

Universidade Federal de Juiz de Fora
Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários

Lucas Fazola Miguel

**ENTRE AMORES E LUZES: PERSPECTIVAS PARA UMA POÉTICA DOS
QUADRINHOS DE MARCELLO QUINTANILHA**

**Juiz de Fora
2025**

Lucas Fazola Miguel

**ENTRE AMORES E LUZES: PERSPECTIVAS PARA UMA POÉTICA DOS
QUADRINHOS DE MARCELLO QUINTANILHA**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do grau de Doutor em Letras: Estudos Literários. Área de concentração: Literatura, Identidade e Outras Manifestações Culturais.

Orientador: Prof. Dr. Anderson Pires da Silva

Juiz de Fora

2025

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

Miguel, Lucas Fazola.

Entre amores e luzes : perspectivas para uma poética dos Quadrinhos de Marcello Quintanilha / Lucas Fazola Miguel. -- 2025. 319 f. : il.

Orientador: Anderson Pires da Silva

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

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Marcello Quintanilha. 3. Ficção brasileira contemporânea. 4. Realismo. 5. Semiótica. I. Silva, Anderson Pires da, orient. II. Título.

LUCAS FAZOLA MIGUEL

Entre Amores e Luzes: perspectivas para uma poética dos Quadrinhos de Marcello Quintanilha

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Letras. Área de concentração: Literatura, Identidade e Outras Manifestações Culturais.

Aprovada em 04 de abril de 2025.

BANCA EXAMINADORA

**Prof. Dr. Anderson Pires da Silva
Universidade Federal de Juiz de Fora**

**Prof.^a Dr.^a Carolina Alves Magaldi
Universidade Federal de Juiz de Fora**

**Prof. Dr. Edmon Neto de Oliveira
Universidade Federal do Pará**

**Prof. Dr. Nobuyoshi Chinen
Universidade de São Paulo**

**Prof. Dr. Rafael Senra Coelho
Universidade Federal do Amapá**

Juiz de Fora, 18/03/2025.



Documento assinado eletronicamente por Anderson Pires da Silva, Professor(a), em 04/04/2025, às 17:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Carolina Alves Magaldi, Professor(a), em 04/04/2025, às 17:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Edmon Neto de Oliveira, Usuário Externo, em 04/04/2025, às 17:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por NOBUYOSHI CHINEN, Usuário Externo, em 04/04/2025, às 18:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Rafael Senra Coelho, Usuário Externo, em 05/04/2025, às 09:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Uffj (www2.ufff.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador 2299969 e o código CRC C1618E8D.

Dedico este trabalho aos meus pais, que sempre me incentivaram a ler e me deram meus primeiros Quadrinhos durante a infância.

Dedico este trabalho à minha esposa, Isabella, por ser meu grande amor, minha companheira de vida, e por aceitar viver em uma casa cheia não só de amor e carinho, mas também de HQs por todos os lados.

Agradecimentos

Quando iniciei minha jornada no doutorado, era um homem mais jovem, ainda sem experiência docente, tampouco de vida. Ainda namorava, sequer era noivo, contudo, já tinha planos, sonhos e metas a cumprir. Hoje, quando escrevo essas linhas, me dou conta do tanto que mudei e do tanto que a vida aconteceu de lá para cá. Hoje sou marido, um profissional com alguns bons anos de experiência na Educação, dentro e fora das salas de aula. Já realizei alguns sonhos e projetos, mas ainda cultivo muitos outros em mente.

É inevitável pensar que, ao longo desse tempo, muita coisa em minha vida mudou. Mudei de casa (algumas vezes), de trabalho e até de estado civil. Quase morri, mais de uma vez. Sobrevivi, porém. Quando penso nos últimos anos, me lembro da citação célebre de Charles Dickens, que resume de forma contumaz como esse período se deu:

Foi o melhor dos tempos, foi o pior dos tempos. Foi a idade da sabedoria, foi a idade da tolice. Foi a época da fé, foi a época da incredulidade. Foi a estação da luz, foi a estação das trevas. Foi a primavera da esperança, foi o inverno do desespero (Dickens, 2019, p. 6).

Foi difícil, de fato. Por vezes, insuportável. Porém, lidar de perto com a morte nos faz encarar as coisas de formas distintas. Sei que parece clichê, mas é verdade. Quando passei semanas, meses internado, olhava pelas janelas do hospital durante o dia e mergulhava em digressões internas nas madrugadas em claro, pensando. Pensando muito, mesmo quando me sentia vazio. Tinha muito a dizer, muito a escrever. Tinha uma tese a redigir, afinal. Assim, segui em frente. Não sei se por instinto ou consciência, segui vivendo, entre o sonho e a sobrevivência, como diria Edith Rock em “A vida é desafio”.

Nesse momento, eu poderia dizer que “só eu sei os desertos que cruzei até aqui”, fazendo alusão ao verso entoado a plenos pulmões por Mano Brown em “Quanto vale o show?”. Poderia, mas não seria verdade, tampouco honesto. Nunca precisei tanto de suporte quanto nos últimos anos, seja emocional, financeiro, físico e mental. Sem aqueles a quem amo, eu jamais teria conseguido concluir essa etapa tão importante de minha trajetória acadêmica. Preciso falar dessa minha rede de apoio.

Minha esposa, Isabella, é uma das pessoas mais leais e *ponta firme* que já conheci na vida. Sem seu amor e apoio eu não teria conseguido dar conta dessa

empreitada, tampouco teria sobrevivido durante o período hospitalizado. Foi seu olhar vigilante e atencioso que me salvou mais de uma vez nesse período. Foi sua paciência e seu cuidado que me ajudaram a me recuperar em minha convalescência.

Adoeci durante a reforma de nosso apartamento recém-comprado, e foi ela a responsável por tocar a maior parte da reforma. Para além de tudo que ela fez por mim, serei sempre grato por isso que ela fez por nós. Foi graças ao seu bom gosto que tivemos cerimônias lindas de casamento (sim, foram duas), gerando um dos dias mais bonitos que já vivi em minha vida, uma de minhas mais belas memórias.

Isabella é zelosa, brilhante, dedicada e muito amorosa. Seus toques e conselhos foram fundamentais para a escrita dessa tese, desde as primeiras linhas escritas até os derradeiros alertas de que eu precisava finalizar o texto e deixar a tese se fechar. Ela é *low profile* em tudo, e estou certo de que, ao ler essas linhas, ela abrirá um sorriso tímido e lindo, como de costume. É esse sorriso que me dá certeza de que toda essa jornada valeu a pena.

Sou muito agradecido por tê-la em minha vida, não somente pelas coisas que ela fez e faz por mim ou por nós. Sou grato por ela meramente existir, por ser como é, por sempre me desafiar a ser um homem melhor, e por ter topado, anos atrás, dividir a vida comigo. Sem o incentivo dela eu jamais teria investido na vida acadêmica, e sou muito feliz por ter seguido esse caminho anos atrás, na reta final de minha graduação. Essa conquista é nossa, meu amor.

Meus pais, Marquinhos e Dirce, são também imprescindíveis para que esse objetivo pudesse ser alcançado. Quando me vi vulnerável e indefeso, eles estavam lá. Quando eu comecei essa jornada, eles também estavam lá. Quando precisei de palavras de encorajamento, eles estavam lá. Eles sempre estiveram lá. Espero que sempre estejam. Lá, aqui, em todo lugar onde eu estiver.

Eles sabem o quanto foram importantes para a minha formação, desde a mais tenra infância. Sabem o quanto investiram em mim, e aqui falo de amor, carinho, tempo, dinheiro e dedicação, para que eu conseguisse atingir meus objetivos. Eles nunca me cobraram para que eu fosse algo diferente do que eu quisesse ser, e assim eu tive liberdade para me desenvolver como queria. Serei sempre grato por isso.

Sou grato por cada gesto de cuidado, cada oração, cada noite passada comigo no hospital, cada trocado que me deram para tirar xerox ao longo dos anos de dureza estudantil, bem como por cada conselho que me deram, eu querendo ou não

escutá-los. Meus pais me deram suporte e amor incondicional ao longo de todos esses anos e me ajudaram a realizar muitos dos meus sonhos. Se hoje sou o homem que sou, foi em grande parte pela criação que me deram. Essa conquista é nossa. Espero que saibam disso, mensurando ou não o tamanho real dela.

Tenho uma família linda a quem agradecer pelo carinho ao longo desses anos: minha irmã, Camilla, meus cunhados, minha sogra, bem como meus sobrinhos, primos, afilhados etc. É um bocado de gente, e se for nomear um por um aqui, extrapolarei certamente o limite de páginas que me permiti utilizar para esses agradecimentos.

Com os problemas que tive, percebi que tenho muitos bons amigos nessa vida. Sou muito grato a eles pela compreensão com meus sumiços e ausências durante o processo de pesquisa e escrita dessa tese. Não consigo listar tanta gente, então me dou o direito de mencionar alguns que foram muito importantes, sob diferentes aspectos, ao longo desses anos de pesquisa: Dé Cunha, Cadu Rocha, Bernard Martoni e Renan Duarte. De maneiras distintas, foram amigos que me ajudaram bastante nessa caminhada, de forma direta e/ou indireta. Sou muito grato, rapaziada.

Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. Anderson Pires da Silva, pela amizade, compreensão com os problemas pelos quais passei ao longo desses anos e pela autonomia que me deu para desenvolver essa pesquisa da forma que idealizei inicialmente. Eu não teria chegado até aqui sem seus apontamentos, sua leitura atenta e seu cuidado para com cada linha que redigi desde o mestrado até chegarmos aqui, na hora da verdade.

Uma frase dita por ele ao longo desses anos me deu o direcionamento necessário para a pesquisa que eu vinha desenvolvendo. Quando fiquei em dúvida diante de algum entrave teórico durante a redação dessa tese, foi dessa frase que me lembrei. Não, não a mencionarei. Considero essa a minha maleta misteriosa de *Pulp Fiction* (1994).

Sou grato aos professores Carolina Magaldi, Edmon Neto, Nobuyoshi Chinen e Rafael Senra, que compuseram minha banca de defesa. A leitura atenta, gentil e generosa de cada um deles foi crucial para o aperfeiçoamento desse trabalho.

Agradeço ao quadrinista Marcello Quintanilha, pois esse trabalho não existiria caso ele não tivesse decidido, há mais de trinta anos atrás, trabalhar com Histórias em Quadrinhos. Ainda me lembro do impacto que senti quando li *Tungstênio* pela

primeira vez, pouco tempo depois de seu lançamento. Só fui sentir algo semelhante quando li outro trabalho seu, *Talco de vidro*. Sou muito grato por cada quadro, página e diálogo que ele concebeu. Seu trabalho modificou sobremaneira a forma com que eu passei a encarar as HQs, sobretudo em relação à potencialidade dos Quadrinhos.

Serei eternamente grato à UFJF, em especial à Faculdade de Letras, por ter sido, ao longo de todos esses anos, uma casa para mim. Sou um filho orgulhoso da universidade pública e a defenderei enquanto eu viver. Entrei na FALE em 2011, ainda bem jovem, bem cru para a vida, e completo minha formação agora, em 2025, sem intervalos entre graduação, mestrado e doutorado, transformado em um homem e em um cidadão melhor, preenchido por uma sensação maravilhosa de fechamento de ciclo. Desse ciclo formativo, pelo menos. Se tudo der certo, qualquer dia desses estarei de volta. Quem sabe?!

Sou grato também à Fundação CAEd, por ter me dado ao longo dos últimos anos condições de conciliar o trabalho com a pesquisa que deu origem a essa tese que aqui se inicia.

Por fim, agradeço a Deus por ter me dado o dom da vida, por ter me permitido fazer pesquisa acadêmica em um país tão desigual quanto o Brasil, bem como por ter me dado condições de sobreviver aos percalços no hospital, recobrando minha saúde e me concedendo a dádiva de voltar a viver minha vida, trabalhando, estudando, escrevendo e pensando. Sempre pensando. Sou grato a Ele por todas as bênçãos que me deu ao longo desses anos, por todos os livramentos que tive, dos que sei e dos que não sei, para chegar até aqui vivo, atento e forte, sem tempo de temer a morte.

Bem, parte da jornada é o final, como bem disse Robert Downey Jr. ao interpretar Tony Stark em *Vingadores: Ultimato* (2019). Chegamos ao fim dessa seção, e eu só quero mesmo de reforçar que sou grato. Por tudo. Por todos. Jamais esquecerei de tudo que passei para chegar até aqui.

A vida sempre vence.

Sempre.

É assim que uma ideia se torna real.

Brian K. Vaughan

À medida que envelheço, sinto que o único tema da literatura – e, provavelmente, de tudo – é a passagem do tempo.

Fernando Marías

Tudo tem o seu tempo determinado, e há tempo para todo o propósito debaixo do céu.

Eclesiastes 3:1

Resumo

A presente tese se propõe a estudar as HQs de Marcello Quintanilha que foram publicadas entre os anos de 2009 e 2019, com o intuito de demarcar uma poética que norteie a obra do quadrinista niteroiense e examinar as minúcias e particularidades da linguagem quadrinística. O corpus analítico do presente estudo é composto pelas HQs *Sábado dos meus amores* (2009), *Almas públicas* (2011), *Tungstênio* (2014), *Talco de vidro* (2015), *Hinário nacional* (2016), *Todos os santos* (2018) e *Luzes de Niterói* (2019). O estudo aqui empreendido se esmera em mapear a produção quadrinística de Quintanilha, destacando sua conexão umbilical com a ficção brasileira contemporânea e com a tradição realista que permeia a literatura nacional, bem como intenta discorrer sobre a forma singular com que o autor desenvolve suas HQs a nível formal. Nesse sentido, foi desenvolvida uma pesquisa de natureza teórica e caráter exploratório, que se construiu a partir de uma abordagem qualitativa para encontrar parâmetros analíticos que permitissem a abordagem dos Quadrinhos de Quintanilha tanto em relação à sintaxe – a partir de uma perspectiva estruturalista – quanto à semântica, em uma análise comparativa densa. O intento é ampliar o debate crítico tal como está posto, dando enfoque para uma abordagem transdisciplinar, à luz dos pressupostos teóricos de diferentes campos das Ciências Humanas, como a semiótica, a linguística, a narratologia, a sociologia, a historiografia e os estudos literários propriamente ditos. Assim, a presente tese se propõe a desenvolver não somente uma investigação ampla e aprofundada sobre os elementos que constituem a poética das HQs de Marcello Quintanilha como também fornecer arcabouço teórico para um estudo minucioso acerca das particularidades da linguagem quadrinística.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Marcello Quintanilha; Ficção brasileira contemporânea; Realismo; Linguagem; Literatura; Semiótica.

Abstract

This dissertation aims to study the comics of Marcello Quintanilha published between 2009 and 2019, with the objective of outlining a poetics that underlies the work of the Niterói-born cartoonist and examining the minuteness and specificities of the comics language. The analytical corpus comprises the following works: *Sábado dos meus amores* (2009), *Almas públicas* (2011), *Tungstênio* (2014), *Talco de vidro* (2015), *Hinário nacional* (2016), *Todos os santos* (2018) and *Luzes de Niterói* (2019). The present study endeavors to map Quintanilha's comics production, emphasizing its intrinsic connection to contemporary Brazilian fiction and the realist tradition that permeates national literature. Furthermore, it seeks to examine the singular manner in which the author constructs his comics on a formal level. To this end, a theoretical and exploratory research approach was undertaken, employing qualitative methods to establish analytical parameters that enable an examination of Quintanilha's work both in terms of syntax – from a structuralist perspective – and semantics, through an in-depth comparative analysis. The purpose is to contribute to the expansion of critical debate by adopting a transdisciplinary approach informed by theoretical frameworks from various fields within the Humanities, including semiotics, linguistics, narratology, sociology, historiography, and literary studies proper. Thus, this dissertation proposes not only a comprehensive and in-depth investigation into the elements that shape the poetics of Marcello Quintanilha's comics but also aims to offer a theoretical foundation for the close study of the particularities of comics language.

Keywords: Comics; Marcello Quintanilha; Contemporary Brazilian Fiction; Realism; Language; Literature; Semiotics.

Resumen

La presente tesis se propone estudiar las historietas de Marcello Quintanilha publicadas entre los años 2009 y 2019, con el propósito de delinear una poética que oriente la obra del historietista niteroiense y examinar las minucias y particularidades del lenguaje de la historieta. El corpus analítico de este estudio está compuesto por las obras *Sábado dos meus amores* (2009), *Almas públicas* (2011), *Tungstênio* (2014), *Talco de vidro* (2015), *Hinário nacional* (2016), *Todos os santos* (2018) y *Luzes de Niterói* (2019). El estudio aquí emprendido se esmera en cartografiar la producción historietística de Quintanilha, destacando su conexión umbilical con la ficción brasileña contemporánea y con la tradición realista que atraviesa la literatura nacional, así como pretende reflexionar sobre la forma singular en que el autor desarrolla sus obras a nivel formal. En este sentido, se llevó a cabo una investigación de naturaleza teórica y carácter exploratorio, construida a partir de un enfoque cualitativo, con el fin de establecer parámetros analíticos que permitieran abordar las historietas de Quintanilha tanto en lo que respecta a la sintaxis – desde una perspectiva estructuralista – como a la semántica, mediante un análisis comparativo riguroso. El objetivo es ampliar el debate crítico tal como se encuentra planteado, con énfasis en un abordaje transdisciplinario, a la luz de los presupuestos teóricos de diferentes campos de las Ciencias Humanas, como la semiótica, la lingüística, la narratología, la sociología, la historiografía y los estudios literarios propiamente dichos. Así, la presente tesis busca desarrollar no solo una investigación amplia y profunda sobre los elementos que constituyen la poética de las historietas de Marcello Quintanilha, sino también ofrecer un marco teórico para un estudio minucioso de las particularidades del lenguaje de la historieta.

Palabras clave: Historieta; Marcello Quintanilha; Ficción brasileña contemporánea; Realismo; Lenguaje; Literatura; Semiótica.

Índice de imagens

Figura 1: Primeira tira de quadros de <i>Histoire de monsieur Jabot</i> , por Rodolphe Töpffer. (Campos, 2015, p. 93)	37
Figura 2: Primeiro capítulo de <i>As Aventuras de "Nhô Quim", ou impressões de uma viagem à corte</i> , de Angelo Agostini. (Agostini, 2013, p. 34-35)	39
Figura 3: Primeira tira de quadros de "O Namoro, Quadros Ao Vivo", de Sébastien Auguste Sisson. (Campos, 2015, p. 172)	40
Figura 4: Segunda e terceira tiras de quadros de "O Namoro, Quadros Ao Vivo", de Sébastien Auguste Sisson. (Campos, 2015, p. 173)	41
Figura 5: Quarta e última tira de quadros de "O Namoro, Quadros Ao Vivo", de Sébastien Auguste Sisson. (Campos, 2015, p. 173)	42
Figura 6: Virada dramática do conto <i>De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo</i> . (Quintanilha, 2009, p. 12)	67
Figura 7: A potência dos diálogos se sobrepõe ao conteúdo imagético dos requadros nessa sequência de <i>Dorso</i> . (Quintanilha, 2009, p. 31)	70
Figura 8: A ira de Erivan contra Zé Morcela. (Quintanilha, 2009, p. 51)	73
Figura 9: Enquanto Zé Morcela foge, o público do circo animadamente aplaude e dá risadas. (Quintanilha, 2009, p. 60-61)	74
Figura 10: A vida como jogador de futebol simboliza, no imaginário popular, uma chance de ascensão social para os jovens, como pode ser visto nessa sequência de <i>De Pinho</i> . (Quintanilha, 2011, p. 27)	78
Figura 11: A fragmentação temporal e a repetição dos quadros potencializam o tom de deslocamento e desconforto de Agnaldo em <i>De Pinho</i> . (Quintanilha, 2011, p. 21)	79
Figura 12: O terror de Acirzinho, após ver seus planos frustrados pelo suicídio de Getúlio Vargas. (Quintanilha, 2011, p. 51)	84
Figura 13: Relutante, o jovem Acirzinho parte em excursão com o Canto do Rio ao final de <i>Fealdade de Fabiano Gorila</i> . (Quintanilha, 2011, p. 65)	86
Figura 14: A relação entre Seu Ney e Caju é exemplo claro dos conflitos causados pelas relações de poder que perpassam o tecido social brasileiro. (Quintanilha, 2014, p. 39)	92

Figura 15: A relação entre Keira e Richard é delineada a partir da rememoração, intercalando temporalidades para explorar a complexidade que envolve o casamento de ambos. (Quintanilha, 2014, p. 133)	94
Figura 16: O entrecortar de temporalidades e as angulações cinematográficas contribuem para o ritmo acelerado de <i>Tungstênio</i> . (Quintanilha, 2014, p. 53)	96
Figura 17: O narrador onisciente e intrusivo é elemento fundamental para o desenvolvimento narrativo de <i>Tungstênio</i> . (Quintanilha, 2014, p. 91)	98
Figura 18: O antagonismo unilateral entre Rosângela e Daniele é o ponto central de <i>Talco de Vidro</i> . (Quintanilha, 2015, p. 9)	101
Figura 19: A necessidade de se convencer da própria superioridade marca alguns dos muitos conflitos internos de Rosângela. (Quintanilha, 2015, p. 17)	103
Figura 20: A narração exerce papel preponderante no desenrolar do drama de Rosângela. (Quintanilha, 2015, p. 25)	105
Figura 21: O impactante encerramento de <i>Talco de Vidro</i> ecoa a partir do silêncio que traz consigo. (Quintanilha, 2015, p. 160)	108
Figura 22: O conflito de Michele e Arruda se delineia através de silêncios entrecortados pelo narrador onisciente e intrusivo. (Quintanilha, 2016, p. 10)	112
Figura 23: Ao abordar o indizível, Quintanilha investe em arrojo e concisão. (Quintanilha, 2016, p. 48-49)	114
Figura 24: Em seus sonhos, Josué se vê como Pai Doce, um homem branco amado por todos. (Quintanilha, 2016, p. 98)	118
Figura 25: Em casa, Josué deixa de ser o oprimido e assume o papel de opressor. (Quintanilha, 2016, p. 116)	120
Figura 26: Página de encerramento do conto <i>Acomodados!! Acomodados!!</i> (Quintanilha, 2018, p. 40)	124
Figura 27: Tira <i>Guerra dos mundos</i> . (Quintanilha, 2018, p. 78)	127
Figura 28: Tira <i>Futuro, dívidas, amores</i> . (Quintanilha, 2018, p. 79)	128
Figura 29: Tira <i>A língua dela na de Leo</i> . (Quintanilha, 2018, p. 83)	130
Figura 30: Tira <i>O que eu sentia era fome</i> . (Quintanilha, 2018, p. 89)	132
Figura 31: Tira <i>Railway</i> . (Quintanilha, 2018, p. 99)	137
Figura 32: Primeira página do conto <i>ESPM ou de como Lúcio Magela e Ronaldo Barros concluíram sua pós-graduação em administração</i> . (Quintanilha, 2018, p. 100)	139

Figura 33: Passado e presente se entrecortam nos quadros dessa sequência de <i>Luzes de Niterói</i> . (Quintanilha, 2018, p. 65-66)	145
Figura 34: Calunga salva Hécio da morte, nessa sequência de <i>Luzes de Niterói</i> . (Quintanilha, 2018, p. 101-102).....	147
Figura 35: Calunga reza, por ajuda e por perdão. (Quintanilha, 2018, p. 144-145)	148
Figura 36: Após a contenda, os amigos buscam por soluções antagônicas para lidarem com o ocorrido. (Quintanilha, 2018, p. 197-198)	150
Figura 37: Winsor McCay quebrou paradigmas na concepção da página de Quadrinhos com seu <i>Little Nemo in Slumberland</i> , no começo do século XX. (McCay, 2022, p. 11)	156
Figura 38: Superfície espelhada do fragmento extraído de <i>Luzes de Niterói</i> . (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)	163
Figura 39: Superfície espelhada do fragmento extraído de <i>Luzes de Niterói</i> , com destaque para o primeiro quadro, omitindo seu requadro correspondente. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)	164
Figura 40: Superfície espelhada do fragmento extraído de <i>Luzes de Niterói</i> , com destaque para o primeiro requadro. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)	165
Figura 41: Superfície espelhada do fragmento extraído de <i>Luzes de Niterói</i> , com destaque para a primeira tira da página. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)	166
Figura 42: Superfície espelhada do fragmento extraído de <i>Luzes de Niterói</i> , com destaque para as duas tiras da página, cada uma com três requadros. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)	167
Figura 43: Superfície espelhada do fragmento extraído de <i>Luzes de Niterói</i> , com destaque para os sete requadros que compõem a página analisada. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)	168
Figura 44: Superfície espelhada do fragmento extraído de <i>Luzes de Niterói</i> , com destaque para o hiper-requadro formado pela junção dos sete requadros que compõem a página analisada. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)	169

