâncias, que demandam a sensibilidade, a memória, os sentidos de observação, de análise e de síntese. (GROENSTEEN, 2004, p. 42)

A complexidade da linguagem se revela na evidente dificuldade que muitas pessoas parecem encontrar na leitura dos quadrinhos. Para Groensteen existe, em alguma medida, um analfabetismo na leitura desse gênero, assim, aqueles que não sabem lê-lo são compreendidos por esse autor como *anicônicos*, isto é, aqueles que não sabem ler ícones, em analogia ao analfabeto que não sabe ler palavras. Henrique Magalhães, no prefácio do livro *Histórias em quadrinhos: essa desconhecida arte popular* (2004), corrobora com esse pensamento ao afirmar que pessoas que tiveram uma formação essencialmente textual apresentam dificuldades na leitura de quadrinhos. Groensteen (2004, p. 42) defende que para trabalhar com o potencial dos quadrinhos é importante utilizá-los como algo além de uma ferramenta de apoio às disciplinas ou conteúdos escolares. É necessário, nessa perspectiva, uma “pedagogia dos quadrinhos” que aborde a linguagem por ela mesma e por completo. Um

entendimento mais profundo da linguagem e das potencialidades dos quadrinhos possibilitariam que eles fizessem parte do cotidiano dos leitores e da formação de jovens nas escolas, de forma mais produtiva para todos. Com essa abordagem, seria possível reduzir os preconceitos acerca do gênero e aprofundar-se na compreensão de que os quadrinhos funcionam como meio de expressão.

1.3 OS QUADRINHOS ALTERNATIVOS

Em paralelo à pequena atenção dispensada pelos intelectuais aos quadrinhos, e aos problemas que as editoras norte-americanas sofreram, surgem movimentos alternativos na produção dos quadrinhos, que buscavam a independência contra a massificação da indústria (VERGUEIRO, 2009, p.19). Tais movimentos resultaram na ampliação de público e em novos direcionamentos para o meio. Nesse contexto, aparecem as HQs independentes com postura de resistência e forte crítica social. Como resposta ao controle exercido pelas editoras norte-americanas sobre as histórias em quadrinhos, na década de 1960, emergiu o movimento *underground*, que teve seu apogeu entre 1960 e 1970. Com uma grande importância na história dos quadrinhos de todo o mundo, as influências do movimento *underground* ultrapassaram as fronteiras do estado da Califórnia, atingindo o continente europeu e países latino-americanos, formando um estilo próprio de produção. Sem se ater a moldes e padrões, os artistas desse movimento expressavam ideias e sentimentos que não seguiam os valores tradicionais da sociedade, nomes como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Rick Griffin, Clay Wilson e Spain Rodriguez, entre outros, estiveram à frente dessa empreitada (VERGUEIRO, 2009, p.20).

Garcia (2012, p. 164-165) reforça que os quadrinhos *underground* eram autoeditados, o que dava maior liberdade aos autores, que não tinham que responder às diretrizes editoriais e expectativas comerciais de grandes editoras. A cena de produção era gerida pelos próprios autores ou por pequenos selos editoriais, com os quais os criadores mantinham seus direitos autorais e cobravam *royalties* sobre as reproduções de seu trabalho. Muitas vezes, apenas um autor era o criador completo da obra, sendo responsável pelo roteiro, desenho e arte-final, o que trouxe para os quadrinhos uma nova dinâmica que substituiu a cadeia de produção das revistas tradicionais. No cenário *underground*, os quadrinhos passaram a ser produzidos em

menor quantidade, surgindo trabalhos em volume único, que rompiam com a serialização das revistas norte-americanas. Os quadrinhos *undergrounds* bem-sucedidos foram reeditados e lançados por muitos anos, algo que ainda não havia ocorrido no mercado tradicional.

Nas Américas, alguns quadrinhos assumiram a postura de resistência, muitas vezes sob um viés político-partidário, como modo de enfrentamento aos governos totalitários que atuavam no continente (VERGUEIRO, 2009, p.20-21). Um exemplo é o quadrinho *O Eternauta* (2011), lançado em tiras semanais entre 1957 e 1959, escrito por Héctor Germán Oesterheld e desenhado por Francisco Solano López. *O Eternauta* prenunciou o clima conflituoso na Argentina da década de 60; na história, que se passa em Buenos Aires, um grupo de cidadãos argentinos tenta resistir a uma invasão alienígena. Os alienígenas dominam a cidade com flocos de neve que tiram a vida de todos que entram em contato com a atmosfera da cidade. No prefácio da edição de 2011, Paulo Ramos destaca o viés político acentuado na reescrita da série em 1969 para a *Revista Gente*. Em pleno regime ditatorial, a série também foi desenhada por Aberto Breccia, que realizou uma maior experimentação estética na arte. A história foi atualizada, e no enredo os países desenvolvidos realizam um acordo com os extraterrestres, entregando o controle da América do Sul aos alienígenas, em troca da sobrevivência das potências econômicas. Ramos salienta que Oesterheld optou pela resistência política e por volta de 1977 foi preso, posteriormente boa parte de sua família também foi presa, tornando-se desaparecidos desde então.

No Brasil, o histórico de produção de quadrinhos independentes é marcante, feitos de forma artesanal e com quase nenhum lucro, eles possibilitaram a disseminação, ainda que em baixas tiragens, de uma diversidade de títulos que o mercado *mainstream* não apoiaria ou conseguiria abarcar (VERGUEIRO, 2017, p. 115). O mercado alternativo constituiu-se como uma porta de entrada para projeção de trabalhos, artistas e a formação de editoras que viriam a se destacar e consolidar a produção de quadrinhos nacionais, principalmente, para o público adulto. Um dos artistas que conseguiu esse tipo de projeção foi Henrique de Souza Filho, conhecido como Henfil, que publicou entre 1960 e 1970 charges, *cartoons* e quadrinhos de forte teor político contra a ditadura militar. Segundo Vergueiro (2017, p. 118), por meio do humor e de personagens populares como a Graúna, o quadrinista criou um espaço de crítica social e resistência significativo. Henfil também foi um dos fundadores do semanário *O Pasquim* (1969-1991), jornal com postura de oposição ao regime militar, que utilizando

principalmente do humor como recurso, reuniu os maiores humoristas gráficos e quadrinistas do país. Por causa da forte ironia e da criatividade, os autores e produtores enfrentaram situações de repressão, como a prisão de seus editores, a censura dos meios de comunicação e campanhas de descrédito e difamação. A despeito disso, formou-se, no jornal, um espaço de contestação e resistência que funcionou como porta-voz da indignação da sociedade brasileira naquela época (VERGUEIRO, 2017, p. 124).

Algumas revistas também se destacaram nos anos 80, no circuito de produção alternativa no Brasil, dentre elas a *Chiclete com Banana*, publicada pela Editora Circo. A *Chiclete com Banana* (1985-1990) teve 26 edições e recebeu o nome da série mais famosa criada pelo autor Angeli em 1982, composta na maior parte por personagens urbanos, criados pelo cartunista, que contestavam os valores da sociedade, como elenca Vergueiro (2017, p. 128), ao lembrar: Meiaoito e Nanico, revolucionários de esquerda; a mulher liberal e alcoólatra chamada de Rê Bordosa; os *hippies* deslocados do tempo, Wood & Stock; Mara Tara, pesquisadora com fixação sexual e o *punk* Bob Cuspe. A revista *Chiclete com Banana* também continha trabalhos de quadrinistas como Glauco, Laerte Coutinho, Luiz Gê, Adão Iturrusgarai e Fábio Zimbres (VERGUEIRO, 2017, p. 128), que contribuíram ainda em outras revistas e publicações, fomentando a cena independente dos quadrinhos no Brasil.

A partir da década de 60, quadrinhos de todo o mundo foram ao encontro da revolução cultural da época, acompanhados de um número crescente de leitores. Formou-se uma nova geração de criadores que diversificou ainda mais as propostas temáticas e estéticas das HQs. A partir desse período, elas começaram a ser aceitas como um meio importante de comunicação e uma forma de arte (MAZUR e DANNER, 2014, p.14). Pedro Moura (2010) ressalta que estudos históricos, em conjunto com uma ideia mais global dos quadrinhos, contribuem para uma maior experimentação do meio e uma percepção mais ampla da história dos quadrinhos. Moura defende uma origem para o gênero que vai além de nomes como Töpffer, Hergé, Jack Kirby, Hugo Pratt e Alan Moore, que possuem obras já consideradas canônicas no meio, sendo necessária igual atenção a quadrinistas como Frans Masereel, Milt Gross, Jack Jackson, Martin Vaughn-James, Andrzej Klimowski e Héctor Germán Oesterheld.

Com o intuito de ampliar a visão no território da produção contemporânea de quadrinhos nacionais, elencamos aqui dez autores e suas respectivas obras: Lourenço Mutarelli - *O dobro de cinco* (1999); Flávio Colin e Wellington Srbek - *Estórias Gerais*

(2001); Eloar Guazzelli - *O relógio insano* (2007); Fabio Zimbres e Mechanics - *Música para antropomorfos* (2006); Rafael Sica - *Ordinário* (2010); Marcelo D'saete - *Encruzilhada* (2011); Pedro Franz - *Incidente em Tunguska* (2015), Diego Gerlach - *Know-Haole #4* (2016); Paula Puiupo em *Topografias* (2016) e Rafael Coutinho com *Mensur* (2017), entre outros autores que poderiam ser citados. Todos esses autores e obras formam o território contemporâneo dos quadrinhos nacionais, com produções relevantes para percepção do meio. São criações que merecem ser lidas, pois apresentam diferentes perspectivas sobre o cotidiano, a cultura, problemas sociais e a própria arte de se fazer quadrinhos, além de outros temas que sugerem uma infinita possibilidade no ofício do quadrinista.

1.4 O CONCEITO DE QUADRINHOS

A busca por definições do que são os quadrinhos ainda permanece sem conclusão definitiva, principalmente pelas relações complexas entre imagens e palavras que constituem as histórias. Sonia Luyten, em seu livro *O que é história em quadrinhos?* (1987), afirma que os quadrinhos se formam entre fronteiras:

Eles são formados por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. O fato de os quadrinhos terem nascido do conjunto de duas artes diferentes — a literatura e o desenho — não os desmerece. Ao contrário, essa função, esse caráter misto que deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam (LUYTEN, 1987, p.11-12).

Por serem constituídos por sequências de imagens, muitas vezes integradas aos textos em uma junção do código visual e do textual, os quadrinhos exigem aproximações de áreas distintas do conhecimento, como a literatura, as artes visuais e o cinema. É o que defende Luyten (1987), ao dizer que as fronteiras entre as artes se interligam na contemporaneidade.

Cagnin (1975), em seu livro *Os Quadrinhos*, considera-os um “sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: — a imagem, obtida pelo desenho; — a linguagem escrita” (CAGNIN, p.25). Will Eisner, no livro *Quadrinhos e arte sequencial* (1989), os define como “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.” (EISNER, 1989, p.5). Já Scott McCloud, no livro

Desvendando os Quadrinhos (2005), considera os quadrinhos “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (MCCLOUD, 2005, p.9).

O pesquisador Moacy Cirne (2000), oferece ainda outra possibilidade de conceituação dos quadrinhos, a partir de uma de suas especificidades, o corte:

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

Segundo Cirne, o corte é um elemento essencial para os quadrinhos, pois ele separa as imagens e possibilita que o leitor passe a agir, criando relações entre os quadros. O corte se realiza no intervalo entre um quadro e outro e também está presente no virar de uma página para outra. O movimento entre quadros e páginas tensiona a leitura, possibilitando o exercício de interpretação do leitor.

O português Pedro Moura é o criador do *blog* Ler BD, site onde publica críticas sobre quadrinhos de diversas partes do mundo há mais de 15 anos, e é também responsável pela Conferência de Banda Desenhada de Portugal (CBDPT). Em entrevista à revista *Zeszyty Komiksowe #10* (2010), o autor defende que não é possível pensar em uma definição absoluta e fechada que consiga dar conta da abrangência de possibilidades dos quadrinhos, pois eles se transformam a cada nova experimentação criada, o que expande seus territórios. As diferentes definições e abordagens acerca dos quadrinhos demonstram como a área necessita de estudos e de um trabalho crítico constante para dar conta de sua complexidade expressiva. Para uma construção teórica consistente deve-se estar atento, principalmente, à diversidade de usos que a justaposição de imagens possibilita, percebendo que os quadrinhos continuam se transformando como expressão singular que são.

Os quadrinhos podem ser tiras, séries, histórias curtas, reportagens, romances gráficos, *webcomics*, poéticos, abstratos, entre outros; mas o que existe em comum entre esses diferentes tipos é o fato de fazerem parte de uma mesma linguagem. Tratá-los como uma linguagem autônoma é ponto importante para seu estudo, um parâmetro que tem sido alcançado há mais de um século, como destaca Paulo Ramos (2012, p.18), no livro *A leitura*

dos quadrinhos (2012). O autor elenca uma série de pesquisadores como Moacyr Cirne (1943-2014), Will Eisner (1917-2005), Juan Acevedo (1949-) e Umberto Eco (1932-2016) que defendem os quadrinhos como uma linguagem específica, visto que eles possuem mecanismos próprios para seu funcionamento. Nesse contexto, ao longo desse capítulo, procuraremos abordar como os quadrinhos se estruturam para compreender melhor sua autonomia como linguagem.

É preciso perceber os limites e as diferenças da relação entre a linguagem dos quadrinhos e a linguagem verbal. Como afirma o crítico Pedro Moura (2010), é fundamental ter cuidado com as comparações entre a linguagem dos quadrinhos e a verbal, pois o risco de submeter a leitura dos quadrinhos a instrumentos linguísticos pode ocasionar em um impasse. Na linguagem dos quadrinhos não é possível estabelecer uma relação de equivalência com todos os elementos do campo linguístico, no entanto, assim como as gramáticas de língua reconhecem preposições, conjunções ou flexões, é viável reconhecer, nos quadrinhos, parâmetros e elementos próprios para sua leitura. Os aspectos linguísticos presentes nos textos, nas onomatopeias e nas falas dos personagens correspondem a uma parte da construção linguística, mas não são elementos sempre recorrentes que estruturam toda a sua leitura. Thierry Groensteen propõe estudar os quadrinhos como linguagem, pois estes formam “um conjunto original de mecanismos produtores de sentido” (GROENSTEEN, 2015, p. 10), sendo esse um sistema de combinação entre matérias de expressão e um conjunto de códigos. O código visual existe de modo simultâneo ao código linguístico, sendo muitas vezes mais dominante. Nessa perspectiva, a assimilação das relações entre códigos exige um sistema que seja capaz de possibilitar a compreensão de suas estruturas (GROENSTEEN, 2015, p. 14-15).

Thierry Groensteen (1957-) é um pesquisador, escritor e crítico e dedica seus trabalhos ao mundo dos quadrinhos em diversas frentes. Ele é editor da revista *Les Cahiers de la Bande Dessinée e 9e Art*, foi diretor e curador do museu dos quadrinhos em Angoulême e é também um dos fundadores do *OuBaPo - Ouvroir de Bande-dessinée Potentiel*, grupo de criação em quadrinhos inspirado no *OuLiPo - Oficina de Literatura em Potencial*. Groensteen publicou diversos livros e artigos que contribuíram para os estudos nesse campo, dentre eles: *O sistema dos quadrinhos* (2015), lançado em 1999. Para o autor, nos quadrinhos “os códigos são construídos no interior de uma imagem de forma específica, que mantém a associação da imagem a uma cadeia narrativa onde as ligações se espalham pelo espaço, em co-

presença.” (GROENSTEEN, 2015, p.15). A copresença das imagens cria um espaço significativo, na qual a justaposição forma uma relação de solidariedade que acrescenta novos valores para o conjunto.

No estudo supracitado, Groensteen constrói sua teoria, partindo do pressuposto de que os quadrinhos são compostos por um conjunto de códigos e elementos regidos por um sistema próprio. Em apenas uma página, tira de jornal, ou mesmo em uma HQ inteira em formato de livro, o sistema sempre estará presente, e seus componentes atuarão em conjunto para que seja possível a leitura. Para o pesquisador, a maioria das definições sobre os quadrinhos, encontradas em dicionários, enciclopédias ou mesmo livros especializados são insatisfatórias. As definições, muitas vezes, tendem a ter abordagem essencialista, projetada por meio de fórmulas sintéticas que não conseguem englobar os mecanismos que se articulam de modo muito variado de uma HQ para outra; dessa maneira, uma definição pode excluir “manifestações históricas - incluindo aí seus visionários marginais ou experimentais” (GROENSTEEN, 2015, p. 23). O fato de uma acepção considerar, por exemplo, a existência de elementos textuais como pré-requisito, eliminaria os “quadrinhos mudos”, que sem o suporte do texto escrito conseguem construir sentido com o uso exclusivo de imagens. Podemos observar que os quadrinhos são uma elaboração sofisticada em constituição e necessitam de uma teoria que valorize todas as suas potencialidades, sem deixar de lado características que não estão presentes em todas as HQs.

1.5 O SISTEMA DOS QUADRINHOS

Em *O sistema dos quadrinhos* (2015), Groensteen propõe o estudo dos quadrinhos não como o “fenômeno histórico, sociológico e econômico que são, mas como um conjunto” (GROENSTEEN, 2015, p.10), que para o autor é composto de códigos e mecanismos que trabalham juntos na produção de sentidos. Nobu Chinen, na introdução da edição brasileira da obra, comenta que esse sistema é complexo e que cada parte desse mecanismo funciona em perfeita sincronia com as demais, considerando a proposta do estudioso um novo paradigma no estudo dos quadrinhos, visto que, nessa perspectiva, o gênero é tratado como o objeto específico que de fato é.

Em sua teoria, Groensteen não parte da interpretação de aspectos mínimos, não trabalha, portanto, com a decomposição das imagens em pontos, linhas e planos, e suas possíveis relações, pois as possibilidades de uma análise nesse nível da imagem e da relação de seus elementos são infinitos e variam muito de um quadrinho para outro. Dessa forma, o teórico propõe um estudo das HQs que parte de unidades maiores, que são próprias do meio e que se repetem em um conjunto que forma um sistema. Ao definir seu objeto de estudo, Groensteen salienta que:

Os quadrinhos, portanto, são uma combinação original de uma (ou duas, junto com a escrita) matéria(s) da expressão e de um conjunto de códigos. É a razão pela qual podem ser descritos apenas em termos de sistema. O problema que se põe em análise, portanto, não é favorecer um código; é encontrar uma via de acesso ao interior do sistema que permita explorá-lo na sua totalidade e mostrar sua coerência. Em outras palavras, o objetivo deve ser definir as categorias suficientemente inclusivas para que a maioria, se não a totalidade dos processos de linguagem e os tropos observáveis no campo considerado, possam ser explicados por esses conceitos. Ao desenvolver as noções de *espaçotopia*, *artrologia* e *entrelaçamento*, que se apoiam na macrossemiótica, empreendi esforços para cumprir este propósito (GROENSTEEN, 2015, p.14-15).

As unidades maiores que formam o sistema, proposto pelo pesquisador, são o quadro, o requadro, as tiras, as sarjetas, as margens, o hiper-requadro, o *layout* e o multirrequadro. Groensteen elege o quadro, também chamado de vinheta (MCCLOUD, 2005), como unidade referencial para entender a estrutura dos quadrinhos. O autor opta por uma análise global dos elementos estruturantes das HQs, em que a unidade mínima significativa é o quadro. Para ele, o estudo dos quadrinhos por meio de elementos inferiores ao quadro não traz avanços teóricos para a linguagem, já que elementos inferiores estão mais próximos das especificidades de cada HQ, do que de sua linguagem como um todo.

Em referência a Pierre Fresnault-Deruelle, Groensteen considera seu livro uma “crítica neo-semiótica, em que a tônica recai sobre a dimensão poética das ‘comics’” (GROENSTEEN, 2009, p.10). Para apreender a especificidade dos quadrinhos, ele propõe uma comparação com a imagem da pintura, demonstrando suas diferenças:

[na] pintura, a imagem é singular e global, ela não pode, portanto, suscitar apreciação precisa senão ao preço da decomposição.[...] Pelo inverso, na HQ, a imagem (o quadro) é fragmentado e encontra-se em sistema de proliferação, ele jamais constituirá um enunciado como um todo, mas pode e

deve ser vista como componente de um dispositivo maior. (GROENSTEEN, 2015, p.13).

Essa fragmentação do conjunto de imagens que ocupam um espaço, proliferando-se e relacionando-se entre si, constitui uma das características principais dos quadrinhos, uma dinâmica de relações que Groensteen define como “solidariedade icônica”, princípio fundador das HQs. Esse conceito determina que as imagens e os quadros sempre participam de uma sequência, na qual são autônomas e dependentes simultaneamente, sendo “plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência” (GROENSTEEN, 2015, p.28). Desse modo, os quadrinhos compreendem uma sucessão de imagens que foram criadas e organizadas por meio de encadeamentos, o que os torna diferentes, por exemplo, de uma série (fotográfica, de pinturas, etc.), que apresenta um conjunto de imagens com semelhanças gráficas ou temáticas, mas que não foram criadas e organizadas com o intuito sequencial.

Devido a essa característica, os estudos dos quadrinhos exigem uma análise da imagem que vai além da sua decomposição gráfica, visto ser necessário ler individualmente, mas, sobretudo, em conjunto. Mais do que uma relação entre imagens e textos, os quadrinhos formam uma linguagem, na qual as imagens, atreladas a textos verbais ou não, formam um sistema que

define um ideal. Esse sistema dos quadrinhos será um quadro conceitual onde todas as realizações da “nona arte” podem encontrar seu lugar e serem pensadas em comparação, ao mesmo tempo nas suas diferenças e nas semelhanças comuns ao meio. Nesse sentido, a noção de sistema, “conjunto de coisas que se inter-relacionam” (Litttré), promove o conceito fundamental de solidariedade (GROENSTEEN, 2015, p.31).

Na perspectiva do autor, um quadro é criado para se articular com outro quadro, solicitando que o leitor projete conexões e interpretações no processo de leitura. O conteúdo interno de um quadro se associa ao conteúdo dos outros quadros, em um conjunto de fragmentos que se articulam de diferentes formas e níveis. Os quadrinhos são formados por quadros justapostos, organizados para habitar o mesmo espaço: a página. Os elementos que constituem esse sistema proposto por Groensteen (2015, p.38-39) não são tratados de forma isolada, eles são interdependentes, assim, não é possível analisar um quadro sem pensar no

seu requadro, por exemplo. Desse modo, as imagens e textos de um quadro mantêm relações com todos os outros elementos adjacentes.