Figura 45: O choque entre imagens únicas e imagens em série dita a progressão narrativa de uma HQ, tal como ocorre nessa sequência de <i>Talco de Vidro</i> (Quintanilha, 2015, p. 10)	179
Figura 46: O entrecruzar de planos diferentes de significação é crucial para o desenvolvimento do conto <i>Hinário nacional</i> . (Quintanilha, 2016, p. 46-47).....	183
Figura 47: Um dos vários desacordos entre Seu Ney e Caju. (Quintanilha, 2014, p. 45)	187
Figura 48: O supersticioso Edgard se depara com o temor da quebra de seu ritual pré-jogo. (Quintanilha, 2009, p. 14)	195
Figura 49: O jovem Noel entre a fé do pai e o amor pelo samba de terreiro. (Quintanilha, 2011, p. 41)	199
Figura 50: Esquema adaptado pelo autor do presente trabalho a partir de Peeters (1998, p. 49) e Moreira (2022) para apresentar, de forma resumida, as diferenças apontadas pelo pesquisador francês em relação às quatro concepções de uso dos quadros na página de uma HQ.	202
Figura 51: Exemplo de uso convencional na concepção de página da HQ <i>Guarda lunar</i> , de Tom Gauld. (Gauld, 2021, n.p).....	203
Figura 52: Exemplo de uso decorativo na concepção das páginas da HQ <i>Lone Sloane</i> , de Philippe Druillet. (Druillet, 2019, p. 106-107).....	205
Figura 53: Exemplo de uso retórico na concepção das páginas da HQ <i>Contos ordinários de uma sociedade resignada</i> , de Ersin Karabulut. (Karabulut, 2021, p. 23-24)	208
Figura 54: Exemplo de uso produtivo na concepção de página da HQ <i>Little Nemo in Slumberland</i> , de Winsor McCay. (McCay, 2022, p. 12).....	210
Figura 55: <i>Atualidade</i> , conto de Quintanilha organizado a partir do uso convencional do quadro. (Quintanilha, 2009, p. 41).....	212
Figura 56: Modos de ver, modos de representar. (Sousanis, 2017, p. 39).....	232
Figura 57: A repulsa de Erivan em relação ao protagonista-título de <i>A fuga de Zé Morcela</i> fica evidente no terceiro quadro dessa sequência, mesmo sem o emprego do eixo verbal na composição. (Quintanilha, 2009, p. 53).....	252
Figura 58: O narrador onisciente e intrusivo de Quintanilha é elemento fundamental em <i>Clarimundo de Melo</i> . (Quintanilha, 2011, p. 45)	262

Figura 59: Em <i>Três minutos de linhas</i> , Quintanilha apresenta a polifonia de seu narrador onisciente intrusivo. (Quintanilha, 2011, p. 36)	265
Figura 60: O narrador onisciente intrusivo quintanilhesco aparenta saber de tudo o que precisa saber na trama, mesmo que a priori não assuma isso. (Quintanilha, 2014, p. 154).....	268
Figura 61: O narrador onisciente intrusivo quintanilhesco, assim como a amiga de Keira, aparenta não levar muita fé no que ela diz sobre a falência de seu casamento com Richard. (Quintanilha, 2014, p. 62).....	270
Figura 62: Keira e Richard vivem uma relação altamente tóxica e conturbada em Tungstênio. (Quintanilha, 2014, p. 22)	275
Figura 63: A arte-finalização e a colorização utilizadas por Marcello Quintanilha em <i>Escuta, formosa Márcia</i> em muito se diferem das abordagens do quadrinista niteroiense em suas demais HQs. (Quintanilha, 2021, p. 27)	282
Figura 64: O linear e o pictórico se encontram na composição visual. (Quintanilha, 2014, p. 184)	286
Figura 65: Tensão e narratividade ecoam independente do aporte textual, nesse fragmento de <i>Fealdade de Fabiano Gorila</i> . (Quintanilha, 2011, p. 55).....	289
Figura 66: Amigos conversam em <i>Condado de Essex</i> . (Lemire, 2017, p. 194)	291
Figura 67: Mulher-Maravilha e Superman conversam em sequência de Reino do Amanhã. (Ross, A; Waid, M; 2013, p. 36-37).....	293
Figura 68: Sequência de <i>9mm de distância</i> explora o cotidiano de um dos protagonistas com um traço expressivo e minimalista. (Bruno, 2023, p. 8-9)	295
Figura 69: Um papo difícil e um silêncio ensurdecedor se contrapõem nessa página de <i>O combate cotidiano</i> (Larcenet, 2023, p. 128)	297
Figura 70: O pôr do sol desenhado por Quintanilha simboliza tanto encerramentos quanto novos começos. (Quintanilha, 2014, p. 172)	301

Sumário

Introdução.....	22
1. Contra uma genealogia (a)moral das Histórias em Quadrinhos	34
1.1 Origens e devires.....	35
1.2 Os caminhos da História e o caso Agostini x Sisson	38
1.3 Desvios de rota, pedágios contextuais e ressalvas necessárias	43
1.4 Desalinhos e encaminhamentos.....	44
2. Perspectivas e trajetos da cena de Quadrinhos brasileira	49
2.1 Caminhos percorridos e portas abertas	50
2.2 Identidade(s) nos Quadrinhos nacionais.....	55
2.3 Pensando o Quadrinho brasileiro contemporâneo.....	59
3. Um olhar atento sobre as HQs de Marcello Quintanilha.....	63
3.1 Sábado dos meus amores (2009).....	65
3.1.1 Plena de Flôroi (2000)	66
3.1.2 De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo (2001)	66
3.1.3 Dorso (1997).....	68
3.1.4 Escola Primária Alfabetização (1999).....	71
3.1.5 Atualidade (2000).....	71
3.1.6 A fuga de Zé Morcela (2003)	72
3.1.7 Considerações sobre <i>Sábado dos meus amores</i>	74
3.2 Almas públicas (2011)	75
3.2.1 Granadilha – Os crimes do corpo (1995)	76
3.2.2 De Pinho (2007).....	77
3.2.3 Três Minutos de Linhas (1993)	80
3.2.4 Chão Bento (2010).....	81
3.2.5 Clarimundo de Melo (2010)	81
3.2.6 Fealdade de Fabiano Gorila (1998)	82
3.2.7 Listras de Fevereiro (1993).....	87
3.2.8 Considerações sobre <i>Almas públicas</i>	88

3.3 Tungstênio (2014).....	89
3.4 Talco de vidro (2015)	100
3.5 Hinário nacional (2016).....	110
3.5.1 Ave Maria, cheia de graça, o Senhor é convosco.....	111
3.5.2 Hinário nacional	113
3.5.3 Batalha de flores	115
3.5.4 Olhai pro céu	116
3.5.5 Eu era o fenômeno da minha classe.....	116
3.5.6 Pai Doce	117
3.5.7 Considerações sobre <i>Hinário nacional</i>	121
3.6 Todos os santos (2018)	122
3.6.1 Acomodados!! Acomodados!! (1991).....	123
3.6.2 Uma casa tão ciosa (1991)	125
3.6.3 Tiras para o jornal <i>O Estado de S. Paulo</i> (2010)	126
3.6.4 Publicações em periódicos europeus (2015-2017).....	138
3.6.5 Considerações sobre <i>Todos os santos</i>	142
3.7 Luzes de Niterói (2019).....	142
3.8 Convergências	152
4. Sintaxe das HQs de Marcello Quintanilha	155
4.1 Significações.....	157
4.1.1 Articulações e espacialidades.....	159
4.1.2 Quadros e hiper-requadros	160
4.1.3 Sintagmas e paradigmas	170
4.2 Enquadramentos	172
4.2.1 Tensões e representações	173
4.2.2 Tabulações e linearidades	185
4.2.3 Diagramações e intersecções.....	197
4.2.4 Paginações e utilizações	201
4.2.4.1 Uso convencional.....	202
4.2.4.2 Uso decorativo	204
4.2.4.3 Uso retórico	206

4.2.4.4	Uso produtivo	208
4.2.4.5	Considerações sobre as concepções de páginas de Quintanilha	211
4.3	Concepções	216
4.3.1.	Reprodutibilidades e técnicas	220
4.3.2	Aproximações e conexões	222
4.3.3	Sarjetas e subversões	229
4.4	Encaminhamentos	233
5.	Semântica das HQs de Marcello Quintanilha.....	237
5.1	Aspectos basilares da poética de Marcello Quintanilha.....	238
5.2	Contemporaneidades ficcionalizadas	242
5.3	Tragédias, subjetividades e a força do tempo presente na ânsia por discutir a realidade	246
5.4	Tempo, espaço e realidade	253
5.5	A onisciência intrusiva do narrador quintanilhesco	257
5.6	Textualidades, visualidades e pontos de intersecção	273
5.7	Formas de ver e representar a realidade em Quadrinhos	280
5.8	Apontamentos.....	300
	Considerações finais	302
	Referências	312

Introdução

Existem duas formas de se encarar as clássicas e por vezes esquemáticas histórias de detetive: ou abraçamos o mistério ali disposto e aguardamos paciente e passivamente a resolução que está por vir, ou nos esmeramos, de forma dispendiosa e exaustiva, em tentar encontrar as pistas deixadas pelo autor. Assim, juntando pontas soltas e elaborando teorias para descobrirmos quem é o assassino, podemos formular hipóteses muito antes das derradeiras páginas do livro, quando a identidade do criminoso será enfim revelada.

Em certa medida, o papel do pesquisador acadêmico em muito se assemelha ao do leitor que assume uma postura investigativa na leitura de romances policiais. Ambos se esforçam, de forma criteriosa e extenuante, na busca por indícios, por diferentes pontos de vista para o problema que ali se impõe, encarando seu objeto de análise como quem observa de cima, de maneira distanciada, até mergulhar paulatinamente, na medida em que cresce seu anseio por respostas.

Quando uma pesquisa acadêmica toma como objeto de estudo as Histórias em Quadrinhos¹, tal postura não pode ser diferente, ainda que os caminhos a se percorrer possam se bifurcar por incontáveis e borgeanas veredas, tão prolíferas quanto permitem os trajetos delineados pelas sarjetas que separam os requadros sequenciais e simultâneos de uma página de HQs.

Antes de mais nada, devemos esclarecer algumas questões de natureza taxonômica, dado que o presente estudo tem como objeto de pesquisa a produção quadrinística do niteroiense Marcello Quintanilha, adotando como recorte as HQs do autor publicadas no Brasil entre os anos de 2009 e 2019. Nesse sentido, devemos chamar a atenção para as diferentes terminologias que utilizaremos no decorrer do trabalho, tais como Histórias em Quadrinhos, HQs, Quadrinhos etc. De igual modo, também é salutar mencionarmos os diferentes formatos editoriais nos quais os Quadrinhos já foram publicados, dado que essas nomenclaturas aparecerão em algum momento no decorrer do estudo, como: tiras de jornal, revistas, encadernados

¹O uso das iniciais em maiúsculas para fazer referência a Quadrinhos, Histórias em Quadrinhos, Quadrinho ou HQs (dentre outras maneiras de denominação desse conjunto de elementos que se articulam e integram o complexo dispositivo enunciativo aqui analisado), quando os referidos termos não estiverem contidos em citações diretas, será recorrente no presente estudo. Tal iniciativa se configura, com efeito, como uma ação sobretudo política, com o intuito de demarcar território e dar legitimidade para o objeto de pesquisa aqui disposto.

– que reúnem histórias soltas ou seriadas em um encadeamento sequencial –, álbuns e *graphic novels* (ou seu equivalente traduzido, os *romances gráficos*).

Como veremos posteriormente no presente estudo, essa pluralidade de nomes é uma característica recorrente dos Quadrinhos tanto no Brasil quanto fora dele. As diferenças de formatos e nomes, contudo, não mudam o fato de que no fim das contas estamos tratando de um dispositivo narrativo e produtor de sentido que estrutura sua linguagem a partir do intercâmbio de imagens estáticas dispostas de forma sequencial e simultânea, perpassadas pelo aporte do elemento verbal em sua construção de significado, de forma visível ou não na superfície da página que abarca essa codificação.

Se durante décadas os estudos de Quadrinhos ficaram a cargo dos estudiosos da comunicação, na contemporaneidade o horizonte para esse campo se alargou de modo a possibilitar que os mais diversos segmentos do fazer científico também se aventurem em discuti-lo. Tal movimento acarretou em diferentes pontos de vista para esse multifacetado objeto de pesquisa. Assim, ao encararmos as HQs como uma disciplina, precisamos atuar de forma indisciplinar rumo à transdisciplinaridade. Desse modo, devemos tomar emprestados aspectos de diferentes campos do saber, como os estudos literários, a historiografia, a filosofia, a sociologia, a semiótica e a linguística, para erigirmos assim um estudo coeso e robusto sobre nosso objeto de pesquisa.

No início do século XX, Walter Benjamin (2012, p. 190-191) discorreu sobre o abalo que a fotografia e o cinema provocaram nos conceitos tradicionais de arte, de modo que a rejeição em tratar esses campos como arte decorria da aplicação, na fotografia, das mesmas regras estéticas oriundas da pintura, da mesma forma com que no cinema eram aplicadas as regras cristalizadas do teatro. De maneira análoga, podemos observar as Histórias em Quadrinhos, que durante décadas tiveram seu status de arte rejeitado e desqualificado, uma vez que somente era levado em conta seu aspecto de produto a ser consumido pelas massas, enquanto era ignorado o trabalho artístico nelas realizado. Ainda, por vezes os Quadrinhos foram deixados de lado em meio a uma incerteza em relação ao critério sob o qual deveriam ser analisados: como texto ou como imagem.

Há de se pensar, de fato, as narrativas gráficas também como um produto gerado e popularizado através dos meios de comunicação de massas, mas não se

pode cair no erro de supor que elas se reduzem somente a isso. Destarte, é essencial o entendimento da delicada relação entre arte e indústria cultural ao se tratar das Histórias em Quadrinhos, tal como ocorre com a literatura e com o cinema, manifestações artísticas que igualmente dialogam com a indústria cultural, ao mesmo tempo em que se renovam artística e linguisticamente com o avançar dos anos.

Destarte, o presente trabalho não tem por intuito demarcar os primórdios dos Quadrinhos, tampouco traçar uma árvore genealógica de manifestações artísticas que levaram ao surgimento das HQs. De igual modo, o estudo aqui empreendido não intenta se aprofundar nas raízes das HQs nacionais, ou mesmo mapear a produção brasileira em sua totalidade. Essa tarefa, por sinal, seria humanamente impossível, dado o volume cada vez maior e mais célere de Quadrinhos lançados por aqui, nos mais diferentes formatos de publicação ao longo das últimas décadas. Isso sem mencionarmos a vasta produção quadrinística nacional das décadas passadas, muitas hoje sem registro formal em acervo publicamente disponível.

Dado que a própria narrativa quadrinística opera em múltiplas camadas de significação, a presente tese que aqui tem início se esmera em trafegar tanto pela semântica quanto pela sintaxe dos Quadrinhos do brasileiro Marcello Quintanilha, para que desse modo possamos pensar em uma poética do referido quadrinista, demarcando traços estilísticos e contextuais que norteiam sua produção, a nível temático e linguístico. Desse modo, a leitura aqui empreendida visa compreender as particularidades das HQs de Quintanilha que integram o corpus então demarcado, situando-o no contexto da produção quadrinística nacional e pensando-o em relação ao cenário da ficção brasileira contemporânea, ao mesmo tempo em que intenta discutir a nível teórico sobre minúcias do processo de estruturação linguística dos Quadrinhos, para contribuir com o debate crítico em relação ao tópico.

O texto a seguir tem como objetivo apresentar para a banca de defesa de doutorado do *Programa pós-graduação em Letras: Estudos Literários*, na área de *Literatura, Identidade e Outras Manifestações Culturais*, os cinco capítulos que integram a tese aqui proposta. No presente estudo, nos debruçamos sobre as HQs do quadrinista niteroiense Marcello Quintanilha, com enfoque nos álbuns publicados pelo autor entre os anos de 2009 e 2019, pelas editoras Conrad e Veneta. Integram o corpus analítico do presente estudo as HQs *Sábado dos meus amores* (2009), *Almas*

públicas (2011), Tungstênio (2014), *Talco de vidro* (2015), *Hinário nacional* (2016), *Todos os santos* (2018) e *Luzes de Niterói* (2019).

A escolha por nos debruçarmos sobre a obra de Marcello Quintanilha se dá por conta da força de seu trabalho dentro da cena de Quadrinhos nacional, visto que o quadrinista niteroiense contribuiu sobremaneira para que as HQs brasileiras ficassem conhecidas no mercado europeu – abrindo portas estrangeiras para outros quadrinistas do país –, ao mesmo tempo em que contribuiu para a consolidação das HQs de longa duração no Brasil, ao erigir seu trabalho em diálogo com um imaginário ficcional do país que se consolidou tanto na literatura quanto nos Quadrinhos e no cinema. Ao explorar a potência contida no cotidiano da paisagem urbana brasileira, Quintanilha costura um amontoado de histórias, curtas ou longas, nas quais versa sobre as relações pessoais e de trabalho em meio a uma inclemente sensação de impotência diante da sistêmica desigualdade social que paira em nosso país e achaca a maioria esmagadora da população pobre e trabalhadora do Brasil.

O direcionamento de nossa reflexão se norteia a partir dos aspectos que mais se destacaram na leitura das obras de Marcello Quintanilha, tanto a nível formal quanto a nível temático. A pesquisa, de natureza teórica e caráter exploratório, se constrói a partir de uma abordagem qualitativa para encontrar parâmetros analíticos em relação a uma década relevante de publicações desse quadrinista brasileiro, que angariou destaque entre público e crítica especializada, nacional e internacionalmente, ao longo dos últimos anos.

O recorte aqui estabelecido, embora extenso, se justifica na medida em que intentamos pensar em uma poética² das HQs de Quintanilha. Assim, é salutar a análise minuciosa desses dez anos de publicações, que na verdade contemplam desde Quadrinhos concebidos pelo autor em 1991 – que permaneceram inéditos até 2018 – até HQs lançadas em meados do final dos anos 2020, quando publicou *Luzes de Niterói*. Após lançar esse romance gráfico, o quadrinista publicou alguns outros trabalhos que não entraram em nosso recorte. Tal escolha se deu pois consideramos que o ajuntamento de uma década de trabalhos publicados é suficiente para a identificação de padrões e para a compreensão das chaves de leitura possíveis, bem como ponderamos que esse recorte é robusto o bastante para o pleno mapeamento

² O sentido do termo *poética* será tomado no presente estudo enquanto *estudo da forma*.

das estratégias estilísticas e escolhas temáticas assumidas por Quintanilha que norteiam os horizontes de sua linha de trabalho em meio ao contexto histórico e social em que tanto ele quanto suas HQs se inserem.

No primeiro capítulo, nos propomos a discutir sobre a obsessão das pesquisas acadêmicas de Quadrinhos em torno das solenidades de origem. Assim, renegamos um recurso que se tornou comum entre pesquisadores do tema, no que tange à busca por demarcação das origens dos Quadrinhos. Nesse sentido, discorreremos sobre as contradições inerentes a esse tipo de empreendimento e demarcamos o viés pretendido pelo trabalho aqui disposto a partir dos pressupostos teóricos de Beaty e Hatfield (2020), Benjamin (2012), Campos (2015), Danner e Mazur (2014), Foucault (2016), Gomes (2018, 2021), Rodrigues (2021), Nietzsche (2003) e Vergueiro (2017).

Logo de início, tal capítulo se justifica na medida em que se configura enquanto um manifesto de ruptura em relação aos pressupostos previamente estabelecidos na pesquisa quadrinística nacional ao longo dos últimos anos. Esse processo se mostra necessário tanto em prol de um direcionamento mais coeso e autoconsciente do objeto de pesquisa aqui disposto quanto em relação a um posicionamento firme e contundente para a pesquisa das Histórias em Quadrinhos enquanto um objeto de pesquisa que se basta por si só, sem que seja necessário remontarmos às suas origens para angariar legitimidade e/ou relevância teórica para o campo. Ao longo desse estudo, entenderemos a questão histórica não como discurso histórico, tampouco como uma construção da diferença entre evento e acontecimento, mas enquanto uma perspectiva que compreende a historiografia.

No segundo capítulo, traçamos um breve panorama sobre os Quadrinhos nacionais ao longo do século XX, adentrando nas primeiras décadas de século XXI. O intuito desse empreendimento não é outro senão fornecer arcabouço contextual para o decorrer da análise, até chegarmos nas HQs de Marcello Quintanilha que integram o corpus analítico do presente estudo. A função desse capítulo consiste em estabelecer as bases para compreendermos em que ponto se situa a produção de Quintanilha na cena quadrinística nacional, e não para pensar em uma origem dos Quadrinhos brasileiros ou algo do tipo. Para esse empreendimento, recorreremos aos estudos de Gomes (2018), Hall (2015), Moya (1977), Ramos (2012), Silva Júnior (2023) e Vergueiro (2017).

Se no primeiro capítulo nos colocamos a renegar a ideia de pais fundadores, no segundo não podemos operar de outra forma senão colocar essas definições em xeque, apresentando alguns aspectos importantes para o desenvolvimento do mercado editorial brasileiro de HQs. Ao mesmo tempo, nos propomos a delinear pontos-chave na trajetória de consolidação das Histórias em Quadrinhos no país ao longo das últimas décadas, afinal, Marcello Quintanilha não surgiu por geração espontânea no meio da cena quadrinística brasileira, mas é fruto de uma cadeia de eventos e de ações individuais e sistêmicas que permitiram as condições materiais e as circunstâncias ideais de temperatura e pressão para que seu trabalho fosse visto, apreciado, publicado e consumido pelo séquito cada vez maior de leitores que angaria ano após ano, dentro e fora do Brasil.

No terceiro capítulo, desenvolvemos um *close reading* do corpus analítico que integra o presente estudo, a saber: as antologias de contos gráficos *Sábado dos meus amores*, *Almas públicas*, *Hinário nacional* e *Todos os santos*, além das HQs de longa duração *Tungstênio*, *Talco de vidro* e *Luzes de Niterói*, que podem ser definidas também como romances gráficos.

Nessa seção, cada história concebida por Marcello Quintanilha foi dissecada e discutida, tanto em sua individualidade quanto a partir de seu encaixe no conjunto da obra demarcada pelo recorte definido para o presente estudo. A separação entre cada obra, bem como as ramificações que separam cada conto, visa uma análise desacelerada dos pormenores de cada história. É válido destacarmos que, como estamos tratando de Histórias em Quadrinhos, a leitura aqui realizada não suplanta a experiência de leitura das obras em sua integralidade, dado que não é possível traduzirmos em palavras a totalidade da dinâmica apresentada pela narrativa visual de Quintanilha.

A existência desse capítulo se justifica na medida em que ele cumpre o propósito de tornar mais acessível a compreensão do estudo como um todo, de modo que a reflexão aqui proposta seja absorvível não somente por quem leu as HQs que integram o corpus analítico, mas também por quem jamais folheou uma página sequer do que Quintanilha produziu nessas mais de três décadas de atuação na cena quadrinística nacional. Desse modo, uma abordagem de escrita parcialmente ensaística foi adotada nessa seção, de modo a combinar perspectivas e percorrer a seleção de obras do quadrinista niteroiense em um fluxo discursivo coeso, embora

longo, que apresenta um panorama das HQs de Quintanilha. Esse capítulo se situa na metade do percurso teórico a ser empreendido em nosso estudo e serve como preparação para os empreendimentos realizados nos dois longos capítulos que se seguem no decurso da presente tese.

No quarto capítulo, nos debruçamos sobre os aspectos sintáticos das HQs de Quintanilha. Essa, que é a maior seção do presente estudo, tem o intuito de estabelecer uma discussão a nível estrutural em relação aos Quadrinhos que integram o corpus analítico, de modo a discorrer acerca da natureza formal da linguagem quadrinística propriamente dita. Consequentemente, a análise do que chamamos de sintaxe das HQs acarretará em uma série de reflexões críticas em relação às estratégias adotadas por Quintanilha e ao decurso de seus Quadrinhos, para compreendermos os aspectos formais que demarcam uma poética quintanilhesca.

O capítulo apresenta uma longa digressão, desde a abordagem de aspectos semióticos até pressupostos linguísticos que ancoram a discussão aqui formulada. Assim, em um primeiro momento, nos propomos a pensar aspectos estruturais da sistematização da linguagem quadrinística, apresentando conceitos que posteriormente serão empregados no decorrer da análise propriamente dita. Em seguida, nos debruçamos sobre tensionamentos e mecanismos de representação e encadeamento quadrinístico e narrativo. Assim, torna-se possível o entendimento das diferentes formas de se conceber uma História em Quadrinhos, desde as minúcias de sua estruturação formal até pensarmos em como o processo narrativo será disposto por entre o percurso dos requadros.

A densidade desse capítulo se justifica na medida em que consideramos necessário o aprofundamento nos pormenores que constituem o intrincado processo de codificação e sistematização linguístico das HQs. Por isso, utilizamos em boa parte desse capítulo sequências extraídas do corpus analítico do presente estudo, de modo a pensarmos tanto na estrutura em nível conceitual quanto em sua aplicação prática no campo diegético proposto por Marcello Quintanilha, demarcando suas escolhas e direcionamentos em relação ao uso que o autor faz da linguagem quadrinística enquanto elemento composicional de sua poética. Quando necessário, contudo, utilizamos exemplos extraídos de Quadrinhos concebidos por outros autores, sobretudo para exemplificarmos os diferentes usos de página, tal como conceituados por Benoît Peeters (1998).

Na reta final do quarto capítulo, pretendemos apresentar uma discussão que amplia o lastro da discussão sobre Quadrinhos, tanto ao pensarmos nestes enquanto obras de arte quanto ao discutirmos suas condições de reprodutibilidade técnica e suas aproximações com a linguagem cinematográfica, para pincelarmos a ideia de linguagem visual enquanto diretriz fundamental para o entendimento das HQs a nível de estrutura formal e sintática. Assim, podemos pensar em termos de escolhas formais, ajustes técnicos e parâmetros narrativos decorrentes do processo único de hibridização, ou mesmo simbiose, empreendido pelos Quadrinhos em relação aos campos dos quais extrai seus principais valores e atributos, a saber, a literatura e o desenho, no intuito de constituir sintagmas pictóricos narrativos plenos em sua sequencialidade e simultaneidade.

Como suporte teórico, foram utilizados os pressupostos de Barbieri (2017), Barthes (2012), Beaty (2012), Benjamin (2012), Bordieu (2001), Brownstein; Eisner; Miller (2014), Cagnin (2014), Cohn (2013), De Santis (1998), Dondis (1997), Eisenstein (1994), Fresnault-Deruelle (1976), García (2012), Groensteen (2009, 2015), Hatfield (2009), Peeters (1998), Peirce (2017), Postema (2018), Rancière (2012, 2017), Saussure (2006), Santaella (2012), Souza e Silva; Koch (2011), Sousanis (2017), Todorov (2006). Para fins ilustrativos dos modelos de utilização de páginas, foram empregados exemplos extraídos de HQs de Druillet (2019), Gauld (2021), Karabulut (2021) e McCay (2022).

No quinto e último capítulo do presente estudo, ansiamos por desnudar as conexões entre a obra de Marcello Quintanilha e a ficção brasileira contemporânea, pensando em conexões tanto com a literatura nacional quanto com o cinema das últimas décadas, temática e estilisticamente, na concepção da poética do quadrinista niteroiense. Ao mesmo tempo, temos como intento discorrer sobre a tradição realista que permeia a literatura nacional, discutindo a força do tempo presente na produção ficcional do país e em que medida isso reflete na produção quadrinística de Quintanilha. O intuito desse capítulo final não é outro senão pensar em que circunstâncias a obra do quadrinista niteroiense se situa e como ela se desenvolveu desde seus primeiros trabalhos até seus Quadrinhos mais recentes, identificando eixos temáticos e tendências assimiladas nesse processo.

Desse modo, pretendemos refletir sobre a relação entre a produção ficcional brasileira com o tempo e o espaço em sua organização diegética e o trabalho de

Marcello Quintanilha. Para tanto, demarcaremos aspectos como a violência, a tragicidade, o cotidiano e as demandas sociais do país que ganham vez e voz por meio da literatura e da ficção como um todo, ao mesmo tempo em que pensamos na contemporaneidade de Quintanilha em relação às tramas que engendra. A demanda por realismo na literatura nacional, os pontos de contato existentes e as estratégias discursivas empreendidas pelo quadrinista niteroiense na composição de suas HQs – com destaque para o narrador onisciente intrusivo quintanilhesco – são tópicos abordados de forma minuciosa, com o intuito de posicionar Quintanilha como um vetor desse anseio que paira sobre a produção ficcional do país ao longo das últimas décadas.

De igual modo, como desdobramento dos tópicos discutidos nessa seção, pretendemos explorar aspectos da narrativa do quadrinista niteroiense para pensarmos nas variações representativas do realismo em Quadrinhos, discutindo outras perspectivas através da análise comparativa de HQs de diversos autores, em contraponto aos vários exemplos extraídos do corpus analítico do presente estudo. Destarte, pretendemos discutir acerca dos aspectos que fazem de uma HQ realista para pensarmos em quais parâmetros o quadrinista niteroiense se encaixa e em que medida podemos pensar o realismo em Quadrinhos.

O intuito desse capítulo, portanto, é investigar a aproximação da obra de Quintanilha com o campo literário, situando sua produção quadrinística dentro de um determinado contexto da produção ficcional nacional, de modo a pensar em que termos seu trabalho se desenvolveu a nível temático e representativo. Para tanto, pretendemos evidenciar pontos de intersecção, enquanto pensamos nas possibilidades de representação realista em Quadrinhos, de modo a concebermos, assim, uma reflexão robusta para pensarmos uma poética das HQs de Marcello Quintanilha.

Dessa forma, para realizarmos a leitura aqui empreendida, serão utilizados os pressupostos teóricos de Adorno (2012), Agamben (2009), Barthes (1990), Benjamin (2012, 2019), Codespoti (2009), Dalcastagnè (2012), Eco (2011), Friedman (2002), Groensteen (2015), Hatfield (2010), Leite (2002), Lukács (1968), McCloud (2005), Murray (2003), Pellegrini (2018), Postema (2018), Resende (2008), Ricœur (1978), Rocha (2004), Schøllhammer (2009, 2016) e Wölfflin (2000), com o auxílio de

exemplos práticos extraídos das HQs de Bruno (2023), Larcenet (2023), Lemire (2017) e Ross e Waid (2013).

Em uma perspectiva transdisciplinar, discutiremos tanto à luz da análise literária quanto da história da arte, para costurarmos uma discussão que aborde os pontos centrais dos Quadrinhos do autor niteroiense. É válido apontar que, para cumprirmos com nosso intento, realizaremos uma discussão que a todo instante retoma as HQs de Quintanilha como ponto referencial e exemplificativo dos temas que iremos abordar. Assim, o estudo empreendido nesse quinto capítulo se integra, assim como o fez o quarto capítulo, com o *close reading* empreendido no terceiro capítulo da presente tese. Este, por sua vez, se mostra como um vértice que deriva diretamente do panorama contextual empreendido através do segundo capítulo.

Logo, o presente estudo tem por objetivo fornecer subsídios para ampliar o debate crítico sobre Quadrinhos no país, tanto em termos de forma quanto de conteúdo. O intento da pesquisa é lançar o olhar sobre a obra de um prolífico quadrinista brasileiro como Marcello Quintanilha tanto a partir das particularidades temáticas que ele aborda em suas HQs quanto para destrinchar a forma com que o autor se utiliza da linguagem quadrinística para extrair máxima significação de suas histórias. Desse modo, ao analisarmos os pressupostos sintáticos e semânticos adotados por Quintanilha nas HQs que integram o corpus do presente estudo, bem como o contexto em que tanto o autor quanto sua obra se inserem, intentamos pensar em uma poética para a obra do quadrinista niteroiense.

É válido e necessário destacar que a tese aqui concebida não tem outro intuito senão apresentar um estudo panorâmico e denso sobre Histórias em Quadrinhos. Logo, devemos ressaltar que embora façamos pontualmente aproximações com a literatura e com o cinema, nos valemos em larga medida de outros Quadrinhos como referenciais e pontos de comparação no decorrer dos cinco capítulos que integram a presente tese. Os autores do estudo aqui empreendido, por óbvio, são versados em Histórias em Quadrinhos e, portanto, intentam em fazer desse estudo um exemplo de que é possível pensarmos teoricamente os Quadrinhos, com rigor e metodologia, e aplicá-los de forma contundente e assertiva no ambiente do debate acadêmico, tal como o fazem os estudos de literatura comparada.

Desse modo, não serão poucas as referências e menções a quadrinistas e HQs de diversas origens e temporalidades ao longo dos capítulos a seguir. Isto ocorre uma

vez que pretendemos empreender uma análise comparativa, intertextual e transdisciplinar que tem como alvo principal os Quadrinhos de Marcello Quintanilha, mas que, para tanto, deve repassar toda uma tradição quadrinística ocidental que atravessa os últimos séculos e encontra acelerado grau de desenvolvimento estrutural e sofisticação linguística no decurso das últimas décadas.

Como estamos tratando nessa tese de um estudo analítico e crítico sobre Quadrinhos, pensamos na disposição do texto em regime de complementaridade com as imagens que integram o trabalho. Assim, destacamos que todas as figuras aqui dispostas não estão inseridas no trabalho gratuitamente, mas funcionam sobretudo enquanto elemento fundamental para o empreendimento analítico propriamente dito. Ora, se estamos tratando de um estudo sobre Quadrinhos, dispositivo narrativo e produtor de sentido que se utiliza da associação do eixo pictórico com o eixo verbal, nada mais natural do que utilizarmos o recurso imagético como forma de apresentar na prática aspectos que estamos discutindo a nível teórico, em regime de complementaridade.

Em entrevista ao também quadrinista Robson Vilalba (2016), Quintanilha certa vez disse que, para ele, “ninguém pode ter absolutamente nenhuma dúvida quando lê uma história”. De igual modo, em nosso estudo, conservamos o intento de apresentar nossas considerações de forma clara e contundente, tanto ao discorrermos sobre os aspectos temáticos quanto ao nos debruçarmos sobre os aspectos formais da obra do quadrinista niteroiense.

Destarte, esperamos apresentar, ao final da presente tese, um estudo robusto, amplo e que inspire a ampliação das discussões aqui iniciadas – ou continuadas –, dado que não pretendemos de maneira alguma esgotar quaisquer aspectos teóricos e temáticos que aqui abordaremos ao longo das próximas páginas. Conforme apontamos anteriormente, é nosso objetivo delinear uma poética das HQs de Marcello Quintanilha, sobretudo para compreendermos, a partir da proposta de leitura e análise crítica aqui empreendida, os aspectos basilares da obra do quadrinista niteroiense que lhe renderam tanto prestígio na cena quadrinística brasileira da contemporaneidade.

Assim, pretendemos que a realização da presente tese, além de atingir os objetivos ensejados, se configure enquanto mais um tijolo a ser utilizado na construção de um sólido ambiente de pesquisa acadêmica de Quadrinhos. O anseio é de que os estudos quadrinísticos sejam cada vez mais acessíveis no Brasil.

Esperamos que nosso trabalho oferte subsídios para que cada vez mais novos pesquisadores encontrem perspectivas, possibilidades e referências para empreenderem seus estudos em nosso campo, consolidando os Quadrinhos ano após ano como uma seara fértil para a análise crítica séria e cientificamente comprometida. Ademais, seguimos na expectativa que a vasta bibliografia teórica de Quadrinhos que se encontra disponível em língua inglesa e francesa seja publicada também em língua portuguesa, democratizando o acesso dos demais pesquisadores brasileiros a fontes atualizadas de consulta sobre aspectos teóricos dos Quadrinhos.

Para a consolidação de uma cena quadrinística próspera e efervescente em nosso país, é preciso não somente a democratização e a acessibilidade dos meios de produção e consumo, como também o fortalecimento do fazer crítico. Somente podemos vislumbrar um amadurecimento do entendimento das Histórias em Quadrinhos em nosso país a partir do estabelecimento de uma cena crítica consolidada – tanto acadêmica quanto jornalística –, que apresente perspectivas, discuta contradições e auxilie sobremaneira no processo de maturação tanto de nossa produção de Quadrinhos quanto no entendimento e na formação de público para as obras que estão sendo publicadas e para as incontáveis HQs que ainda estão por vir ao longo dos próximos anos.

Assim, precisamos trabalhar de forma árdua no presente para solidificarmos hoje as pedras que erigirão o caminho a ser trilhado amanhã por aqueles que vierem depois de nós. Esperamos que a tese que aqui se inicie, ao seu final, se constitua enquanto elemento basilar para futuros pesquisadores consultarem, quando também se embrenharem pelas linhas, requadros e sarjetas que estão por vir.

1. Contra uma genealogia (a)moral das Histórias em Quadrinhos

As raízes na chamada baixa cultura e sua difusão através dos meios de comunicação de massa forjaram em grande medida o caráter transgressor e disruptivo das Histórias em Quadrinhos, desde seus primeiros e claudicantes passos. De forma paradoxal, a busca por reconhecimento e legitimidade se mostra, ainda nos dias atuais, um ponto sensível tanto para alguns profissionais do meio quanto para pesquisadores acadêmicos que se dispõem a pensar sobre as HQs.

Will Eisner, durante anos, buscou meios de fazer com que os Quadrinhos fossem compreendidos como literatura, para que assim angariassem legitimidade. Em seus trabalhos, Scott McCloud esmerou-se em delinear uma hereditariedade cultural que associe as Histórias em Quadrinhos a manifestações artísticas ou expressivas da humanidade, como as pinturas rupestres, a Coluna de Trajano ou a Tapeçaria de Bayeux. Santiago García chegou a traçar uma linha evolutiva nas artes visuais até se chegar a um ideal formal de Quadrinhos tal como o reconhecemos na contemporaneidade. Esses três exemplos estão aqui dispostos a partir de sua recorrência enquanto referências iniciais, sobretudo para pesquisadores neófitos de HQs, mas de maneira nenhuma devem ser lidos como exemplos isolados do movimento aqui apontado.

O anseio de quadrinistas pela legitimação do trabalho que fazem é compreensível. O mesmo ímpeto por parte do pesquisador acadêmico de Quadrinhos, contudo, deve ser trabalhado de forma mais criteriosa e responsável. Relevância, raízes e a ideia de uma tradição propriamente dita precisam ser discutidos com embasamento e não com torcida de quem se propõe a pesquisar o tema. Na esfera acadêmica, por exemplo, a discussão sobre o surgimento das Histórias em Quadrinhos por vezes recai em uma improdutiva busca por legitimações cronológicas que pouco ou nada contribuem para uma compreensão analítica dos direcionamentos a serem assumidos em relação ao dispositivo complexo que se estabeleceu a partir da associação de imagens estáticas e textos em regime de sequencialidade e simultaneidade sob uma superfície comum.

Nessa seção, pretendemos abordar alguns pontos que giram em torno desse aspecto, em um breve mergulho autoconsciente acerca dos estudos sobre Quadrinhos, tal como os concebemos na atualidade.

1.1 Origens e devires

Nota-se em grande parte dos estudos sobre Quadrinhos no Brasil, a necessidade de se traçar uma linhagem histórica que confira legitimidade para o campo de estudo, como uma busca por respeitabilidade a partir do apelo à antiguidade ou à tradição. O teórico belga Thierry Groensteen (2009, p. 4) destaca que o “fato de que o nascimento dos quadrinhos ainda seja um assunto de discussão e desacordo mostra o quanto o estudo da nona arte está atrasado”³.

Assim, ao discorrer sobre equívocos que permeiam o debate crítico sobre Quadrinhos, o pesquisador e historiador brasileiro Márcio dos Santos Rodrigues (2021, p. 37) é certeiro ao chamar a atenção para uma questão que paira sobre a pesquisa acadêmica de Quadrinhos: a obsessão pelas origens das HQs. No entanto, cabe destacar a impossibilidade de se chegar em uma explicação definitiva para esse anseio, uma vez que não há como afirmar categoricamente que tal tendência de busca por uma genealogia dos Quadrinhos se dê por razões estruturais dos programas de pós-graduação do país, pela influência dos docentes que atuam como orientadores ou se é uma preferência assumida pelos pesquisadores, talvez como mecanismo de segurança inconsciente e inerente à opção por um campo de estudos que destoa de eixos mais tradicionais na esfera acadêmica.

Ainda segundo Rodrigues (2021, p. 38-39), essa busca incessante por uma origem se revela por vezes um empreendimento sobretudo cronológico, haja vista a necessidade que esse procedimento apresenta de mitificar seus marcos fundacionais, suas obras e seus autores mais antigos, em um anseio idílico por pureza e perfeição.

Logo, ao lançar o olhar para a pesquisa acadêmica de Histórias em Quadrinhos, o pesquisador brasileiro aponta o caráter anacrônico dessa busca por origens, uma vez que esse esforço acaba invariavelmente atrelado ao que se entende por Quadrinhos nos parâmetros da contemporaneidade, desprezando-se o fato de que, nesse processo, as concepções do tempo presente são colocadas como critérios para analisar obras produzidas em temporalidades pretéritas, que refletem pressupostos que não condizem com os parâmetros que temos nos dias atuais.

Desse modo, é válido retomar Michel Foucault, quando este aponta a necessidade de se rir das solenidades da origem, dado que no começo histórico das

³ No original: “The fact that the birth of comics is still a subject of discussion and disagreement shows just how retarded the study of the 9th art is.” (Groensteen, 2009, p. 4)

coisas não é possível se encontrar uma identidade preservada em seu estado de perfeição, mas sim em ponto de discordância entre seus elementos constitutivos. Nesse sentido, o filósofo e historiador francês aponta que a “origem está sempre antes da queda, antes do corpo, antes do mundo e do tempo, ela está do lado dos deuses, e para narrá-la se canta sempre uma teogonia” (Foucault, 2016, p. 59).

A sanha pela deliberação de um marco zero que fundamentalmente explique a essência dos Quadrinhos fracassa de forma retumbante diante da constatação de que, sem incorrer em qualquer melindre, é seguro dizer que não há uma essência nas HQs a ser recuperada. Ora, se é o suíço Rodolphe Töpffer o nome a ser elevado ao patamar de “pai fundador” dos Quadrinhos no Ocidente⁴, o que há de essencial e imutável em seu trabalho na Europa do século XIX que requer preservação e que, de alguma forma, reverbera na produção de, por exemplo, quadrinistas como Alberto Breccia, Flávio Colin ou Laerte Coutinho, aqui na América do Sul, ao longo das últimas décadas? Ao contrário, há nas premissas lançadas por Töpffer em seu álbum *Histoire de monsieur Jabot*, de 1833, uma série de elementos formais que frontalmente divergem dos parâmetros posteriormente desenvolvidos pelos incontáveis quadrinistas que o sucederam.

Os Quadrinhos são, conforme aponta Groensteen (2009, p. 10), uma expressão artística que se destaca por sua autonomia e por sua originalidade. Desde seus primórdios até chegar aos dias atuais, eles passaram por uma série de transformações e revoluções, internas e externas, na medida em que pontes foram construídas com diferentes campos, como a literatura, o cinema, o teatro, a música, a filosofia e a sociologia. O pesquisador estadunidense Nick Sousanis (2017, p. 60) defende que os Quadrinhos são “um dialeto em evolução, com cultivo constante”.

Assim, é seguro destacar que a singularidade dos Quadrinhos deriva das aproximações e distanciamentos que estes assumem em relação às demais linguagens, absorvendo diferentes aspectos de toda parte dos campos da arte, da comunicação e afins, para assim erigir sua estruturação formal essencialmente plural.

⁴ Não faz parte do recorte pretendido nessa pesquisa qualquer discussão acerca do processo de desenvolvimento e formação dos Quadrinhos no Oriente, como os Manhwas ou os Mangás.



Figura 1: Primeira tira de quadros de *Histoire de monsieur Jabot*, por Rodolphe Töpffer. (Campos, 2015, p. 93)

Nesse sentido, Danner e Mazur (2014, p. 7) destacam que nenhuma cultura ou país tem o direito de tomar para si a propriedade dos Quadrinhos, bem como evidenciam que qualquer empreendimento que visa uma busca pelas origens das HQs deve encarar inevitavelmente o caráter transnacional e transcultural de sua gênese.

É importante ter em mente que os Quadrinhos não surgiram em sua forma definitiva com Töpffer, tampouco alcançaram esse patamar nos dias atuais. A constância que marca as HQs é justamente esse devir, esse deslocamento contínuo que faz com que não seja possível atingir em momento algum, no tempo presente ou futuro, um ponto de estabilidade peremptório. Os Quadrinhos seguem em constante transformação, na medida em que as condições materiais de seu tempo lhe permitem progredir, tal como o fazem desde seus primórdios.

Dessa forma, a ausência de uma consideração crítica da história pode levar a uma monumentalização de eventos significativos do passado, de modo que tanto o esforço pela busca de uma espécie de árvore genealógica das Histórias em Quadrinhos quanto o esmero em traçar conexões com manifestações culturais diversas e pregressas que antecedem as HQs se configuram como procedimentos

que pouco contribuem para o pleno entendimento destas, seja enquanto linguagem ou mesmo como dispositivo narrativo e produtor de sentido, para além de suas possibilidades vindouras.

A essa altura, faz-se necessário compreender os Quadrinhos, tal como apontou o pesquisador e historiador brasileiro Ivan Lima Gomes (2018, p. 22), enquanto uma “prática cultural que problematiza seu tempo de forma original e heterogênea, uma vez que são construídos socialmente por meio de práticas visuais e de consumo historicamente localizadas”. Desse modo, fica evidente que ainda há muito o que se discutir acerca das HQs para além das circunstâncias que envolvem seu nascimento.

1.2 Os caminhos da História e o caso Agostini x Sisson

Não há como olvidar de que toda e qualquer empreitada que vise a busca de origens e/ou fundações dos Quadrinhos traz consigo uma certa dose de imprecisão, associada a discursos legitimadores que se sobrepõem a qualquer tentativa individual de busca por consenso. A celeuma acerca das origens do que hoje se entende por Quadrinhos brasileiros, que aqui chamamos de “caso Agostini x Sisson”, é um exemplo inequívoco dos percalços decorrentes desse anseio por uma delimitação de marcos fundacionais, haja vista a confluência de interesses e pontos de vista envolvidos no processo.

Em 1984, a Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo (AQC-ESP) criou o chamado “Dia do Quadrinho Nacional”, a ser comemorado em 30 de janeiro. A escolha da data não tem outra motivação senão o fato de que nesse dia, no ano de 1869, foi publicada, na revista “Vida Fluminense”, a HQ “As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte”, do ítalo-brasileiro Angelo Agostini. Assim, o artista, que já gozava do prestígio de pesquisadores brasileiros da área, adquiriu respaldo institucionalizado e foi oficialmente admitido como autor da primeira HQ brasileira e um dos criadores dos Quadrinhos no país.

Contudo, em 15 de outubro de 1855, ou seja, quase quatorze anos antes de Agostini fazer o seu debut como quadrinista, o franco-brasileiro Sébastien Auguste Sisson publicou o Quadrinho “O Namoro, quadros ao vivo”, na revista “O Brasil Ilustrado”.

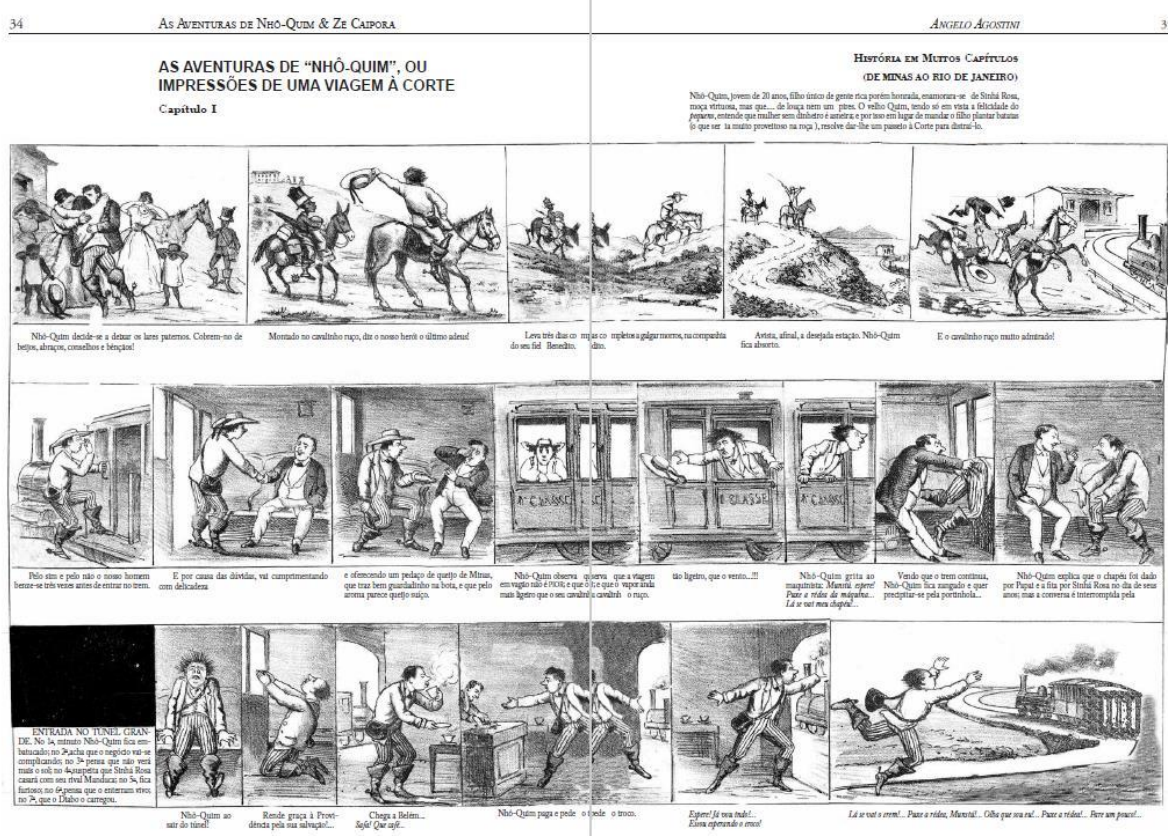


Figura 2: Primeiro capítulo de *As Aventuras de "Nhô Quim", ou impressões de uma viagem à corte*, de Angelo Agostini. (Agostini, 2013, p. 34-35)

Cabe mencionar, nesse ponto, que tanto Agostini quanto Sisson publicaram seus trabalhos alguns anos após o *Jabot* de Töpffer e alguns anos antes da estreia de *The Yellow Kid* de Richard Outcault. Tais apontamentos evidenciam que a concepção de Quadrinhos no Brasil naquele período se encontrava em consonância com a produção internacional (Vergueiro, 2017, p. 22-23).