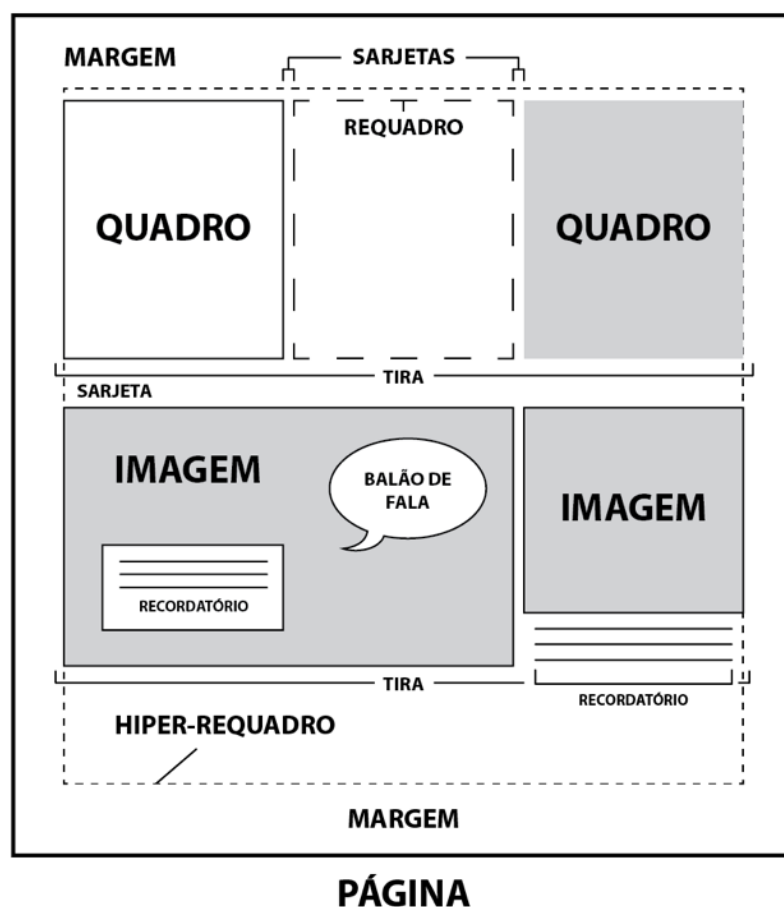


Fig. 02 - Elementos de uma página de HQ.

Fonte: Elaborada pelo autor, 2018.

Como podemos observar na FIGURA 02, dentro de uma página estão as margens, que são a parte não coberta do suporte; no interior das margens há o *hiper-requadro*, que funciona como uma moldura para o conjunto de quadros e sarjetas de uma página. O conjunto de quadros alinhados lado a lado, em uma faixa, formam uma tira. As tiras são uma estrutura simples, recorrentes em quadrinhos publicados em jornais e revistas, normalmente divididas em três ou quatro quadros paralelos; elas têm função sequencial, pois indicam um percurso de leitura de quadros que estão alinhados lado a lado. No processo de leitura, o intervalo entre uma tira e outra provoca uma pequena pausa, marcada também pela mudança de ritmo.

Acerca do ritmo, Groensteen faz uma analogia entre os vazios de uma página: as sarjetas equivalem a um suspiro, o espaço entre tiras equivale a uma semipausa, e o virar a página equivale a uma pausa completa.

Nos quadrinhos impressos existe, também, a relação de páginas duplas, aquelas que se situam frente a frente: nas páginas abertas de um livro, elas possuem uma relação de “solidariedade icônica” natural, que possibilita ao autor criar uma diálogo e usufruir do fato das páginas estarem em paralelo e não existir uma pausa completa de leitura entre elas (GROENSTEEN, 2015, p.46). Na FIGURA 03, podemos observar como a sequência de quadros cria o sentido narrativo, a partir das imagens e do uso de balões de fala. No início da página, há uma primeira sequência de seis quadros, que ambienta os cenários de onde objetos foram retirados, e abaixo, observamos um quadro maior que destaca o conteúdo do jornal, com a presença de um título em destaque: “o que é Jolly Roger?”.



Fig. 03 - Páginas de *Limbo*.
Fonte: BROERING (2010, p.30-31).

Na página seguinte apresenta-se, no primeiro quadro, outra parte do cenário da casa, onde a mãe do personagem Danilo assiste televisão; no quadro inferior, ele entra na frente da televisão e atrapalha sua mãe; na sequência dos quadros menores percebe-se a fala da mãe, que adverte o filho por utilizar seus lenços para acender o que parece ser um suposto coquetel *molotov*, somado ao fato do personagem utilizar uma máscara de caveira. Percebemos que há uma sequência narrativa criada pelo autor, em que o recurso da página dupla é aproveitado para realizar ligação entre quadros situados em diferentes páginas, a exemplo, nota-se que a pergunta que se apresenta em destaque no jornal é respondida no quadro da página posterior, por Danilo, que levanta a ideia que “Jolly Roger” é um grupo formado por muitos e que ele também pode fazer parte disso.

A cena descrita anteriormente corresponde ao que Groensteen (2015, p.32) nomeia como “dispositivo espaçotópico”, o espaço ocupado pelos diferentes elementos que compõem uma HQ. “O espaçotópico” é regido pelos parâmetros de espaço e de localização, o primeiro designa o formato e o espaço ocupado por um elemento, o segundo define a localização desse elemento dentro de uma página ou da HQ como um todo. Na criação de uma HQ é necessário levar em conta o seu suporte e como serão organizados e distribuídos os elementos que a constituem. O pesquisador defende que, no ato da criação, o quadrinista realiza uma imagem mental complexa, que serve para planejar a distribuição dos elementos no “espaçotópico”.

Quando o autor decide quais imagens e textos serão criados dentro dos quadros realiza o procedimento de decupagem (GROENSTEEN, 2015, p.150). A decupagem transforma a ideia ou um roteiro em uma sucessão de quadros que formam uma sequência de HQ. Ela é responsável por distribuir a informação, atribuindo a esta um

modo de enunciação (icônico ou linguístico), que é destilado no tempo quando se organiza sua cooperação diacrônica ou as suas determinações recíprocas. Por fim ela dirige a composição da cena, ou seja, a utilização coordenada de todos os parâmetros de enunciação icônica, na medida que participa da narração e condiciona a percepção e interpretação por parte do leitor (GROENSTEEN, 2015, p. 150).

Cada quadro corresponde a uma determinada situação no fluxo da sequência, a decupagem determina quais informações formam o discurso sequencial em relação ao tempo e à intenção da enunciação em um quadro e na sequência da qual faz parte.

O protocolo de leitura de uma página é sempre resultante da ação em conjunto da decupagem e do *layout*. O *layout* é a organização concretizada dos elementos que compõem uma página, pois certifica a integração das partes no espaçotópico. Isso inclui a distribuição dos balões de fala, as divisões e organização dos quadros, estabelecendo suas posições, proporções e graus de percepção para cada elemento. Segundo Groensteen, o *layout*

é um instrumento a serviço de um projeto artístico global frequentemente subordinado a um plano narrativo, ou, no mínimo, discursivo; embora possa acontecer de ele seguir à priori tal regra formal que restringirá o conteúdo e que em certa medida o suscitará” (GROENSTEEN, 2015, p. 98).

O *layout* pode estar submetido ao plano sequencial, quando é construído após o planejamento da decupagem dos quadros; também pode ser rígido e servir como estrutura que dita os limites da decupagem, isso ocorre quando ele possui, de antemão, tamanhos fixos e padronizados, em que todos os quadros sigam a mesma dimensão ao longo das páginas.

Na página dupla da FIGURA 03, temos alguns conjuntos de quadros que indicam caminhos de leitura: os seis primeiros possuem o mesmo tamanho e se integram como um bloco narrativo, existe um salto de um bloco para outro, no momento da leitura do jornal. No jornal, pode-se observar o trabalho de *layout* no design das colunas, nas quais a notícia de um jovem desaparecido aparece separada por uma linha que divide as colunas da informação sobre o “Jully Roger”. Dessa forma, há dois acontecimentos que estão interligados, mas se apresentam como assuntos diferentes pela imprensa. Na página paralela, o quadro maior apresenta o cenários dos acontecimentos seguintes: o personagem Danilo entra na frente da televisão, e aqui, o quadrinista Pedro Franz sobrepõe o coquetel *molotov* e a mão do personagem sobre o quadro anterior, produzindo ênfase, por meio do efeito visual, para o acontecimento da interrupção. Nos cenas posteriores, a fala da mãe é dividida em pequenos quadros para indicar um intervalo de tempo maior entre o ato e o tom crescente da voz do discurso. Podemos perceber que esses posicionamentos induzem o leitor a escolher um caminho de leitura entre um quadro e outro, o que interfere na interpretação da sequência da HQ.

Imaginar uma HQ por completo, a partir de um conjunto de quadros vazios, projeta a visualização de uma estrutura, de uma grade, de uma totalidade. Esse esqueleto vazio, em que não existem códigos icônicos e verbais, mas apenas quadros solidários, é o que Groensteen

nomeia de “multirrequadro”, uma esquematização que representa o modelo teórico dos quadrinhos (GROENSTEEN, 2015, p.35-39). O multirrequadro, por ser um modelo teórico, não possui fronteiras estáveis, é uma unidade conceitual múltipla. Ele é formado pela soma de todos os quadros e hiper-requadros de uma HQ. Tanto uma tira de jornal, quanto um livro de várias páginas podem ser considerados multirrequadros (GROENSTEEN, 2015, p.42).

No processo de leitura das histórias em quadrinhos, para percorrer as imagens que se correlacionam, o leitor deve decifrar os fragmentos de momento a momento, no entanto, “as histórias em quadrinhos não são somente arte fragmentária, de dispersão e distribuição; são também de conjunção, da repetição, da concatenação” (GROENSTEEN, 2015, p.32). No desenvolvimento da interpretação de uma HQ impressa, em primeiro lugar, o leitor percebe os elementos gerais que constituem uma página: percorre o espaçotópico, para depois se direcionar a alguma sequência de quadros. Ao identificar a sequência, cria associações entre elas, conectando seus conteúdos, e assim, o olhar passa por todo o *layout*, em um movimento de idas e vindas pela página. Esse processo não se interrompe, uma vez que o leitor continua a relacionar conteúdos pela página, e no ato de virá-la prossegue criando novos modos de leitura. Na FIGURA 03 nota-se como os seis primeiros quadros formam uma sequência de ambientes e, posteriormente, um conjunto de objetos. O olhar do leitor segue movimentos de idas e vindas, pois os quadros com objetos exigem que ele retorne aos ambientes de onde foram retirados, para criar as associações. O leitor, nos quadrinhos, também é um articulador, que em contato com ordem criada pelo quadrinista, adentra a HQ e constrói suas próprias experiências.

Os quadrinhos, além das imagens imóveis e “silenciosas”, possuem um conjunto de intervalos que funcionam como lacunas de sentido. Segundo Groensteen, no jogo da sequencialidade, quando o leitor se projeta na ficção esquece o caráter fragmentado e descontínuo da enunciação, criando um ilusionismo próprio aos quadrinhos. Como um processo mecânico e inconsciente de leitura, os quadrinhos sempre apresentam várias lacunas entre os quadros e isso atrai o leitor para dentro do seu mundo ficcional colocando-o em posição de autonomia, para que ele possa preencher as lacunas, percorrer a HQ, habitar os quadros, e deles entrar e sair quando desejar (GROENSTEEN, 2015, p.19-20).

O leitor, como vemos na primeira página da FIGURA 03, se insere no universo da HQ e consegue, assim, perceber o local onde objetos foram retirados nos três primeiros

quadros, panos em uma gaveta aberta, um banheiro sem o papel higiênico no suporte e uma cozinha com três fósforos sobre a bancada, ao observar a segunda tira perceberá os agrupamentos dos objetos realizados pelo personagem Danilo. O jornal aberto faz uma junção da ideia de Jully Roger com os objetos que Danilo reuniu posteriormente na página seguinte, o personagem está vestido como um integrante do grupo Jully Roger, usa uma máscara de caveira e porta um coquetel *molotov*, este encontra-se aceso e fora confeccionado com os objetos indicados na página anterior. Todos os quadros, ao longo das duas páginas, se unem, pois formam uma sequência narrativa, já que criam conexões passíveis de interpretação e possibilitam ao leitor adentrar no mundo ficcional.

Segundo Groensteen (2015, p.36-45), a partir do quadro é possível inferir formas de ocupação do espaço que compõem características específicas das HQs. O quadro costuma ser de fácil identificação, como pudemos observar na FIGURA 02, e possui parâmetros que o caracterizam independentemente do seu conteúdo. Dois desses parâmetros são geométricos, o primeiro é o formato do quadro, que pode ser retangular, quadrado, redondo, trapezoidal, entre outros, o segundo é sua área ocupada; esses dois parâmetros definem o quadro como espaço. O terceiro parâmetro é o de posição, ele define a localização do quadro em uma página simples e a localização dele em relação à HQ como um todo. Como observa o teórico:

os códigos regem a articulação, no tempo e espaço, das unidades que chamamos de “quadros ou “vinhetas”, eles obedecem a critérios tanto visuais quanto narrativos - ou, mais precisamente discursivos - e esses dois níveis de interesse às vezes sobrepõem ao ponto de tornarem-se indistintos (GROENSTEEN, 2015, p. 12).

Esses três parâmetros regem interações a nível espacial, mas também influenciam níveis discursivos, pois o formato, a área e a posição que um quadro ocupa na página estabelecem relações com os quadros adjacentes, assim, o modo de leitura de uma HQ possui critérios visuais e discursivos que se mesclam. O quadro por si só manifesta seu vínculo na cadeia discursiva e se comporta como enunciado ao isolar um conteúdo e atrair o olhar do leitor por alguns instantes (GROENSTEEN, 2015, p.63). Outra determinação que ele exerce é a divisão do tempo, visto que cada quadro pode corresponder a um determinado momento da sequência (GROENSTEEN, 2015, p.46). Esse aspecto pode ser notado claramente na FIGURA 03, em que a sequência apresenta as falas da mãe de Danilo o repreendendo por ter

acendido um coquetel *molotov*, nesse trecho cada momento de fala ocupa um quadro, produz-se assim uma divisão de tempo que dá ênfase a cada intervalo do discurso.

O quadro é composto tradicionalmente por um espaço isolado por vazios ao seu redor: as sarjetas, e é delimitado pelo seu requadro, elemento que evidencia sua separação e garante sua integridade. Como uma borda, o requadro cria uma unidade de separação para os elementos internos, reservando-os como uma imagem isolada (GROENSTEEN, 2015, p.63). O requadro pode ser um contorno ou um traço que delimita o quadro, mas pode ocorrer que ele não exista graficamente, ainda assim, as funções do conjunto, quadro e requadro, são mantidas. Esse conjunto constitui um status de enunciado completo, porque a imagem isolada indica que o quadro deve ser lido, marcada sua importância na sequência (GROENSTEEN, 2015, p.65). Em *Potlatch*, Pedro Franz não utiliza requadros tradicionais. No entanto, apesar de não serem precisos e claros, os contornos das figuras formam possíveis quadros, nos quais os limites determinam momentos diferentes ao longo da narrativa. Dessa forma, quadro e requadro podem ser tratados como um único elemento que controla e determina o funcionamento de uma imagem na história.

O conteúdo interno de um quadro também se constitui como espaço próprio, um espaço da sequência da história e ações de uma HQ. Dentro dos quadros existe ainda um lugar muito específico: os balões de fala, também destacados na FIGURA 02. Os balões de fala apresentam pensamentos e falas que criam diálogos entre os personagens. Nos quadros, eles ocupam apenas uma parcela da imagem, e possuem, muitas vezes, formatos circulares, além de se desenvolverem como um espaço de fundo branco em duas dimensões inseridos sobre a imagem. O posicionamento do balão depende de três elementos: a personagem que fala, o requadro do quadro e a relação do balão com os balões vizinhos, no mesmo quadro e nos adjacentes. Os balões interferem diretamente na condução do olhar do leitor, que salta de um balão a outro no processo de leitura. A existência de um balão condiciona a existência de um quadro e de uma emissão linguística, já que todo balão se refere a um falante conhecido ou pressuposto, mesmo que esse não esteja presente na HQ (GROENSTEEN, 2015, p.85).

No final do capítulo três de *Limbo* (2010, p.50), Pedro Franz utiliza o recurso do direcionamento do balão de fala, que aponta sua origem para mapear e situar em relação ao tempo e diferentes núcleos da história que se passa em Florianópolis. Além de parâmetros espaciais, as letras nos balões de fala podem mudar de estilo para intensificar seu caráter

expressivo, é o que vemos na página de *Limbo* (2010, p.27), em que o personagem ri ao voar, sentindo os efeitos do uso da droga Ícaro. Na FIGURA 03, vimos como a fala da mãe do personagem Danilo foi dividida em quadros, com o intuito de enfatizar o intervalo das falas. No último quadro dessa sequência temos, também, o balão de fala que ocupa todo o espaço do quadro, as letras do balão de fala também possuem uma escala maior que nos quadros anteriores, indicando que a fala da mãe é tão intensa que ocupa todo espaço do quadro. Temos, assim, uma variação na escala do balão e uma tipografia que cria ênfase ao discurso.

Existe ainda outro espaço que engloba textos, ele é chamado de recordatório, às vezes se parece com um balão de fala, mas normalmente possui o formato retangular. Os recordatórios também podem ser posicionados fora da zona da imagem e costumam estar inseridos nas extremidades superiores e inferiores de um quadro. Eles indicam a voz narrativa ou mesmo pensamentos e não constituem falas diretas de personagens de uma sequência na HQ. Há a presença de recordatórios nas páginas em que é contada a história do Padre Júlio Siqueira (*Limbo*, 2010, p.22-25), a voz narrativa não está inserida em balões de fala, mas apenas em um bloco de texto, alinhado à margem dos quadros em que se narra a trajetória do personagem.

Em *Underground* (2010) observa-se a subversão no uso dos balões de fala. Nesse volume, as lâminas que apresentam imagens e quadros remetem-se a resquícios de um planejamento dos requadros traçados à lápis. As palavras, quando aparecem junto aos desenhos, não apresentam um mesmo estilo tipográfico, mas algo mais próximo da caligrafia que está impregnada na página sem seguir o espaço próprio do balão de fala ou do recordatório. O autor cria uma espécie de rascunho do que viria a ser um balão de fala, ao traçar as linhas de base das palavras, em *layout* inacabado, e as escreve como se fossem anotações nas páginas que apresentam imagens.

Na teoria proposta por Groensteen (2015, p.49-66), o quadro e seu requadro comportam seis funções: função de fechamento, separação, ritmo, estrutura, indicador de leitura e expressão. Todas elas exercem efeitos na leitura, na percepção dos quadros e do conteúdo e podem ser utilizadas de diferentes formas, ou mesmo em conjunto, caso seja essa a intenção na criação de uma HQ. O pesquisador realiza comparações com outras artes para o entendimento das diferentes funções do quadro. Para ele, o cinema, no qual o quadro é criado a partir de uma seleção do enquadramento da câmera, torna o enquadramento um

procedimento rígido. Cinema e fotografia realizam um processo de recorte que elimina o resto da imagem que o enquadramento não selecionou. Já nos quadrinhos, na maior parte das vezes, não ocorre um recorte da imagem, o procedimento é realizado a partir da criação da imagem ou desenhos dentro de um quadro, que apenas os delimita. Assim, o quadrinista se aproxima mais de um criador de mundos sobre a página em branco, do que um cineasta, que seleciona enquadramentos do mundo para criar o seu cinematográfico (GROENSTEEN, 2015, p.51).

Segundo Groensteen, a composição dos quadros comporta também a “função de fechamento”, que é o que delimita e define sua forma. Nos quadrinhos, o quadro pode ter diferentes formatos e não serve para estabelecer os limites do desenho, mas para “fechar um fragmento de espaço-tempo que pertence à diegese, para significar sua coerência” (GROENSTEEN, 2015, p.50). Na leitura das HQs, passar de um quadro a outro, seguindo uma sequência, permite o deslocamento do sentido *espacio-temporal*; o qual podemos observar na leitura da próxima figura.



Fig. 04 - Recorte da página de *Limbo*.
Fonte: BROERING (2010, p.11).

Na FIGURA 04, o personagem prepara algo para beber na cozinha. Os passos da preparação podem ser compreendidos pela progressão de recortes das cenas, das ações e do tempo que se constituem no espaço-tempo sugerido pelos quadros. Cada quadro fecha um momento de espaço-tempo, e em conjunto, eles formam a cena do preparo da bebida, realizada pelo personagem.

Já a “função de separação”, segundo Groensteen, ocorre quando um quadro é separado dos demais, o que permite criar uma divisão do espaço-tempo entre eles. Groensteen (2016, p. 53) afirma que essa função se assemelha aos sinais de pontuação que separam frases, incluindo também o espaço em branco que distancia duas palavras e possibilita a leitura de um texto. Segundo o autor, existem três componentes que formam a separação dos quadros: o limite do quadro, seu requadro; o espaço em branco entre quadros, a sarjeta; o requadro dos demais quadros adjacentes. Na FIGURA 04, sete quadros são separados por requadros e sarjetas similares, o primeiro quadro é maior e indica um ponto inicial de leitura que prossegue pelas duas tiras paralelas.

Existem três situações não convencionais em que esses recursos não são exibidos no enquadramento de uma HQ. A primeira é quando a separação é realizada apenas por uma linha simples, que funciona como requadro e divisão dos quadros adjacentes. O segundo caso ocorre quando a única separação é um espaço “em branco” entre quadros, essa sarjeta funciona como elemento separador para a leitura das imagens. O terceiro caso acontece quando o conjunto de imagens não são separadas pelos requadros e nem pela sarjeta, aqui as imagens utilizam de seus elementos gráficos como estruturas de separação, exigindo do leitor um olhar mais atento para visualizar os quadros da HQ. É o que ocorre, por exemplo, na FIGURA 05:



Fig. 05 - Função de estrutura na página de *Limbo*.
Fonte: BROERING (2010a, p. 60).

Nessa imagem, a fumaça no canto inferior esquerdo, e o ônibus no canto inferior direito, funcionam como um requadro, a fumaça e os policiais separam um quadro de outro, que emerge no meio com a figura de um prefeito que fala sobre seu governo. A divisão não é demonstrada de forma tão explícita e exige que o leitor decifre as partes que compõem os quadros da HQ, formando uma estruturação triangular que é irregular e expressiva. Isso demonstra que a função de separação sempre é encontrada nos quadrinhos, mesmo quando o requadro não é evidente. Segundo Groensteen (2016, p.55), a separação é uma condição essencial para que existam enunciados visuais distintos. Tanto a função de fechamento, quanto a de separação trabalham em conjunto e de forma sucessiva e criam as divisões necessárias para que possa ser realizada a leitura de uma HQ.