Podemos identificar, através da análise das Figuras 1, 2, 3, 4 e 5, que tanto na obra de Agostini quanto na de Sisson existem aproximações formais em relação ao que Töpffer vinha fazendo naquele período. Se Agostini replica a justaposição de quadros lado a lado, sem o intervalo de sarjetas nas tiras horizontais de sua narrativa, Sisson, por sua vez, opera tal como o ítalo-brasileiro e o suíço, ao dispor de legendas logo abaixo de seus quadros. Estes, ao contrário dos outros exemplos citados, não são separados por requadros visíveis.

**O NAMORO, QUADROS
AO VIVO, POR S... O CIO**

*Sébastien Auguste Sisson
(1824-1898)*

Rio de Janeiro, 1855

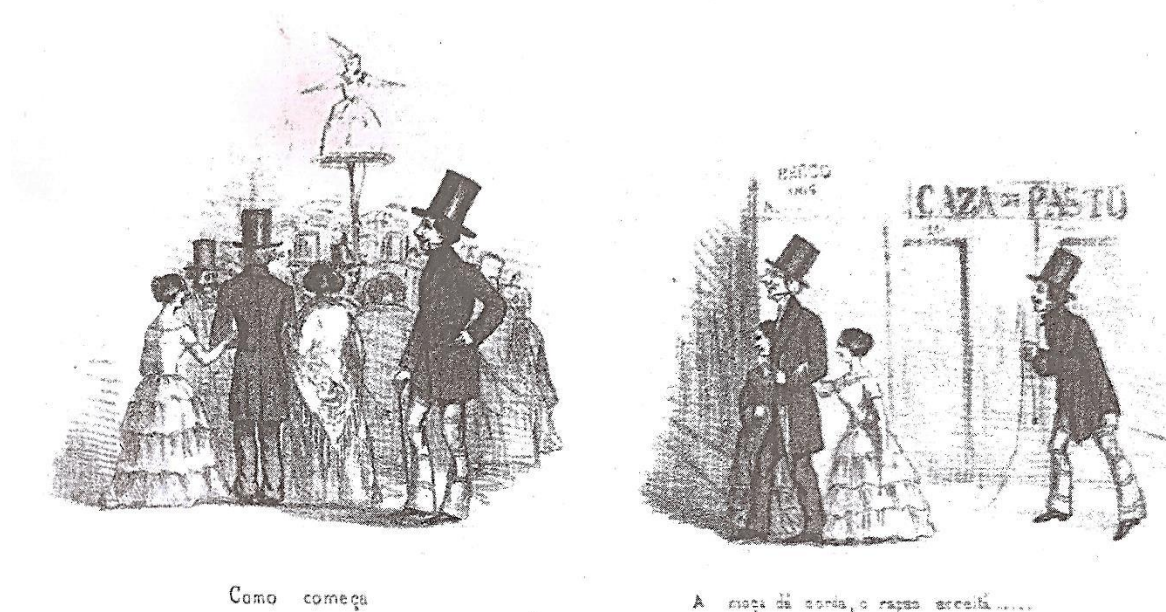


Figura 3: Primeira tira de quadros de "O Namoro, Quadros Ao Vivo", de Sébastien Auguste Sisson. (Campos, 2015, p. 172)

Se Sisson produziu o primeiro Quadrinho nacional quase uma década e meia antes de Agostini, qual é a razão para a escolha do ítalo-brasileiro, em 1984, para ser elevado ao patamar de pioneiro das HQs no Brasil, em detrimento do franco-brasileiro? Ora, Gomes (2021, p. 69) defende a hipótese de que a escolha de Agostini como patrono das HQs nacionais se deve necessariamente ao contexto político do país durante os anos 1980.

Naquele momento, é válido destacar, o autoritarismo do regime militar vinha paulatinamente perdendo fôlego diante da iminência de um novo pacto republicano. Agostini em sua época, era considerado um dos maiores críticos do período do Segundo Império, conforme aponta Vergueiro (2017, p. 21).

Notório defensor de ideais republicanos e autor de ácidas e públicas críticas ao regime monarquista de d. Pedro II, a escolha por seu nome como símbolo em meio aos anos 1980, mais de setenta anos após sua morte, adquire então um notável papel político e simbólico dentro do processo de redemocratização pelo qual o país passava naquele momento.



Figura 4: Segunda e terceira tiras de quadros de "O Namoro, Quadros Ao Vivo", de Sébastien Auguste Sisson. (Campos, 2015, p. 173)

Rogério de Campos (2015, p. 203), por sua vez, destaca o republicanismo de Agostini e seu inconformismo com as mazelas de seu tempo, elementos contrastantes com a postura mais amena e nada contestadora de Sisson, que, ainda segundo Campos (2015, p. 172), chegou a receber a nomeação de cavaleiro da Imperial Ordem da Rosa, ganhando assim a titulação de Litógrafo Imperial, concedida por d. Pedro II.

Ao se referir ao ítalo-brasileiro, contudo, Campos não chancela a escolha deste como pioneiro dos Quadrinhos brasileiros, mas pondera que Agostini “pode não ter sido o primeiro a fazer quadrinhos no Brasil, mas foi certamente o melhor, mais importante e mais divertido artista gráfico que o país teve no século XIX” (Campos, 2015, p. 202).

Acerca da exaltação de Agostini e do subsequente esquecimento de Sisson, Campos (2015, p. 172) formula uma hipótese diferente daquela levantada por Gomes

e atribui a escolha – a qual chama de “lapso” – do ítalo-brasileiro a uma suposta influência da concepção estadunidense de que os Quadrinhos necessitam de personagens recorrentes para serem lidos como Quadrinhos. Entre os argumentos de Gomes e Campos temos hipóteses, mas é possível tirar daí algumas impressões.

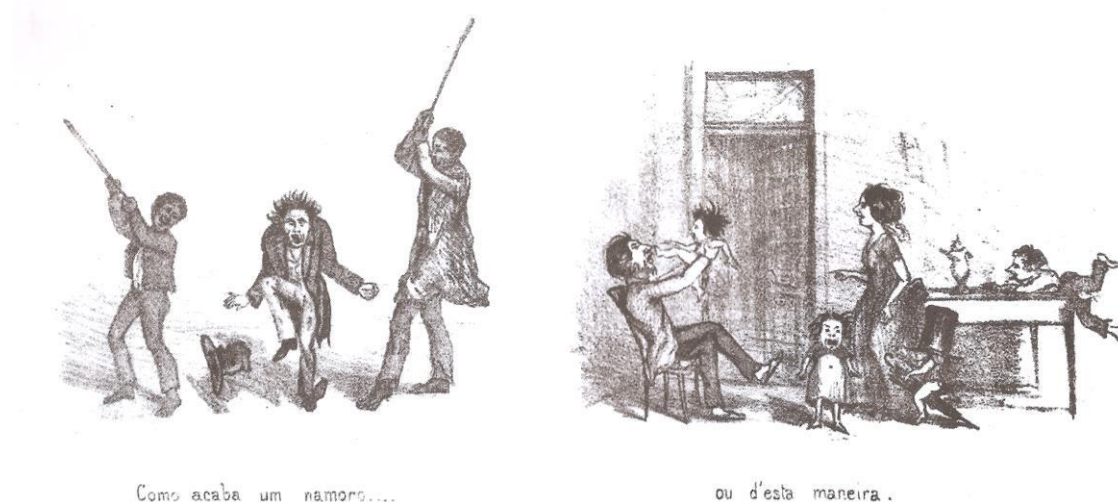


Figura 5: Quarta e última tira de quadros de "O Namoro, Quadros Ao Vivo", de Sébastien Auguste Sisson. (Campos, 2015, p. 173)

Em termos formais, existem algumas diferenças evidentes entre os trabalhos desses dois quadrinistas que vão além desse fator citado por Rogério de Campos. As linhas que delimitam cada quadro, por exemplo, aparecem no trabalho de Agostini, mas não no trabalho de Sisson. O estilo de escrita e o direcionamento do eixo verbal do ítalo-brasileiro apresentam maior grau de complexidade e caráter decodificador do que a concisão minimalista adotada por Sisson consegue atingir. De igual modo, a narratividade e o grau de detalhamento dos desenhos de ambos também são dissonantes, em um primeiro momento. O que os aproxima, contudo, se mostra maior do que as diferenças estilísticas que os separam, ou seja: a sequencialidade e a simultaneidade da justaposição de imagens contidas em quadros, estejam seus limites assinalados ou não.

Entre divergências e convergências, fato é que, no fim das contas, ao longo das décadas, Agostini se tornou objeto de estudo de pesquisadores conceituados dentro dos estudos de Quadrinhos no país, como o notório professor Antônio Luiz Cagnin, enquanto Sisson ficou por anos relegado ao esquecimento na história quadrinística brasileira, até ter seu legado trazido de volta para o centro das discussões sobre as origens da narrativa gráfica nacional, ao longo dos últimos anos.

Assim, fica evidente que a construção do discurso histórico não leva em conta apenas o aspecto cronológico dos fatos, de modo que mesmo a busca por origens se encontra sujeita a instâncias de legitimidade que se impõem em suas demandas, sejam elas de natureza política, econômica ou social, sem abrir espaço para preocupações de ordem moral ou ética, tampouco para minúcias de natureza cronológica. Qual é o primeiro Quadrinho nacional? Agostini? Sisson? Outro autor ainda a ser descoberto? Não é interesse do presente estudo responder a essa pergunta, até mesmo pela crença de que não há uma resposta que possa ser encarada como certa ou definitiva.

1.3 Desvios de rota, pedágios contextuais e ressalvas necessárias

A essa altura, é imprescindível pontuar que a questão inicial problematizada nessa seção não se configura como uma repulsa aos estudos de caráter historiográfico, muito pelo contrário, haja vista a importância do trabalho desempenhado pelos historiadores no estudo de Quadrinhos.

É inestimável a contribuição destes para o referido campo teórico, ofertando uma melhor e mais abrangente compreensão dos processos históricos que compõem a trajetória das HQs ao longo do tempo, com metodologia e precisão bem delineadas. Inclusive, é cada vez mais urgente que nós, pesquisadores de Quadrinhos, quando não estamos no campo da historiografia, compreendamos melhor os mecanismos do ofício historiográfico para nos debruçarmos de forma mais eficaz sobre nossos objetos de estudo.

Acerca da importância do saber histórico, o filósofo alemão Friedrich Nietzsche destaca que

todo povo precisa de um certo conhecimento do passado, ora sob a forma da história monumental, ora da antiquária, ora da crítica: não como um grupo de puros pensadores que apenas contemplam a vida, não como indivíduos ávidos de saber, que só se satisfazem com o saber e para os quais a ampliação do conhecimento é a própria meta, mas sempre apenas para os fins da vida, e, portanto, sob o domínio e condução suprema destes fins (Nietzsche, 2003, p. 24-25).

Logo, não é objetivo desse estudo menosprezar de maneira alguma a historiografia enquanto metodologia empregada nos mais diversos campos das ciências humanas. O intuito do apontamento aqui realizado não é outro senão discorrer sobre a sensação – percebida no decurso do processo de maturação do

presente estudo, diante de uma vasta gama de trabalhos acadêmicos que nos propusemos a ler e que são voltados para o estudo de Histórias em Quadrinhos – de uma certa obrigatoriedade nos estudos brasileiros sobre Quadrinhos em realizar todo um percurso genealógico das HQs, mesmo que tal abordagem não tenha relação direta com o objeto de estudo ali investigado⁵.

Desse modo, a necessidade de incluir esse tipo de prelúdio muitas vezes resulta em um empreendimento que, não raro, consiste em mero apontamento cronológico de eventos-chave em uma trajetória linear das HQs desde seu surgimento até os dias atuais, sem demarcação de contradições, apontamentos contextuais ou ranhuras de qualquer espécie. A questão é: em determinados momentos, tais definições acabam se tornando necessárias, então não há razão para que esse tipo de procedimento seja realizado quando não se mostra indispensável para o andamento da pesquisa empreendida.

Ao se banalizar esse tipo de abordagem, pode-se incorrer em certa superficialidade, de forma que somente após o pagamento dessa espécie de “pedágio contextual” o pesquisador consegue adentrar de fato em seu objeto de estudo. Ora, na atualidade não se vê na maioria das pesquisas sobre obras literárias qualquer anseio por fundamentar as origens da literatura, da mesma forma que não é preciso retornar aos irmãos Lumière (ou possíveis predecessores) para se empreender estudos sobre cinema na contemporaneidade.

Assim, por qual razão devemos obrigatoriamente tentar remontar a uma origem para os Quadrinhos quando o intento da pesquisa não tangencia esse ponto em nenhum momento?

1.4 Desalinhos e encaminhamentos

Como é possível notar, a busca por consensos não encontra sossego quando os Quadrinhos são o tópico de discussão. Ao contrário, as Histórias em Quadrinhos se estabeleceram ao longo do tempo a partir de sucessivas rupturas, de forma que, ao se pensar em HQs, pensa-se em um campo permeado por divergências desde

⁵ Devemos admitir, inclusive, que tal empreendimento pode ser encontrado até mesmo em nossa dissertação de mestrado, intitulada *Ideias à prova de balas: diálogos entre quadrinhos e literatura em V de Vingança, de Alan Moore e David Lloyd*, que foi defendida em 2018 e é de igual modo vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora.

seus primórdios, de desacordos que perpassam origens, influências e contextos. As discordâncias e os embates são tão intensos quando se trata desse objeto de estudo que seu próprio nome já causa uma série de atritos intermináveis.

Sem uma espécie de batismo que unificasse todos sob o mesmo teto, o nome popularizado no Brasil, *História em Quadrinhos*, em nada se assemelha ao nome dado aos *Comics* estadunidenses, à *Bande Dessinée* franco-belga, aos *Fumetti* italianos, aos *Mangás* japoneses ou às *Historietas* argentinas, dentre uma série de outras inúmeras nomenclaturas dadas mundo afora, concebidas a partir de diferentes pontos de vista. Tais divergências, porém, não mudam o fato de que todos estes nomes são, no fim das contas, variações sobre um mesmo tema, isto é, maneiras de se referir a um dispositivo enunciativo capaz de narrar através de imagens, sejam elas estáticas ou justapostas, esquematizadas em regime de sequencialidade e simultaneidade, por meio do que Groensteen (2015, p. 27) define como solidariedade icônica. Falaremos mais sobre esse conceito adiante, no quarto capítulo do presente estudo.

Sem um nome único a cancelar toda uma demanda de produção quadrinística mundo afora, cada país tomou a liberdade de nomear os Quadrinhos de acordo com circunstâncias e conceitos específicos a nível local, diferente do que o fizeram o cinema, o teatro e a literatura, por exemplo. Analisando friamente, contudo, em que pese o uso do diminutivo – que acarreta muitas vezes certa noção pejorativa, quando utilizado em associação temática – e algumas pequenas imprecisões de caráter taxonômico, podemos concluir, sem receio de incorrer em qualquer pachequismo barato, que *História em Quadrinhos* é o nome que melhor sintetiza a proposta do dispositivo, dentre aqueles já existentes. Nesse sentido, Gonçalo Silva Júnior (2023, p. 13) destaca que, durante algum tempo, as HQs foram chamadas de “historietas em quadrinhos” no Brasil. A mudança para “Histórias em Quadrinhos”, então, se deu em meados da década de 1960.

Ao discutir sobre as diversas nomenclaturas e as subdivisões definidas por leitores e profissionais envolvidos na cadeia produtiva das HQs, como *Graphic Novel* ou *Narrativa Gráfica*, a pesquisadora holandesa Barbara Postema (2018, p. 13) pontua que essas duas opções, bem como outras que surgem de tempos em tempos, diante das demandas editoriais e mercadológicas, “quando usadas como um termo geral para os quadrinhos, criam um apagamento de sua especificidade”. Ainda, Postema alega que essa ânsia por uma substituição na nomenclatura dos Quadrinhos

sugere “uma ansiedade sobre a sua história particular e status social”, isto é, certa ânsia por se desvincular de associações a uma suposta juvenilidade equivocadamente atribuída a seu público-alvo majoritário.

Essa dissonância em relação à nomenclatura é, segundo Gomes (2018, p. 20), um atestado de sua natureza plural, dado que os Quadrinhos se estabelecem enquanto objetos de disputa por uma diversidade de agentes sociais, se definindo historicamente a partir desses embates. Por sua vez, a visão dos Quadrinhos como uma arte de abrangência mundial ganha corpo na medida em que a globalização surge e, inexoravelmente, dilui fronteiras, aproxima culturas e demarca um novo paradigma para a consolidação das HQs a nível geral.

A própria concepção do autor de Quadrinhos, com o advento das novas tecnologias de informação no decorrer dos séculos XX e XXI, foi deslocada e ressignificada, possibilitando a existência tanto da ideia tradicional do autor que controla todo o funcionamento da narrativa quanto do processo quase fordista da indústria de Quadrinhos estadunidense, que se ocupa em delegar funções específicas para diferentes profissionais dentro do processo criativo, objetivando, posteriormente, na composição de uma história coerente e, conseqüentemente, fragmentando a ideia do autor *uno* em uma pluralidade de autores. Seja por intermédio de um ou de vários pares de mãos, fato é que o caráter multimodal dos Quadrinhos permite experimentações das mais variadas.

De igual modo, assim como a versatilidade é um caráter intrínseco à produção quadrinística, assim também são os estudos de Quadrinhos, que possibilitam abordagens múltiplas dentre os mais variados campos do conhecimento, como a historiografia, a narratologia, a linguística, a semiótica, dentre outros. Nesse sentido, os pesquisadores Bart Beaty e Charles Hatfield (2020, p. 1) destacam que os estudos de Quadrinhos se configuram como um campo de pesquisa de crescimento célere, sobretudo a partir da interseccionalidade entre diferentes disciplinas do saber, sem que, no entanto, tenha de se acorrentar a nenhuma delas. Tal apontamento encontra ressonância no argumento defendido por Gomes:

A inter e multidisciplinaridade dos estudos sinalizam tendência observada ainda hoje no cenário acadêmico e internacional, e devem merecer a atenção daquele que pretende se inteirar do que é produzido no campo das HQs (Gomes, 2021, p. 64).

Segundo Walter Benjamin (2012, p. 245), “nunca houve um documento da cultura que não fosse simultaneamente um documento da barbárie”, uma vez que todo bem cultural se origina de um ponto do qual o horror não se deixa escapar. Logo, lançar o olhar para uma genealogia dos Quadrinhos não é um empreendimento que deve ser feito de forma mecânica ou, como diz o jargão popular, “para cumprir tabela”, sob pena de se naturalizar absurdos ou relativizar incoerências históricas das mais diversas.

Destarte, devemos compreender que quando discutimos as Histórias em Quadrinhos, não podemos desconsiderar o contexto em que elas se desenvolveram e as marcas que elas carregam consigo ao longo de seu processo de consolidação enquanto linguagem e manifestação artística, ao custo da exploração de uma vasta gama de trabalhadores precarizados em suas condições de trabalho e subjugados diante das demandas inclementes do capital. Assim, ao pensarmos sobre as origens dos Quadrinhos, devemos também considerar que a transmissão desse passado, o anseio por remontar a uma origem, tão inalcançável quanto idealizável, intrinsecamente plural e lacônica, igualmente não se isenta de tocar a barbárie que perpassa todo o processo histórico no qual as HQs se encontram inseridas.

Se Foucault, como supracitado, recomenda o riso diante dos ritos de origem, devemos nesse momento, fazendo alusão novamente ao trabalho do historiador Márcio dos Santos Rodrigues (2021, p. 38), nos opor à idolatria das origens, a uma certa obsessão pelos primeiros passos, em um ofício quase nietzschiano de derrubar ídolos, assumindo pés de barro sem o intuito de erigir, ou mesmo exigir, reposição nesse sentido (Nietzsche, 2013, p. 20).

Desse modo, definido esse ponto e justificado o direcionamento do trabalho aqui empreendido, nos interessa nesse momento deixar de lado as discussões sobre os eventos que marcam um princípio ontológico dos Quadrinhos para preparar o terreno para a discussão aqui pretendida, a saber, a obra do quadrinista niteroiense Marcello Quintanilha.

Com esse intuito, no próximo capítulo, devemos lançar o olhar para as décadas que antecederam o surgimento do autor no cenário nacional, demarcando os eventos e movimentações da produção quadrinística no país que possibilitaram seu advento e sua consolidação na cena brasileira de Quadrinhos. Tal movimento se faz necessário para uma devida contextualização do panorama em que Quintanilha se inseriu, de

modo que seja possível identificar a importância que seu trabalho angariou ao longo dos anos dentro da produção quadrinística nacional.

A sequência a seguir será breve, porém imprescindível para a delimitação de recortes e subsequente organização de ideias, contextos e apontamentos do trabalho.

2. Perspectivas e trajetos da cena de Quadrinhos brasileira

Em 1905, a revista *O Tico-Tico* já lançava Quadrinhos, mas, conforme demarca Gomes (2018, p. 38), a criação da revista *Suplemento Juvenil*, em 1934, pelo jornalista Adolfo Aizen, se configura como o início da formação de um ainda incipiente mercado editorial de Quadrinhos do país. Em resposta, o também jornalista Roberto Marinho fundou, em 1937, a revista *O Globo Juvenil*.

Em 1939, quando Aizen lançou a revista *O Mirim* – que Gonçalo Silva Júnior (2023, p.86) destaca como o primeiro *comic book*⁶ nacional –, Marinho rebateu com o lançamento da revista *O Gibi*. Através dessas revistas, o público brasileiro teve acesso a personagens como Mandrake, Tarzan, Flash Gordon, Fantasma, Príncipe Valente, entre outros. Essa rivalidade editorial era alimentada pelos cada vez mais exponenciais números de vendas obtidos pelas iniciativas dos dois jornalistas e editores.

Dada a crescente demanda por Quadrinhos que se estabeleceu a partir de então, uma série de editoras surgiram no país, como a EBAL, a Abril, a RGE, entre outras. Gomes (2018, p. 39) aponta que, nesse período, sobretudo durante os anos 1950 e 1960, o formato das revistas em Quadrinhos se tornou o principal foco de consumo dos jovens brasileiros, dado seu preço baixo, seu aspecto massivo e sua célere fruição. Tamanho sucesso gerou uma série de contestações de ordem política e social na época, movimento que exigiu ajustes de rota e correções nas estratégias comerciais das editoras naquele período⁷.

Gomes (2018, p. 45-47) destaca ainda que, no começo dos anos 1960, os preços reduzidos dos Quadrinhos estadunidenses, devido ao custeio destes pelo Departamento de Estado – que possibilitava que as histórias fossem entregues no Brasil ao preço de cinco dólares cada –, propiciavam o monopólio do mercado e minavam consideravelmente a produção autoral do país. Desse modo, salvo iniciativas esparsas, as oportunidades para quadrinistas conseguirem entrar de

⁶ *Comic book* é um formato editorial de revistas em Quadrinhos popularizado nos EUA, que consiste em reunir um determinado volume de páginas grampeadas em lombada canoa. A revista lançada por Aizen, por exemplo, apresentava 32 páginas, ao passo que os *comic books* tradicionais costumam ter, ainda hoje, 24 páginas, em geral.

⁷ Bastidores, minúcias e maiores detalhes de ordem política, social e editorial desse período que não se enquadram no foco do presente estudo podem ser conferidos nos livros *Os novos homens do amanhã: projetos e disputas em torno dos quadrinhos na América Latina (Brasil e Chile, anos 1960-1970)*, de Ivan Lima Gomes (2018), e *A Guerra dos Gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, de 1933-1964*, de Gonçalo Silva Júnior (2023).

maneira efetiva no mercado editorial brasileiro de Quadrinhos naquele momento eram escassas.

Nos anos 1970, o pesquisador Álvaro de Moya publicou “Shazam!”, obra seminal para a pesquisa de Quadrinhos no país. No livro, o autor apresentou o artigo “História (dos quadrinhos) no Brasil”, no qual discorreu sobre a trajetória de publicação das HQs em solo nacional até então. Assim, Moya elencou cronologicamente as editoras que permeavam o mercado editorial brasileiro e os personagens que por aqui eram publicados, bem como demarcou algumas tendências de estilos que se estabeleceram na produção nacional até aquele momento, tais como o humor e o terror.

Com intuito semelhante ao de Moya, mas com maior distanciamento temporal e um dimensionamento histórico mais amplo, o professor e pesquisador Waldomiro Vergueiro publicou, em 2017, o livro *Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil*. Na obra, o pesquisador brasileiro versou de forma didática sobre a trajetória das HQs no país, produzindo um retrato amplo e fidedigno da trajetória dos Quadrinhos em solo nacional. Ao partir da tradição do humor gráfico no país até chegar na produção contemporânea, Vergueiro evidenciou os desafios enfrentados por quem se propõe a trabalhar com Histórias em Quadrinhos no Brasil.

Desse modo, fica evidente que a jornada das HQs no país traz consigo uma série de particularidades que ainda hoje reverberam e deixam marcas na formação de toda uma cultura de consumo de Quadrinhos, que se consolidou através da mudança constante de formatos e direcionamentos, gerando insegurança entre seu público e escondendo consigo divergências e percalços de toda sorte.

Tais eventos marcaram profundamente a forma com que as HQs foram trabalhadas no país durante décadas, e são cruciais para o entendimento do cenário que se impôs naquele momento, no qual a produção estrangeira ganhou público e prestígio por aqui, ainda que não sem certa resistência dos quadrinistas nacionais.

2.1 Caminhos percorridos e portas abertas

Nas décadas que se seguiram após os apontamentos supracitados de Moya, Silva Júnior e Gomes, a produção quadrinística brasileira se diversificou e ganhou espaço tanto pela crítica política e social das tiras humorísticas como pelas publicações voltadas para o público infantil, tais como, dentre outras, as histórias da

Turma do Pererê, de Ziraldo, e *Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa. Esta última, por sinal, ganhou fôlego com o passar dos anos, gerou uma cadeia de outras revistas dentro do mesmo universo ficcional e se consolidou de forma destacada e longeva no imaginário popular brasileiro, acompanhando diferentes gerações, em constante reinvenção e adaptação aos novos tempos (Vergueiro, 2017, p. 27).

As Histórias em Quadrinhos voltadas para o público adulto no país, aponta Vergueiro (2017, p. 124), partilharam durante muitos anos de uma conexão estreita com o que podemos chamar de Quadrinhos *underground*⁸, isto é, com o circuito de publicações independentes, alternativas, com direcionamento oposto ao que era publicado no mercado tradicional. Ao longo das décadas de 1970, 1980 e 1990, as revistas de Quadrinhos se tornaram a válvula de escape para HQs voltadas para um público mais maduro, por assim dizer. O supracitado Flavio Colin, por exemplo, foi um quadrinista prolífico dessa época. Versátil e atuante em períodos importantes da produção nacional do século passado, como no “ciclo do terror”, seu trabalho atravessou décadas, sendo revisitado – e celebrado – ainda nos dias atuais.

O semanário *O Pasquim*, que saiu entre 1969 e 1991, foi um marco na produção de humor gráfico nacional e exerceu papel importante durante o período de repressão decorrente da ditadura militar, que comandou o país entre 1964 e 1985. Criado pelo cartunista Jaguar e pelos jornalistas Tarso de Castro e Sérgio Cabral, *O Pasquim* reuniu quadrinistas, escritores e chargistas ao longo de suas mais de mil edições. Ao explorar sobretudo o humor gráfico, *O Pasquim* traçou uma ácida crítica de costumes, esmiuçando as contradições da sociedade brasileira daquele período com maestria.

A semente plantada pelo semanário, contudo, não demorou a frutificar. Nos anos 1970, sob a direção de Otacílio D’Assunção, o Ota, surgiu a versão brasileira da revista *MAD*, originalmente concebida nos EUA durante os anos 1950, por Harvey Kurtzman. Se inicialmente a revista se propunha a trazer histórias estrangeiras traduzidas, poucos anos depois já abriu espaço para a produção de quadrinistas

⁸ A nomenclatura *underground* aqui é empregada para referenciar a produção que se opunha ao circuito tradicional de HQs. O termo em inglês remete aos *comix* estadunidenses, movimento iniciado na década de 1960 por quadrinistas estadunidenses inspirados pela contracultura e dispostos a publicarem seus trabalhos às margens do mercado tradicional, sem amarras editoriais como o *Comics Code Authority*, um regime de autocensura promovido pela *Comics Magazine Association of America*, em 1954. Robert Crumb é o maior expoente dessa cena *underground*, que contou ainda com nomes importantes dentro da história dos Quadrinhos, como Trina Robbins e Gilbert Shelton.

nacionais. Desse modo, Vergueiro (2017, p. 125) destaca que a *MAD* brasileira se tornou “o modelo artístico para a produção de histórias em quadrinhos independentes”, ao apostar em um humor cáustico e com um evidente apelo de crítica às tendências sociais que então predominavam. De igual modo, entre os anos de 1972 e 1975, a revista independente *Balão*, criada por Luiz Gê e Laerte, foi publicada no circuito *underground* do país.

A partir da segunda metade da década de 1980, surgiram muitas revistas de Quadrinhos focadas no público adulto, que dividiam espaço nas bancas de jornal com potências do mercado editorial como as HQs da *Disney*, da *Turma da Mônica* e dos super-heróis da *Marvel* e da *DC Comics*. Naquele momento, ainda que os jornais disponibilizassem espaços para que as tiras alcançassem público a partir de sua alta circulação, a grande via de acesso aos Quadrinhos estava mesmo consolidada através das revistas. Nesse período, destaca-se o trabalho do editor Toninho Mendes, que fundou, junto dos irmãos Caruso, a *Circo Editorial*, responsável por algumas das mais representativas publicações desse período, como a *Chiclete com Banana* (1985), *Circo* (1986) e *Piratas do Tietê* (1990). A revista *Animal* (1988), editada por Rogério de Campos, integrou esse mesmo período prolífico do mercado editorial brasileiro.

Nomeada a partir da série homônima de Angeli, a *Chiclete com Banana* trazia histórias protagonizadas por personagens do próprio quadrinista, que já havia ganhado notoriedade por suas tiras na seção de Quadrinhos do jornal *Folha de S. Paulo*, além de trabalhos de autores como Glauco, Laerte, Luiz Gê, Adão Iturrusgarai e Fabio Zimbres. De acordo com Vergueiro (2017, p. 128) e com o site *Guia dos Quadrinhos*, a revista foi publicada entre 1985 e 1990, com periodicidade bimestral, e teve um total de 24 edições.

Entre 1986 e 1988, foi publicada a revista *Circo*, que contou com oito edições e reunia tanto HQs feitas pelos supracitados Glauco, Luiz Gê, Laerte, dentre outros nomes do Quadrinho nacional, como quadrinistas mundialmente consagrados, como o estadunidense Robert Crumb, os espanhóis Jordi Bernet e Enrique Sánchez Abulí e o francês Jean “Moebius” Giraud, entre outros. Nesse movimento, uma porta importante foi aberta para os Quadrinhos internacionais que fugiam da dicotomia *Marvel* e *DC Comics*.

O jornalista e editor Rogério de Campos aproveitou essa abertura e, no ano de 1988, organizou a publicação da revista *Animal*, que teve vinte e duas edições e durou

até o ano de 1991. Através dela, o público brasileiro teve contato com o trabalho de quadrinistas como Andrea Pazienza, Massimo Mattioli, Stefano Tamburini, Tanino Liberatore, Charles Burns e Antonio Segura, dentre outros. Por intermédio da *Animal*, HQs como *Ranxerox*, *Squeak The Mouse*, *Big Baby* e *Kraken*, dentre outras, passaram a dividir espaço nas bancas de jornal com títulos voltados para o público infanto-juvenil. Nos dias atuais, boa parte dessas séries foram republicadas em formatos de luxo por diversas editoras do país, como Veneta, Comix Zone, Figura, Darkside Books, entre outras.

Em 1990, Laerte transformou sua série *Piratas do Tietê* – que inicialmente foi publicada na *Chiclete com Banana*, mas também havia saído na *Circo* e no jornal *Folha de S. Paulo* – em uma revista periódica que contou com 14 edições e durou até o ano de 1992. Nessa empreitada, a quadrinista deu seguimento às tiras de seus já consagrados personagens e explorou novas possibilidades temáticas, com diferentes graus de densidade narrativa.

Dos casos citados acima, *Chiclete com Banana*, *Circo* e *Piratas do Tietê* eram publicadas pela Circo Editorial, enquanto a *Animal* saía pela editora VHD. Até esse momento, como podemos observar, havia um dualismo em prática que dominava a maior parte do mercado editorial brasileiro, trazendo quadrinistas nacionais que se valiam do humor e das formas breves, como as tiras e as histórias curtas, em contraponto aos quadrinistas internacionais, que apresentavam séries de longa duração e que apostavam em diferentes gêneros em suas histórias.

Se por um lado temos os exemplos acima como casos de direcionamento editorial claro, por outro, a série *Graphic Novel*, da editora Abril, exemplifica o ar de aleatoriedade que pairava nas escolhas de setores do mercado editorial da época. Essa coleção, que contou com cerca de vinte e nove edições entre os anos de 1988 e 1992, trazia tanto histórias fechadas dos super-heróis da *Marvel* e da *DC Comics* quanto trabalhos de autores consagrados como Miguelanxo Prado, Will Eisner, Jean-Michel Charlier e Moebius.

Enquanto isso, os quadrinistas brasileiros seguiam angariando espaço, seja nos jornais ou revistas, com tiras humorísticas, como era o caso de *Níquel Náusea*, de Fernando Gonsales, e *Os Pescoçudos*, de Caco Galhardo, dentre muitos outros, em uma disputa por espaço com pesos pesados internacionais, como *Peanuts*, *Garfield* e *Calvin e Haroldo*, de autoria, respectivamente, dos estadunidenses Charles

Schulz, Jim Davis e Bill Watterson, além de *Mafalda*, do argentino Quino. Após algumas décadas, o caminho para as narrativas longas, por sua vez, estava aberto, mas ainda não escancarado. Ainda.

Os anos 1990 trouxeram consigo um nome paradigmático para o que se entende por Quadrinho adulto nacional de longa duração: Lourenço Mutarelli. Oriundo da cena *underground*, dos fanzines e dos chamados Quadrinhos alternativos, o autor paulistano chamou a atenção quando, em 1991, após alguns anos de publicações de menor destaque, ganhou o primeiro prêmio da 1ª Bienal Internacional das Histórias em Quadrinhos do Rio de Janeiro, no ano de 1991, com a HQ *Transsubstanciação*. Ao longo dessa década, Mutarelli lançou ainda Quadrinhos como *Desgraçados* (1993), *Eu Te Amo Lucimar* (1994), *A Confluência da Forquilha* (1997) e *O Dobro de Cinco* (1999), além da primeira HQ que integraria a série de histórias de seu personagem mais famoso, o atrapalhado detetive *Diomedes*.

Nesses trabalhos, o quadrinista versava sobre a introspecção, a melancolia e a angústia que pairavam sobre os homens, usando o grotesco para potencializar tanto a carga dramática quanto o humor ácido de seus contos gráficos. O texto de Mutarelli ganhou destaque na medida em que se dispôs de um alto grau de lirismo, enquanto sua narrativa visual apostava em um traço sujo que alternava estilos e texturas, reforçando o bizarro numa perspectiva que ressalta o simbólico enquanto discorre sobre traumas dos mais diferentes níveis.

Em um cenário tradicionalmente dominado pelo humor e pela aventura, Mutarelli fugiu dos padrões, temática e estilisticamente, como pouco se viu anteriormente no país. Ele ainda se utilizava do humor, mas ao seu modo, e não de acordo com padrões previamente estabelecidos. É impossível pensar na obra de Marcello Quintanilha sem pensar no caminho aberto por Lourenço Mutarelli, que desbravou uma mata fechada para que os quadrinistas brasileiros então pudessem pensar em histórias autorais de longa duração e em maior difusão, sem se acorrentarem às formas breves e ao humor ácido como únicas alternativas possíveis para se fazer Quadrinhos no país.

Contemporâneos, tanto o quadrinista paulistano quanto o niteroiense se destacam com suas HQs por explorarem o aspecto psicológico de seus personagens e por investirem em temas que pouco tinham em comum com os Quadrinhos que eram publicados na época. Entre o humor melancólico e a crônica da vida cotidiana, ambos

representaram formas distintas – e inovadoras – de se ver e pensar os Quadrinhos do país. Donos de escrita marcante, não por acaso, tanto Quintanilha quanto Mutarelli acabaram se aventurando na literatura, o segundo em maior medida que o primeiro até o presente momento, vale ressaltar.

2.2 Identidade(s) nos Quadrinhos nacionais

No encerramento do supracitado artigo de Álvaro de Moya, ao discorrer acerca da produção nacional de Quadrinhos de sua época, o pesquisador brasileiro conclui seu texto dizendo que

algum dia terá que surgir também, em síntese de todos esses desencantos que é a triste e saudosa história dos quadrinhos no Brasil, uma verdadeira e genuína forma de fazer quadrinhos brasileiros. Há certeza que daremos um jeitinho de fazer quadrinhos brasileiros (Moya, 1977, p. 236).

Tal divagação lança inevitavelmente algumas questões, décadas após sua elaboração: é possível pensar em um Quadrinho brasileiro único, com mesmas características, temáticas e formais? É possível pensar em uma “escola brasileira”, tal como ocorre em outros pontos do planeta? Bem, haja vista a vasta produção nacional – sobretudo a contemporânea –, e as dimensões continentais de nosso país, é seguro dizer, de forma enfática, que a resposta para essas perguntas é uma só: não.

O idealismo, um tanto quanto ufanista, em torno de uma “verdadeira e genuína” maneira de se conceber Quadrinhos brasileiros destoa da pluralidade estilística que permeou as HQs que têm sido publicadas no país ao longo das últimas décadas, além de contrariar a própria natureza aglutinadora e autorreferencial que ditam a metamorfose ambulante que é a História em Quadrinhos.

Stuart Hall (2015, p. 12) destaca que as sociedades modernas são, por definição, sociedades nas quais a mudança é constante, rápida e permanente. Tal característica fica evidente quando trazemos para o foco do debate as características de formação dos quadrinistas do país. As influências que permeiam a formação de sensibilidade e de estilo do paraibano Shiko, por exemplo, destoam em larga medida da linha de trabalho da carioca Bianca Pinheiro. Os dois quadrinistas são aqui utilizados como exemplo por se tratarem de profissionais que se encontram em atividade e com merecido destaque nos dias atuais. De igual modo, sem nenhum

prejuízo de sentido, é possível fazer a mesma análise ao se colocar lado a lado os trabalhos do paulista Julio Shimamoto e do gaúcho Renato Canini.

Hall (2015, p. 14) aponta que a diferença de identidade é uma característica intrínseca às sociedades da modernidade tardia, de forma que estas se encontram atravessadas por relações de antagonismos sociais e divisões que se traduzem a partir de uma multiplicidade de “posições de sujeito”, ou seja, possibilitando diferentes formações e experiências de vida para os indivíduos que as compõem.

A essa altura, é salutar destacar que a primeira década do século XXI foi, nas palavras do jornalista e pesquisador brasileiro Paulo Ramos (2012, p. 7), “uma década de transições na área das histórias em quadrinhos no Brasil”. Ao refletir sobre o mercado editorial de Quadrinhos no período, Ramos discorreu sobre uma importante mudança no formato de vendas das HQs, que, após um período de declínio das vendas nas bancas, se descolaram da exclusividade destas e enfim chegaram às livrarias, terreno amplamente dominado pela literatura. Segundo o pesquisador, a editora Conrad, que publicou os dois primeiros álbuns de Marcello Quintanilha que integram o corpus analítico do presente estudo, teve papel preponderante nesse processo de convencimento das livrarias em prol da venda de Quadrinhos.

Se durante anos as bancas foram, de maneira exclusiva, responsáveis por intermediar o contato entre o público leitor e as HQs, tal cenário se modificou com a chegada dos Quadrinhos nas livrarias. Assim, uma grande porta se abriu, sem que a porta das bancas tenha em momento algum se fechado para os Quadrinhos. Dito isso, a grande e definitiva virada de chave no mercado de HQs não se deu nesse momento, mas sim com o advento da internet, que possibilitou as vendas on-line e uma significativa redução da distância existente entre autores e leitores, simbolizada pela existência das editoras e dos espaços físicos de compra e venda de Quadrinhos.

Ramos (2012, p. 10) destaca, ainda, que a internet “se tornou uma enorme janela, pronta a ser aberta”. Essa afirmação ganha eco quando pensamos nas possibilidades que surgiram através da conexão ofertada pela rede mundial de computadores, como o maior contato dos quadrinistas nacionais com obras de outros autores, que não seriam sequer descobertas, caso não tivesse ocorrido o advento dessa tecnologia. A partir desse novo paradigma das aproximações decorrentes das conexões comunicacionais, a troca de influências entre os quadrinistas deu-se com maior celeridade, bem como tornou-se possível que os Quadrinhos atingissem público

das mais variadas faixas etárias, gêneros e classes sociais, sem tanta limitação da mediação editorial quanto outrora havia.

Para fins de comparação, tornou-se amplamente conhecida entre os leitores dos Quadrinhos *mainstream*⁹ estadunidenses a relação do quadrinista Frank Miller com o mangá *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima. Mesmo sem conseguir ler o texto ali contido, já que a cópia do mangá que encontrou em uma *comic shop*¹⁰ estava em japonês, seu idioma original e desconhecido para o quadrinista, Miller se impactou de tal forma pela arte que a obra influenciou diretamente em um de seus primeiros trabalhos autorais, *Ronin*. Esse contato, ainda que longe das condições de acessibilidade que hoje existem, modificou profundamente o horizonte referencial de Miller, que se destacou ao longo dos anos 1980 e 1990 por sua inventividade e pela forma com que mesclava referências das mais diversas, desde Eisner até Kojima, passando pela linha clara franco-belga e pelo chiaroscuro. Assim, só nos resta imaginar o que fariam quadrinistas como Jack Kirby, Flávio Colin e Osamu Tezuka, caso tivessem acesso às condições materiais e informacionais existentes nos tempos atuais.

Mapear referências, influências e tendências é um exercício necessário para a compreensão de cenários, e ainda que o caso dos Quadrinhos brasileiros traga consigo particularidades, tal exercício, mesmo que adentre em terreno perigoso e incerto, torna-se esclarecedor. Em um mercado editorial amplamente dominado pelas HQs da *Marvel* e da *DC Comics*, seria natural a excessiva referência aos Quadrinhos estadunidenses na formação de sensibilidade da produção quadrinística nacional, certo? Pois bem, de fato, o Brasil exporta há muitos anos desenhistas e coloristas para essas editoras, de forma que nomes como Ivan Reis, Mike Deodato, Bilquis Evely Chris Peter, Frank Martin e Roger Cruz, dentre muitos outros, se tornaram figurinhas carimbadas nas fichas de créditos das HQs publicadas por lá e exportadas mundo afora. O mesmo processo, porém, não ocorreu com os roteiristas nacionais, fato que marcou, em larga medida, uma configuração distinta para a produção brasileira de Quadrinhos ao longo das últimas décadas.

⁹ Toma-se por *mainstream*, nesse momento, os Quadrinhos publicados pelas editoras *Marvel* e *DC Comics* que, a partir de uma lógica de produção industrial, se constituíram como conglomerados transmidiáticos de penetração mundial.

¹⁰ Lojas de Quadrinhos nos EUA.

Ora, diante desse vácuo havia uma lacuna a ser preenchida, de forma que, no período entre a primeira e a segunda décadas do século XXI, houve uma proliferação de narrativas longas adentrando o mercado nacional, dessa vez feitas por brasileiros. Ramos (2012, p. 513) destaca que essa tendência estrangeira angariou espaço no Brasil nos últimos anos e possibilitou uma mudança de horizontes para o Quadrinho nacional, tanto a nível de público-alvo quanto a nível de ambições estéticas.

Ao longo dos últimos anos, houve um substancial aumento na diversidade de oferta de HQs no cenário brasileiro de Quadrinhos, quando analisamos a partir de uma perspectiva temática e estilística. Desse modo, um leque bem abrangente e plural de publicações tem surgido ano a ano, embora as tiragens da atualidade não cheguem nem perto das tiragens de décadas atrás. Tal queda no volume quantitativo de HQs impressas no Brasil é um reflexo claro do decréscimo de público leitor (e comprador) de Quadrinhos no país¹¹.

Através de investimentos consideráveis via leis de incentivo, bem como o processo de desenvolvimento dos meios de compra e venda – seja pela popularização do *e-commerce*¹² ou pelas campanhas de financiamento coletivo –, tanto as novas e pequenas editoras quanto editoras de maior robustez puderam lançar materiais específicos, com público e demanda já definidos, sem maiores riscos do ponto de vista operacional. De igual modo, muitos autores puderam se aventurar pela produção independente, buscando seu público por conta própria e enfrentando os desafios da autopublicação.

Tal processo não foi benéfico somente para a produção quadrinística nacional, como podemos observar através dos casos de editoras como a Figura e a Skript, que se destacaram nesse sentido nos últimos anos, trazendo resgates históricos de grandes nomes do Quadrinho mundial como Sergio Toppi, Alberto Breccia, George

¹¹ A pesquisa “Retratos da leitura”, feita pelo Instituto Pró-Livro no Brasil em 2024 apontou, pela primeira vez, que a proporção de não-leitores na população brasileira é maior do que a de leitores. Tal constatação evidencia como a questão do decréscimo de leitores e compradores de HQs no país é um tópico sensível e que ainda carece de maiores estudos, tanto para um melhor entendimento de suas razões quanto para uma busca por soluções que auxiliem no fomento de novos e resgate de antigos leitores de Histórias em Quadrinhos, para um melhor desenvolvimento da cena brasileira de HQs propriamente dita, de modo a consolidar um mercado editorial fértil e próspero.

¹² Como nem tudo são flores, o impacto do comércio digital, via Amazon e adjacentes, para as livrarias tradicionais do Brasil e para todo o mercado livreiro nacional ainda precisa ser melhor compreendido em estudos específicos por pesquisadores da área, dado o precedente aberto pela ação predatória dessa multinacional em outros mercados editoriais mundo afora.

Herriman e Winsor McCay. Em um mercado de nicho, tais estratégias têm se mostrado um respiro e uma alternativa para a sobrevivência das HQs em solo nacional.

O acesso a diferentes estilos e obras possibilita toda uma diversificada sorte de referências, que acabam se misturando e tornando o desenvolvimento da produção nacional de Quadrinhos tão imprevisível quanto plural. Desse modo, assim como a internet possibilitou o contato com obras internacionais que nunca haviam sido publicadas por aqui, também obras nacionais puderam ser resgatadas e enfim conhecidas pelas novas gerações.

Em um país de dimensões continentais como o Brasil, ainda hoje há muito do Quadrinho nacional a se conhecer, de maneira que é impossível traçar um perfil unificado e cristalizado do que seria o “jeitinho brasileiro” de se fazer Quadrinhos ambicionado por Moya, pois a identidade do Quadrinho nacional se constrói justamente a partir da ausência de unidade e da presença de uma pluralidade aglutinadora e complexa de identidades.

2.3 Pensando o Quadrinho brasileiro contemporâneo

O interesse editorial e o substancial volume de narrativas gráficas no Brasil cresceram de forma contumaz no decorrer dos anos 2000. Paulo Ramos (2012, p. 181) destaca que, de 2007 em diante, cada vez mais autores nacionais passaram a produzir histórias mais longas, tendo assim início uma cultura de criação de Quadrinhos longos que até aquele momento inexistiam, de forma regular. Nesse sentido, o lançamento do selo *Graphic MSP* pelos estúdios de Maurício de Sousa, contribuiu sobremaneira para que novos quadrinistas surgissem para o grande público no cenário nacional, não mais relegados aos meios alternativos de publicação.

Nessa iniciativa, os personagens do criador da *Turma da Mônica* ganharam releituras por parte de uma leva de novos autores do mercado nacional, através do formato de HQs contendo histórias fechadas, concebidas por cada equipe criativa escolhida a partir de criteriosa seleção do editor do projeto, Sidney Gusman. Através desse empreendimento, alguns nomes como Vitor Cafaggi, Lu Cafaggi, Danilo Beyruth, Walmir Orlandeli, Rafael Calça e Jefferson Costa, dentre outros, ganharam maior reconhecimento e oportunidades para publicarem seus próprios trabalhos.

Iniciado em 2012, em decorrência do sucesso das antologias *MSP 50 – Mauricio de Sousa Por 50 Artistas*, publicada em 2009, e *MSP +50 – Mauricio de*

Sousa Por Mais 50 Artistas, publicada em 2010, o selo *Graphic MSP* segue em publicação nos dias atuais, passados mais de dez anos (até o presente momento, já são mais de quarenta álbuns em Quadrinhos publicados) de seu debute, e parece longe de atingir um esgotamento.