Para explicar a função de estrutura, Groensteen (2015, p.56-58) tece novamente comparações com outras artes. A forma retangular do quadro retoma a tradição da pintura, das telas e da fotografia. Nos quadrinhos, esse formato também é canônico devido a dois fatores: o primeiro está ligado ao fato de que o suporte mais comum para essa arte é o impresso, como livros, revistas, jornais e páginas da web, que seguem formatos retangulares. Assim, o hiper-requadro segue essa proporção, o que torna mais fácil a disposição e cooperação dos quadros no espaço disponível. O segundo fator é que o formato retangular permite uma disposição em série, como em uma parede de tijolos, que se ordena facilmente na repetição. A padronização, que utiliza retângulos e quadrados, facilita o encaixe de quadros, sejam eles de tamanhos idênticos ou diferentes.

Formatos como círculos, losangos, triângulos, entre outros, demandam mais trabalho de composição, pois exigem que os quadros adjacentes se adaptem para ocupar o espaço do hiper-requadro. Por exemplo, uma forma triangular exige outros quadros com aspectos triangulares ao seu redor, pois sempre cria lacunas entre os quadros devido ao seu formato. Como vimos na FIGURA 05, o quadro em que o prefeito está localizado possui uma estrutura triangular, em que o desenho de fumaça cria uma delimitação do lado esquerdo e o desenho do ônibus cria o mesmo efeito do lado direito. Essa composição foi a forma encontrada pelo autor para conseguir o equilíbrio dos elementos na composição da HQ.

A grande diferença entre um quadro da HQ e a tela de um pintor, segundo Groensteen (2015, p.57-58), reside no fato de que nos quadrinhos o quadro é orientado para a leitura. Um

quadro nas HQs não se apresenta de forma isolada, ele é criado com a intensão de se relacionar com uma série de outros quadros, em um processo de leitura complexo, que difere da leitura de uma pintura, mesmo que esta seja estruturada em tríptico (nome dado a um conjunto de três pinturas unidas por uma moldura), por exemplo. A observação da pintura, normalmente, é feita de modo frontal, o olhar a percorre e nela permanece, já a leitura dos quadrinhos acontece orientada pela sequência, um quadro orienta a próxima leitura e cada um deles indica uma saída ou aponta um caminho.

Na perspectiva de Groensteen, ao se tratar da função de estrutura, um quadro em HQs sempre estará inserido em uma sequência de outros quadros. A função de estrutura também determina o alinhamento clássico e simples que, como em uma tira, facilita a varredura do olhar do leitor pelos quadros, pois esse alinhamento se aproxima do ato de leitura textual. O pesquisador (2015, p.57) ressalta que, na prática do ato de leitura de uma HQ, o “olhar sobre a superfície da prancha são relativamente erráticos e não respeitam protocolo definido algum” (GROENSTEEN, 2015, p.57). Mesmo com caminhos por onde percorrer, o olhar do leitor está em constante ir vir, retomando os quadros e criando associações entre eles, como vemos na figura:

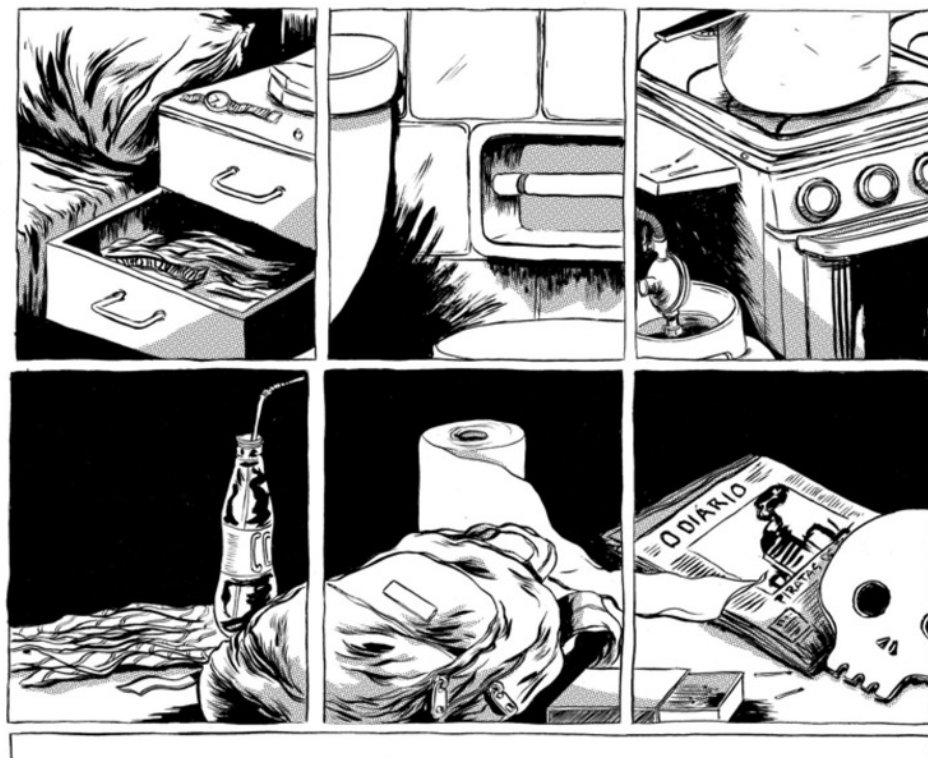


Fig. 06 - Função de ritmo e indicadora de leitura na página de *Limbo*.
Fonte: BROERING (2010, p.30).

Outra função dos quadros é a função de ritmo, presente na sucessão de quadros existentes. À medida que lemos um quadrinho, cria-se um ritmo, devido à repetição de quadros e seus intervalos intercalados, o que produz uma espécie de padrão e repetição rítmica de leitura. Elementos visuais como cores, formas gráficas ou mesmo a distribuição dos balões de fala, também podem criar ritmos em uma HQ. Nesse sentido, para Groensteen, a definição de Jean-Luc Godard sobre o cinema: “a arte de fazer música com a pintura” (GROENSTEEN, 2015, p.55), também se aplica aos quadrinhos, talvez até mais do que se aplicaria ao cinema.

Para o autor, as imagens fixas dos quadrinhos estão mais próximas da pintura, do que as imagens em movimento do cinema, tais imagens apresentam uma leitura cadenciada pelas sarjetas que distribuem ritmicamente os quadros. Assim, o discurso construído nos quadrinhos se caracteriza por ser descontínuo e ritmado. A cada quadro, o leitor é inserido em uma ilusão perceptiva que sugere uma leitura ditada por meio das imagens, ritmos, quebras, ligações e tempos. Na FIGURA 06, podemos perceber um ritmo constante de pequenas cenas, divididas por quadros retangulares, em que é possível observar elementos do cenário sem que nenhum acontecimento de fato ocorra, dessa forma, o ritmo é criado para a contemplação, o que sugere uma leitura mais lenta.

A função indicadora de leitura, segundo Groensteen (2015, p.63–65), pode ser percebida quando um quadrinista utiliza o quadro para além da separação, representando uma cena trivial dentro de um conjunto de quadros, o que produz a ilusão de uma sequência temporal de uma cena estática. Essa função é utilizada para que o leitor observe com mais atenção os quadros em que, talvez, não houvesse nada a ser observado. Esse mecanismo é operado para despertar a curiosidade do leitor, levando-o a olhar cada quadro em um ritmo diferente e observar a página não apenas “pulando” de um fragmento a outro, mas conectando a imagem que é dividida pelos quadros.

A função de leitura pode ser percebida na segunda tira da FIGURA 06, em que o autor, após mostrar cenas de diferentes partes de uma casa, utiliza a função de leitura para chamar a atenção do leitor para o conjunto de elementos que o personagem separou e organizou. O fósforo que veio da cozinha, o papel higiênico do banheiro, os lenços do quartos que se unem à garrafa de refrigerante, o jornal com a inscrição “piratas” associada à imagem de um incêndio e à máscara, que se relaciona ao grupo “Jully Roger” são elementos formadores de

um conjunto que caracteriza o contexto e as ações do personagem, além das suas próximas intenções. Essa função também pode ser percebida em quadros vazios, um quadro em branco ou negro por exemplo, como ocorre no final de *Potlatch* (BROERING, 2012b), em que o fim do mundo é insinuado por meio de um quadro negro com pequenas manchas de cores, o vazio cria significado na sequência.

A função de expressão de um quadro é perceptível quando o autor utiliza um parâmetro geométrico ou estilo estético como intenção expressiva, para além dos usos de divisão e sequenciação de leitura. Essa função pode ser percebida quando o quadro em uma HQ passa a ter um estilo próprio de contorno, elaborando “uma ruptura no nível do enunciado ou no status da imagem” (GROENSTEEN, 2015, p.55). Como podemos observar na FIGURA 07:



Fig. 07 - Função de expressão na página de *Potlatch*.
Fonte: BROERING (2012b, p.40).

O estilo diferenciado do quadro instrui o leitor para uma mudança no discurso da sequência. É o que aparece na FIGURA 06, em que o quadro passa a ter a moldura no formato de um reprodutor de vídeo da internet. Diferente dos quadros anteriores, nesse capítulo da

história, os requadros possuem a forma do próprio vídeo que representam, aqui a HQ cria a simulação de que o leitor está vendo o vídeo da história reproduzido na internet.

Para classificar o conjunto de relações possíveis entre as imagens dos quadrinhos, Groensteen utiliza o conceito de artrologia (do grego *arthron*: articulação), que se divide em dois níveis. O primeiro nível é o da artrologia restrita, que se restringe às relações mais elementares e lineares entre os quadros, uma leitura de quadro a quadro visível ao leitor. A artrologia restrita é regida pelo procedimento da decupagem dos quadros que cria sentidos na sequência de uma HQ. O segundo nível é o de artrologia geral, que corresponde às relações translineares, relações de imagens mais distantes de quadros que não ocupam as mesmas páginas e exigem do leitor o uso da memória. Dentro das relações de artrologia geral existe a noção de entrelaçamento que funcionam como rimas visuais e instigam o leitor a buscar conexões temáticas e visuais entre quadros (GROENSTEEN, 2015, p. 153-154).

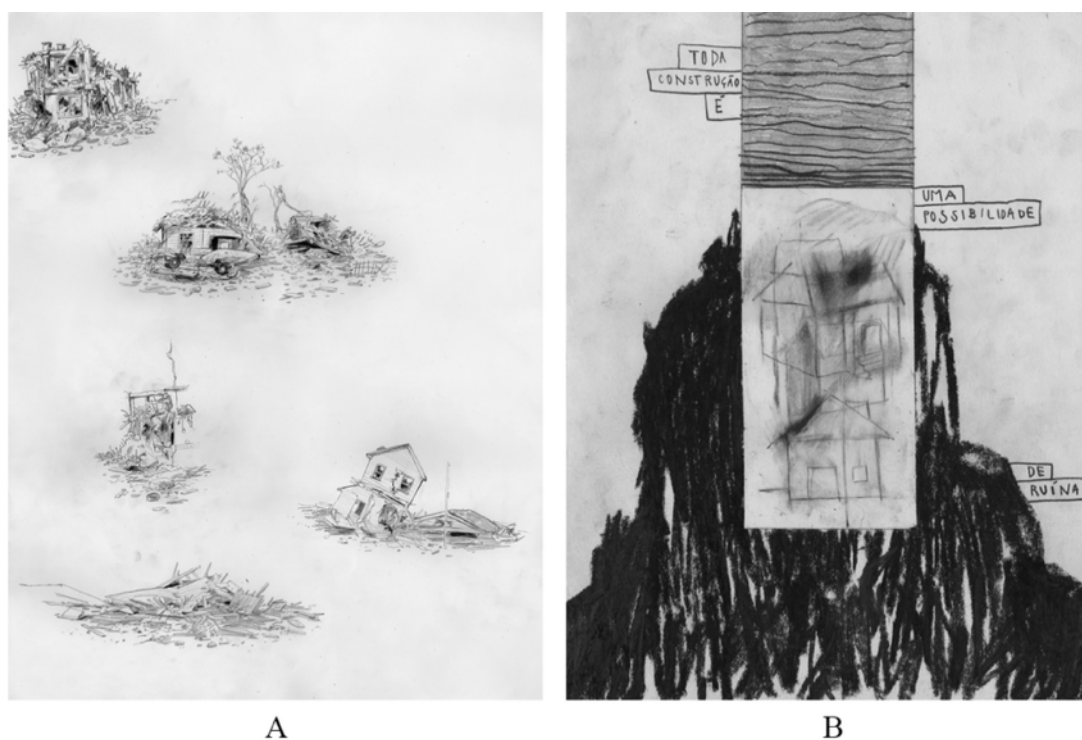


Fig. 08 - Relação de *artrologia geral* em *Incidente em Tunguska* (2015b)

A: Páginas 15-16. B: Páginas 37-38.

Fonte: <http://www.pedrofranz.com.br/tunguska> - Acesso em: 10 de agosto 2018.

Na FIGURA 08, dispomos de duas páginas do quadrinho *Incidente em Tanguska* (2015b) de Pedro Franz. Na figura “A”, há desenhos de casas que estão destruídas. Separados

por sarjetas, os desenhos apresentam o isolamento necessário para interpretá-los como diferentes quadros e identificar uma relação de artrologia restrita. Na imagem “B”, nos é exposto um amontoado de linhas negras e dois quadros, o primeiro com linhas trêmulas, o segundo com a esquematização de uma casa com traço apagado. Junto às imagens da FIGURA 08b aparecem palavras, que em conjunto formam a frase: “toda construção é uma possibilidade de ruína”. Entre essas duas páginas ocorre um entrelaçamento, por meio das imagens das casas e da ideia de ruína, que possibilita associações não lineares em páginas distantes que ampliam as alternativas de leitura e interpretação do leitor.

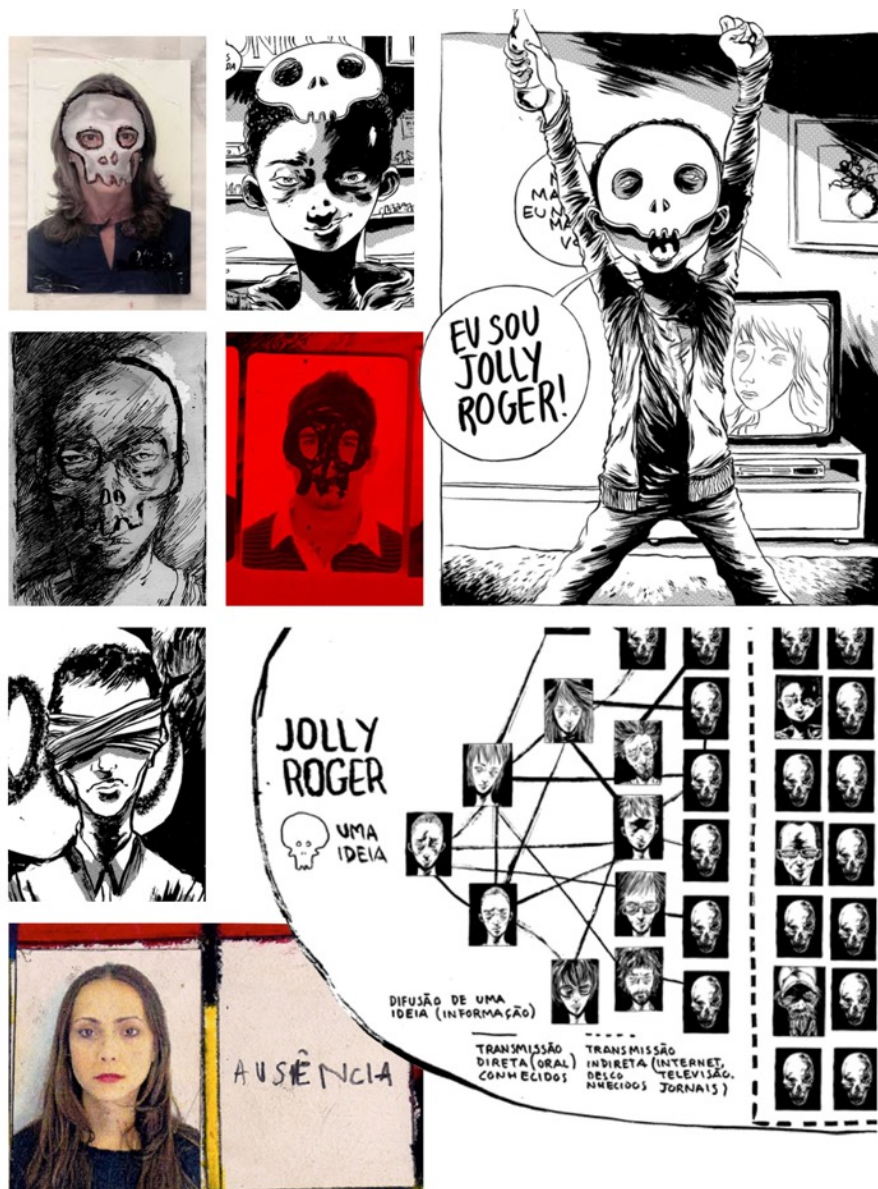


Fig. 09 - Artrologia geral nas páginas da HQ de Pedro Franz .
Fonte: Elaborada pelo autor, 2018.

Nas páginas do quadrinho *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo*, objeto de estudo desta pesquisa, também é possível perceber o uso do entrelaçamento na associação entre faces e a ideia de revolução sem rosto. Como podemos observar na FIGURA 09, Pedro Franz utiliza a estrutura do retrato frontal para apresentar as pessoas que fazem uso da máscara de caveira, símbolo do grupo revolucionário “Jolly Roger”, ou que contribuem para a revolução na narrativa. Além dos personagens, o autor insere fotos de leitores que colaboraram para o projeto como forma de apoio à proposta e aos valores do grupo “Jolly Roger”, que se inserem estampados no início de cada capítulo da trilogia. Cada face e suas características visuais específicas, sejam as máscaras, o velar dos olhos, as rasuras e a própria ausência de um indivíduo no espaço do retrato formam um entrelaçamento. A arteologia geral possibilita que o leitor crie elos entre as imagens ao longo de toda a HQ, percebendo que as diferentes experiências e estados de cada indivíduo compõem a ideia de revolução defendida pelo grupo “Jolly Roger”. Os diferentes níveis de arteologia funcionam como articulações que dão suporte para o poder sequencial e discursivo das histórias em quadrinhos.

Não é pela complexidade inerente aos quadrinhos que se valida sua qualidade artística (GROENSTEEN, 2015, p. 166), mas a compreensão do seu sistema de funcionamento se fez necessário, antes de aprofundarmos a análise do objeto de pesquisa. A teoria dos quadrinhos criada por Groensteen segue uma perspectiva estruturalista sobre a linguagem, pois sistematiza o funcionamento estrutural das HQs, de forma que seja aplicável a qualquer quadrinho de modo geral. A taxonomia dos elementos que compõem o sistema e suas relações formam um conjunto de pontos de referência das estruturas da linguagem, e trazer essa perspectiva é de suma importância para termos uma referência de como os quadrinhos funcionam e como as alterações no seu sistema possibilitam subversões em sua linguagem.

O modo como *Promessas* se movimenta entre estilos, e a própria narrativa que se modifica ao longo dos volumes nos provoca inquietações sobre as rupturas realizadas por Pedro Franz, como podemos observar na FIGURA 10. Por que o autor opta por não utilizar quadros e requadros tradicionais? O que acontece na cena onde se misturam corpos, falas, sons, cores e movimentos que formam um todo não apenas articulado, mas também uma massa de formas distorcidas próximas às pinturas pós-impressionistas e expressionistas? Como esse estilo interfere na leitura da obra? O que essas imagens provocam em quem lê, que

tipo de sensações suscitam? Esses são alguns questionamentos que podemos levantar em relação ao trabalho de Pedro Franz, e a teoria de Groensteen não dá conta de respondê-los, embora seja necessária, quando se coloca em jogo o funcionamento básico e estrutural do gênero. Uma análise estrutural das HQs não evidencia o potencial das subversões criadas em *Promessas*, desvios que tornam a obra singular, em relação ao cânone da linguagem dos quadrinhos. Devido a essas inquietações, nos encaminharemos para análises que colocam em perspectiva uma abordagem pós-estruturalista, orientados, principalmente, pelos estudos no campo da arte realizados pelos filósofos Gilles Deleuze e Felix Guattari. Acreditamos que esse seja um caminho que nos proporciona um modo de leitura amplo, já que esse tipo de aproximação tangencia-se sobre o funcionamento de uma obra de arte, evidenciando suas singularidades, zonas de indiscernibilidade, a relação entre leitor e obra e os procedimentos envolvidos pelo ato de criação, pontos importantes para o estudo dos quadrinhos de Pedro Franz.



Fig. 10 - Página dupla de *Potlatch* .
Fonte: BROERING (2012b, p. 52-53).

CAPÍTULO 02

PROMESSAS: LIMBO, UNDERGROUND & POTLATCH

2.1 A ARTE E SEUS AFECTOS E PERCEPTOS

O caminho teórico que seguimos parte do entendimento de arte proposto por Deleuze e Guattari (2010), que tratam-na como uma mecanismo/máquina criador(a) de sensações. Esse pensamento proposto pelos filósofos nos leva a uma exercício crítico que traça como objetivo principal, neste trabalho, compreender o funcionamento da obra *Promessas* como uma “máquina”. Os autores consideram que a arte é uma forma de pensamento, assim como a filosofia; esta opera a partir da criação de conceitos, já a arte, em uma outra via, movimentar-se por meio da criação de sensações.

Semelhante a uma máquina é possível pensar que a obra de arte é também formada por peças e suas interações, dessa forma, as máquinas artísticas constituem-se por blocos de sensação, intercessores, figuras, forças, territórios e movimentos que traçam um plano de composição para o seu funcionamento. Partindo de obras como *O que é filosofia* (2010), a série *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia* (2012), *Francis Bacon: lógica da sensação* (2007) e *Kafka: por uma literatura menor* (2015), podemos vislumbrar e percorrer a construção do pensamento de Deleuze e Guattari em torno da arte. As obras escritas apresentam conceitos semelhantes, mas aplicados sob diferentes perspectivas, a depender da exigência do objeto de estudo. Como exemplo, temos as pinturas de Francis Bacon que funcionam como objeto e tema, em *Lógica da sensação*, e o projeto literário de Kafka que serve como mote para que os filósofos criem o conceito de literatura menor.

Na presente pesquisa adotamos pontos e conceitos que possibilitam analisar uma história em quadrinhos nas perspectivas apresentadas pelos pensadores, visto que este é um objeto não abordado por eles ao longo de suas trajetórias. Além disso, os quadrinhos compõem-se por uma linguagem híbrida que associa imagens a textos e trazem elementos semelhantes a outras artes, como a pintura e a literatura, o que nos permite pensá-los a partir da integração de conceitos propostos pelos filósofos.