Assim, ao longo desses mais de quinze anos, a produção quadrinística nacional cresceu exponencialmente, de forma que quadrinistas como Marcello Quintanilha, Marcelo D'Salete, Shiko, Bianca Pinheiro, Gidalti Jr. e Rafael Coutinho, entre muitos outros, se estabeleceram no cenário como autores emblemáticos desse novo momento dos Quadrinhos no país, ao trabalharem com elementos e cenários nacionais, criando um caminho próprio e distinguindo-se das produções estadunidenses que tanto povoam o mercado quadrinístico do Brasil e do mundo.

Há, nessa nova fase, toda uma pluralidade de temáticas e estilos a serem trabalhados pelos quadrinistas nacionais. Em HQs como *Alho Poró* (2022), *Sob o solo* (2019) e *Eles estão por aí* (2018), Bianca Pinheiro apresenta diversificação de formas e de conteúdo. Se na primeira das três HQs aqui citadas ela investe em uma representação temática realista, nas duas seguintes foge desse direcionamento, de diferentes maneiras, para, a partir de abstrações, construir seus enredos. Com *Lavagem* (2015) e *Três Buracos* (2019), Shiko aborda as mazelas e contradições de um Brasil sertanejo, interiorano, que em muito bebe da *eztetyka da fome*, de Glauber Rocha. As questões raciais são temas recorrentes em trabalhos como *Noite Luz* (2023), *Mukanda Tiodora* (2022), *Angola Janga* (2017), *Cumbe* (2014) e *Encruzilhada* (2016), de Marcelo D'Salete, bem como as questões de negritude e ancestralidade são pertinentes a HQs como *O fim da noite* (2022), de Rafael Calça e Diox, e *Roseira, medalha, engenho e outras histórias* (2019), de Jefferson Costa. O norte do país simultaneamente é ambiente e assunto de *Brega Story* (2021) e *Castanha do Pará* (2016), Quadrinhos de Gidalti Jr.

A partir dessa breve contextualização de algumas das diversas HQs que foram publicadas no país ao longo dos últimos anos – com alcance e investimento de grandes editoras –, fica evidente que a pluralidade de temas e de estilos é a regra que fundamenta a produção quadrinística brasileira na contemporaneidade. Se o formato de longa duração, com muitas páginas, se solidificou, ainda há espaços tanto para antologias de contos curtos quanto para narrativas de fôlego, que sustentam uma

história fechada, podendo ou não abrir brechas para sequências futuras, a depender do retorno de público e crítica.

Não há, no presente momento, uma estrutura para a publicação seriada de Quadrinhos, tal como ocorre no mercado estadunidense. Pelo contrário, o modelo de publicação brasileiro, ainda que em escala consideravelmente menor, se assemelha – em certa medida, mas não de forma idêntica – ao modelo franco-belga, que dispõe de edições contendo histórias autocontidas, ainda que possuam algum tipo de continuação posterior. Dadas as incertezas da economia e a falta de fomento a uma cultura de leitura mais abrangente no país, é seguro dizer que a publicação periódica e sequencial de HQs no Brasil se mostra ainda um empreendimento delicado, permeado de inseguranças e inconsistências.

A título de ilustração, podemos observar os vencedores da categoria de Histórias em Quadrinhos do Prêmio Jabuti, um dos mais tradicionais prêmios literários do país. Em 2017, o evento criou uma categoria específica para premiar HQs nacionais e, desde então, os vencedores foram: *Castanha do Pará* (2017), de Gidalti Jr.; *Angola Janga* (2018), de Marcelo D'Salete; *Graphic MSP - Jeremias: Pele* (2019), de Rafael Calça e Jefferson Costa; *Silvestre* (2020), de Wagner Willian; *META: Depto. de Crimes Metalinguísticos* (2021), de Marcelo Saravá, André Freitas, Omar Viñole e Deyvison Manes; *Escuta, formosa Márcia* (2022), de Marcello Quintanilha, *Mukanda Tiodora* (2023), de Marcelo D'Salete, e *Como pedra* (2024), de Luckas Iohanathan.

O que há em comum entre cada HQ vencedora, além do entendimento de que todas se tratam de produções brasileiras? Todos os exemplos citados acima apresentam histórias fechadas em si e que são perfeitamente compreensíveis sem precisarem se atrelar a uma publicação pregressa, ainda que duas delas – a *Graphic MSP – Jeremias* e *META: Depto. de Crimes Metalinguísticos* – possuam continuações, concebidas pelas mesmas equipes criativas responsáveis pela autoria de suas histórias originais.

Nesse pequeno fragmento da história quadrinística nacional que aqui apresentamos, muitos nomes foram sabidamente deixados de lado, em prol de uma melhor coesão discursiva e de uma demarcação dos pontos-chave da trajetória de consolidação das HQs no país ao longo das últimas décadas. Ao nos depararmos com a capilaridade que atingiu a produção quadrinística do país na atualidade, é seguro

dizer que é humanamente impossível dar cabo de todo esse volume de Quadrinhos que surgem em um país tão grande quanto o Brasil.

Assim, é necessário destacar que o intuito dessa etapa não é revisitar minuciosamente as origens dos Quadrinhos nacionais, tampouco analisá-los formal e tematicamente em suas individualidades, mas sim compreender melhor o contexto no qual se insere o trabalho de Marcello Quintanilha na cena quadrinística nacional.

A seguir, nos debruçaremos sobre as HQs que compõem o corpus analítico do presente estudo, de modo a compreendermos, nesse primeiro momento, do que cada obra trata, para posteriormente podermos analisar as áreas de contato, as aproximações e os distanciamentos existentes a nível semântico e sintático nos álbuns publicados pelo quadrinista niteroiense entre os anos de 2009 e 2019.

3. Um olhar atento sobre as HQs de Marcello Quintanilha

Nascido em 1971, o niteroiense Marcello Quintanilha iniciou, ainda muito jovem, sua trajetória como quadrinista. Em 1988, debutou como desenhista na HQ *Os dragões de Bali*, roteirizada por Antonio Krisnas para a revista *Clássicos de Artes Marciais #05*, publicada pela Bloch Editores, do Rio de Janeiro. No álbum *Todos os santos*, de 2018, somente as páginas ilustradas por Quintanilha são publicadas, em um empreendimento mais a título de exposição dos primeiros trabalhos do quadrinista niteroiense do que de leitura propriamente dita.

Assim, ao se observar o trabalho de Quintanilha em histórias de horror e de artes marciais, é notável a diferença de estilos em sua composição de narrativa visual, sobretudo quando esses fragmentos são comparados com seus trabalhos posteriores. Tematicamente, é perceptível que esses trabalhos se assemelhavam mais ao padrão das histórias de aventura estadunidenses dos anos 1970 e 1980 do que a qualquer tipo de conexão com a história do Quadrinho brasileiro da época.

Ao longo dos anos 1990, enquanto trabalhava com animações, Quintanilha publicou histórias curtas, de forma paralela e espaçada, dentre as quais algumas que lhe fizeram inclusive ser premiado, logo nas duas primeiras edições da Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro, em 1991 e 1993. Posteriormente, o autor trabalhou por um longo período como ilustrador para a imprensa e produziu capas de livros, até que, em 1999, publicou seu primeiro álbum em Quadrinhos, *Fealdade de Fabiano Gorila*, pela editora Conrad, fundada por Rogério de Campos.

No começo dos anos 2000, Quintanilha se mudou do Brasil e foi morar em Barcelona, na Espanha, onde reside até os dias atuais. Assim, começou a trabalhar para a editora Lombard, da Bélgica, na série de Quadrinhos policiais *Sept balles pour Oxford*, roteirizada pelo argentino Jorge Zentner e pelo espanhol Carlos Monte – sob o pseudônimo Montecarlo –, e colorizada pela belga Patricia Tilkin, mais conhecida pelo apelido Usagi. Os sete álbuns que integram essa série foram publicados na Europa, entre 2003 e 2012, e não integram o corpus analítico do presente estudo.

Já morando fora do país, o quadrinista publicou, novamente através da editora Conrad, duas antologias de contos gráficos, intituladas *Sábado dos meus amores* (2009) e *Almas públicas* (2011). Com essas obras, angariou premiações no Brasil e estabeleceu seu público por aqui, mesmo trabalhando simultaneamente para o mercado europeu.

Ao integrar a coleção *Clássicos Brasileiros em HQ*, da editora Ática, Quintanilha publicou uma adaptação para Quadrinhos do romance *O Ateneu*, de Raul Pompeia. Nesse trabalho, apostou em uma série de experimentalismos de natureza formal para adaptar o texto do autor carioca, e tais recursos foram posteriormente empregados nas HQs que o autor concebeu nos anos a seguir. A partir de 2014, já sob a guarida da editora *Veneta*, também fundada por Rogério de Campos e sua casa editorial no Brasil desde então, Marcello Quintanilha publicou um volume considerável de trabalhos.

O primeiro álbum dessa leva foi *Tungstênio*, um intrincado drama policial ambientado em Salvador. Após esse premiado trabalho, o autor publicou ainda o *thriller* psicológico *Talco de Vidro* (2015) e a antologia de contos gráficos *Hinário nacional* (2016). Após um ano de hiato, Quintanilha reuniu em *Todos os santos* (2018) suas capas de revistas, ilustrações em geral e HQs que ainda não haviam sido publicadas em formato de álbum. Com *Luzes de Niterói* (2019), o autor retornou às histórias de longa duração, após publicar duas antologias, e entregou um de seus trabalhos mais densos e memorialistas. Em 2020, Quintanilha publicou seu primeiro romance literário, *Deserama*. No ano seguinte, retornou aos Quadrinhos e publicou *Escuta, formosa Márcia* (2021), trabalho pelo qual arrebatou premiações da crítica especializada tanto no Brasil quanto na Europa. Na sequência, publicou a antologia *Alimenta estes olhos* (2022), que se divide em três partes, reunindo na parte 1 as histórias presentes no álbum *Sábado dos meus amores*, na parte 2 as histórias contidas no álbum *Almas públicas*, até culminar na parte 3, denominada *Hi-fi*, que contempla uma leva de histórias curtas, desde versões diferentes das que foram editadas na antologia *Hinário nacional* a contos que somente haviam sido publicados on-line, no site da Veneta ou em portais europeus.

Até o momento em que o presente estudo foi redigido, esses são os trabalhos publicados por Marcello Quintanilha ao longo das últimas décadas. Cabe ressaltar que o resumo acima cumpre função meramente ilustrativa, traçando uma linha do tempo que contemple a produção quadrinística do mesmo, sem adentrar nas especificidades de cada trabalho. O corpus analítico definido para o presente estudo se restringe aos Quadrinhos que Marcello Quintanilha publicou entre 2009 e 2019, exceto por *O Ateneu*, uma vez que essa HQ se trata de uma adaptação de um clássico da literatura

brasileira e não de uma criação integral do quadrinista, fato que a exclui do propósito analítico aqui disposto.

A partir desse recorte, nos próximos capítulos, o trabalho do autor niteroiense será analisado, a nível formal e temático. O intuito desse empreendimento é compreender em que medida a abordagem realista de suas HQs faz de Quintanilha um elemento proeminente dentro da cena quadrinística nacional, em diálogo direto com a ficção brasileira contemporânea. De igual modo, procuramos delinear uma poética dos Quadrinhos de Marcello Quintanilha, em uma imersão que se propõe a discutir os aspectos estruturais da linguagem quadrinística propriamente dita.

Desse modo, através do *close reading*, o presente capítulo se propõe a destrinchar as histórias que compõem o corpus analítico, a saber: as antologias *Sábado dos meus amores* (2009), *Almas públicas* (2011), *Hinário nacional* (2016) e *Todos os santos* (2018); além dos romances gráficos *Tungstênio* (2014), *Talco de vidro* (2015) e *Luzes de Niterói* (2019). A separação do capítulo por álbuns e sua subsequente subdivisão por cada história individualizada se justifica na medida em que se faz necessário compreender de forma minuciosa as escolhas temáticas e estilísticas assumidas por Quintanilha em cada trabalho.

A partir desse empreendimento, mesmo quem porventura não tiver acesso à integra das HQs de Quintanilha que integram o corpus analítico do presente estudo poderá compreender e se inteirar acerca dos tópicos que serão discutidos no decorrer dos próximos capítulos, sem qualquer prejuízo de informação. Por óbvio, nada substitui a leitura efetiva e imersiva das obras, porém, a opção pelo *close reading* facilita sobremaneira a acessibilidade à discussão que pretendemos desenvolver a seguir.

3.1 Sábado dos meus amores (2009)

Publicado pela editora Conrad em 2009, *Sábado dos meus amores* é o primeiro livro do corpus analítico do presente estudo. O álbum se configura como uma antologia e, assim, reúne contos curtos, de durações variáveis e independentes entre si, que foram concebidos anos antes por Marcello Quintanilha.

Tematicamente, o trabalho do quadrinista niteroiense nesse álbum se debruça sobre o universo da classe trabalhadora brasileira, através das particularidades de protagonistas improváveis e reconhecíveis enquanto arquétipos comuns no dia a dia

das cidades do país. Nesse sentido, Ramos (2012, p. 195) destaca o interesse de Quintanilha pelo corriqueiro, pelo cotidiano da população brasileira em toda sua banalidade, evidenciando que mais do que um recurso, a abordagem realista tanto na representação visual quanto no eixo verbal se mostra um estilo adotado por Quintanilha. Falaremos mais disso posteriormente.

A importância desse álbum é tão grande que, no ano de 2022, como parte das comemorações pelo bicentenário da Independência do país, a *Associação Portugal Brasil 200 anos*, o jornal *Folha de S. Paulo* e o *Projeto República* (núcleo de pesquisa da UFMG) organizaram uma lista que reúne 200 livros para conhecer o Brasil. Em meio a clássicos da literatura e da sociologia nacional, somente as antologias *Sábado dos meus amores* e *A Arte Sacana de Carlos Zéfiro: Sete Histórias Completas* representaram as HQs nacionais nessa lista. Dado que Zéfiro faleceu há mais de trinta anos, Quintanilha é o único quadrinista brasileiro contemporâneo a ser prestigiado nessa seleção.

3.1.1 Plena de Flôroi (2000)

A primeira história é o microconto *Plena de Flôroi*, que em uma única página narra a história de uma borboleta amarela que encontra Rubem Braga em 1952, mas logo em seguida desaparece.

Em um corte de cenas, o foco narrativo se desloca para décadas depois no mesmo lugar, em um retrato do centro da cidade do Rio de Janeiro bem mais próximo do caos urbano dos dias atuais. Ali, outra borboleta amarela surge, mas sem que dessa vez Rubem Braga por ali apareça.

Seria uma referência ao cronista, que é assumido por Quintanilha como uma de suas grandes fontes de inspiração? O encerramento abrupto torna a interpretação desse conto aberta a diferentes leituras.

3.1.2 De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo (2001)

De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo narra a história do supersticioso Edgard, um trabalhador da construção civil e morador de favela. Flamenguista fanático, o homem cria diversos amuletos e rituais em sua casa para garantir a vitória do time do coração. Após auxiliar seu vizinho, Djalma Branco, a consertar o telhado momentos antes do jogo, contudo, ele vê que o amigo,

inocentemente, pegou uma garrafa de cerveja na geladeira de Edgard, e assim, desfez uma de suas superstições montadas no pré-jogo, um clássico disputado entre Flamengo e Fluminense, colocando assim o resultado do cotejo em risco.

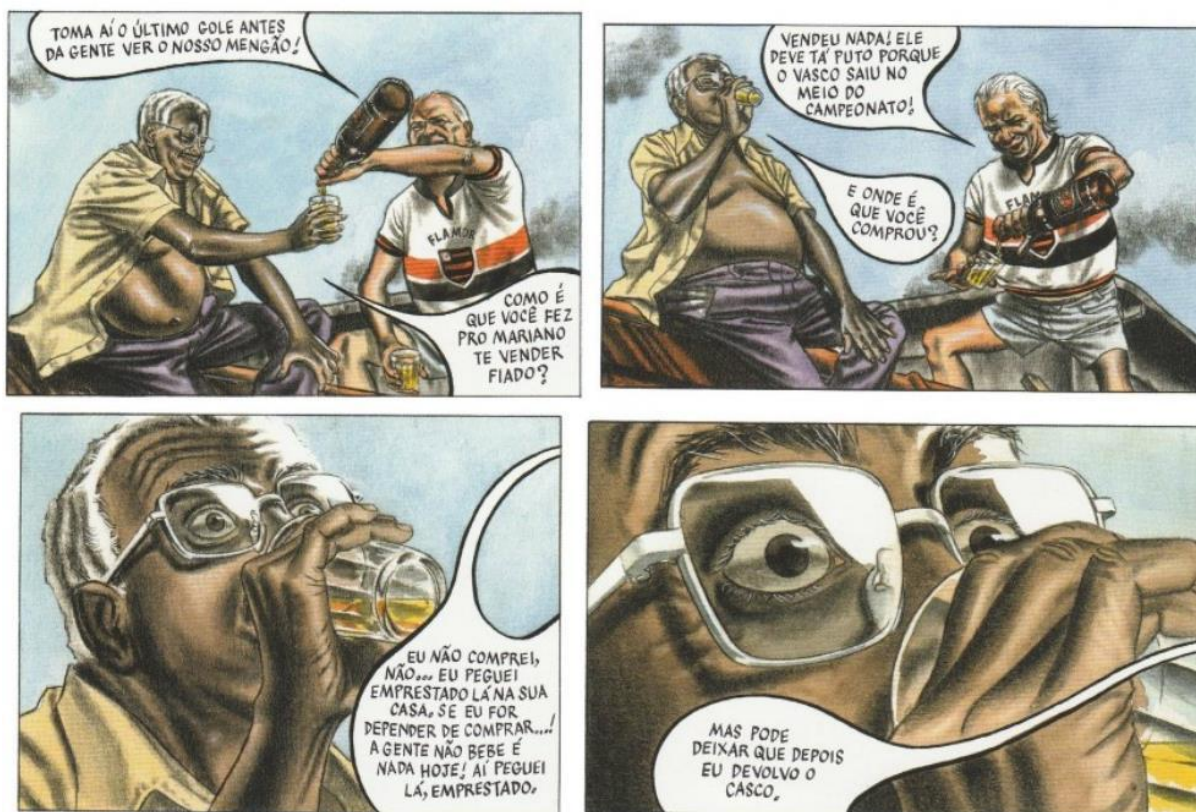


Figura 6: Virada dramática do conto *De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo*. (Quintanilha, 2009, p. 12)

Desse modo, o precavido homem corre pelas vielas da região em que mora, durante o andamento do jogo, até chegar no bar para comprar mais cervejas e manter intacto o ritual, já que seu Flamengo estava ganhando naquele momento. No caminho de volta, ele é atropelado, sem muita gravidade, mas perde o segundo tempo da partida, que se encerrou com uma clamorosa derrota de virada do clube rubro-negro para o rival tricolor, validando em sua mente a crendice na superstição. Assim, no dia seguinte ele retorna ao trabalho, contrariado, e na volta para casa urina no portão da casa de Djalma, antes de entrar em sua própria residência.

Logo no início de *Sábado dos meus amores*, Quintanilha coloca dois de seus principais eixos temáticos em prática: a realidade periférica e a importância do futebol enquanto elemento constituinte da identidade e da cultura nacional. Com a presença de um narrador observador e de diálogos construídos de forma a manter a espontaneidade inerente à oralidade, Quintanilha constrói seu conto a partir de uma

abordagem realista, tanto na elaboração de roteiro quanto na execução da narrativa visual, com elevado grau de precisão.

A composição de cenas do quadrinista é rica em detalhamento e em demarcação do período histórico no qual se situa. É possível observar alguns detalhes para concebermos a noção de tempo ali disposta, como a presença de Zico em campo atuando pelo Flamengo e a camisa do time usada pela torcida à época, aproximando a história do final dos anos setenta e início dos anos oitenta. O estilo dos veículos, das roupas e das casas, tanto em termos de fachadas quanto de interior, é outro indício dessa demarcação temporal. Ambientando a história em cômodos e mobílias familiares ao brasileiro médio, Quintanilha dispõe seus requadros com certa irregularidade, em uma estruturação que lembra, de certa forma, os velhos álbuns de figurinhas.

A paleta de cores envelhecidas dá o tom bucólico da história e situa a demografia do lugar, repleto de pessoas negras, de modo que o homem branco que ali habita acaba tendo sua cor incorporada como apelido, tamanho é o estranhamento de sua presença ali. A dinâmica de trabalho, vivência e interações em comunidade dos personagens do conto oferece um grau de profundidade e camadas para a história ali disposta que o recorte de horas em que o conflito do enredo se desenvolve evidencia um fragmento de vidas tão críveis quanto relacionáveis.

A relação passional do brasileiro com o futebol é explorada com tamanho grau de mimetização da realidade que a história de Edgard e Djalma Branco se mostra profundamente verossímil, já que em todo canto do país existe um torcedor fanático por seu time e disposto a toda sorte de manias e superstições para influenciar no resultado dos jogos dos quais seu time participa. É um arquétipo bem brasileiro e competentemente elaborado nas dezoito páginas pelas quais o conto se desenrola.

3.1.3 Dorso (1997)

Situado no antigo Mercado Municipal do Rio de Janeiro, “*Dorso*” conta a história de Wilson “Humaitá”, um carregador de verduras, e Ari, seu chefe. Os dois indivíduos são homens diametralmente opostos tanto física quanto socialmente. Enquanto o último representa o *status quo*, o patronato, o primeiro representa a classe trabalhadora, o negro recém-liberto da escravidão. O elo que os une, contudo, é o elo da vontade, do querer, daquilo que a sociedade lhes nega.

O grandalhão Humaitá é viciado em se autoflagelar e se castiga sempre que possível, utilizando-se de um cinto afivelado. Ari, por sua vez, esconde um segredo que envolve um guarda civil e um rádio transistor, possivelmente revelando ali uma homossexualidade suprimida diante de seus empregados e dos padrões da época. Ao investigar a autoflagelação de Wilson, Ari descobre que este sabe a verdade que ele tanto luta para camuflar, e assim o patrão precisa usar de sua influência para dar um jeito na situação e manter seu status e honra intactos.

Narrado em sete páginas, o conto apresenta elevado grau de sofisticação e inventividade no emprego dos elementos formais ali dispostos. Ao trabalhar de forma alegórica com a questão do livre arbítrio e da autonomia do indivíduo diante das condições de classe que se impõem sobre a realidade dos anseios pessoais, Quintanilha emprega um preto e branco-esverdeado, que remete de forma veemente ao neorrealismo italiano e situa a história em um contexto de época. O aspecto quase documental com que a história é disposta, com parcas inserções do narrador-observador em meio a uma trama protagonizada por um elemento da classe operária que se vê diante da injustiça sistêmica, bem como o tom fatalista com o qual toda a trama é desvelada, não deixam que a associação se escape.

Em que pese a temática, que dialoga com esse relevante movimento cultural do século XX, há outro elemento que remete ao país europeu na história, como a presença de Bertolo, um imigrante italiano que é também um dos funcionários de Ari. Sua nacionalidade fica evidente na mescla entre português e italiano em suas falas, além da compleição física e do temperamento irritadiço, característicos das representações estereotipadas do italiano no imaginário brasileiro e mundial.

O narrador onisciente e intrusivo¹³, que se tornaria habitual na obra de Quintanilha nos anos a seguir, marca sua pontual presença no conto ao refletir os traços de oralidade de seus personagens, algo que confere inclusive camadas a serem percebidas sobre estes, como grau de escolaridade, classe social etc.

Os diálogos, por sinal, constituem um elemento fundamental na estruturação do conto, pois, a partir da constante sobreposição discursiva que se desenrola nos entreveros entre os personagens, o autor cria uma sensação de asfixia verborrágica em cena, realizando um atropelamento das sequências conversacionais que por

¹³ As particularidades do narrador onisciente intrusivo quintanilhesco serão melhor discutidas no quinto capítulo do presente estudo.

vezes toma para si o protagonismo espacial na superfície limitada dos requadros. Desse modo, as emoções são expostas e o medo de ambos aflora, potencializando as reações de autodefesa de cada um, que direcionam o súbito encerramento da história.



Figura 7: A potência dos diálogos se sobrepõe ao conteúdo imagético dos requadros nessa sequência de *Dorso*. (Quintanilha, 2009, p. 31)

O final, por sua vez, vale ser mencionado. O último quadro apresenta Wilson acompanhado de um rádio transistor, diante de Ari, Bertolo e os enfermeiros do manicômio, em uma expressão generalizada de surpresa. Tal escolha aparentemente deixa em aberto a resolução do conflito, contudo, na página anterior temos um quadro entrecortado e sutilmente solto em meio à sequencialidade dos fatos, informando da morte do funcionário, anos depois, no referido manicômio. Assim, Quintanilha conclui o conto de forma arrojada, fazendo uso de uma montagem inventiva, que se vale da simultaneidade possibilitada pela disposição de quadros em uma página de HQs para desenvolver sua história.

3.1.4 Escola Primária Alfabetização (1999)

O conto *Escola Primária Alfabetização* se passa em uma comunidade de jangadeiros, na qual vivem os jovens Selma e Tiago. Atarefada com uma atividade escolar sobre a história do Brasil, a moça vai até o pescador, por quem nutre indisfarçável encantamento, pedindo por auxílio para terminar a tarefa e assim poder encontrá-lo na festa da pracinha, a ser realizada mais tarde naquele mesmo dia.

Desse modo, os dois entram em uma conversa aparentemente irrelevante, mas que revela detalhes do processo de colonização do Brasil, passando pela devassa dos povos indígenas e pelo papel da escravidão no país, em um discurso cheio de lugares-comuns de Tiago acerca da miscigenação que derivou do massacre racial que forjou as bases da sociedade brasileira. O sincretismo religioso marca presença na trama por meio das falas e crenças do pescador, diametralmente opostas às de Selma, evangélica fervorosa.

Ambientada em um vilarejo praiano, possivelmente localizado no Nordeste, a julgar pelo vestuário e pelos maneirismos contidos na linguagem dos personagens, o conto discute as noções de pertencimento racial, ao mesmo tempo em que desnuda um Brasil ainda pouco cômico de si, carente de educação e ignorante acerca da própria história, muito mais interessado nos eventos banais que permeiam as relações interpessoais. Toda a “aula” dada às avessas por Tiago perde peso e fôlego para Selma, na medida em que ela só consegue encarar todas as situações e oportunidades como uma chance de se aproximar daquele por quem nutre uma paixão juvenil.

A jovem Selma, enquanto protagonista, revela a ingenuidade como única alternativa de fuga de uma realidade por vezes dura demais para ser compreendida. De igual forma, a figura de Tiago representa a malícia e a sagacidade do homem simples que tem entendimento do jogo no qual se encontra inserido, por mais desigual e leviano que esse jogo seja. Resignado com a vida, tudo é apenas um outro caso para o jovem, que se interessa mais em viver com simplicidade do que em travar qualquer tipo de reflexão mais profunda sobre o passado, seu e do país em que vive.

3.1.5 Atualidade (2000)

Atualidade é um microconto de apenas uma página, disposto em seis requadros, que conta a história de Vladimir, trabalhador da construção civil que vê a grande chance de sair da pobreza escapar por entre suas mãos sujas de óleo. Para

não interromper seu trabalho, ele decide não participar de um bolão organizado por seus colegas de serviço para apostarem na loteria. Vladimir deixa de participar e, nos dias seguintes, descobre que aqueles colegas ganharam o prêmio e consequentemente largaram o trabalho.

Ágil, ácida e concisa, a história segue padrão semelhante aos dos trabalhos de Quintanilha posteriormente compilados na antologia *Todos os santos* (2018). A angústia da classe trabalhadora segue como espectro temático nessa história, tão breve quanto pungente, na medida em que uma oportunidade se esvai tão célere quanto anteriormente se ofereceu. A última fala de Vladimir, na qual ele deixa o colega de trabalho falando sozinho e diz que vai lavar as mãos, como não o fez no dia em que poderia ter assinado a listagem do bolão, pode ser lida como uma referência a Pôncio Pilatos, como quem lava suas mãos diante do inexorável peso do destino que não se consegue controlar.

3.1.6 A fuga de Zé Morcela (2003)

O ambiente circense é o palco de *A fuga de Zé Morcela*, história que encerra *Sábado dos meus amores*. O conto de vinte páginas narra a história de Zé Morcela, um malandro que trabalha em uma função auxiliar no itinerante Circo Irmãos Braune e vive dando pequenos trambiques nos arredores do espetáculo. O conflito que movimenta a trama gira em torno de uma tentativa fracassada de Morcela, que entra em um jogo de cartas com os moradores locais Gonzaga Carneiro e Erivan, o guarda civil da região.

Malsucedido no intento de ludibriar os moradores do lugar, Morcela se torna alvo da fúria de Erivan, que vê em Zé Morcela uma ofensa em forma de gente, um inaceitável tipo de sujeito que “quer falar que é melhor do que os outros”, algo que, na prática, o malandro em momento algum tentou fazer. Assim, entre os dois improváveis rivais de momento se coloca Gonzaga Carneiro, desesperadamente tentando evitar uma tragédia.

Ambientada em um lugar tipicamente interiorano, a história coloca em evidência o complexo de inferioridade de um dito homem da lei, *tropos* que futuramente seria retomado em *Tungstênio* (2014), na figura do militar reformado Seu Ney. Chama a atenção, contudo, a concepção nada maniqueísta da história, que se por um lado leva o leitor a tomar partido de Morcela, ao mesmo tempo evidencia o choque de

identidades presente em Erivan, que ao mesmo tempo em que tem consigo o peso da autoridade do título de guarda civil, convive com a desigualdade racial, que o coloca desde a infância em uma condição desfavorável em relação àqueles a sua volta.



Figura 8: A ira de Erivan contra Zé Morcela. (Quintanilha, 2009, p. 51)

A posição de Zé Morcela, contudo, também evidencia um recorte de classe flagrante, na medida em que o malandro afirma ser ajudante do mágico do circo, uma função de prestígio dentro daquele microcosmo, quando na verdade é apenas um “amarra-cachorro”, isto é, um empregado encarregado do serviço braçal disponível para cuidar da parte pesada que ocorre por trás das cortinas, para que a arte circense seja devidamente apresentada. Desse modo, fica nítida a condição de classe que aflige o personagem, um indivíduo que não deve ter vontades, anseios ou temores, mas apenas executar suas funções sem questionar.

O encerramento do conto soa como um corte profundo e doloroso na alma, na medida em que contrasta em seus requadros o desespero de Zé Morcela, que foge da morte pelas mãos do Guarda Civil, com roupas rasgadas e a dignidade em frangalhos, cercado pelas sequências de risos da plateia no circo, em uma metáfora visual sofisticada por parte do quadrinista niteroiense, que pinta de modo subliminar o

protagonista da história como potencial alvo de piadas por parte da sociedade, que lhe vê como motivo de escárnio, como um peão disposto no tabuleiro em nome de seu perverso e nefasto divertimento.



Figura 9: Enquanto Zé Morcela foge, o público do circo animadamente aplaude e dá risadas. (Quintanilha, 2009, p. 60-61)

Pungente, *A fuga de Zé Morcela* oferece camadas de significação que extrapolam o que a superfície da narrativa aparenta, entregando uma história inicialmente cômica, que desemboca em uma espiral fatalista que flerta com o trágico para então destruir qualquer visão otimista através da contraposição dos risos da plateia com a angústia de Morcela, mais um José que precisa fazer o possível e o impossível para sobreviver a uma ameaça que ele, *a priori*, sequer procurou.

3.1.7 Considerações sobre *Sábado dos meus amores*

À luz dos contos supracitados, *Sábado dos meus amores* revela um retrato multifacetado do Brasil ao apresentar os pontos de vista daqueles que se encontram distantes do centro, mas localizados nas margens, no entorno das classes abastadas. Nesse sentido, é válido observar que o discurso hegemônico não tem vez nem voz ao longo dos contos, na medida em que o foco narrativo de Quintanilha se propõe a colocar justamente a visão dos socialmente vulneráveis em conflito contra as instâncias de poder, sejam elas personificadas ou mesmo estruturais, consciente ou

inconscientemente por parte dos atores desse complexo tabuleiro sob o qual a sociedade brasileira se organiza.

O Brasil exposto por Quintanilha tem seu valor extraído da força do cotidiano, trabalhando sob as mais diferentes situações corriqueiras no dia a dia dos recônditos do país, para assim evidenciar o aspecto humano e as questões psicológicas que influenciam no modo como as pessoas encaram suas vidas, seus problemas e suas particularidades. Encaradas a partir de um ponto de vista que não oferta julgamentos, as histórias compiladas nesse álbum exibem a potência do realismo social na narrativa de Marcello Quintanilha, que domina o texto com a mesma sensibilidade e precisão com a qual controla a representação visual da construção diegética.

O uso de aquarela na colorização das histórias do álbum reforça a densidade e suavidade da prosa de Quintanilha, alternando entre tons e texturas para dimensionar tempo e espaço sem que tais elementos precisem ser descritos em cena. Os balões de fala do quadrinista chamam a atenção na medida em que organicamente se mesclam à superfície da página e se submetem ao rigor da delimitação espacial imposta pela força dos requadros, exceto pela breve ruptura na sequência discursiva de Humaitá, em *Dorso*, nas quais o texto foge dos limites que lhe foram previamente impostos. Chama a atenção como Quintanilha, mesmo ao inserir uma densa, porém orgânica carga de texto em seus contos, consegue falar ainda mais através daquilo que não é verbalizado, por meio do que não é dito. A expressividade realista de seu estilo de desenho e a volumetria de sua colorização e arte-final conseguem transmitir nuances e detalhes que, se fossem ditos, entregariam mais do que o necessário para o bom andamento da história.

A sofisticação da narrativa gráfica do autor reside na forma como ele domina os elementos formais da linguagem quadrinística e potencializa cada um destes ao empregá-los a serviço da coesão de suas intrincadas e imprevisíveis tramas, se preocupando não apenas com o que é contado, mas sobretudo com o como aquilo é narrado e entregue ao leitor, meticulosamente planejado e executado para trazer à superfície da página uma representação contundente e visceral do cotidiano brasileiro.

3.2 Almas públicas (2011)

Publicado em 2011 pela editora Conrad, *Almas Públicas* reúne sete contos gráficos de Marcello Quintanilha, em formato antológico bem semelhante ao

empregado em *Sábado dos meus amores*. A diferença deste novo trabalho em relação ao antecessor repousa no tamanho de cada obra.

Se no trabalho de 2009 o quadrinista niteroiense contou com seis contos de durabilidade relativamente semelhante, na antologia publicada em 2011 Quintanilha entrega duas histórias de maior duração, *De Pinho e Fealdade de Fabiano Gorila*, intercaladas por minicontos como *Granadilha – Os crimes do corpo*, *Três minutos de linhas*, *Chão Bento*, *Clarimundo de Melo* e *Listras de fevereiro*.

Cada um destes é separado do outro por páginas que reproduzem fotos de acervo do Arquivo Nacional, oriundas do Correio da Manhã, que demarcam momentos de ajuntamento público ou de figuras proeminentes da política nacional, devidamente reticuladas e dispostas em um filtro avermelhado.

3.2.1 Granadilha – Os crimes do corpo (1995)

O miniconto que inicia a HQ se intitula *Granadilha – Os crimes do corpo*, e versa sobre homofobia, desejo e culpa. A trama acompanha a história de Saninho, Zé Bicão e Tião Pomba-Gira, três moradores de Madureira, no subúrbio do Rio de Janeiro. Os personagens são distintos entre si, mas afetados diretamente pelos males da intolerância e da rejeição do direito alheio a ser e existir.

A história, situada em algum ponto do século XX, é tão breve quanto pungente, e cria uma espiral de eventos que muda drasticamente os rumos dos três envolvidos. O entrelaçamento dos fatos gera o inevitável e inescapável desenlace, em um exercício de composição que se escora no eixo textual para proporcionar a progressão diegética, deixando a cargo dos requadros a disposição simbólica e representativa do lugar e de seus personagens. Esse recurso potencializa a dramaticidade que a história requer, uma vez que as incursões do narrador na história acabam por acrescentar camadas interpretativas para a trama.

Desde a cantada de Tião Pomba-Gira, passando pela dúbia rejeição de Saninho, que antecede o atropelamento, até desembocar no sentimento de culpa que consome tanto Tião quanto Zé Bicão, a HQ coloca na mesa o peso da negação do desejo e o impacto que a vergonha de ser quem se é pode causar. Saninho sorri ao receber o flerte de Tião, mas precisa sustentar um papel heteronormativo diante de seu preocupado amigo Zé, que o alertou da chegada do homem gay, assumido e afeminado, que por algum motivo sempre vem em sua direção.

O miniconto, ao longo de suas três páginas, evidencia o poder destrutivo dos estereótipos na sociedade e captura um período histórico do Rio de Janeiro, definido (ainda que não com exatidão) por meio dos objetos, vestuário e ambientações do conto, de forma semelhante ao que ocorre em *De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo*, história que abre o álbum *Sábado dos meus amores*.

Para conceber a narrativa visual de *Granadilha*, Marcello Quintanilha faz uso do nanquim para realizar a texturização e o sombreamento, desenvolvendo assim uma trama que tangencia questões de raça, gênero e classe com perspicácia, sem qualquer apelo panfletário, ao retratar os acontecimentos com naturalidade em uma perspectiva que remonta ao neorrealismo italiano.

3.2.2 De Pinho (2007)

O futebol já havia marcado presença na obra de Quintanilha, no supracitado *De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo*. Com *De Pinho*, o quadrinista revisita o universo futebolístico, agora sob um novo ponto de vista. No conto, ele opta por narrar a história de Agnaldo, um jovem homem negro que é jogador profissional de um time da segunda divisão do campeonato baiano e que, ao receber carona de uma equipe de jornalistas que passavam pela estrada, retorna para sua cidade-natal, Caboto. Ao chegar lá, o rapaz é tratado como uma celebridade, um xodó, por seus conterrâneos, que o viram descer do carro de reportagem e daí imaginaram que ele estivesse ascendendo na carreira, quando na verdade Agnaldo só queria passar um tempo ao lado de sua mãe, nesse curto período ausente do trabalho.

A representação de um Brasil ainda pouco urbanizado em meados dos anos 2000 é disposta em cena através das ruas de terra, das casas erguidas sem acabamento em meio ao verde dos terrenos ainda não utilizados, bem como no ar bucólico que envolve as construções da região. A simplicidade da população é evidenciada tanto pela construção visual quanto pelo impressionante emprego de marcas de oralidade nas falas dos personagens, destacadas por expressões, sotaques, quebras e interrupções constantes nas falas.



Figura 10: A vida como jogador de futebol simboliza, no imaginário popular, uma chance de ascensão social para os jovens, como pode ser visto nessa sequência de *De Pinho*. (Quintanilha, 2011, p. 27)

A história se desenrola através de vinte e quatro páginas, colorizadas pelo próprio Quintanilha, em um trabalho de aquarela notável. O uso de cores claras e de uma ambientação, na maior parte do conto, iluminada, ensolarada, dão o clima no qual a história se passa, o calor do interior nordestino.

A trama dá conta de um período extremamente curto de tempo, fato que evidencia o domínio do tempo diegético que o quadrinista demonstra, sobretudo ao optar por uma montagem que dribla a percepção do leitor ao entrecortar requadros e repetir cenas em formatações distintas e em angulações arrojadas. Tais escolhas possibilitam uma quebra na linearidade narrativa que dialoga diretamente com a sensação repetitiva de adulação popular que paira ao redor de Agnaldo.



Figura 11: A fragmentação temporal e a repetição dos quadros potencializam o tom de deslocamento e desconforto de Agnaldo em *De Pinho*. (Quintanilha, 2011, p. 21)

Chama a atenção a forma como Quintanilha capta a essência do ambiente futebolístico, os bastidores, a resenha de mesa de bar, a gramática do esporte e toda sorte de arquétipos que se destacam nesse cenário, algo que futuramente seria trabalhado com maior destaque em *Luzes de Niterói* (2018). O autor logra êxito ao representar a vida humilde de uma cidade pequena e o poder que carrega consigo o futebol, no que se refere à esperança de transformação de vidas e correção de jornadas, em um país subdesenvolvido e extremamente desigual.

O Brasil retratado em *De Pinho* não é aquele que aparece nos grandes telejornais ou nos programas de variedades, pois foge do maniqueísmo e do belicismo que cerca as áreas marginais das cidades na mesma medida em que passa longe de representar qualquer subúrbio que conhecemos nos dias atuais, se esmerando em retratar um lugar caloroso e receptivo, no qual a pobreza é o padrão e um mínimo sinal de ascensão social e econômica se configuram como eventos absolutamente raros.

O atraso no progresso urbanístico e financeiro é latente no lugar, o que, talvez de forma consequente, resulte em certa ausência de traquejo e sensibilidade por parte

de alguns dos personagens, que procuram adular Agnaldo, recebido como uma celebridade da cidade, sem perceberem que estão deixando o rapaz extremamente desconfortável, já que ele se vê como apenas mais um operário da bola, um jogador de um time minúsculo e sem as mínimas condições de competir com os grandes times do estado. Em síntese, o futebol não é uma ferramenta de ascensão social para Agnaldo, mas sim de sobrevivência.

É possível observar que a construção dessa sociedade precarizada, simplória, mas de bom coração, que circunda Agnaldo, aparenta um ar estereotipado em sua concepção, entregando personagens que são em certa medida unidimensionais e sem maiores contradições. O próprio protagonista se resume ao arquétipo do jovem humilde que batalha por um lugar ao Sol, sem ser trabalhado a partir de suas complexidades enquanto indivíduo autônomo. Tal constatação destoa do padrão até então estabelecido por Quintanilha em suas HQs.

3.2.3 Três Minutos de Linhas (1993)

Com *Três Minutos de Linhas*, Quintanilha conta a história de Dona Céia, uma senhora suburbana do Rio de Janeiro que vive um casamento frustrado e potencialmente abusivo, mas que sonha em melhorar de vida e se mudar da região violenta em que vive.

A força da TV entre as camadas populares e a fissura pelo futebol entre as classes periféricas dão a tônica da curta, mas significativa história, que novamente destaca o domínio da narrativa gráfica por parte de Quintanilha. As cores dessa história são levemente mais saturadas, ao passo que o quadrinista conserva seu estilo de traço detalhado e suas angulações quase documentais em certos momentos.

Desenvolvido em três páginas, o conto apresenta a protagonista e sua funcionária, Nena, bem como os vizinhos da região, que moram em um padrão de moradias que alude às favelas da capital fluminense, e encontra sua força através da presença do narrador onisciente intrusivo como condutor do enredo. Essa ancoragem, por sua vez, ganha maior espaço em relação aos demais trabalhos de Quintanilha que vieram posteriormente. Tal configuração resulta em uma maior dependência do eixo verbal para a subsequente decodificação dos requadros, que não entregam significação tão evidente quando vistos de forma isolada.

Tendo em vista que a HQ foi originalmente concebida em 1993, a distinção em relação a trabalhos mais recentes do quadrinista se explica de imediato.

3.2.4 Chão Bento (2010)

Chão Bento, quarto conto a integrar a antologia *Almas públicas*, se situa entre os anos 1930 e 1940, e aborda a intolerância religiosa e o preconceito. A trama se desenvolve ao longo de três páginas e apresenta Noel, um garoto negro que se sente atraído pelos tambores do samba de terreiro ao mesmo tempo em que vive sob a rigidez de seu pai, um cristão fervoroso e que tem repulsa ao samba, aos batuques e aos elementos das religiões de matriz africana que tanto impressionam seu filho.

Desenvolvido em preto e branco, o conto mexe com as noções de “sagrado” e de pertencimento. A batida dos tambores dá ritmo à história, ao mesmo tempo em que o enredo diz muito através do não dito, dos silêncios e hesitações de Noel em seu dilema existencial. O narrador-personagem funciona ao situar temporalmente a história e ao dar indícios do futuro do garoto que vemos em cena através da narrativa visual, enquanto Quintanilha trabalha seu traço em uma precisão e detalhamento quase fotográficos, com forte uso de técnicas de luz e sombra.

O conto se finda no choro resignado do protagonista, que corre para atender ao chamado de seu pai, enquanto as batidas dos tambores ressoam e chegam até mesmo a saltar dos limites dos quadros e dos balões de texto. O último quadro do conto é o único que ganha colorização destoante do preto e branco, adquirindo tons róseas, ao passo que apresenta em ângulo fechado um tambor sendo tocado, indicando a permanência dessa conexão entre Noel e a religião, ainda que não seja aquela à qual seu pai é ligado. O vínculo do garoto com o samba é crescente ao longo da história, que se finda mostrando que não há como o jovem fugir dessa conexão.

Em entrevista ao jornalista Ramon Vitral, Quintanilha (2021) mencionou que esse conto é dedicado ao sambista Silas de Oliveira, que morreu em um terreiro de samba e que desde criança teve problemas com o pai, um pastor protestante, por conta do apreço que tinha em relação a esse ambiente. A referência é inequívoca.

3.2.5 Clarimundo de Melo (2010)

No quinto conto de *Almas públicas*, *Clarimundo de Melo*, o quadrinista niteroiense ambienta sua trama no Nordeste e desenvolve em seis páginas a história

de Aidano, um trabalhador de transporte alternativo que passa por problemas com Sirney, seu colega de trabalho. O protagonista, como todo jovem brasileiro de origem humilde, deseja melhorar de vida, aguardando pacientemente a oportunidade que Deus tem preparado para ele, conforme lhe prometeram. Há na linha de pensamento do jovem um anseio meritocrático e triunfalista, um desejo por reconhecimento diante de seus esforços para sobreviver e vencer na vida.

A HQ se desenrola a partir da condução do narrador onisciente e intrusivo de Quintanilha, que ao mesmo tempo em que dá a entender ser alguém independente, também indica ser parte da consciência do personagem. É um recurso semelhante ao que o autor empregou posteriormente em *Tungstênio* (2014), assim como na maior parte dos demais trabalhos que integram o corpus analítico do presente estudo. A narrativa visual conta com cores claras, que dialogam com a calma do lugar no qual se passa a história, alternando planos abertos e fechados com recortes de cenas aparentemente avulsas, que atuam na montagem do enredo e dão estofamento para a totalidade narrativa, ao mesmo tempo em que ambientam e encorpam a trama.

A história aborda a necessidade de reconhecimento e de compensação que muitas pessoas esperam receber da vida, mesmo sem qualquer indicativo de que isso seria algo minimamente concreto. Assim, há no encerramento do conto certo tom de resignação da parte do protagonista diante da dificuldade em se romper com a tendência imposta pelo capitalismo.

3.2.6 Fealdade de Fabiano Gorila (1998)

Fealdade de Fabiano Gorila é o sexto conto de *Almas públicas* e é uma das HQs mais importantes da bibliografia do quadrinista niteroiense. Concebida em 1998, a história foi originalmente publicada em 1999, em álbum homônimo, pela editora Conrad.

Em diálogo conosco, por meio das redes sociais, Quintanilha (2021) relata que a primeira versão da história foi planejada a partir de uma base de dois quadros por página, de forma que a versão que integra a antologia *Almas públicas* foi diagramada em um formato diferente da primeira, contendo no mínimo seis e no máximo nove quadros por página. O quadrinista destaca ainda que a fluidez na configuração de layout das páginas é possível na medida em que pensa a narrativa de maneira que

possibilite uma exploração autônoma da lógica sequencial dos quadros, sem se limitar ao espaço disponibilizado na superfície padrão de uma página (Quintanilha, 2021).

A história se passa em 1954 e narra a jornada de Acirzinho, um jovem jogador de futebol de Niterói que tem os rumos de sua carreira completamente alterados por conta do suicídio de Getúlio Vargas. Assim como em *De Pinho*, *Fealdade* aposta em uma maior duração e versa sobre os bastidores do mundo do futebol, explorando a natureza das relações sociais e de trabalho enquanto elemento preponderante no sucesso ou fracasso dos indivíduos.

Jovem funcionário da Cia. Manufatora Fluminense de Tecidos e atleta do time de futebol da fábrica comandada por Fabiano Gorila, o Manufatora A.C., Acirzinho viu sua grande chance de ser observado em um treino no *Fluminense Football Club* cair por terra diante do caos que se deu no Rio de Janeiro no dia da morte do Presidente da República.

No decorrer da história, é revelado que o jovem não conseguiria uma segunda chance para treinar no clube tricolor. Em uma atitude vingativa, Fabiano Gorila, que estava irritado pelo risco de perder um de seus melhores jogadores, demite Mituca, colega de Acirzinho e responsável por conectar o jovem com o Fluminense, fazendo com que ambos percam contato. Desolado, o rapaz precisou mudar de planos e, sob pressão intensa de seu pai, aceitou uma proposta para atuar como jogador profissional no Canto do Rio, um clube tradicional da cidade de Niterói, mas de tamanho e prestígio inferiores aos do Fluminense, um dos quatro grandes clubes de futebol do estado do Rio de Janeiro e, conseqüentemente, do país.



Figura 12: O terror de Acirzinho, após ver seus planos frustrados pelo suicídio de Getúlio Vargas. (Quintanilha, 2011, p. 51)

Desse modo, Acirzinho finda o conto partindo, à contragosto, em uma excursão de seu novo clube, ainda melancólico por conta da grande oportunidade de sua vida, que se perdeu devido a um infeliz acaso do destino, seguido de uma deslealdade por parte de seu antigo patrão. A fealdade das ações de Fabiano Gorila foi, no fim das contas, modificar para sempre os rumos da vida de Acirzinho, retirando do rapaz a chance de dar um grande salto profissional, por pura mesquinhez.

Ao longo das quinze páginas que compõem a história, a narrativa visual de Quintanilha apresenta dramaticidade, dinamismo e expressividade, apostando no uso do nanquim para ilustrar a trama em preto e branco, dando volumetria e sombreamento em tons de cinza, numa escolha que ressalta o alto nível de detalhamento da arte do quadrinista niteroiense, que se aproxima novamente do neorrealismo italiano na estruturação de sua narrativa. Nesse conto, por sinal, o autor mescla fotografias de acervo pessoal entre alguns requadros, conferindo assim um maior tom de realidade para seu enredo, diluindo as fronteiras entre realidade e ficção.