Deleuze e Guattari (2010) consideram a arte como a única coisa no mundo que se conserva. Mesmo não durando mais que o material de seu suporte, ela independe do seu criador, das suas referências e de seus expectadores, pois se conserva em si mesma. A arte se mantém de pé como um monumento, mas para isso é preciso que ela se sustente a partir das sensações, ou da composição de perceptos e afectos; “os afectos são precisamente estes

devires não humanos do homem, como os perceptos (entre eles a cidade) são as paisagens não humanas da natureza.” (Deleuze e Guattari, 2010, p.200). Para entender a relação entre arte e sensação, e o que são os afectos e perceptos é necessário, antes, percorrer um conceito importante do pensamento Deleuze-guattariano, o Devir:

Devir é jamais imitar, nem fazer como, nem ajustar-se a um modelo, seja ele de justiça ou de verdade. Não há um termo de onde se parte, nem um ao qual se chega ou se deve chegar. Tampouco dois termos que se trocam. A questão "o que você está se tornando?" é particularmente estúpida. Pois à medida que alguém se torna, o que ele se torna muda tanto quanto ele próprio (DELEUZE, 1998, p.03)

O Devir é um processo de encontro, um “torna-se”, no entanto, se coloca como algo diferente de uma semelhança. Roberto Machado (2009, p.213-214) nos ajuda a compreender esse conceito e como ele opera na fuga às formas dominantes e das representações. Dentre as diversas possibilidades de devir, pensemos em um exemplo bastante explorado na literatura Deleuze-guattariana: o “devir animal”. Entrar em um devir animal não é se transformar em um animal, ou estar em zona de semelhança com um, mas acessar as intensidades que ele possui, de forma que as partículas de quem entra no estado de devir se misturam com as partículas do que se entra em estado de devir. Machado (2009) esclarece que todo devir é um devir minoritário, pois é um pensamento que escapa às formas dominantes e não se subordina a uma identidade. Desse modo, o filósofo esclarece que não existe um devir homem, porque este é modelo dominante, mas existem, em contrapartida, devires como “‘tornar-se criança’, ‘tornar-se mulher’, ‘tornar-se negro’, ‘tornar-se índio’, ‘tornar-se animal’, ‘torna-se imperceptível’” (MACHADO, 2009, p.214). O movimento do devir é uma traição das significações, um acontecimento que é real, e mesmo que não se concretize em outro ser, ele acontece no plano virtual.

O devir pode ser entendido como um processo de criação que gera novos sentidos e experiências que afetam ambos os polos da relação, e nesse aspecto, cria-se uma zona de indiscernibilidade, em que não é mais possível diferenciá-los. Deleuze e Parnet, em *Diálogos* (DELEUZE; PARNET, 1998, p.3), por meio da observação da relação que se estabelece entre algumas espécies de orquídeas e vespas, exemplificam como o devir é um fenômeno de dupla captura, um encontro de dois reinos. No sentido que observa o filósofo, algumas orquídeas parecem formar uma imagem de vespa para atraí-la, um devir-vespa da orquídea, já a vespa

macho entra em um devir-orquídea ao ter uma relação sexual com as plantas. A linha do devir que as atravessa proporciona uma desterritorialização das duas: a vespa passa a funcionar como uma peça polinizadora do aparelho reprodutor da orquídea e esta passa a ser um objeto do orgasmo da vespa, livre de uma função reprodutora; da relação de ambas forma-se um bloco de devir (Deleuze e Guattari, 2012d. p.96).

A arte é monumento que está sempre em devir e, posto dessa forma, ele não celebra o passado, pois permanece transmitindo para o futuro “as sensações persistentes que encarnam o acontecimento: o sofrimento dos homens, seu protesto recriado, sua luta retomada” (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.209). O devir sensível presente na arte é o ato onde alguém ou algo persiste sempre em “torna-se” um devir-outro, mesmo continuando a ser o que é (Deleuze e Guattari, 2010, p.209). Na pintura temos, por exemplo, a relação entre os girassóis e Van Gogh, em que o pintor entra em estado de devir-girassol para criá-los. Nos planos de fundo de muitas das suas telas, ao invés de pintar as paredes de um apartamento como de fato são, ele as pinta com pincelas marcantes e cores puras, em planos de cores que nos entregam a sensação de um devir-infinito; atrás dos retratos e naturezas-mortas, o pintor foge a simples representação e acessa então um devir. Outro exemplo sobre a relação do devir e a arte nos é apresentado pelos filósofos: na literatura, o personagem Ahab, do célebre romance *Moby Dick* possui e apresenta certas percepções do mar (Deleuze e Guattari, 2010, p.200), porque entra em um devir-baleia. Ele não se transforma em baleia, mas se insere dentro da paisagem oceânica que compõem a história do livro e passa a perceber o mundo de uma nova maneira, imerso em outra intensidade.

Para explicar a relação entre ser-humano e a arte, Deleuze e Guattari (2010, p. 200) se valem de um pensamento de Cézanne acerca da paisagem: “o homem ausente, mas inteiro na paisagem”, paisagem esta que está entre seus principais temas em pintura. Segundo Cézanne, para o pintor conseguir captar a sensação da paisagem é preciso “torna-se” paisagem, assim, tanto o criador que deseja criar algo em arte, quanto o espectador ou leitor que quer acessá-la precisam integralizar-se em o devir-paisagem para senti-la. Deleuze e Guattari, em nota de rodapé, citam Erwin Straus que reitera (1898, p.519):

A visão é o que do invisível se torna visível... a paisagem é invisível porque quanto mais a conquistamos, mais nela nos perdemos. Para chegar à paisagem, devemos sacrificar tanto quanto possível toda determinação temporal, espacial, objetiva; mas esse abandono não atinge somente o

objetivo, ele afeta a nós mesmos na mesma medida. Na paisagem, deixamos de ser seres históricos, isto é, seres eles mesmos objetiváveis. Não temos memória para a paisagem, não temos memória, nem mesmo para nós na paisagem. Sonhamos em pleno dia e com os olhos abertos. Somos furtados ao mundo objetivo mas também a nós mesmos. É o sentir (apud DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.200).

O devir-outro é o que possibilita acessar o mundo das sensações providos pela arte. O artista não só nos dá sensações, como também nos transformamos com elas, visto que somos apanhados, capturados nesse composto, ao adentrarmos a paisagem de uma obra. Ao acessarmos o universo de sensações propostos no plano constitutivo na obra de arte, sacrificamos nossas determinações, sentimentos pessoais e memórias, para entrar em um devir que funciona como via de fuga às condições sentenciadas pela representação de um “Eu”. Dessa forma, essa relação dada entre a obra e aquele que a “aprecia” afeta ambos os lados.

Para Deleuze (2007, p.62) existe um problema comum em toda forma de arte, o apego à representação. A arte não tem por finalidade reproduzir ou inventar formas, ela existe para captar forças, nesse sentido, ela deve, segundo Paul Klee, citado pelo filósofo: “não mais trazer o visível mas tornar visível”. Deleuze e Guattari (2010) defendem que a arte é uma tentativa de tornar visíveis forças que não o são, e para isso, é necessário que ela seja capaz de produzir “Perceptos”. Os Perceptos são diferentes das percepções comuns e são desencadeados por forças invisíveis que se tornam visíveis pela arte. Essas forças têm função importante na arte, pois nos levam a percorrer linhas de fuga, por meio dos devires, liberando nesse processo, as sensações. Nesse contexto, os Perceptos permitem tornar “sensível as forças insensíveis que povoam o mundo, e que nos afetam, nos fazem devir”. (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.215).

Exemplos de como os Perceptos e as forças agem no campo da arte são encontrados nas discussões desenvolvidas no livro *Francis Bacon: lógica da sensação* (2007). Segundo Deleuze (2007, p.62), na arte, como a música e a pintura, o criador tem por objetivo a captura de forças; por isso, nenhuma arte é figurativa, já que ela não deve retratar apenas o que é observado ou pensado. A música, por exemplo, deseja tornar sonoro as forças que não o são. Na pintura, Deleuze (2007, p.63) também elenca alguns exemplos nesse sentido, como Millet que era criticado por pintar camponeses carregando um ofertório como se fosse um saco de batatas. O pintor respondia aos críticos que o peso comum dos dois objetos era mais

importante que uma diferença figurativa. Da mesma forma, Cézanne tentava tornar visíveis as forças do plissamento das montanhas e das temperaturas das paisagens; Van Gogh criou forças desconhecidas como a força de uma semente de girassol. Na arte é necessário chegar aos Perceptos, que vão além do visível e das percepções vividas, eles são oriundos de forças não-humanas, “forças de gravitação, de peso, de rotação, de turbilhão, de explosões, de expansão, de germinação, força do tempo” (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.215) que nos afetam, e por isso, podem ser capturadas através da matéria expressiva.

Para que as sensações possam ser liberadas por uma matéria expressiva, torna-se necessário também, a composição de Afectos. Estes relacionam-se ao devir, na mesma medida em que os perceptos estão ligados às forças. Perceptos e Afectos são correlatos, trabalham e em conjunto com o artista que “é mostrador de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação aos perceptos ou as visões que nos dá”. (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.207). Os Afectos diferenciam-se de sentimentos ou afetos comuns, visto que implicam um dado não representativo, a experiência de algo que não é adjacente ao sujeito, sendo necessário certo “abandono” dos sentimentos pessoais, para se fazer acessar outras experiências, devir-outro, participar do “encontro entre dois reinos”, permitir-se uma outra forma de sensibilidade. Nesse sentido,

Há um minuto do mundo que passa, não o conservaremos sem ‘nos transformarmos nele, diz Cézanne. Não estamos no mundo, tornamo-nos com o mundo, nós nos tornamos, contemplando-o. Tudo é visão, devir. Tornamo-nos universo. Devires animal, vegetal, molecular, devir zero[...]. Isto é verdadeiro para todas as artes: que estranhos devires desencadeiam a música através de suas “paisagens melódicas” e seus “personagens rítmicos” como diz Messiaen, compondo, num mesmo ser de sensação, o molecular e cósmico, as estrelas, os átomos e os pássaros? Que terror invade a cabeça de Van Gogh, tomado num devir girassol? Sempre é preciso o estilo — a sintaxe de um escritor, os modos e ritmos de um músico, os traços e as cores de um pintor — para se elevar das percepções vividas ao percepto, de afecções vividas ao afecto (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.200-201).

Para elevar as afecções vividas ao nível do afecto, o criador deve se desprender de modelos dominantes, representações e sentimentos pessoais. Da mesma forma que ocorre no processo de devir, torna-se necessário ir além dos estados perceptivos e passagens afetivas do vivido. Nessa perspectiva, segundo Deleuze e Guattari (2010) o artista é um vidente, alguém que se encontra em devir, visto que, o ato de criação não é composto de uma memória, mas de

fabulações, assim, não se pode criar ou se escrever a partir de “lembranças de infância, mas por blocos de infância, que são devires-criança do presente.” (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.198). O afecto ocorre no presente, uma experiência atual que está no ato de criação e também na ação de se relacionar com arte; isso implica sempre uma experiência de dupla captura, um acontecimento de passagem que atravessa dois polos. Em seguimento à questão, os filósofos reiteram que

O afecto não é a passagem de um estado vivido a um outro, mas o devir não humano do homem [sic] Não é a semelhança, embora haja semelhança. Mas, justamente, é apenas uma semelhança produzida. É antes uma extrema contiguidade, num enlaçamento entre duas sensações sem semelhança ou o contrário, no distanciamento de uma luz que capta as duas num mesmo reflexo [sic] É uma zona de indeterminação, de indiscernibilidade, como se coisas, animais e pessoas (Ahab e Moby Dick, Pentesileia e a cadela) tivessem atingido, em cada caso, este ponto (todavia no infinito) que precede imediatamente sua diferenciação natural. É o que se chama um afecto. [...] Só a vida cria tais zonas, em que turbilhonam os vivos, e só a arte pode atingi-la e penetrá-la, em sua empresa de cocriação. É que a própria arte vive dessas zonas de indeterminação, quando o material entra em na sensação como numa escultura de Rodin. São blocos (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p. 204-205).

O afecto é caracterizado por essa zona de indeterminação, justamente, porque ele é o limite de diferenciação entre dois seres, quando chega-se ao ponto onde não é possível uma diferenciação natural, o afecto atravessa e excede o vivido. A vida é repleta desses pontos de indeterminação, e a arte consegue acessá-los. Os mundos que ela produz recriam a vida, como em uma parceria entre arte e a vida, dessa forma, a arte consegue atingir o mesmo nível das zonas de indiscernibilidade que a vida possui e por isso pode produzir novas linhas e modos de existência pelas sensações que provoca.

Ele viu na vida algo muito grande, demasiado intolerável também, e a luta da vida com o que a ameaça, de modo que o pedaço de natureza que ele percebe, ou os bairros da cidade, e seus personagens, acedem a uma visão que compõe, através deles, perceptos desta vida, deste momento, fazendo estourar as percepções vividas numa espécie de cubismo, de simultaneismo, de luz crua ou de crepúsculo, de púrpura ou de azul, que não têm mais outro objeto nem sujeito senão eles mesmos. “Chama-se de estilos, dizia Giacometti, essas visões paradas no tempo e no espaço.” Trata-se sempre de liberar a vida lá onde ela é prisioneira, ou de tentar fazê-la num combate incerto (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p. 202).

Para Deleuze e Guattari (2010, p.204), pintores, escritores e músicos são tipos de “atletas”, praticantes de um atletismo que não é muscular e orgânico, mas sim afetivo, em que o afecto possibilita revelar-lhes forças que não são as suas: os perceptos. Na composição da arte como matéria de expressão capaz de revelar perceptos, entram em colaboração: o artista, as matérias e o estilo. O estilo é formado pelo modo com que cada criador trabalha seu atletismo, como se a forma de revelar os perceptos se repetisse em diferentes obras, como a materialização de um treino repetido diversas vezes sobre a matéria prima. As matérias são os papéis, lápis, tintas, instrumentos e até mesmo o próprio corpo, utilizados sempre como produtores de sensações. O artista entra em estado de afecto deixando-se atravessar, junto com seus materiais, por forças invisíveis que possibilitam a criação de perceptos da vida, que até então não eram acessíveis ou sequer existiam. Nesse contexto, a matéria torna-se expressão independente de seu criador, um monumento composto de blocos de sensações, ao aguardo de seus próximos colaboradores – sejam eles, leitores, espectadores ou ouvintes que poderão criar novos afectos ao acessar os perceptos armazenados na arte-monumento.

Avançaremos agora na compreensão de como essas zonas de indiscernibilidade são criadas e quais forças e sensações perpassam a obra *Promessas*.

2.2 A MÁQUINA *PROMESSAS*

Realizar uma análise da máquina artística indica um caminho de leitura que segue em constante experimentação, dado o modo como nos vemos afetados pela obra, que no caso, se traduz na nossa relação de leitores com o livro *Promessas*. Isso não implica em uma compreensão que determina com exatidão possíveis sentidos da obra, mas sim, perceber os seus possíveis funcionamentos como potência desencadeadora de perceptos, afectos e sensações que operam para além da obra em si. Criar interpretações que empreguem significados aos quadrinhos não corresponderia com o pensamento proposto por Deleuze e Guattari, por isso, buscamos aqui os “encontros de reinos” que se estabelecem entre leitor e obra, personagens e territórios, forças e sensações desencadeadas pela história em quadrinhos – que fazem parte, no sentido que nos dizem os filósofos, da composição de uma máquina. Nessa perspectiva,

Um livro existe apenas pelo fora e no fora. Assim, sendo o próprio livro uma pequena máquina, que relação, por sua vez mensurável, esta máquina literária entretém como uma máquina de guerra, uma máquina de amor, uma máquina revolucionária etc. — como uma máquina abstrata que as arrasta. [...] Mas única questão, quando se escreve, é saber com que outra máquina a máquina literária pode estar ligada, e deve ser ligada, para funcionar (DELEUZE & GUATTARI, 2012a, p.19).

O termo máquina é utilizado por Deleuze e Guattari em abordagem ao projeto literário do escritor Franz Kafka. Em *Kafka: por uma literatura menor* (2015, p.16-17), os autores buscam “protocolos de experiência”, pois acreditam que a literatura de Kafka alude a um processo de experimentação, no qual é possível perceber o funcionamento da máquina literária; esta, formada por conteúdos, expressões, materiais em movimento e estados de desejo que sempre buscam linhas de fuga. Como uma máquina de guerra e máquina social, antes mesmo de ser técnica (Deleuze. 1998, p.57), a obra pode ser considerada como reveladora dos devires que pertencem à vida, pois ela é permeada por linhas de fuga, perceptos e afectos que proporcionam perceber novos modos de vida, o que lhe garante o poder de resistir contra forças que tenham como objetivo o controle na sociedade, tais como a burocracia e o fascismo.

A partir do projeto literário de Kafka, os filósofos elaboram outro conceito, o de “literatura menor”. O adjetivo “menor” não é empregado em sentido valorativo, mas orienta ao pensamento de uma literatura produzida a partir de uma língua criada por uma minoria, no seio da língua dominante. Deleuze e Guattari (2015, p.39) elencam três características que fariam parte da composição de uma literatura menor: o primeiro diz respeito ao uso da língua, visto que nesse tipo de literatura ocorre um processo de desterritorialização de uma língua maior, ao passo que tudo nela (na literatura dita menor) se torna coletivo e político. Nesse sentido, uma língua considerada maior sofre um processo de desterritorialização, sendo modificada e deslocada para um novo território, marcado por inadequações gramaticais, pobreza vocabular, um uso “incorreto” da sintaxe, que possibilita uma nova expressividade para língua. Kafka fazia parte da comunidade judaica em Praga, território sob domínio alemão, mas não escrevia em tcheco – a língua da sua pátria; e nem mesmo em iídiche, língua predominante na comunidade em que vivia. Ele se apropriava da língua alemã, um alemão veicular da burocracia e de classes privilegiadas, recriando-a como uma “língua ressecada, mesclada de tcheco ou de iídiche” (DELEUZE & GUATTARI, 2015, p. 42), fazendo de sua

literatura algo de impossível. Nesse procedimento de apropriação criado por Kafka, ocorre um rompimento com a língua maior e cria-se então uma via de fuga que não se reterritorializa, pois a língua permanece em uma zona de indiscernibilidade.

[S]e o escritor está à margem ou apartado de sua comunidade frágil, essa situação o coloca ainda mais em condição de exprimir uma outra comunidade potencial, de forjar os meios de outra comunidade e de uma outra sensibilidade. [...] A máquina literária toma assim o lugar de uma máquina revolucionária porvir, de modo algum por razões ideológicas, mas porque só ela é determinada a satisfazer as condições de uma enunciação coletiva que faltam por toda outra parte nesse meio: *a literatura é a tarefa do povo* (DELEUZE & GUATTARI, 2015, p.37).

A literatura kafkiana, além do contexto de criação marginal, também é política e coletiva, devido a veiculação de seus conteúdos e formas de expressão. Nas grandes literaturas, o meio social serve apenas de contexto e pano de fundo para as questões individuais. Já na literatura menor, as questões individuais existem por fazerem parte do meio social, elas só acontecem por serem movidas e por movimentarem os aspectos sociais da narrativa; por isso, na literatura menor tudo é político. Em Kafka, Deleuze e Guattari (2015, p. 36-37) identificam triângulos de casos individuais que se conectam e determinam os aspectos sociais, como, por exemplo, um triângulo familiar que se liga a triângulos comerciais, econômicos, burocráticos e jurídicos. A literatura menor é composta por um enunciado coletivo, ela não é feita a partir de mestres, mas de apropriações de meios e esquemas coletivos, dos quais o escritor pertence, vivencia ou acessa. A voz do escritor é sempre permeada por outras vozes, que possibilita criar outras consciências, outras sensibilidades e revelar as manifestações da própria vida. Desse modo, ele (o escritor) não se encontra preso a sistemas ou a qualquer tipo de estrutura (particular, individual, pessoal), dado que enuncia de um lugar coletivo.

Promessas se localiza à margem do espaço canônico dos quadrinhos, pois trata-se de uma publicação independente. Lançada na internet, antes mesmo de ser impressa, a história teve seu processo de criação exposto em um *blog*, por isso, apresenta aspectos que não são comuns no espaço das publicações nacionais, visto ser criada de forma marginal. Por si só, como objeto, a obra se encontra como minoria em um território amplo do espaço literário brasileiro. Diante dessa e outras características que se apresentam ao longo da nossa análise, é

possível identificar um "movimento do menor" que permeia suas características estéticas, narrativas e conceituais.

O título da obra é sugestivo e faz com que seja possível perceber características da literatura menor na HQ. Existe um valor coletivo no nome "Promessas de amor", que se relaciona ao objeto "desconhecidos" e ao período em que se passam os acontecimentos, no caso, "enquanto espero o fim do mundo". O título, que se inicia com a enunciação "Promessas de amor" traz uma ideia que retoma valores de um ideal romântico da literatura, como a conhecida peregrinação do herói em busca de um amor. No entanto, há a quebra de expectativa quanto ao direcionamento, pois ele foge do carácter individual, visto que as promessas de amor não se direcionam a um caso/alguém específico, em ligação binária; mas sim para desconhecidos, um coletivo que escapa ao particular, em vozes que atuam simultaneamente atravessando o caso particular e o movimenta por toda sua travessia pela cidade.

A espera do caso particular é também a espera pelo fim do mundo, um acontecimento que é, por si só, político, pois é um fim que afeta a vida coletivamente, visto não se tratar de uma tragédia individual ou de um romance e sim do fim do mundo inteiro que está por vir. Esse fim do mundo é acessado pelos leitores de *Promessas* como sensação, nos últimos quadros de *Potlatch*. Ao final, observa-se o personagem Lucas com uma feição sorridente, dizendo "olá" para sua companhia da noite anterior e o fim do mundo, já anunciado no título, chega após um quadro negro com pequenas manchas de cor. Pedro Franz elimina todos os elementos no último quadro, deixando apenas a fala do personagem Lucas: "então aconteceu" e um quadro negro que se assemelha a um apagão, seguido de um quadro branco que figura como clarão, e depois dessa cena não resta mais nada. O fim do mundo ocorre, mas não vemos o que de fato acontece, não existe um espetáculo, ele é rápido e cria-se a sensação de fim apenas entre esses quadros. O autor revela a força do fim do mundo ao utilizar os últimos quadros para criar esse acontecimento, que se mostra ainda como incerto, mas se torna tangível na leitura de *Promessas*, uma vez que é possível para o leitor perceber que tudo o que ocorreu ao longo da narrativa termina nesse acontecimento anunciado na fala de Lucas.

Pensar como *Promessas* age politicamente, seguindo o pensamento proposto por Deleuze e Guattari não se trata de identificar o posicionamento político do autor ou quais ideologias estão presentes na obra. O cunho político de *Promessas* está em como ela cria

linhas de fuga, modos de existência que combatem forças opressoras à vida, para além da dialética entre bem e mal. Os modos de existências, as linhas de fuga suscitadas pela obra possibilitam sentir e experienciar novas formas de vida, em que as minorias se tornam um povo por vir, como na ideia do “Jully Roger” (discutida no primeiro capítulo). Nessa perspectiva, não interessa a busca por arquétipos como heróis, governantes, bandidos, policiais e suas respectivas funções socialmente definidas, mas sim quais forças escapam dessas representações e fluem pela obra, possibilitando outros modos de vida que subvertem o que já é estabelecido como referência.

A exemplo da postura de subversão da representação, percebemos que o termo “herói” é utilizado em *Promessas*, de forma irônica, para nomear o personagem Lucas, pois ele não segue o padrão do arquétipo, já que é falho, erra e não consegue concretizar suas ações “heroicas”. O personagem segue sua trajetória de forma errante, tentando sobreviver pela cidade, sentindo e reagindo aos acontecimentos ao longo da HQ. Percebemos, ao longo da história, que as ações heroicas são falhas. A exemplo, observamos a tentativa de Lucas em salvar a vida do policial, que não acaba bem sucedida; Lucas leva um policial para um hospital, que não aceita o homem e julgam-no como mais um manifestante, já que ele não estava fardado. Temos, nesse caso, o contexto social como “definidor das vidas”, operacionalizado pelas instituições de controle (como o hospital), que julgam quem pode viver ou não. Já Lucas, “herói” de *Potlatch*, ao ser impedido de exercitar seu heroísmo, vê o policial morrer.

Em *Francis Bacon: lógica da sensação* (2007), Deleuze parte das pinturas de Francis Bacon para pensar o que seria uma pintura e sua função de criar sensações. O filósofo identifica três elementos recorrentes nas pinturas estudadas: a figura, o contorno e a superfície plana, analisando-os para compreender o processo de criação pictográfico e a composição da obra como provocadora de sensações. Deleuze também tece relações entre o procedimento de pintura de Francis Bacon com outros artistas e formas de arte, em uma delas é feita uma aproximação entre Bacon e Marcel Proust. Segundo o filósofo (2007, p.71-72), o pintor recusa o caminho da pintura figurativa e o da abstrata, semelhante ao que Proust realizava enquanto práxis literária, visto que o escritor não queria que sua literatura fosse abstrata demais, algo próximo a uma filosofia, como também não desejava uma “literatura figurativa, ilustrativa ou narrativa”, que tivesse como intenção apenas contar histórias.

O escritor e o pintor, segundo Deleuze, recorriam à “memória involuntária” no processo de criação, dado que diferente da memória voluntária, que remete-se a um passado na tentativa de narrá-lo ou ilustrá-lo, a memória involuntária acopla diferentes sensações temporais que atuam no corpo. Nesse sentido, as sensações do passado e as do presente se entrelaçam, fazendo surgir uma “sensação irredutível” oriunda desse encontro. Assim, a relação com arte seria constituída de um afecto: o tempo presente, que não nega, no entanto, as forças do passado, visto estar aberto às possibilidades que essa síntese pode criar.



Fig. 11 - Página do quarto capítulo de *Limbo*.
Fonte: BROERING (2010a, p. 58-59).

No trato com a memória e as temporalidades, Pedro Franz traz fatos históricos ou mesmo citações de outras obras para dentro da máquina *Promessas*, não constituídos por memórias apenas resgatadas, mas acontecimentos do passado capturados para o funcionamento de um novo tempo que ocorre na leitura da obra. Ao longo das páginas finais de *Limbo*, podemos observar a referência feita pelo autor a momentos históricos marcantes de resistência da cidade de Florianópolis, e de seus respectivos representantes de poder: o ano de 1894 aparece representado pelo ditador e ex-presidente Floriano Peixoto, conhecido como

marechal de ferro que foi homenageado com seu nome sendo utilizado para batizar a cidade de Florianópolis; 1979, com a “Novembrada”, movimento popular contra o regime militar no governo do general João Baptista Figueiredo; 2005, Revolta da Catraca, movimento popular contra o aumento das passagens de ônibus na cidade; 2009, com a cena do apresentador Luiz Carlos Prates. Nesse último caso, o autor insere fragmentos de um discurso real de enaltecimento da ditadura e detração da “Novembrada”, proferido por um jornalista.

Pedro Franz apropria-se desses momentos históricos e os insere na máquina *Promessas*, com objetivo de movimentá-la. O autor não trabalha com esses fatos na tentativa de apenas reviver memórias coletivas, mas as recupera para o seu presente e cria algo novo. Esses acontecimentos representam mais do que fatos do passado, são forças que se mesclam à narrativa e atuam no presente, pois, como podemos observar nos discursos recortados na figura 11, Florianópolis continua tendo nomes que enaltecem ditadores e marginalizam movimentos populares. Além disso, assim como a Novembrada, ocorrem outros movimentos de resistência no Brasil, vide a revolta da Catraca. Mesmo diante dessas insurgências, é ainda comum encontrar figuras públicas que reprimem manifestações populares e defendem a ditadura militar como um período de avanços sociais e democráticos no país. As forças de opressão à vida ou de resistência pela vida ainda permeiam e influenciam as relações sociais na contemporaneidade, o passado afeta e constitui, em partes, o presente.

O autor utiliza dessas forças antagônicas como engrenagens para sua narrativa, pois são agenciamentos que atuam em prol do movimento da máquina *Promessas*, que ao longo de toda constituição narrativa cria novas sensações a partir da tensão entre essas forças. A mesma dinâmica ocorre quando o grupo Jully Roger apresenta, em uma transmissão, um discurso de reivindicação de direitos das minorias contra a opressão de forças e instituições que tentam esconder, manipular fatos e controlar vidas, nesse sentido, vemos o contexto social funcionar como o ponto central da narrativa. A narrativa traz em pauta o impulso presente nos modos de resistência, no qual o “herói” sem rosto conclama as pessoas a ocuparem as ruas, exigindo liberdade. Esse chamado é atravessado por vozes e agenciamentos pertencentes ao passado de Florianópolis, entre outros, presentes em *Promessas*. Percebe-se, com esse fluxo, a criação de um por vir, manifesto na ideia Jully Roger, em que os leitores também podem fazer parte, ao acessar os perceptos de uma força que quer resistir contra aquelas que oprimem a vida.

Pedro Franz realiza diferentes experimentações na linguagem dos quadrinhos e isso está diretamente ligado ao seu estilo e em como a HQ vai se modificando ao longo do volumes. A máquina *Promessas* não permanece uniforme, pois a cada volume temos escolhas estéticas propícias aos perceptos que atravessam a história. O quadrinista tece comentários sobre sua intenção de experimentar estilos diferentes entre os volumes da série, em entrevista a Pedro Moura:

[N]o *Promessas* havia uma vontade de evidenciar isso, de contar as três partes da história de forma diferente, até porque eram situações muito diferentes. Esses três volumes, *Limbo*, *Underground* e *Potlatch*, a escolha desses nomes se deu como uma analogia entre Purgatório, Inferno e Céu. O primeiro, mesmo sendo a primeira parte, era quase como uma transição, uma passagem para algo, muito mais convencional que os outros dois e isso se refletia no formato impresso, na escolha de um papel jornal e de ser um objeto mole, meio descartável, mais próximo às revistas antigas de banca. O segundo, *Underground*, era o extremo da situação (BROERING, 2014).

Para entender as mudanças em cada volume de *Promessas*, suas respectivas transições de estilo e como isso implica na leitura da obra é necessário recorrer às teorias deleuzeanas, que abordam a imagem, mais especificamente, as imagens fixas. O filósofo (2007) utiliza o termo figurativo para se referir à representação, ou seja, a relação entre uma imagem e um objeto que ela deveria ilustrar e também na relação entre uma imagem e outras já existentes, que ela pode representar (DELEUZE, 2007, p.12). Para Deleuze, a ilustração corresponde à narrativa: “entre duas figuras, há sempre uma história que se insinua ou tende a se insinuar para animar um conjunto ilustrado” (DELEUZE, 2007, p.12), pensamento semelhante à teoria do sistema dos quadrinhos proposta por Groensteen (2015a,), na qual a copresença de imagens se agenciam para criar sentidos narrativos. Embora a pintura possa apresentar leituras narrativas, Deleuze defende a ideia de que para que ela funcione em maior potência, deve eximir-se de seguir um modelo que prioriza aspectos ilustrativos ou narrativos.

A intenção narrativa é um aspecto presente na literatura e nos quadrinhos de modo geral e não pode ser desconsiderada nesta pesquisa, pois ela também está presente em toda a obra de Pedro Franz, ainda que de forma não convencional. Dessa maneira, nos apropriamos das teorias deleuzeanas que se destinam à leitura de pinturas, apenas no que tange ao uso das imagens. Paradoxalmente, em *Promessas* temos também linhas de fuga à narrativa e a própria linguagem dos quadrinhos, que tencionam, deformam ou mesmo destroem possíveis sentidos

narrativos. Nesse ponto, é necessário um enlaçamento de características da “literatura menor” e da “lógica da sensação”. O que poderia ser um impasse traz à tona uma das potencialidades dos quadrinhos, a de transitar entre o narrativo e o não narrativo, entre a representação e a abstração de se movimentar entre polos opositivos.

Roberto Machado (2009, p.226) destaca que Deleuze parte das figuras das telas de Francis Bacon para pensar uma saída do caráter figurativo e narrativo da pintura. Segundo Machado (2009), Bacon consegue uma fuga da representação ao criar figuras que não são totalmente abstratas ou figurativas, uma forma que está entre esses dois pontos. Para que ocorra a sensação ao observar uma pintura é necessário que ela revele forças que atinjam diretamente o sistema nervoso de quem a observa. As figuras criadas por Francis Bacon conseguem tal feito, pois são distorcidas e deformadas ao ponto de criar zonas de indiscernibilidade. Para pensar como uma sensação pode surgir da figura e agir, Deleuze parte de Cézanne e esclarece que:

Há duas maneiras de ultrapassar a figuração (quer dizer, tanto o ilustrativo, quanto narrativo): em direção à forma abstrata, ou em direção à Figura. Cézanne deu a essa via da Figura um nome simples: a sensação. A Figura é a forma sensível referida à sensação; ela age imediatamente sobre o sistema nervoso, que é carne, enquanto a Forma abstrata se dirige ao cérebro e age por intermédio do cérebro, mais próximo do osso. Cézanne certamente não inventou essa via da sensação na pintura, mas deu-lhe um estatuto sem precedentes. A sensação é o contrário do fácil e do lugar -comum, do clichê, mas também do “sensacional”, do espontâneo etc. A sensação tem um lado voltado para o sujeito (o sistema nervoso, o movimento vital, o ‘instinto’, o ‘temperamento’, todo um vocabulário comum ao Naturalismo e a Cézanne) e um lado voltado para o objeto (‘o fato’, o lugar, o acontecimento). Ou melhor, ela não possui lados; ela é as duas coisas indissoluvelmente, é ser-no-mundo, como dizem os fenomenólogos: ao mesmo tempo eu *me torno* na sensação e alguma coisa *acontece pela sensação*, um pelo outro, um no outro. Em última análise, é o mesmo corpo que dá e recebe a sensação, que é tanto objeto quanto sujeito. Eu como espectador só experimento a sensação entrando no quadro, tendo acesso à unidade daquele que sente e do que é sentido. A lição de Cézanne vai além dos impressionistas: não é no jogo ‘livre’ ou desencarnado da luz e da cor (impressões) que está a Sensação, mas no corpo, mesmo que no corpo de uma maçã. A cor está no corpo, a sensação está no corpo, e não no ar. A sensação é o que é pintado. O que está pintado no quadro é o corpo, não enquanto representado como objeto, mas enquanto vivido como experimento determinada sensação (DELEUZE, 2007, p.42).

Pode-se dizer que Francis Bacon é cézanniano, pois suas figuras não são totalmente abstratas, apenas remetem-se a alguma representação, o que possibilita ao observador que

através do olhar possa sentir a imagem, antes mesmo de defini-la, visto que não ocorre uma identificação imediata das formas. Ao percorrer a imagem em busca de algum resquício de semelhança com algo, o olhar segue "tateando" as formas que a figura insinua, sem conseguir chegar a uma definição rápida do que ela representa. As representações aqui não são negadas por completo e não são a motivação da pintura em si, elas são completamente submetidas e alteradas pelos perceptos que perpassam o pintor. Para o observador é necessário um movimento diferente do olhar, pois este deixa de ser apenas ótico, olhar que identifica, e se transforma também em háptico, um modo do olhar háptico que cria uma relação de afecto do olho sobre a imagem.

Deleuze (2007, p.106-107) afirma que Bacon foge do caminho de uma arte abstrata, porquanto esta reduz as formas a elementos que funcionam como códigos sobre a tela, retirando a possibilidade do olhar háptico, que sentiria as zonas de indiscernibilidade na pintura. O pintor também escapa ao expressionismo abstrato, uma vez que nesse movimento ocorre o inverso da arte abstrata: a tela é formada apenas pelos gestos criadores de zonas de indiscernibilidade, isso possibilita apenas o olhar háptico, que acaba se tornando confuso.

No sentido da composição, Bacon, segundo Deleuze (2007. p.111), considera que Michaux vai mais longe que Pollack, por conseguir um controle melhor das zonas de indiscernibilidade. Ao observador é preciso "entrar" na pintura com o olhar para senti-la, e cabe ao artista submeter as formas aos perceptos em uma medida consciente para criar tal possibilidade. Em vez de criar correspondências formais com a realidade ou atirar a pintura em um caos completo, Bacon cria zonas de indiscernibilidade e, assim, as figuras se tornam "Figuras", pois possibilitam uma relação de afecto que atinge seu observador, o corpo da figura se torna sensação presente na pintura.

Deleuze e Guattari (2010, p.240-241) ao discorrerem sobre o ato de criação destacam que um pintor não começa seu trabalho sobre uma tela em branco e um escritor não escreve sobre uma página em branco, tanto páginas, quanto telas estão cobertas de clichês preexistentes. Os clichês estão instalados e impregnam o plano de criação antes mesmo da tela ser pintada, daí a necessidade de se romper com eles, é preciso "apagar, limpar, laminar, mesmo estraçalhar para fazer passar uma corrente de ar, saída do caos, que nos traga visão" (DELEUZE; GUATTARI. 2010, p.240). Essa visão é justamente a sensação, um pintor

enfrenta o caos pra produzir uma sensação, superando os clichês, que no caso da pintura podem estar presentes em seus aspectos ilustrativos e narrativos.



Fig. 12 - *Study for Portrait of Van Gogh VI*.

A direita um estudo criado por Francis Bacon da pintura *Painter on the Road to Tarascon* de Van Gogh.
Fonte: <https://www.vangoghmuseum.nl/en/explore-the-collection/van-gogh-inspires/van-gogh-inspires-francis-bacon> - acesso em 01.05.2019.

Na FIGURA 12 temos um estudo de Francis Bacon feito a partir da pintura *Painter on the Road to Tarascon* de Van Gogh. Observamos que, no estudo, a sombra de Van Gogh é que toma vida e anda pela estrada. Francis Bacon utiliza de pinceladas e manchas de tinta para deixar a figura menos evidente do que na pintura de Van Gogh. Essa técnica aparece não só nesse estudo, mas nas demais produções do artista, nas quais pode-se notar “um conjunto de curtas marcas livres involuntárias riscando a tela, traços assignificantes desprovidos de função ilustrativa ou narrativa” (DELEUZE, 2007, p. 14). Segundo Deleuze (2007, 97-98) o procedimento utilizado por Francis Bacon para fugir dos clichês e trazer à tona uma figura que não é ilustrativa e nem narrativa é constituído por marcas livres e gestos ao acaso que não se referem a uma representação, são apenas expressões do gesto da mão do pintor. Esses gestos são utilizados por Bacon de forma consciente, como uma forma de acaso manipulado. Qualquer pessoa pode criar marcas involuntárias por meio do gesto, mas ele precisa ser manipulado para se tornar pictural, deixando de ser apenas uma marca feita ao acaso e se integrar ao ato de pintar com os propósitos do pintor, dado que:

O ato de pintar é a unidade desses traços manuais livres e de sua reação, de sua reintrodução no conjunto visual. Passado por esses traços, a figuração

reencontrada, recriada, não se assemelha à figuração inicial. Daí a fórmula constante de Bacon: assemelhar, mas por meios acidentais, e não semelhantes (DELEUZE, 2007, p.101).

Bacon nomeia de “diagrama” o procedimento que utiliza traços manuais livres que funcionam como uma catástrofe na tela. Deleuze o considera como “o conjunto operatório de linhas e zonas, dos traços e manchas assignificantes e não representativos” (DELEUZE, 2007, p. 102-104) que operados pelo pintor distorcem e destroem a figuração, criando uma possibilidade não figurativa sobre a figura, no entanto, “nem todos os dados figurativos devem desaparecer, e, sobretudo, uma nova figuração, a da Figura, deve surgir do diagrama, conduzindo a sensação ao claro e ao preciso” (DELEUZE, 2007, p.112). Bacon acredita que o diagrama faz a imagem atuar diretamente nas emoções de quem observa, abrindo os domínios do sensível, desse modo, o olhar háptico pode percorrer o diagrama, ter acesso às sensações e antes que o observador defina ou raciocine sobre o que se trata a pintura, ele a percorre, sentindo-a.

O diagrama é um “caos controlado”, e para que seja mantido assim, ele não pode dominar toda a tela. Quando o diagrama impera na imagem, sobrecarrega-a e deixa de funcionar como um meio de sugestão, por isso, nas pinturas de Bacon há sempre um resquício de semelhança com o figurativo – ainda que modificado por forças que o distorcem, formando, assim, os diagramas na pintura. A arte não é um caos em si, mas uma composição do caos que produz sensações, e o diagrama opera como acesso à experiência pictural, “a lei do diagrama segundo o artista é a seguinte: parte-se de uma forma figurativa, um diagrama intervém para borrá-la, e dele dever surgir uma forma, de natureza inteiramente diferente, chamada Figura” (DELEUZE, 2007, p.156). O procedimento do diagrama é realizado por outros pintores, em diferentes estilos e modos, como podemos observar na FIGURA 13.

A FIGURA 13-A trata-se da tela *A Noite Estrelada*, nela observamos como Van Gogh cria seu diagrama, seus traços feitos por pinceladas produzem uma atmosfera, na qual os elementos do quadro vibram e se movimentam como a sensação de uma noite iluminada por estrelas, imersa em uma paisagem distorcida, formada por um “conjunto dos tracejados retos e curvos que erguem e abaixam o solo, torcem as árvores, fazem palpitar o céu” (DELEUZE, 2007, p.104). Ao longo dos estudos de Van Gogh, podemos observar como o artista tenta captar as forças que agem nas superfícies do céu, das plantas, paredes, paisagens e de cada objeto que compõem em seus desenhos, por meio de texturas e modos de traçado à lápis.



Fig. 13 - Pintores e seus diagramas.

A: *A Noite Estrelada* - Van Gogh, 1889.

B: *Auto-retrato* - Francis Bacon, 1971.

C: *La carrière de Bibémus* - Paul Cézanne, 1898 .

D: *Goldau, with the Lake of Zug in the Distance* - William Turner, 1842.

Fonte: Elaborada pelo autor, 2019.

A FIGURA 13-B apresenta um autorretrato de Francis Bacon, nele temos zonas raspadas e esfregadas na tela, que distorcem e limpam partes do retrato, que é fragmentado e acoplado ao mesmo tempo; as manchas que constituem o cabelo ou o colarinho da camisa são traçadas de forma rápida com o pincel, o gesto involuntário se sobressai e mescla a figura com o fundo negro. No contorno do rosto percebemos uma tensão entre a carne e os ossos, que se confrontam e vibram em um “caos controlado”. Podemos observar, na FIGURA 13-C, como Cézanne procede na criação da força térmica; a partir de cores e formas, o pintor

trabalha o peso dos elementos das paisagem. Por meio da geometrização do elementos, ele produz, na paisagem, um conjunto de blocos, nos quais as folhas, as árvores se mesclam às rochas e solo, em um diagrama em que não é possível discerni-las. Já na FIGURA 13-D, identificamos uma aquarela de Turner, em que linhas de força formam o movimento da paisagem, dessa maneira, tudo se mescla por meio dos gestos das pinceladas, sejam elas pequenas, para revelar figuras humanas na paisagem ou de escala maior, para criar o movimento íngreme das montanhas que se misturam com o céu. Deleuze pontua que “as aquarelas de Turner não apenas já conquistam todas as forças do impressionismo, mas também a potência de uma linha explosiva e sem contornos que faz da própria pintura uma catástrofe sem igual (em vez de ilustrar romanticamente a catástrofe)” (DELEUZE, 2007, p. 107).

Nos quadrinhos também é possível perceber como o diagrama é utilizado em diferentes estilos. Na FIGURA 14-A dispomos de um trecho do projeto *Baiacu* (2017), organizado por Angeli e Laerte, no qual Fábio Zimbres e Gabriel Goes trabalharam em conjunto na criação de páginas de um quadrinho de narrativa abstrata. Esse trecho remete a estética de um projeto anterior do Fábio Zimbres o *Música para Antropomorfos* (2006), já neste revelam-se cores que povoam as ruínas de uma possível cidade, mescladas a uma selva repleta de elementos e personagens que a ocupam. Esse diagrama é constituído pela sobreposição de traços e cores que formam um “caos composto”, no qual é difícil distinguir o cenário e seus personagens.

Na FIGURA 14-B constata-se um aspecto marcante dos trabalhos de Marcelo Lelis (2017), o uso de manchas de aquarela e traços de pincel seco que suscitam uma atmosfera de forças, alusivo às sensações de mistério, nostalgia e acolhimento em sua palheta de cores. Mesmo nas gradações feitas com pincel seco nos trabalhos monocromáticos, Lelis consegue criar uma estética “norte-mineira”, marcadas pela tortuosidade das formas, sombras e linhas que revelam forças a partir dos desenhos. Já FIGURA 14-C, o quadro *Noite e Luz* (2008), de Marcelo D’Salete, o artista produz seu diagrama através da mistura entre personagens, cidades e manchas feitos com nanquim. Ao ler os quadrinhos é necessário uma observação atenta para escavar os sinais e formas da composição, pois neles, o diagrama cria zonas de indiscernibilidade, por meio de tons negros e manchas, que fazem com que o leitor se perca entre cenários e personagens durante o encontro com a narrativa. Processo semelhante a esse

também ocorre no quadrinho *Encruzilhada* (2011), o que torna evidente a composição do estilo do quadrinista.



Fig. 14 - Quadrinistas e seus modos de diagrama.

A: Trecho criado por Fábio Zimbres e Gabriel Goes para o projeto *Baiacu*, Todavia, 2017.

B: Detalhe de *Buriti Grande* por Marcelo Lélis e Marismar Borem, Aletria, 2017.

C: Quadro de *Noite e Luz* de Marcelo D'Salete, Via Lettera, 2008.

Fonte: Elaborada pelo autor, 2019.

O diagrama age como um “germe do caos”, e o artista materializa, por meio dele, a catástrofe das forças que o atravessam durante o ato de pintar. Esse procedimento funciona como ferramenta na luta contra os clichês, pois os desvios criados agem como uma fuga às figurações. Nesse sentido, o diagrama “é um caos, uma catástrofe, mas também um germe de ordem ou de ritmo. É um violento caos em relação aos dados figurativos, mas é um germe de ritmo em à nova ordem da pintura: ele ‘abre domínios sensíveis’, diz Bacon.” (DELEUZE,

2007, p.104). Ao mesmo tempo em que faz surgir um caos na imagem, o diagrama o contém, visto que não o deixa dominar na obra por completo. A partir desse equilíbrio é possível percorrer os caminhos do “sentir a obra”, formando com ela uma experiência única.

Em *Promessas* nota-se mudanças de estilos ao longo dos volumes da série, que resultam em diferentes operações de diagramas no decurso da obra, porquanto as escolhas ou a fuga da narrativa condicionam-na a diferentes procedimentos de criação. Nessa perspectiva, Pedro Moura ressalta que “[a]pesar de existir um “arco narrativo”, são vários os pontos de fuga e de desvio das convenções, tornando o título também um dos espaços em que o autor foi fazendo pesquisas da linguagem que ia descobrindo” (BROERING, 2014). *Promessas* compõem-se de um processo de experimentação constante, como podemos constatar pela fala de Pedro Franz:

Cada volume foi feito de uma maneira bem diferente, com materiais diferentes. O primeiro, *Limbo*, de uma forma mais tradicional: escrevia o roteiro, fazia esboços, desenhava a página a lápis e depois passava nanquim com pincel. No segundo, todo o texto que aparecia foi escrito com uma máquina de escrever antiga e depois escaneado. Os desenhos eram feitos em papéis bem finos (55g) e antigos, que tinham manchas e marcas do tempo. Usei apenas canetas finas, e sobre isso uma lâmina de acetato desenhado com lápis dermatográfico e estilete, que muitas vezes riscava a página e criava umas texturas estranhas. Não havia exatamente um roteiro, nem esboços prévios. Apenas algumas anotações, algumas frases que mantinham a narrativa. No último volume, *Potlatch*, praticamente abandonei os quadros que separam a cena e passei a explorar a cor, trabalhando com pastel (seco e oleoso), aquarelas e a testar outros papéis. Esse tipo de escolha foi uma forma de buscar possibilidades para o desenho que se relacionassem ao que estava sendo dito na história. Como não estava familiarizado, muitas vezes, com esses materiais, precisei me adaptar a eles e isso alterou minha maneira de desenhar e, também, a forma que conto uma história. (BROERING, 2012a.)

Em *Limbo* observamos, na abertura dos capítulos, o início das experimentações gráficas que fogem da estrutura dos quadrinhos tradicionais e que se tornam procedimentos de diagrama. Pedro Franz utiliza folhas próximas a um papel manteiga, coladas com fita adesiva, para criar uma sobreposição entre imagens, produzindo um apagamento dos desenhos sobrepostos. Os títulos dos capítulos são marcados por uma caligrafia que se misturam à imagens de crânios, no primeiro capítulo; no segundo, a um galo que corre; no terceiro, a uma figura antropomórfica de homem com tigre; e ao fim, como abertura para o quarto capítulo, as imagens se unem à figuração de Poseidon, deus da mitologia grega. Esse conjunto de imagens

não se referem a elementos que aparecem no interior dos capítulos, mas tem relação imagética junto aos títulos. Nesse contexto, são zonas de indiscernibilidade quando em relação à narrativa e funcionam como intervalos marcados por imagens que nos atingem pelo contraste estético associada as outras páginas. Sobre as aberturas de capítulos também é possível perceber que os títulos são descritivos e nos remetem à tradição de romances como *Dom Quixote*, essa característica é apropriada pelo autor e se torna mais uma engrenagem para a movimentação da máquina *Promessas*. Títulos como “Após mostrar cenas de nudez, de sexo e de uso de drogas por crianças, utiliza-se uma conversa de bar para comentar a relação entre território e sociedade” não só descrevem, como quebram uma possível expectativa ao trazer o leitor para um espaço em que o título anuncia todos os acontecimentos e temas do arco narrativo. Na obra, isso funciona como uma valorização do carácter de afecto da leitura, pois ao sabermos o que vai acontecer não é necessário uma leitura que busque desvendar a narrativa, mas um ato que tente experienciar novos afectos durante o percurso.

Outra experimentação próxima a um diagrama ocorre quando Pedro Franz cria um quadro de página inteira, no qual o personagem Lucas, após utilizar a droga ícaro, voa. Na imagem, essa cena se mescla a seres do mar, em um bloco de sensação, como um devir-peixe-voador que atravessa a cidade. A sensação é descrita no recordatório: “como estar respirando embaixo d’água mas com o vento batendo no teu rosto” (BROERING, 2010a, p.27). Ela é criada a partir da imagem de Lucas voando, mas como se ele estivesse dentro do mar, rodeado de seres marinhos, o personagem ri e tudo se torna uma coisa só: corpo, peixes, fluidos de ar e água; chovia na cidade e como se fosse um pássaro-peixe, Lucas sente o prazer de voar dentro da água, em um voo que lhe proporciona uma nova liberdade de deslocamento pela cidade.

As estruturas, regras, prédios e instituições formam bloqueios contra os integrantes de Jolly Roger, assim como os policiais que os perseguem. Com uso de ícaro é possível fluir de um outro modo, criar novos caminhos pela cidade, ter uma experiência única, como descreve o personagem: “não importa quantas vezes faça, não acho que alguém se acostume com isso” (BROERING, 2010a, p.27). Esse movimento nos remete ao conceito de “espaço liso”, proposto por Deleuze e Guattari (2012a, p.192), os personagens ao utilizarem a ícaro atravessam a cidade em um fluxo diferente do normal, pois transformam o mover-se pela da cidade em um *espaço liso*. A constituição desse espaço gera uma movimentação diferente do fluir por “espaços estriados”, como os da lei, do poder e do Estado. Os espaços rígidos

tendem a controlar os corpos por meio de seus dispositivos, mas ambos, o liso e estriado são coexistentes e possibilitam o trânsito por novos fluxos. Sem o espaço estriado não é possível subvertê-lo, e sem o espaço liso não existe algo para ser estriado e controlado, assim, para o funcionamento da máquina *Promessas* é necessário a movimentação desses dois polos em conjunto.

Pedro Franz realiza o movimento de fuga dos possíveis clichês, presentes nas histórias em quadrinhos, ao propor uma série de experimentações estéticas iniciadas em *Limbo*. Nas páginas finais desse volume, a HQ não apresenta seus elementos estruturais de forma evidente. Os desenhos de figuras humanas e animais se mesclam a objetos, grafismos de frases e palavras em conjunto de diferentes vozes e acontecimentos relacionados a movimentos de resistência na cidade de Florianópolis. O autor coloca no mesmo plano elementos que funcionam como forças que se agenciam sem uma ordem fixa, mas como um caos controlado. A construção do quadrinho se aproxima do procedimento do diagrama, porque a disposição dos elementos segue um caráter de improviso, através das próprias formas das figuras inseridas no plano da página que delimitam seus quadros e requadros, operação que veremos com mais força em *Potlatch*. Neste, as imagens agregam um valor próprio como material gráfico, fugindo do caráter de representação pictorial; acontece também uma fuga da estrutura dos quadrinhos no que tange à disposição das tiras, quadros, requadros e balões da fala. Nessa perspectiva, Deleuze e Guattari afirmam que não “há dois grandes pintores, ou mesmo duas grandes obras, que operem da mesma maneira. Há ainda tendências num pintor” (DELEUZE & GUATTARI, 2010, p.212), essas tendências são produzidas por procedimentos, desvios e composições que se repetem ao longo de distintos projetos do quadrinista e formam o estilo do artista. Pedro Franz cria, em *Promessas*, mecanismos de diagrama que irão se repetir no decorrer de obras posteriores como marcas de seu estilo. Essas estratégias, mesmo que oriundas do acaso, são controladas com o intuito de que a máquina *Promessas* gere certos efeitos. Na perspectiva do autor, para que se produza algo é preciso recorrer às escolhas gráficas e experimentações, com a finalidade de urdir desvios e novos caminhos para a HQ.

Vejo essas mutações no *Promessas* como se fossem, talvez, as diferentes vozes narrativas em um romance. Como se o desenho fosse usado não apenas para representar algo, mas para produzir algo. E essas transformações no desenho são lidas. Se desenho algo (por exemplo, um

rosto) com um traço fino e preciso isso é lido de uma forma, por outro lado, se desenho o mesmo rosto, mas utilizo um traço de pincel, grosso, desequilibrado, isso talvez crie uma leitura completamente diferente. Se estamos falando de narrativas, me parece que o traço então não pode ser uma questão apenas autoral. Ele deve trabalhar em função do que se está querendo dizer (BROERING, 2014).

No segundo volume da série, o autor faz uma aproximação dos quadrinhos com o campo das artes visuais, no chamado “livro de artista”, uma composição híbrida, que se propõe a transgredir o objeto livro e seus padrões de leitura e construção. Pedro Franz, ao optar pelas folhas soltas e uma leitura “caótica”, transgride a revista em quadrinhos, assim como ocorre nas experimentações de livro de artista. No Brasil, pesquisadores como Amir Brito Cadôr (2016) e Paulo Silveira (2001) dedicam estudos sobre o tema, e há também uma obra importante no que diz respeito a compreensão do processo, o manifesto *A nova arte de fazer livros* (2011) de Ulises Carrión. No manifesto, o autor preconiza que existe uma diferença entre o escritor que escreve textos e um escritor que faz livros, na nova arte “a linguagem é um enigma, um problema; o livro sugere as maneiras de resolvê-lo.” (CARRIÓN, 2011, p. 55). Para Carrión (2011), no livro de artista as palavras não estão presentes para transmitir uma intenção ou seguir uma função de comunicação, elas formam signos em uma sequência de espaço-tempo que trabalham para formar o livro, este constitui-se de uma nova linguagem, própria do livro de artista, refletida em toda a sua materialidade e estrutura.

Esse processo de construção está evidente em *Underground*, pois os desvios e escolhas estéticas vão além da imagem em si e se materializam em toda a estrutura do quadrinho, no qual o formato tradicional de livro é posto de lado, em favor de um conjunto de 55 folhas soltas que provocam um caos na sequencialidade de leitura. Pedro Franz repete esse procedimento na edição física da publicação *Cada caminho é um desvio* (2014), lançado como uma série de 26 desenhos. Estes são editados em conjunto, e quando uma edição é esgotada dá-se início a uma nova, com um projeto gráfico diferente da anterior, proporcionando novas experiências de leitura a cada edição; apenas o conteúdo é mantido, no entanto, a ordem de leitura, enquadramentos, papéis, cores, costuras, dimensões e formatos são alterados totalmente.



Fig. 15 - Versão impressa de *Underground*.

Disponível em: < <http://www.pedrofranz.com.br/promessas> >. Acesso em 18 de maio de 2019.

Underground também se situa em uma zona de indiscernibilidade, visto que sua composição transita entre os aspectos estruturais dos quadrinhos e do livro de artista. Nesse volume, o leitor é provocado a encontrar novos textos, imagens e associações a cada leitura, pois os agenciamentos entre páginas e seus conteúdos sempre se alteram, cabendo a ele percorrer, se perder ou se encontrar na obra. Acerca da opção por folhas soltas, Pedro Franz datilografa instruções sobre a ausência de grampos no livro: “Instruções sobre a ausência de grampos. As páginas desta edição estão soltas. Ainda que o autor proponha uma ordem para sua leitura. O leitor é livre para reorganizá-las e encontrar, assim, novos textos para estas mesma lâminas.” (BROERING, 2010b.). A experiência de leitura em *Underground* leva o leitor a entrar em um devir-errante, que faz com que se percorra as folhas soltas, lendo-as e sentindo as forças que cada página proporciona. A escolha desse tipo de estrutura é intencional, para que com ela o leitor possa alcançar os perceptos do personagem Lucas, uma vez que o personagem também atravessa em um devir-errante, sentindo e participando dos acontecimentos das manifestações pelas ruas da cidade. Temos, nesse contexto, uma relação de afecto potencializada pelo livro-objeto, já que sua lógica linear é subvertida pela multiplicidade de agenciamentos que as folhas soltas proporcionam, do mesmo modo que a travessia na cidade (feita pelo herói), com as ruas tomadas por manifestações desencadeia uma multiplicidade de sensações.

Em excerto do manifesto, Ulises Carrión defende que: “o plágio é o ponto de partida da atividade criativa na nova arte” (CARRIÓN, 2011, p. 55). Podemos fazer uma aproximação da ideias de Carrión sobre o livro de artista com o pensamento de Deleuze e Guattari acerca do movimento de desterritorialização na literatura e na arte. Nos livros de artista, um movimento comum é de se apropriar de outros textos e estruturas como forma de criar uma nova linguagem. Nas HQs, um exemplo dessa prática nos é apresentada pelo Pedro Franz (2015a, p.82), em sua dissertação de mestrado. Nesta, o autor apresenta o caso do grego Ilan Manouach, que no quadrinho *Katz* (2012) se apropria tolamente de outra obra, o quadrinho biográfico *Maus* (1991), de Art Spiegelman, que conta a história de sobrevivência de seu pai nos campos de concentração nazistas. Em *Maus* cada etnia é representada através de espécies diferentes de animais, alemães são representados como gatos; poloneses não judeus, como porcos; norte-americanos, como cães, e judeus, como ratos. Em *Katz* (2012), Ilan reproduz todas as páginas de *Maus*, mas substitui as faces dos personagens por imagens de gatos, assim todos passam a ser gatos e a história é publicada integralmente de forma anônima pelo grego. Procedimentos de apropriação podem ser elencados em várias HQs e se fazem presentes também na obra de Pedro Franz, e funcionam, nesse caso, como uma forma de movimentar a máquina *Promessas*.

Pedro Franz relata, em entrevista, que enquanto desenhava o último capítulo de *Limbo* presenciou na televisão o discurso de um jornalista, em enaltecimento à ditadura militar. O autor (BROERING, 2010b, p.64-66) se apropria integralmente do discurso e o transcreve para a HQ, por meio de letras que aparecem distorcidas, até se tornarem ilegíveis, como um prenúncio da transmissão pirata do grupo Jully Roger. Essa apropriação, apesar de partir de um acaso, está intimamente ligada às forças conservadoras que perpassam o presente, mas também das forças de um “povo por vir” (DELEUZE; GUATTARI. 2010, p.208), traduzidas na ideia de revolução sem rosto. O quadrinista salienta que,

O segundo, Underground, era o extremo da situação. Quando comecei a trabalhar tornou-se inevitável representar aquelas cenas com um traço mais violento, mais brusco ou “sujo” porque era violento. E tornou-se também inevitável escolher um outro formato, levar a discussão sobre ordem e caos para todos os aspectos da BD. (BROERING, 2014)

Ao longo das imagens de *Underground* notamos apenas resquícios da estrutura dos quadrinhos, as molduras dos quadros, quando aparecem, são rascunhos em grafite, processo comum no planejamento de HQs. As sensações, no gesto de desenhar, prevalecem sobre as representações, desse modo, observa-se resíduos e fragmentos das formas figurativas como faces, corpos, animais, arquiteturas, gestos e ações marcados por forças que permeiam uma relação entre ordem e caos. O procedimento de diagrama adotado por Pedro Franz consiste em utilizar uma folha de acetato sobre os desenhos feitos em papel antigo. O acetato, como uma máscara acima do desenho, permite ao autor realizar efeitos de ocultamento, com as sombras criadas pelo lápis dermatográfico e efeitos de corte a estilete, que abrem fendas sobre as manchas criadas. Esse método possibilita criar zonas de indiscernibilidade e retratar os deslocamentos de forças e as sensações dos acontecimentos da narrativa. Nesse sentido, as sombras, cortes e texturas alteram as figuras e levam as imagens a níveis de sensação, como proposto por Deleuze:

É como o nascimento de outro mundo. Pois essas marcas, esses traços, são irracionais, involuntários, acidentais, livres ao acaso. Eles são não representativos, não ilustrativos, não narrativos. Mas nem por isso são significativos ou significantes: são traços assignificantes. São traços de sensação, mas de sensações confusas (as sensações confusas que se traz consigo ao nascer, dizia Cézanne). E são sobretudo traços manuais.[...] É como se a mão ganhasse independência e passasse a serviço de outras forças, traçando marcas que não dependem mais da nossa vontade e nem da nossa visão (DELEUZE, 2007, p.103).

Os traços manuais de Pedro Franz, ao longo de *Underground*, são exatamente os traços de sensação assignificantes que privilegiam as forças que atuam sobre as figuras e todos os elementos presentes na imagem, ao invés de, por exemplo, retratar os corpos violentados, estes são colocados à tona, por meio do diagrama, que revela as forças de violência atuantes sobre os corpos. Por esse motivo, a identificação dos personagens não se faz clara pela sua anatomia ou feições, visto que o autor deixa o diagrama agir sobre os corpos em *Underground*, privilegiando as sensações em relação à identificação. Dessa forma, não temos desenhos que mostram em detalhes como os corpos são mutilados ou sangram, mas apenas resquícios de aspectos de representação que são tomados por diagramas e traços de sensação no ato de desenhar. Os corpos se situam entre a abstração e o realismo, e para que o diagrama funcione, o desenho deve ser sentido antes de ser entendido. À vista disso, cabe ao

leitor a tarefa de explorar todo o caráter pictorial da figura, suas linhas, texturas, formas, fendas, manchas, que propiciam-no sentir e identificar o que acontece em cada página.

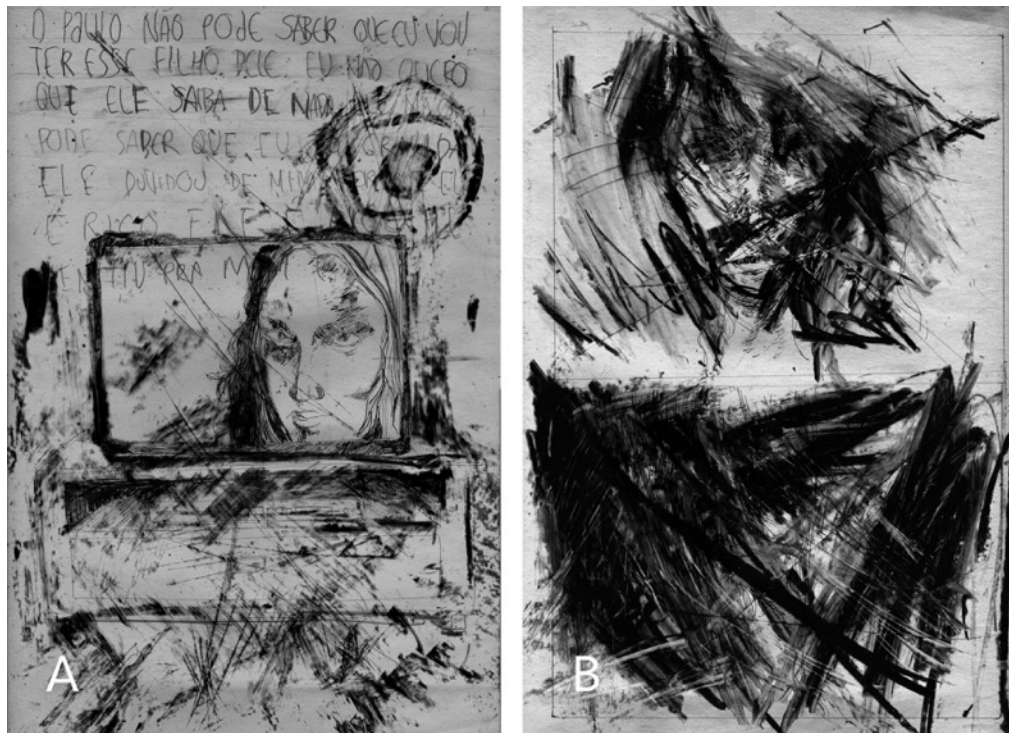


Fig. 16 - Páginas de *Underground*.

A: Em uma sala o discurso da televisão permeia o ambiente.

B: Temos o diagrama revelando as forças de violência atuando sobre a face.

Fonte: BROERING (2010b).

Durante a leitura de *Underground* precisamos colocar em exercício o olhar háptico, que tateia cada imagem e nos insere em uma relação de afecto com o quadrinho, já que nada é preciso e definido claramente; o diagrama pode variar com mais ou menos caos, embora esteja sempre presente, abrindo os perceptos da narrativa. Nas quatro páginas que retratam salas de televisão, por exemplo, temos a força do discurso que é difundido por ela, esse poderia estar inserido em um balão de fala, mas toma conta de toda a parte superior da imagem. O discurso vinculado na televisão pula para um plano a frente, traduz-se assim a sua força de impacto dentro das casas dos espectadores; as falas emitidas nesse suporte impregnam todo o ambiente e nem sempre estão visíveis claramente, assim como os logotipos de emissoras e jornais que fazem parte desse filtro. Tudo isso é produzido a partir de desenhos e caligrafia manual, marcados pelo diagrama, que permite à imagem fugir da estética dos balões de histórias em quadrinhos, para se aproximar dos perceptos que a televisão emite

dentro de *Underground*, perceptos de um filtro denso e nada claro, que tenta manipular as informações e emite vibrações que tomam conta dos ambientes que alcança, como vemos na FIGURA 16A.

A violência, como um dos temas principais presentes em *Underground*, é retratada com o uso de diagramas que trazem à tona as sensações, ao invés de um espetáculo de violência em si. Em duas páginas de *Underground* temos um exercício que propõe ao leitor imaginar aquilo que mais ama sendo destruído na sua frente, no verso podemos formar uma sequência de imagens ou um quadrinho de um rosto de olhos fechados, sendo desfigurado por cortes. A violência no quadrinho não é retratada com tons de realismo, mas por meio de procedimentos de diagrama que abrem caminho para a sensação atuar nos nervos dos leitores. Os domínios do sensível são abertos pelo diagrama, que revela forças atuantes sobre a face, cortes e linhas negras que dilaceram-na e ocultam-na até a sua eliminação; a face que era reconhecível é sublimada pelas forças que a violentam, como percebe-se na FIGURA 16B. O texto datilografado atrai o leitor, para que esse possa se abrir a experiência de imaginar, no presente, aquilo que mais ama sendo destruído, sem que se possa agir ou impedir o ato. Todos esses procedimentos são feitos no intuito de revelar os devires imperceptíveis na máquina *Promessas*, possibilitando estabelecer uma relação de afecto, em que os perceptos de violência se tornam reais entre leitor e obra.

A morte do personagem Danilo acontece entre algumas páginas, em uma delas podemos ver a sequência de quadros que retratam a sua queda na rua, após ser golpeado por um cassetete. No verso da página, um texto traz questionamentos de como existem filtros que podem distanciar as pessoas de se sensibilizarem por certos problemas. As manifestações e o problema em questão são filtrados pela televisão, pelos jornais e todo um aparato de instituições que são apresentadas ao longo de diversas páginas da HQ. Há uma série de estruturas, como prédios, *shoppings*, igrejas com armações arquitetônicas que se impõem à paisagem, instituições detentoras dos filtros que permeiam a sociedade. Os filtros também estão no interior de casas, operados por meio das televisões que transmitem, de novelas a discursos de representantes do poder (como “o prefeito” que em uma página da HQ é figurado na forma de caricatura deformada, que toma o espaço da sala ao sair da televisão como um porta-voz de uma realidade oposta ao que acontece nas ruas da cidade). Existe um distanciamento que impede os espectadores da televisão de se sensibilizarem e perceberem

que fazem parte do contexto das manifestações, assim como quem está nas ruas. Em outra página é possível identificar a cabeça de Danilo, já morto, repousada sobre o chão da rua; no verso, há um texto que descreve como a televisão age como um filtro e escolhe não revelar os acontecimentos violentos nas ruas e segue apenas exibindo novelas, que a mãe de Danilo assiste sem saber o que de fato aconteceu ao seu filho e as outras pessoas que morreram naquela noite.

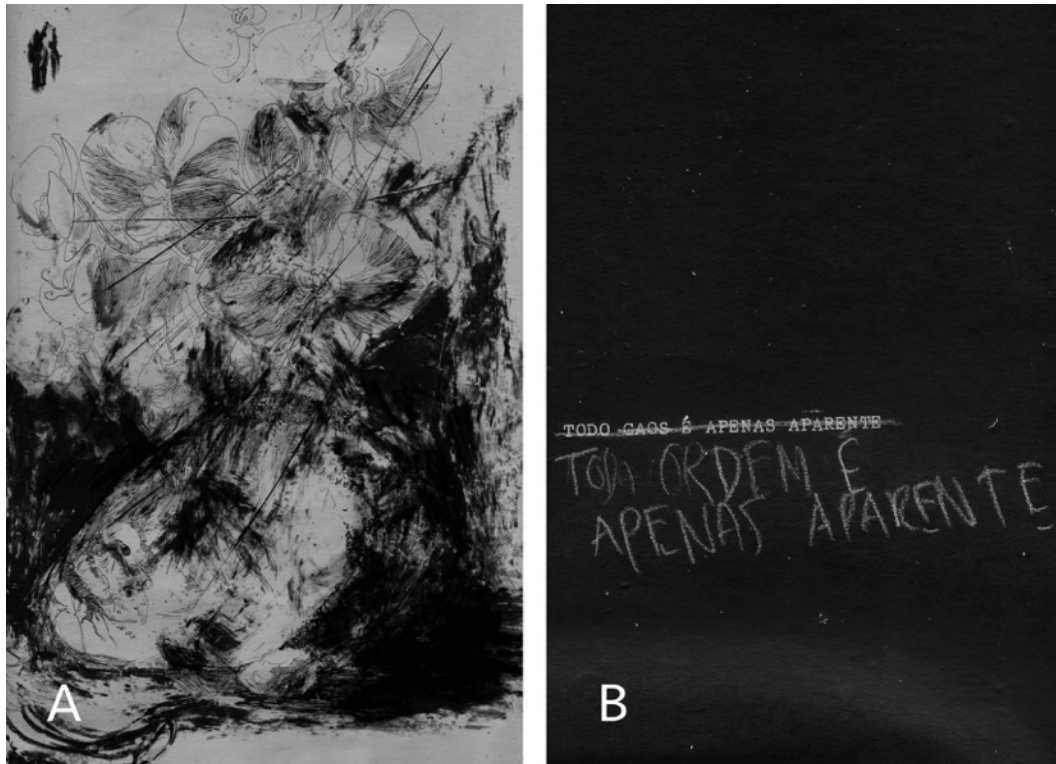


Fig. 17 - Páginas de *Underground*.
A: A cabeça do personagem Danilo repousa sobre o chão da rua.
B: Página que expõe a tensão entre a relação de ordem e caos.
Fonte: BROERING (2010b).

No lado da imagem temos a cabeça de Danilo repousada sobre o chão, como vemos na FIGURA 17A. Nessa página, o diagrama atua partindo do ferimento na cabeça e povoa com manchas negras a parte inferior da imagem, como se fosse o sangue do personagem se esvaindo; o diagrama também é composto pelos cortes que fendam os desenhos, estes produzidos com traços finos e delicados, repletos de hachuras. Uma sensação de repouso e alívio, em meio a violência e morte, é criada por meio do diagrama e das flores que saem do ferimento e perpassam a parte superior da imagem, dessa forma, a relação entre caos e ordem,

morte e vida, violência e paz se faz presente nas tensões entre as figuras visíveis. O contexto da morte da personagem e as marcas de diagrama misturam-se a todos os elementos em um bloco de sensações. Pedro Franz revela os perceptos da morte ao criar uma imagem ambígua de elementos contrastantes de um ferimento que jorra flores, e o sangue negro que se mescla na composição. A imagem é dividida ao meio entre o peso da área escura e da parte superior mais leve e clara, um equilíbrio que poderia ser lido como um “descansar em paz” após a morte.

Além das instruções para leitura de *Underground*, Pedro Franz se apropria de um trecho de Rodolphe Töpffer, já citado no primeiro capítulo, que focaliza a cooperação e dependência entre textos e imagens nos quadrinhos que, apesar de estarem separados, em *Underground* trabalham em conjunto. A relação entre “ordem e caos” dita todo o funcionamento do segundo volume da série, um jogo constante entre esses dois polos. Apesar do caos estar presente nas 55 folhas soltas, existe também uma ordem na composição da obra; da mesma forma que o procedimento do diagrama controla o caos, temos um ritmo constante que ordena as páginas. O lado preto com texto datilografado, polo ordenado visualmente, sempre possui quadrinhos em seus versos, imagens caóticas, e isso pauta a leitura, pois por mais que os desenhos do verso remetam a algo do texto, eles não podem ser lidos ao mesmo tempo. No contato com *Underground* é necessário ler o texto, virar a página e olhar a imagem em momentos separados, sempre em um fluxo que transita entre o caos e ordem. Isso gera uma fuga da relação comum dos recordatórios e da imagem e texto nos quadrinhos. Pedro Franz cria uma fuga da linguagem dos quadrinhos através de um ritmo diferente de leitura, feito de idas e vindas, entre o movimento de virar a página e observá-la ou mesmo de associá-las as outras 54 folhas existentes. O transitar entre ordem e caos dita o modo como o volume foi construído e pode ser lido, essa característica é seu fundamento como história em quadrinhos, conforme atesta o autor:

Muitos quadrinhos atuais se aproximam da ideia de graphic novel, de romance gráfico – o que leva à famosa discussão sobre quadrinhos e literatura. No segundo volume, principalmente, eu tentei me distanciar disso e me aproximar mais das artes visuais e da poesia; e, menos, da prosa. Ainda que ele continue sendo uma história, uma narrativa contada, uma continuação. Mas, partindo dessa outra forma de contar a história, vi que o texto e a imagem começaram a se dissociar. Eu queria trabalhar, com o leitor, a ideia de como seria ver texto e imagem separados e continuar

considerando aquilo uma história em quadrinhos, não um texto ilustrado. (BROERING, 2011).

Como podemos perceber, a experimentação realizada por Pedro Franz aproxima *Underground* às artes visuais e à poesia, visto que sua estrutura dita um modo de leitura específico e produzido, especificamente, para a obra – característica marcante dos livros de artista. No entanto, vale ressaltar que *Underground* não deixa de ser uma história em quadrinhos, mesmo que suas páginas se aproximem da poesia ou proponham um modo de leitura diferente do tradicional. Do mesmo modo que, *Promessas* continua a suscitar imagens articuladas que constituem, no interior da obra, um sentido narrativo, mas como em toda arte e no ato de criação que isso envolve existem os desvios, o trabalho com elementos e características de expressões distintas, experimentações diversas que possibilitam a extensividade das potências de uma obra.

Em uma das páginas de *Underground*, lemos o seguinte texto: “todo caos é apenas aparente”, que é rasurado e substituído pela frase: “toda ordem é apenas aparente”, como exposto na FIGURA 17B. No verso da página, a imagem é caótica e nos remete a uma cidade com seus prédios e manchas, que figuram como forças de uma população e de uma arquitetura erguida na paisagem. Em outra página, nota-se o inverso, o texto datilografado “toda ordem é apenas aparente” possui a palavra ordem rasurada, e acima dela se inscreve: “caos”. No verso da página, um personagem observa luzes no céu, em referência ao quadro *Noite Estrelada* de Van Gogh; aqui não ocorre o procedimento de ocultação do rosto, as linhas aparecem mais calmas e constroem uma forma mais nítida. Existe um contraste entre a parte cinza mais clara e por meio da luz cria-se formas sobre o preto do céu. Nessa página aparece ainda uma imagem que forma um movimento de caos aparente, mas existe um equilíbrio que gera, na composição, uma sensação de calma que contrasta com a violência presente nas páginas que marcam a obra, esse fragmento funciona como um respiro em meio ao caos, uma sensação de paz e contemplação aos movimentos do universo.

A apropriação mais longa do segundo volume vem do texto *Um Jogo Absorvente: Notas sobre a Briga de Galo Balinesa*, de Clifford Geertz, publicado no livro *A Interpretação de Culturas* (2015), nele o autor relata suas experiências em Bali, destacando uma tradição da cultura local: as brigas de galo. A concentração de balineses em torno da cultura de briga de galos se torna um mecanismo direto para pensar, em comparação, a concentração de pessoas

nas manifestações de rua. Como atores de um cenário, as pessoas se reúnem em um fluxo de atividade comum que se dispersa, assim como os balineses ao participarem da rinhãs; ambos se adaptam e se articulam através de suas preocupações culturais. No intuito de seguir o caminho das sensações, em uma das páginas de *Underground*, o autor cria um mapa onde as sensações são descritas e apontadas como recordatórios de cada parte do corpo de Lucas, diante disso, Pedro Franz constrói, nessa página, a sensação de fuga. Ainda nesse contexto, aparecem as seguintes inscrições e algumas imagens associadas: “gosto de verde na boca”, como a sensação de sequeidão e o gosto de fruta verde que amarra a boca; “falta de ar”, seguido da figuração de uma narina aberta e o nariz torto, como se a força de puxar ar deslocasse o nariz de lugar; “suor que escorre e cola a roupa ao corpo”; “rosto que vira busca o inimigo e não vê”; “o silêncio se corta com o ruído dos passos e das batidas no peito”; “o herói está sozinho”; “livre?”. Em outra página, há a continuação desse esquema de enunciação, que se fecha com a fala de Lucas, dando indícios de que foi pego por um policial. Na obra, podemos encontrar um conjunto de dez páginas que retratam o embate entre Lucas e o policial e o título do último capítulo, que expõe como os papéis desse embate podem se confundir, pois “O herói descobre que é parecido com seu inimigo”.

Pedro Franz compõe, em duas folhas, perfis para o policial e um manifestante e dá aos dois o mesmo nome: Wagner Aguiar. O autor expõe características possíveis, expectativas do senso comum sobre cada perfil e demonstra como podem ser semelhantes, visto que para além dos defeitos e qualidades, eles são humanos e, sobretudo, personagens criados pela sociedade e pelo autor. Esse paralelo continua no embate entre Lucas e o policial, que também se liga com as brigas de galo. Lucas, após fugir, acaba se encontrando sozinho com o policial e reage à tentativa de prisão, ao perceber que o policial se encontrava isolado dos demais. Como os galos de briga das rinhãs de Bali, os dois travam um embate corpo a corpo, que pode resultar em morte. A reação que Lucas empreende diante da situação é a de pegar uma pedra e bater na cabeça do policial, que morrerá no próximo capítulo da HQ. A pedra na mão do rapaz, em analogia às rinhãs, funciona como esporão, uma ponta de aço afiada, presa nos pés dos galos. Ambos reagem ao inimigo de forma instintiva, buscando a sobrevivência, uma violência necessária e também construída, pois os conflitos são gerados por manifestações culturais de resistência em contextos sociais específicos.

Em Bali, as brigas de galo são consideradas ilegais na maior parte do ano e os participantes se reúnem clandestinamente, sempre atentos para fugir das batidas policiais. As manifestações em *Underground* não foram aceitas pela parcela da sociedade de maior poder e controle social. Ambos tipos de resistência são manifestações legítimas de uma sociedade, mas marcadas pela violência, como destaca uma citação usada por Franz: “cada povo ama a sua própria forma de violência” (GEERTZ, 2010, p.210). A diferença reside no resultado dessas manifestações, em *Underground* elas mudam as relações hierárquicas da sociedade, já o resultado da briga de galos não modifica diretamente o *status* social dos balineses que vencem ou perdem uma rinha (GEERTZ, 2010, p.206), por esse motivo, Pedro Franz evidencia os animais nas brigas de galos nos desenhos de *Underground*. Ao associar esse embate ao conflito entre manifestante e o policial, o autor não utiliza, nos desenhos, um conjunto de balineses em uma rinha, visto que quem passa pela experiência de vida ou morte são os galos. Na cultura balinesa o devir-galo é o que de fato afeta a vida dos balineses e eles vão além das brigas de galo em si (GEERTZ, 2010), essas manifestações são o meio de expressar os afectos e perceptos daquela cultura, assim como o são as manifestações nas ruas do quadrinho *Promessas*.

Diante do contexto proposto por Franz, os leitores se aproximam dos balineses e de sua cultura ao ler *Promessas*, pois a briga de galos funciona como uma espécie de educação sentimental (GEERTZ, 2010, p. 2010) na qual os balineses têm acesso às matrizes da sua cultura, podendo exercitar o ingresso a sentimentos de violência que permeiam as relações sociais. A arte de *Promessas* nos dá acesso a perceptos de sensações como resistência, violência, revolução, impotência, amor, morte, paz, controle, ordem, caos e de fim do mundo, com os quais criamos uma relação de afecto relacionado aos acontecimentos na narrativa.

Os filtros sociais que ditam o que é um manifestante, o que é um policial, o que está certo ou errado são quebrados através do acesso às sensações e, assim, elas possibilitam ao leitor aceder realidades diferentes, dos policiais, de amores, da criança que quer ser Jolly Roger, das pessoas em manifestações ou de quem assiste tudo pela televisão. Os leitores, ao entrarem em contato com essas sensações, mantêm relações de afecto, por isso ler *Promessas* é como vivenciar um povo por vir, que resiste às forças que reprimem a vida em uma sociedade.

Se pensarmos em *Promessas* como um todo, podemos observar que as manifestações de minorias vão além dos atos de violências em si, a maioria desses atos na narrativa partem de policiais e instituições de poder e não do grupo Jolly Roger, que são considerados terroristas. O que fica de fato são as marcas de expressão, por isso a importância de registros dos atos de resistência, assim, as tentativas, alcançadas ou não, mesmo que fictícias de mudança da sociedade devem sempre ser lembradas e conservadas através da arte, para que novos povos por vir surjam e se insurjam, dando prosseguimento a luta.

A palavra *Potlatch*, nome dado ao último capítulo, se refere a uma cerimônia indígena de tribos do noroeste americano e também de tribos da Polinésia e Melanésia, onde toda a riqueza acumulada pela tribo deve ser distribuída ou destruída (MAUSS, 2003). O ritual de *Potlatch* é realizado como uma disputa de doações e de eliminação de riquezas, ele funciona como uma perda, mas também como aquisição, em que o doar bens afirma uma posição de poder diante da tribo rival. *Promessas* é marcado por trocas entre autor e leitores, ao longo da criação dos capítulos foi pedido aos leitores do *blog* que enviassem fotos para o projeto. Nas aberturas dos capítulos percebe-se uma quantidade de espaços para as fotos "3x4", correspondentes ao número do capítulo. Neles, Pedro Franz insere as fotografias recebidas, que no início, eram enviadas por amigos e parentes e por alguns leitores. Isso funcionava como uma troca entre o autor e os leitores, já que a obra seria oferecida gratuitamente. As fotografias são marcadas por intervenções gráficas, como máscaras de caveira usadas pelo grupo Jolly Roger ou tarjas pretas, velando os olhos, o que serve como indício das mortes que ocorrem no decorrer das manifestações apresentadas na narrativa. Pedro Franz, após finalizar a HQ, realiza uma ação de desapareço e leiloa as páginas originais de *Potlatch* em seu *blog*, para financiar a impressão da edição. Também nesse caso, a participação dos leitores tornou-se crucial para a concretização do projeto.

Promessas também teve certo desapareço das técnicas e no modo de tratamento da linguagem dos quadrinhos durante o processo de criação dos capítulos, como reitera Pedro Franz:

Desde o começo eu tinha claro o que eu queria: dividi a história em 12 capítulos – cada capítulo com 12 páginas –, e os separei em 3 volumes. Já tinha a ideia de que cada um teria uma linguagem diferente, mas não tinha uma noção exata de como se daria essa diferença. Eu queria que o primeiro [*Limbo*] tivesse uma cara mais pop, uma cara de gibi mesmo, em papel

jornal e em um formato um pouco maior. Enquanto eu desenvolvia o primeiro, passei a me interessar em explorar a relação texto e imagem por outro caminho, menos convencional.[...] Para mim, o trabalho em *Promessas* teve muito a ver com “tudo aquilo a que eu me apegava e queria largar”. Certa relação com o ego: quando eu achava que estava melhorando meu trabalho com aquele método de desenhar, eu largava aquilo e partia para outra coisa – mais arriscada, talvez. (BROERING, 2011).

Potlatch retoma a estrutura de livro, com páginas fixas e a sequência linear de leitura. Sua estética pode ser considerada a junção entre *Limbo* e *Underground*, mas em cores fortes. O envelope que armazena as páginas de *Underground* foi o estudo do que viria a ser a estética utilizada em *Potlatch* e em outros trabalhos do autor, como *Suburbia* (2012). Os desenhos remetem ao estilo de Jean Michel Basquiat, uma união de um neoexpressionismo com aspectos de primitivismo e arte urbana, da qual Pedro Franz também se identifica no modo de desenhar “trazendo ritmo às palavras e às imagens” (BROERING, 2015a). As cores em *Potlatch* apresentam uma tonalidade e aparência quase surrealista. Os desenhos são feitos com giz pastel seco e oleoso, além de aquarela; nesse volume, as formas, textos, cores, personagens e demais elementos gráficos se misturam pelas páginas em um ritmo fluido, como se forças distorcessem todas as formas e sobre a pele dos personagens vibrasse cores de vida, um estilo que difere muito dos desenhos em *Limbo*, como confirma o autor: “em *Potlatch*, eu trabalho com pincel novamente, mas um pincel muito mais solto. E sem esboços. Os desenhos em *Limbo* foram feitos com esboço: a lápis primeiro, depois apaga e, no final, passa o pincel.” (BROERING, 2011). Em *Potlatch* por não utilizar esboços, o imprevisto amplia a ação do diagrama em todo o procedimento de criação, devido a isso os quadros são abandonados e diferentes tempos são determinados pelas próprias formas das figuras e as cores que dominam todo o plano de fundo, como forças que vibram constantemente. A perspectiva é praticamente abandonada, existindo apenas para revelar aspectos da cidade como calçadas, o horizonte de prédios vistos do mar e a população que toma as ruas no segundo dia de manifestação.

A narrativa continua com a saga de Lucas, que após a briga, leva o corpo do policial pela cidade em um carrinho de supermercado. Os planos de fundo perdem perspectiva, porque são repletos de forças que agem entre as figuras, onomatopeias e vozes da HQ. Tudo se torna um conjunto acoplado de cores, traços, corpos e movimentos regidos por vibrações, enlaçamento e fendas de forças. Isso eleva as sensações para o visível, agindo sobre o corpo

dos personagens, como vemos na página dupla em que o Lucas empurra o carrinho com o policial quase morto (BROERING. 2012b, p.10-11). Nos momentos de maior deslocamento de forças e sensações, as figuras se modificam e se tornam mais estilizadas e distorcidas. A face é deformada, para apresentar o peso que é para Lucas empurrar o policial naquele contexto, as cores vermelho, rosa e azul vibram sobre a pele do seu corpo que está cansado; este apresenta menos cores, se comparado com as cenas em que ele já se livrou do corpo morto do policial. As cores aqui não representam os tons reais da pele ou de qualquer elemento, elas são forças e, por isso, Pedro Franz seleciona uma gama ampla que se mesclam, criando zonas de indiscernibilidade entre as figuras e as sensações que as atravessam. Na figura do policial quase sem vida temos poucos feixes de cor atravessando seu corpo, uma demonstração clara de que elas só ocorrem no lugar que há vida.

Essas escolhas e o modo de desenhar mais livre com a ação do diagrama, possibilitam a criação de figuras e formas que ficam no meio do caminho entre a representação e a abstração. A voz interna de Lucas funciona como narrador e ajuda a guiar a leitura. Ela é retratada com uma escrita à lápis, que surge como expressão dos pensamentos do personagem, por esse motivo, ocupa as fendas e espaços entre figuras de *Potlatch*, sendo constantemente atravessada por forças, cores e imagens dos acontecimentos.

Ao final do capítulo nove, Pedro Franz cria uma sequência de quadros que resume todos os acontecimentos anteriores no sonho de Lucas. Ele sonha com cada momento da narrativa: a bomba que explode em um prédio, o crânio que remete à morte do personagem torturado, a gaiola, a prisão do apartamento em que o personagem Lucas se encontrava, os policiais com o início da perseguição ao grupo Jully Roger, as pílulas de ícaro, o pássaro voando dentro da água, como a sensação de voar retratada em *Limbo* e assim segue, passando pelo arco narrativo do embate interno de Lucas em *Undergroud*, até chegar no memento em que ele acorda e vê diante de si o policial transfigurado em um touro, grande e pesado, que sangra até a morte. O peso que o personagem Lucas carrega já pode ser antecipado na capa de *Limbo*, na qual ele carrega, nos ombros, o corpo com cabeça de touro. Ao se livrar do corpo no mar, Lucas mergulha para renascer, em um nado que se assemelha a uma dança, no capítulo “quando as luzes se apagam”.



Fig. 18 - Capa de *Potlatch*.
Fonte: BROERING (2012b).

Nesse capítulo, percebemos a cena que é retratada na capa de *Potlatch*. Como vemos na FIGURA 18, existe, na imagem, um acoplamento de sensações que nos remetem aos três estados que envolvem o que é vivo: a vida, a quase morte e a morte. Essa sensação ocorre quando Lucas mergulha no mar e a cidade entra em um apagão, ele nada como em um ritual de renascimento e se deixa levar pela água até emergir na superfície e ver tudo apagado como se nada existisse. Na capa, Lucas olha para o alto e seu corpo se contorce, como se os três estados de vida ocorressem ao mesmo tempo. A cabeça do meio respira e olha para o alto como se buscasse algo, uma força em busca de vida, assim como o braço esquerdo que sobe levantado e rígido. A primeira cabeça, à esquerda, ainda possui ar e o braço solto, mas os olhos estão quase se fechando, como se aquelas fossem suas últimas forças; o braço direito também apresenta pouca força, quase sereno. Na terceira cabeça, os olhos estão abertos e sem íris, ela solta o ar com a boca mais aberta, em um último suspiro, após a morte; já terceiro braço desvanece para baixo sem força, como se estivesse morto também. Ambos os pés se

contorcem, mas a sensação age com mais força na parte superior do corpo, na qual percebemos o tríptico de sensações agindo. A sensação de quase morte e morte apresentam um efeito de transparência, com menos cores atravessando o corpo, pois a vida está se esvaindo daquele local.



Autorretrato em *Incidente em Tunguska* (2015)

Fig. 19 - Comparativo entre um auto-retrato de Pedro Franz e faces de personagens em *Promessas*.
Fonte: Elaborada pelo autor, 2019.

A proposta da “revolução sem rosto” criada por Pedro Franz em seu quadrinho refere-se ao pseudônimo literário Wu Ming, que significa anônimo em mandarim, do projeto Luther Blissett. Como aponta Salvati (2010), o projeto consiste em uma proposta de ativismo *anti-copyright*, em crítica ao Estado e ao modo de produção capitalista, pelo qual diversos artistas e ativistas se intitularam Luther Blissett. A ideia se iniciou na Itália, com artistas e ativistas na

década de 1990 e se espalhou pelo mundo, via internet. Essa proposta de um símbolo de revolução sem rosto também ocorre com a máscara de Guy Fawkes, com origem na personagem do quadrinho V for Vendetta (1982 - 1983), de Allan Moore, ela se tornou um símbolo de revolução em manifestações contemporâneas e, gradualmente, foi absorvida pela cultura pop, sendo replicada em filmes, séries de televisão, *memes* na internet, se tornando um produto de fácil acesso. Essa ideia de revolução sem rosto permeia a máscara de caveira utilizada pelo grupo Jully Roger em *Promessas*, mas vai mais além, pois aparece também na construção física e de sensação das personagens.

Em *Promessas*, o processo de rostificação, que consiste em criar faces com faces identificáveis, é desfeito por Pedro Franz ao inserir faces próximas a um autorretrato do próprio autor, como vemos na FIGURA 19. O autorretrato apresentado na FIGURA 19 é realizado na publicação de *Incidente em Tunguska* (2015b), em que Pedro Franz se inspira no trabalho fotográfico de Duane Michals, este realiza um tríptico do retrato de Andy Warhol, que vai da face mais nítida até o borrão. Em *Incidente em Tunguska*, o autor realiza o inverso, por meio de um quadrinho dividido em três quadros. Todas as personagens em *Promessas* apresentam semelhança nas feições, como se houvesse entre elas uma unidade. Essa semelhança anula uma diferenciação marcante que cada personagem poderia ter, visto que todos apresentam a mesma estrutura de rosto, variando apenas o cabelo, pele e idade.

A repetição desse modelo cria um nivelamento das personagens, no qual não é necessário apresentar um rosto singular que diferencie uma identidade, já que a identidade pode sugerir agenciamentos de poder e representar indivíduos e suas classes sociais. Diante disso, o autor coloca todos com a mesma base de estrutura facial, como se fossem semelhantes. Esse procedimento funciona em conjunto com escolha de Pedro Franz por utilizar sua própria feição, como padrão para o rosto de suas personagens. Ambos procedimentos criam uma linha de fuga que anula o pessoal, já que todos se remetem a um “eu”; nesse contexto, o “eu” deixa de ser pessoal e singular e se torna um coletivo. Percebemos como esse método é quebrado, quando o autor decide criar representações diretas de figuras de poder, como as que vemos ao final de *Limbo*, referentes a Floriano Peixoto. Nesse caso, as faces das figuras de poder passam a ter um *design* diferente do padrão das personagens, elas possuem um estilo e face semelhantes às feições reais das pessoas representadas. Desse modo, podemos entender que a escolha de um padrão de rosto traz à

tona que todos em *Promessas* são semelhantes, possuem a mesma origem e prioriza os aspectos coletivos e sociais em detrimento aos aspectos individuais das personagens e do autor.

Nos últimos capítulos de *Promessas*, as máscaras já não aparecem mais como antes, o último resquício delas está na abertura do capítulo nove, "o herói tenta salvar seu inimigo", em que ela é utilizada sobre a foto de dois colaboradores do projeto. Desse ponto em diante, o rosto dos colaboradores não são ocultados por máscaras e elas também não aparecem mais na narrativa. Quando a máscara desaparece da narrativa e as faces dos colaboradores são expostas, temos indícios que já não é necessário um anonimato para quem apoia o grupo Jully Roger.

No segundo dia de manifestação, a ideia de revolução que as máscaras carregavam já não é necessária, pois ela está no ato dos manifestantes tomarem as ruas e nas suas próprias faces. Ao final de *Potlatch*, Lucas diz "Olá" a outra personagem que dormiu com ele no terraço, aqui a fisionomia do rosto está marcada por traços fortes em preto, que formam a face do crânio, este se move para frente, como se o crânio fosse a máscara do grupo Jully Roger se impondo para fora do rosto. Um processo próximo ao conceito de "vianda", proposto por Deleuze, como um "estado do corpo em que a carne e os ossos se confrontam localmente, em vez de se comporem estruturalmente. [...] Na vianda, é como se a carne descesse dos ossos, enquanto os ossos se erguem da carne." (DELEUZE, 2007, p.26). O crânio salta para fora da face, distorcendo-a, como se o osso se expandisse para frente, imagem que podemos ver claramente em alguns momentos da HQ, como na cena do vídeo em que o manifestante grita "covarde!" (BROERING. 2012b, p.10-11), na abertura do capítulo nove e também na última página da HQ.

As linhas da face e do "crânio-máscara" se fundem, cria-se uma sensação de identidade inerente ao próprio corpo, que parte de dentro para fora. Ao final da HQ notamos o olhar de satisfação do herói com seu corpo permeado pelas cores de vida e seu crânio-máscara saltando para fora. Um leve sorriso de Lucas prenuncia o fim do mundo iminente. Como enunciado no título da obra, trata-se de promessas de amor à desconhecidos, e para além do que pode ser lido a nível narrativo, as promessas, a vontade de vida e o amor estão presentes em todas as páginas; mesmo os quadros que nos remetem à violência, operam, ao longo da narrativa, forças de vida, sensações. *Promessas* é formado por um conjunto de sensações que

almejam a vida, o viver, a força de resistir, seja qual for o controle que deseja retirar as potências de vida. Na obra, as sensações fluem para o ritmo de promessas de amor a todos os desconhecidos que adentram nessa história, colaboram, leem e sabem que o fim do mundo e a morte são iminentes a todos, e enquanto não chegam resta-nos seguir como Lucas, resistindo e permitindo a ascensão da vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa pesquisa partiu do questionamento sobre como a obra *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo*, de Pedro Franz, constitui-se como história em quadrinhos. Nossa hipótese foi a de que as experimentações realizadas na obra funcionam como uma fuga das características tradicionais dos quadrinhos, formando um território que não é fixo, que se move entre diversos campos da arte, como os quadrinhos, a literatura e as artes visuais. Para isso, o projeto partiu de um estudo das origens das histórias em quadrinhos, na tentativa de entendê-los em seus aspectos históricos e críticos. A busca pela definição dos conceitos teóricos acerca das histórias em quadrinhos demonstrou como o gênero sofreu, ao longo da história, preconceitos pelo fato de ser constituído por uma linguagem híbrida, que alia imagem e texto; exemplo disso é que até mesmo um de seus precursores, o ilustrador Töpffer, considerava as histórias em quadrinhos como uma arte menor.

Esse pensamento, que ainda perdura nos dias atuais, mesmo que em menor escala, tem origens, segundo Vergueiro (2012), em preconceitos pouco fundamentados e afirmações superficiais de que os quadrinhos são leituras pouco profundas, sendo um passatempo próprio dos iletrados. Um afirmação que pode ser facilmente repelida pela complexidade do sistema dos quadrinhos, tal como o sugerido por Groensteen (2015), por exemplo, e pela dificuldade apresentada por muitas pessoas ao tomar contato com o gênero. Groensteen propôs um sistema amplo que passa pelos principais elementos que compõem uma HQ e como esses elementos trabalham em conjunto. O autor também tratou da necessidade de alfabetização na leitura desse gênero, pois a complexidade dos quadrinhos exige uma capacidade de percepção gráfica de ler ícones, tanto quanto a capacidade de leitura textual que é própria ao gênero. Daí a necessidade e a importância de pesquisas como a nossa, que trazem à tona um aprofundamento das histórias em quadrinhos, que costumam ser negligenciadas como arte ou consideradas de menor importância.

Em contraponto ao preconceito, desde a década de 1960, na América do norte, vemos surgir movimentos de produção de quadrinhos alternativos, que funcionavam como resistência ao mercado editorial norte-americano; essa revolução pode ser observada na seleção dos temas, na composição estética e no próprio modo de se fazer quadrinhos, que acabou por ultrapassar fronteiras e influenciar, nos nossos dias, as produções de quadrinhos

contemporâneos. Essa postura combativa faz parte do escopo de criação de muitos quadrinistas espalhados pelo globo, na América Latina, podemos destacar nomes como os de Angeli, Oesterheld e Henfil, que produziram quadrinhos de posturas críticas aos valores tradicionais da sociedade e de resistência política às opressões que governos e instituições podem praticar sobre a população. Esses autores, entre outros do cenário independente, influenciaram diretamente ou mesmo indiretamente a obra *Promessas*, que carrega em si o mesmo espírito de resistência.

O controle da produção, seja no roteiro, temas ou mesmo de formato físico, exercido sobre a produção de quadrinhos independentes forma um território propício às experimentações, território em que *Promessas* se movimenta. A cada volume dessa publicação, Pedro Franz realizou uma série de experimentações estéticas e conceituais que trouxeram à tona potencialidades na experiência de leitura. O primeiro volume, *Limbo*, que se inicia de forma tradicional, apresenta ao leitor um cenário, personagens e um enredo que possibilitam o desenvolvimento de uma leitura experimental dos volumes posteriores. Sem *Limbo*, *Underground* e *Potlatch* não funcionariam da mesma forma, pois o contexto da narrativa é assimilado de maneira menos experimental no primeiro volume, visto que ele situa o leitor acerca do acontecimentos que envolvem o grupo Jolly Roger e a cidade de Florianópolis.

Dado o caráter experimental de *Promessas*, seguido ainda de *Underground* e *Potlatch*, se fez necessário, durante as nossas análises, recorrer a uma vertente teórica pós-estruturalista para contemplar melhor as especificidades da obra. Dessa forma, valemo-nos aqui dos estudos dos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari para que fosse possível adentrar em *Promessas* por outros caminhos, com vistas a colocar seus aspectos singulares em destaque.

A princípio, nosso trabalho almejava uma aproximação entre o quadrinho estudado e o conceito de literatura menor, mas encontramos sustentação teórica também, ao nos aproximarmos de outros estudos de Deleuze sobre a arte. *Promessas* traz vários aspectos que fazem com que seja possível identificar nela procedimentos de uma literatura menor, são eles: o contexto social em que se localiza, estando à margem enquanto publicação independente, a experimentação e desterritorialização da linguagem que produz e que é produzida e os aspectos políticos e sociais que ditam as histórias individuais das personagens, atravessados por forças coletivas e os acontecimentos políticos ao longo do enredo.

Ainda sobre o movimento de literatura menor, foi possível perceber em *Promessas* o funcionamento de um agenciamento coletivo de enunciação, tendo em vista que o autor dispõe de uma gama múltipla de “vozes” que atravessam a história; nesse sentido, há aquelas que representam o passado de Florianópolis, as de leitores que colaboram com o projeto e de outras pessoas, todas apropriadas pelo autor para compor a HQ; essas vozes, produtoras de um agenciamento, se fazem presentes no final de *Limbo* e ao longo da maior parte das páginas de *Underground*. Existe ainda um conjunto de agenciamentos que vai muito além da narrativa em si, atravessa os textos criados por Pedro Franz e abre *Promessas* a novas possibilidades de leitura. No que tange ao movimento de desterritorialização de uma língua maior, própria às literaturas tidas por Deleuze e Guatarri como menores, é empreendida, na obra de Pedro Franz de maneira diferente do que na obra de Kafka (objeto de análise dos filósofos), pois os desvios ocorrem a partir da linguagem dos quadrinhos e da representação. Através de experimentações estéticas, Pedro Franz cria linhas de fuga que subvertem o sistema dos quadrinhos, fato presente no final de *Limbo*, visto a partir de toda estrutura caótica, no modo de organização da leitura de *Underground* e na composição e estética das páginas de *Potlatch*.

Devido aos aspectos imagéticos que compõe boa parte de uma história em quadrinhos, buscamos nos estudos de Deleuze sobre as pinturas de Francis Bacon o embasamento para identificar os desvios na construção das imagem que *Promessas* realiza. Em *Francis Bacon: lógica da sensação* (2007) presencia-se a valorização de uma pintura que cria desvios, ao fugir de uma proposta que tem como fim a representação do objeto, para criar imagens que provoquem sensações em seus observadores. O procedimento utilizado por Francis Bacon para tal é marcado pelo que o pintor nomeia de caos controlado, presentificado no ato de pintar, a partir do uso de gestos livres, que permitem a criação de traços assignificantes, marcas e manchas que alteram a imagem inicial pensada pelo artista ao ponto dela se afastar quase que por completo do que o pintor “pretendia representar”. Esse procedimento de aderir ao acaso de forma consciente, no gesto de criação, foi nomeado por Francis Bacon de diagrama, e a partir dele encontramos uma semelhança com os procedimentos realizados por Pedro Franz. Destarte, compreendemos que uma arte marcada pelo diagrama sempre é reveladora de novas percepções, visto que a abstração controlada e caótica marcada pelos gestos livres produzem uma imagem que induz o olhar a perceber novas formas e sentir algo antes mesmo de entender e definir totalmente de que trata a imagem.

O diagrama provoca uma relação de devir entre obra e o observador, capaz de o afetar e possibilitar o acesso aos perceptos que o criador teve acesso ou mesmo inventou no processo de criação de uma obra de arte. O modo com que Pedro Franz cria as imagens em *Underground* é uma forma acessível de perceber esse tipo de procedimento, pois o quadrinista compõe traços que cortam e manchas que ocultam as imagens, estas, por sua vez, revelam forças atuantes sobre as figuras. O diagrama é utilizado para dar acesso aos perceptos e sentir as imagens no processo de leitura. Nesse sentido, quanto mais o diagrama age, mais ele puxa o leitor para aspectos da sensação, em contrapartida aos aspectos narrativos que ali ocorrem. O quadrinho, diferente de uma pintura, é composto por várias imagens e, por isso, os aspectos narrativos não são negados, mas com o uso do diagrama a narrativa é atravessada por outras forças, as sensações tomam o protagonismo e isso afeta o modo de leitura da obra. No final de *Limbo* temos acesso aos perceptos das vozes de opressão e resistência que afetam a cidade de Florianópolis. Em *Underground* há uma estrutura estética que aproxima o leitor dos perceptos de estar dentro de uma manifestação de rua. Em *Potlatch* as cores nos levam a sentir as forças de vida presentes por toda a cidade ocupada e povoada pela intensidade dos conflitos até chegar à sensação de fim do mundo. *Promessas* nos dá acesso às sensações de resistência, violência, revolução, impotência, amor, morte, paz, controle, ordem, caos e de fim do mundo, possibilitando ao leitor um acesso a outras realidades, aspectos e devires dissonantes dos que vivência.

REFERÊNCIAS

- BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura - Obras Escolhidas v. 1*. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BERENSTEIN, Jacques Paola. *Elogio aos errantes*. Salvador: EDUFBA, 2014.
- BERGO, Renan. Pedro Franz. Cadernos de Campo: *Revista de Ciências Sociais*, n. 21, 2016.
- BORÉM, M; LELIS, M. *Buriti Grande*. Belo Horizonte: Editora Aletria, 2017.
- BROERING, Pedro Franz. *Construindo Promessas*. Entrevista concedida à Andréia Regeni ao site da Vice em 28 maio de 2012a. Disponível em: <https://www.vice.com/pt_br/article/ezgxwe/construindo-promessas>. Acesso em 17 de maio de 2019.
- BROERING, Pedro Franz. *Incidente em Tunguska*. Florianópolis. 2015a. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, Florianópolis, Santa Catarina, 2015.
- BROERING, Pedro Franz. *Incidente em Tunguska*. 2015b. Publicação Independente. Florianópolis, Santa Catarina, 2015.
- BROERING, Pedro Franz. *O leitor comum entrevista: Pedro Franz*. Entrevista concedida à Arthur Tertuliano ao site o leitor comum em 31 de agosto de 2011. Disponível em: <<http://oleitorcomum.blogspot.com/2011/08/o-leitor-comum-entrevista-pedro-franz.html>>. Acesso em 17 de maio de 2019.
- BROERING, Pedro Franz. *Os Minotauros, de Pedro Franz*. Entrevista concedida à Pedro Moura ao site *Acalopsia* em maio de 2014. Disponível em: <<http://www.acalopsia.com/os-minotauros-de-pedro-franz/>>. Acesso em 8 agosto de 2017.
- BROERING, Pedro Franz. *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero fim do mundo - Vol.1 Limbo*. Independente, 2010a. Disponível em: <<https://issuu.com/pedrofranz/docs/limbo>>. Acesso em 17 de maio de 2019.
- BROERING, Pedro Franz. *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero fim do mundo - Vol.2 Underground*. Independente, 2010b. Disponível em: <<https://issuu.com/pedrofranz/docs/underground>> Acesso em 17 de maio de 2019.
- BROERING, Pedro Franz. *Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero fim do mundo - Vol.3 Potlatch*. Independente, 2012b. Disponível em: <<https://issuu.com/pedrofranz/docs/potlatch>> Acesso em 17 de maio de 2019.

CADÔR, Amir Brito. *O livro de artista e a enciclopédia visual*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos*. São Paulo, Ática, 1975.

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

CARRIÓN, Ulises. *A Nova Arte de Fazer Livros*. Tradução de Amir Brito Cadôr. Belo Horizonte: C/Arte, 2011.

CAVALCANTI, Adriane. Forças e Deformação nas Pinturas de Francis Bacon: A Leitura de Gilles Deleuze. In: ORLANDI, Luiz. (Org.). *Diferença*. Campinas: Segmento, 2005. p. 13-26.

CESAR, Ana Cristina. *Antigos e soltos: poemas e prosas da pasta rosa*. São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2008.

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

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

DELEUZE, Gilles. *Crítica e Clínica*. Trad. de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Espinosa: filosofia prática*. São Paulo: Escuta, 2002.

DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon: lógica da sensação*. Trad. Roberto Machado (coordenação). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. Trad. de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Escuta, 1998.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. *Kafka: por uma literatura menor*. Trad. Cíntia Vieira da Silva; revisão da tradução Luiz B. L. Orlandi. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol.1*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 2012a.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol.2*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Editora 34, 2012b.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol.3*. Trad. Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 2012c.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol.4*. Trad. Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 2012d.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia 2, vol.5*. Trad. Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Editora 34, 2012e.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. *O que é filosofia*. Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. São Paulo: Editora 34, 2010.

D'SALETE, Marcelo. *Noite Luz*. São Paulo: Editora Via Lettera, 2008.

D'SALETE, Marcelo. *Encruzilhada*. São Paulo: Leya/Barba Negra, 2011.

EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. Trad. de Waltensir Dutra. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EISNER, Will. *Narrativas gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.

GARCIA, Santiago. *A Novela Gráfica*. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

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

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico de Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

GUIMARÃES, Edgard. *Fanzine*. 3a ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

LUYTEN, Sônia Bibe. *O que é história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MACHADO, Roberto. *Deleuze, a arte e a filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

MAUSS, M. Ensaio sobre a dádiva. Forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. In : *Marcel Mauss. Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. M. Books do Brasil Editora Ltda. São Paulo, 2005.

MEIRELES, Selma Martins. Quadrinhos e linguística: onomatopeias e interjeições e suas funções na narrativa em quadrinhos. In: *A linguagem dos quadrinhos*. Org. Waldomiro Vergueiro, Roberto Elísio dos Santos. São Paulo: Criativo, 2015.

MOURA, Pedro Vieira de. *Entrevista a Zeszyty Komiksowe*, outubro de 2010. Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com.br/2010/10/entrevista-na-zeszyty-komiksowe-10.html>>. Acesso em 17 de maio de 2018.

MOYA, Álvaro de. *História das histórias em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. *Declaração - Isto não é um manifesto*. Tradução: Carlos Szlak. São Paulo: n-1 edições, 2014.

OESTERHELD, Héctor Germán, O SOLANO LÓPEZ, Francisco. *O Eternauta*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

PAZ, Liber. *Tecnologia e Cultura nos Quadrinhos Independentes Brasileiros*. Tese (Doutorado) - Universidade Tecnológica do Paraná - UTFPR. Curitiba, Paraná, 2017.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2.ed. São Paulo: Contexto, 2012.

RAMOS, P; VERGUEIRO, W; FIGUEIRA, D (org.). *Quadrinhos e literatura: possíveis diálogos*. São Paulo: Criativo, 2014.

SALVATTI, Fábio. *O prank como opção performativa para a rede de ativismo político contemporâneo*. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Universidade de São Paulo - USP, São Paulo - SP, 2010.

SILVA, Diamantino da. *Quadrinhos para quadrados*. Porto Alegre: Bels, 1976. p.102-104

SILVEIRA, Paulo. *A página violada: Da ternura à injúria na construção do Livro de Artista*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2001.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio; BARBOSA, Alexandre (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos nas salas de aula*. São Paulo: Ed. Contexto, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. *Visualidades – Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual – FAV/UFG*. Goiânia: v.7, n. 1, p. 14-41, 2009. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/visual/article/view/18118/10807>> Acesso em 25 de junho de 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

ZIMBRES, Fábio; MECHANICS. *Música para Antropomorfos*. Goiânia: Livros Voodoo, 2006.

ZIMBRES, Fábio; GOES, Gabriel. Baiacu. In: *Baiacu* (org) Angeli e Laerte Coutinho. São Paulo: Todavia, 1ª ed., 2017, p. 02-09.