O conto explora a perda de uma chance única por parte de alguém que não poderia contar com uma nova oportunidade de subir na vida e progredir em seu

trabalho, ao mesmo tempo em que evidencia a pequenez de espírito representada pela imagem de Fabiano Gorila, que dá nome à história. Mesmo sem ter nenhuma fala em discurso direto na HQ, seu papel antagônico fica evidente, na medida em que é ele o responsável pela sequência de eventos que impedem Acirzinho de realizar seu sonho, nos dias após a morte de Getúlio. Nesse ponto, é curioso observar que a voz gravíssima do antagonista é mencionada pelo narrador, mas em momento algum aparece na HQ.

A resolução da trama é agri-doce e o desenvolvimento da mesma coloca na mesa novamente a percepção de Quintanilha acerca da importância do futebol na sociedade brasileira. O esporte era visto, mesmo antes da chamada era do profissionalismo, que fez de atletas celebridades cultuadas e milionárias mundo afora, como um meio de angariar ascensão social e segurança na vida. A tristeza no olhar de Acirzinho se justifica na medida em que o jovem, após chegar à sede do Fluminense para realizar um treino, vislumbrou o sucesso, para então se deparar com o gosto amargo da frustração, por não ter conseguido sequer brigar por sua oportunidade.

Tal como no mito de Ícaro, que voou perto demais do Sol ao ponto de queimar suas asas e cair tragicamente rumo à morte, Acirzinho reluta por imaginar que, após chegar tão perto e perder uma grande chance, sua vida só poderia estar fadada ao fracasso. É no suspiro derradeiro antes de entrar no avião que o protagonista aparenta ficar em paz com sua escolha, esboçando um tímido sorriso, como quem repensa a própria vida e se vê em paz com as escolhas feitas e com os rumos tomados.

Marcello Quintanilha faz uso da metaficção historiográfica¹⁴ como recurso de composição desse conto, tal como fez Rubem Fonseca ao escrever *Agosto*, um dos mais notórios romances policiais da literatura brasileira. A diferença fundamental entre as abordagens dos dois autores, contudo, reside no fato de que a trama desenvolvida pelo quadrinista se origina de um relato de seu próprio pai, que era jogador de futebol na juventude e que de fato passou por esse trauma com o suicídio de Getúlio, enquanto Fonseca se utilizou do evento histórico para urdir seu enredo à contento,

¹⁴ Linda Hutcheon (1991, p. 141-153) define a metaficção historiográfica como um estilo de escrita que mescla aspectos históricos e ficcionais em sua construção narrativa intertextual. De forma muitas vezes contraditória, a metaficção historiográfica fomenta uma relação de oposição fundamental entre fato e ficção, nublando a linha distintiva entre ambos.

mesclando realidade e ficção para estruturar sua narrativa. Assim, Quintanilha lapidou e adaptou o relato paterno para elaborar o conto, que fala tanto de seu pai quanto de sua terra natal, a cidade de Niterói.



Figura 13: Relutante, o jovem Acirzinho parte em excursão com o Canto do Rio ao final de *Fealdade de Fabiano Gorila*. (Quintanilha, 2011, p. 65)

Esse *leitmotiv* do jovem jogador que perde uma grande chance no futebol por conta da morte do presidente Getúlio Vargas reapareceu posteriormente em outro trabalho do quadrinista, o romance gráfico *Luzes de Niterói* (2019), em uma releitura que expande o âmbito memorialista da história e confere maior ênfase para o aspecto biográfico da vida de seu genitor. Falaremos mais dessa HQ posteriormente.

3.2.7 Listras de Fevereiro (1993)

O sétimo conto que encerra *Almas públicas* se chama *Listras de Fevereiro* e entrega uma história curta, mas pungente, que narra as fases da vida de Antônio Ismael, um homem que amava o carnaval carioca acima de qualquer coisa.

Embora breve, do alto de suas três páginas, a trama conta com elevado grau de sofisticação, uma vez que a narração brinca com a temporalidade dos eventos do conto, enquanto a progressão dos quadros não refina sua significação e deixa para o onisciente e intrusivo narrador quintanilhesco a função de direcionar a diegese, até que os eixos verbais e visuais se alinhem no desenlace da história, em um jogo de sobreposições que faz até mesmo o discurso direto do protagonista assumir função condutora em certa altura da trama.

Assim, a história reafirma a força do carnaval na periferia do Rio de Janeiro em meados do século XX. O conto adquire um caráter memorial latente ao exprimir o carisma do personagem enquanto apresenta recortes de diferentes momentos da vida desse homem, da infância à terceira idade, até culminar em seu fatídico destino. Com sutileza e refinamento, Quintanilha demonstra domínio impressionante das formas breves, ao apresentar uma história completa em si, em um exercício interessante de prosa fragmentária, que só adquire totalidade em sua significação ao final, quando todos os sintagmas se conectam e assim se completam na decodificação do leitor.

Concebida em 1993, *Listras de Fevereiro* representa as dores e glórias dos carnavalescos e das pessoas que vivem do samba, trafegando entre os morros e as planícies para viverem, em plenitude, apenas por três dias no ano. Quintanilha faz uso de cores mais saturadas, que conferem um ar bucólico para a história, além de apostar em angulações que se assemelham às câmeras de um documentário, recurso que potencializa a imersão narrativa e o naturalismo de seu estilo de desenho.

Ao explorar ambientações como a roda de samba, a viela na favela e o interior de um bar, Quintanilha constrói a personalidade de Antônio Ismael de forma sutil e com alto grau de detalhamento na representação espacial, longe de qualquer abordagem genérica na construção dos espaços que permeiam o conto e se impõem quase como personagens efetivos da história ali narrada.

3.2.8 Considerações sobre *Almas públicas*

Marcello Quintanilha é um arqueólogo do cotidiano, um autor capaz de escavar o quanto for necessário no terreno do banal para encontrar o ponto nevrálgico do dia a dia. Nessa busca, o quadrinista captura momentos preciosos e costumeiramente perdidos da existência humana, para deles extrair significado e assim tecer um retrato complexo e plural da vida no Brasil.

Com *Almas públicas*, o quadrinista niteroiense apresenta um trabalho multifacetado e dinâmico, que atravessa o tempo e narra histórias situadas na metade do século passado com o mesmo grau de precisão que apresenta ao desenvolver uma história no presente. Temática e formalmente, o álbum segue padrões semelhantes aos apresentados em *Sábado dos meus amores*, de forma que os dois trabalhos podem ser vistos de forma conjunta, dado que ambos contribuíram para que Quintanilha ficasse conhecido nacionalmente como um cronista do Brasil profundo, um autor que se utiliza da linguagem quadrinística para acessar temas e pessoas que não eram comumente trabalhados nos Quadrinhos.

O futebol surge como pano de fundo para as duas maiores histórias da antologia, *De Pinho* e *Fealdade de Fabiano Gorila*. Nos dois contos, os bastidores do mundo da bola, as relações trabalhistas e o impacto que o esporte gera na vida dos atletas e daqueles em seu entorno ganha muito mais importância do que a esfera esportiva propriamente dita. Assim, o esporte é tema auxiliar, não protagonista dos contos supracitados.

Ao se inspirar em fragmentos de histórias de seus familiares, como no caso de *Fealdade de Fabiano Gorila*, Quintanilha insere nuances no pacto que estabelece com seu leitor, de modo que a distinção entre realidade e ficção se torna cada vez mais turva, diante do elevado grau de realismo que o autor dispõe em seu trabalho, tanto temático quanto representativa e discursivamente. Em *De Pinho*, contudo, o aprofundamento psicológico de seus personagens não é devidamente efetuado, o que deixa o conto em uma instância de subjetividade maior, dando mais espaço para inferências decorrentes das elipses deixadas ao longo da narrativa.

Os contos complementares do álbum, *Granadilha – Os crimes do corpo*, *Três minutos de linhas*, *Chão Bento*, *Clarimundo de Melo* e *Listras de Fevereiro* dão fôlego para o trabalho, e muito disso se deve à diversidade temática que o autor encontra, mesmo quando mira sua lente para um mesmo recorte social, em diferentes

localidades e épocas. Ao passar por diversos períodos do século XX e do começo do século XXI, Quintanilha cria uma colcha de retalhos que forja a pluralidade que caracteriza nossa estrutura social.

Almas públicas reafirma o compromisso do autor em se manter conectado com sua terra natal, trabalhando em especial a nostalgia, que remonta a tempos que se supunham perdidos na memória pessoal e coletiva. O quadrinista parece se propor a recuperar, através da ficção, uma conexão com esse período do tempo ao qual não temos mais acesso, atropelados que somos pelo inexorável peso do passar do tempo e das novidades que surgem a todo instante no horizonte.

3.3 Tungstênio (2014)

Após *Sábado dos meus amores* e *Almas públicas*, publicados pela Conrad, Quintanilha passou a publicar suas HQs pela recém-criada editora Veneta. Na nova casa, o quadrinista niteroiense continuou a parceria com o jornalista e editor Rogério de Campos, que foi um dos fundadores da Conrad e de lá saiu para fundar a Veneta, no final de 2012.

O álbum de estreia de Quintanilha na nova casa foi intitulado *Tungstênio* (2014) e se consolida como um intrincado romance policial ambientado na cidade de Salvador. O enredo é inspirado em uma notícia real que Quintanilha ouviu pelo rádio enquanto esteve na capital baiana, trabalhando no livro ilustrado “Salvador”, de 2005, pertencente à coleção “Cidades Ilustradas”, projeto originalmente publicado pela editora Casa 21 e posteriormente resgatado e republicado pela Veneta, em 2022.

Na trama, ambientada no começo dos anos 2000, um crime ambiental provoca uma espiral de acontecimentos que movimenta as vidas do jovem malandro Caju, do militar reformado Seu Ney, do policial Richard e de sua esposa Keira. A premissa da história, *a priori*, aparenta simplicidade, mas se desdobra em diversas camadas e explora a violência e as relações de poder no Brasil contemporâneo.

Protagonizada por personagens de origens periféricas, suburbanas, a história se constrói de modo fragmentário e dispersivo ao fugir da linearidade temporal para estruturar um relato multifacetado da realidade brasileira. Contado em ritmo acelerado e entrecortando núcleos dramáticos, o enredo ganha coesão e coerência na medida em que os quadros são lidos e organizados mentalmente no processo de decodificação e leitura.

Dessa forma, as trajetórias de cada personagem e suas motivações ganham completude de sentido somente quando lidas e compreendidas em sua totalidade na obra. Essa quebra de continuidade é empregada com sofisticação por Quintanilha, de modo que se torna inevitável a aproximação dessa estratégia narrativa com a técnica utilizada por Quentin Tarantino em *Pulp Fiction*, filme policial de 1994, escrito e dirigido pelo diretor estadunidense, que aposta em uma montagem fílmica não linear, tal qual um grande quebra-cabeças dramático.

A profundidade psicológica do quarteto protagonista, o inventivo entrelaçamento da composição verbo-pictórica, a abordagem crua e visceral da realidade brasileira e a fluidez prosaica de *Tungstênio* levaram a obra a garantir uma série de premiações nacionais e internacionais. Dentre as honrarias, é possível destacar o brasileiro Troféu HQ Mix de 2015, na categoria *Roteirista Nacional*; o cultuado Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême, na França, em sua 43ª edição, no início de 2016, na categoria *Polar SNCF*, de melhor história policial; e também o alemão Rudolph Dirks Award, de 2017, em duas categorias: *Melhor Roteiro/América do Sul* e *Melhor Desenho/América do Sul*. A aclamação tanto por parte de público quanto de crítica deu prestígio e visibilidade internacional para o trabalho de Marcello Quintanilha, além de alçar o quadrinista a um patamar de sumidade na cena quadrinística nacional.

O tensionamento das relações dá a tônica da história, na medida em que a forma como os personagens se conectam acaba por gerar uma dissonância relevante ao ponto de impedir qualquer maniqueísmo simplório diante da complexidade inerente à construção de personagens densos e demasiadamente humanos. Nesse aspecto, torna-se relevante apontar que o quarteto protagonista não interage totalmente entre si, mas nutre uma dinâmica de complementaridade no desenvolvimento do roteiro. As conexões são delineadas de forma tangencial, isto é, nem todos se conhecem, e nesse jogo de distanciamento e aproximação de pontos de vista, nuances de personalidades são expostas de acordo com o contexto dos personagens.

O malandro Caju, por exemplo, simboliza bem esse aspecto do enredo. Um traficante de drogas de pequeno porte, o personagem é responsável por pontos nevrálgicos da história, uma vez que é ele quem se encontra aparentemente por acaso com Seu Ney e testemunha, junto do militar reformado, o ato criminoso dos

pescadores clandestinos nos arredores do Farol de Monte Serrat, e traz o policial Richard para resolver o caso, após ser agredido e ameaçado pelo idoso reacionário.

Nesse sentido, a trajetória de Caju ao longo do romance gráfico se desenvolve através de diferentes maneiras, variando de acordo com o contexto no qual o personagem se encontra. Se em um primeiro momento Caju é a figura vulnerável, ameaçada por Seu Ney e responsável por levar Richard a resolver o problema, posteriormente o jovem realiza pequenos golpes aqui e ali, já distante da região na qual o conflito entre o policial e os pescadores se desenrola.

Assim, a malandragem de Caju é potencializada por seu desejo de vingança de Seu Ney, que o humilhou nas cercanias do Forte, e leva o jovem a uma armação que poderia causar sérios problemas para o militar reformado. Nesse ponto, Caju se depara com o envolvimento entre a mãe e Seu Ney, e aí o filho e o malandro entram em rota de colisão na mente do rapaz, que acaba desistindo da armadilha e, como consequência, apanha severamente de Richard ao final da história, por não entregar um suposto criminoso para o policial que clandestinamente o tem como informante.

Seu Ney, por sua vez, exerce outro papel dentro do esquema narrativo. Jogando conversa fora com Caju perto do Forte, é ele quem procura por alguma forma de fazer justiça, após ver os pescadores clandestinos cometendo um crime ambiental. Essa necessidade de corrigir as coisas e de “consertar o mundo” lança o personagem em um estado de raiva e descontrole, somente aplacado quando Caju encontra uma solução e entra em contato com Richard. Nesse ponto, Seu Ney somente observa o policial em ação, à distância, assumindo o papel de mero expectador dos fatos, frustrado por não ter condições de resolver o conflito e ressentido pela forma como é visto pelos demais populares em seu entorno e pela sociedade em geral.



Figura 14: A relação entre Seu Ney e Caju é exemplo claro dos conflitos causados pelas relações de poder que perpassam o tecido social brasileiro. (Quintanilha, 2014, p. 39)

O contato dele com Caju, contudo, não se mostra tão por acaso quanto o jovem chega a imaginar, na medida em que Seu Ney se relaciona secretamente com a mãe

do rapaz e anseia por tornar público esse vínculo afetivo, algo que ela reluta em fazer, justamente por conta da preocupação com a possível decepção do filho.

Assim, a postura do idoso em relação ao jovem traficante adquire outra camada, a necessidade de aprovação se mistura com o anseio por validação e pelo realce de uma noção distorcida de autoridade, que se mescla à preocupação com o futuro de Caju. Ao longo da história Seu Ney persiste em seu conflito interno, o eterno dilema em como ele deseja ser visto e como o mundo de fato o enxerga. Visto por Seu Ney tanto como o jovem traficante de bairro quanto como o filho de sua amada, o rapaz representa um claro conflito entre a fixação do militar reformado com disciplina e a necessidade de mostrar para a mãe de Caju que ele é a pessoa certa para ajudar na criação do jovem.

Richard assume o papel tradicionalmente visto como o de herói da história. Chamado por Caju para resolver a situação e prender os pescadores clandestinos, é ele quem concentra a carga de ação dentro da trama. A relação do policial com Caju é profissional, de forma que o rapaz faz as vezes de informante para o agente da lei, sempre sujeito a ameaças e melindres de Richard. A faceta heroica, contudo, encobre o marido abusivo e infiel, bem como o policial de postura desproporcionalmente violenta e autoritária. Nesse sentido, é Richard o personagem cuja vida é contada de forma mais fragmentada e dispersiva, descortinada no ir e vir de uma temporalidade que fica disposta à cargo da subjetividade com a qual o relato é contado na trama.

Exposto em ação tanto a nível profissional quanto em sua intimidade, Richard é trabalhado de forma aprofundada e sem reservas, sem que suas contradições sejam em alguma medida atenuadas. A relação com Keira, por exemplo, é analisada a partir de uma série de reminiscências que, de forma contundente, evidencia a violência, a infidelidade, a truculência e o afeto presentes na relação, uma soma de fatores que resultam em um casamento nada saudável e substancialmente tóxico. Visto como um elemento de autoridade na trama, é irônico que Richard não tenha qualquer contato na história justamente com o único personagem que é fissurado com essa dinâmica de poder, disciplina, lei e ordem: Seu Ney.

Keira, por sua vez, é a única protagonista feminina da HQ, e seu arco dramático se conecta somente com Richard, o esposo de quem ela aparenta querer urgentemente se separar. Ao longo do romance gráfico, a jovem repassa aspectos de sua relação com o policial, em um fluxo de pensamento tão denso que repassa seus

traumas, anseios e hesitações antes de definir seus próximos passos e o subsequente rumo que deseja dar para sua vida.



Figura 15: A relação entre Keira e Richard é delineada a partir da rememoração, intercalando temporalidades para explorar a complexidade que envolve o casamento de ambos. (Quintanilha, 2014, p. 133)

A infidelidade e a postura violenta de Richard são pontos levados em conta por Keira, ao passo que a ligação afetiva dos dois, surgida ainda nos tempos de escola, passa a equilibrar a balança imaginária na qual a jovem coloca sua relação, em busca de prós e contras para resolver seus problemas, numa tentativa de racionalizar uma situação completamente passional. A notícia de que Richard está envolvido em um conflito contra criminosos no Forte Monte Serrat é o catalisador de uma explosão emocional de Keira, que atravessa a cidade em busca de seu marido.

Uma vez explicitadas as formas pelas quais os quatro protagonistas se conectam, torna-se mais fácil discorrer sobre a construção do enredo de Marcello Quintanilha. Ao contar com diferentes núcleos, o autor possibilita que seus personagens sejam compreendidos a partir de distintos pontos de vista, o que garante uma maior densidade para cada persona ali disposta e uma subsequente sofisticação na maneira com que os arcos dramáticos se perpassam ao longo da trama.

Tematicamente, *Tungstênio* encontra uma aproximação inescapável com o cinema brasileiro, sobretudo com os períodos de Retomada (entre o começo dos anos 1990 e início dos anos 2000) e Pós-Retomada (do começo dos anos 2000 em diante), bem como dialoga com a literatura brasileira contemporânea, pela forma com que procura retratar realisticamente os conflitos e contradições que demarcam as tensões sociais do povo brasileiro.

Nesse ponto, Quintanilha retoma em *Tungstênio* algumas marcas de seus trabalhos pregressos, como o enfoque em personagens periféricos, a dinâmica de relações interpessoais complexas e contraditórias e, sobretudo, uma descentralização discursiva que reforça a potência individual de cada protagonista da história. Aspectos de raça, gênero e classe são trabalhados de forma sutil e subjacente ao enredo, tecendo um retrato social apurado e contundente, sem perder a fluidez em ponto algum.

Amores, traumas, violência policial e a toxicidade das relações são temas intrínsecos ao romance policial de Marcello Quintanilha, que faz de *Tungstênio* uma amostra contundente de como a dinâmica das relações de poder explica boa parte das mazelas do país, em maior e em menor escala.



Figura 16: O entrecortar de temporalidades e as angulações cinematográficas contribuem para o ritmo acelerado de *Tungstênio*. (Quintanilha, 2014, p. 53)

Sendo Salvador uma cidade composta em sua maior parte por pretos e pardos¹⁵, Quintanilha entrega representatividade e verossimilhança ao dar maior protagonismo para personagens negros na narrativa. Do quarteto que protagoniza a história, somente Seu Ney é lido no Brasil como uma pessoa branca, enquanto Keira, Richard e Caju são lidos como negros. Ao ambientar a trama na capital baiana, o quadrinista niteroiense opta por se descolar do Sudeste como lugar-padrão de seus enredos e assim se dispõe a reproduzir a oralidade, os costumes, hábitos e linguagem corporal típicos do povo baiano. Desse modo, há uma busca evidente do autor em dar centralidade para personagens cujas características fogem de sua própria realidade. O narrador confere densidade psicológica para os personagens ao explorar seus anseios, desejos e inseguranças, ao mesmo tempo em que se distancia da voz interna de cada um para delinear a progressão narrativa através de relações de poder, autoridade, afeto e violência. Com uma proposta visual realista, Quintanilha intercala closes inesperados e tomadas panorâmicas, de modo a manipular o olhar do leitor e capturar a atenção deste para as nuances dos personagens, cuidadosamente dispostos em cena. Há um ar cinematográfico na concepção da narrativa gráfica da HQ, que em 2018 foi adaptada para o cinema sob a direção de Heitor Dhalia, contando com o próprio Marcello Quintanilha na equipe de roteiristas, junto aos escritores Marçal Aquino e Fernando Bonassi.

Diferentemente de *Sábado dos meus amores* e *Almas públicas*, em *Tungstênio* Quintanilha abre mão do uso de cores e aposta em uma escala em tons de cinza que confere volume e densidade para personagens e ambientações. Ao fazer uso de novas tecnologias, que lhe permitem digitalizar o desenho originalmente feito em grafite e tinta guache, o autor se desconecta de certos maneirismos do desenho puramente analógico e começa uma transição lenta e gradual para uma abordagem estilística mais minimalista de traço e com um menor espessamento de linhas, elementos que se evidenciaram em seus trabalhos seguintes. Desse modo, há um princípio de flerte do autor com alguns aspectos da linha clara franco-belga, mas tal movimentação não se configura em uma tentativa de adesão a essa escola, dado que Quintanilha conserva aspectos anteriormente executados em suas HQs em preto e

¹⁵ De acordo com dados do IBGE para o Censo Demográfico 2022, Salvador possui 83,2% de pretos e pardos. Disponível em: <https://g1.globo.com/ba/bahia/noticia/2023/12/22/censo-2022-cor-ou-raca-municipios-da-bahia.ghtml>.

branco, ainda que digitalmente tenha inserido porcentagens de cinza no processo de arte-finalização das páginas.

Assim, a expressividade dos personagens segue como uma marca forte de seu desenho, na medida em que a narrativa visual se desenvolve através de angulações inventivas e que privilegiam a fluidez e o controle de ritmo, em perfeito alinhamento com a prosa orgânica e ágil que dá o tom regionalista característico dos trabalhos do autor, que abastece seu texto com marcas de oralidade e maneirismos diversos que potencializam a individualidade de cada personagem, conferindo a estes uma voz própria dentro da narrativa.



Figura 17: O narrador onisciente e intrusivo é elemento fundamental para o desenvolvimento narrativo de *Tungstênio*. (Quintanilha, 2014, p. 91)

O papel do narrador em *Tungstênio* é um ponto que requer maior aprofundamento nesse momento. Nos momentos em que surge, a narração se coloca de forma onisciente e intrusiva, mas em uma posição na qual se torna impossível demarcar um grau fixo de pessoalidade. Dessa forma, a representação do narrador aparece sobretudo em momentos de fluxo de pensamento, de monólogos internos dos personagens, sem que se torne possível cravar um grau de aproximação dele. Ora, ao mesmo tempo em que o narrador evidencia particularidades psicológicas dos personagens, seus medos e suas ânsias, ele segue se utilizando da terceira pessoa, se referindo aos personagens como se o narrador fosse um amigo, cúmplice ou confidente destes, alguém que enxerga a situação com certo distanciamento, se calando e se posicionando conforme pede o andamento da trama.

A aura de romance policial de *Tungstênio* é reforçada pela forma com que o foco da narrativa trafega pelas vivências dos protagonistas e pelas tensões que compõem o tecido social do Brasil na contemporaneidade. Desse modo, o enredo de Quintanilha se desenvolve a partir de uma estética brutalista e de um enfoque no realismo social que reafirmam o virtuosismo do trabalho ao lançar seu olhar para as inconsistências do ser humano e a impossibilidade de se enxergar a vida e a sociedade a partir de um padrão maniqueísta que em nada se conecta com os tons de cinza que nublam as noções de bem e mal, moral e amoral.

Nessa altura da bibliografia do autor, é possível questionar em que medida o interesse de Marcello Quintanilha por dar protagonismo para personagens periféricos e/ou pertencentes a grupos minoritários e a retratar a dinâmica das relações sociais e de trabalho não se mostra uma busca por alteridade, por explorar uma visão de mundo construída a partir da maneira pela qual se enxerga o outro, ou mesmo enquanto uma tentativa de se reconectar com fragmentos de uma vivência que há muito se perdeu nas areias do tempo. Seria uma forma mais confortável de colocar uma lupa para examinar um recorte social do qual o próprio autor não faz parte, a partir de uma distância segura?

Umberto Eco (2023, p. 12), em seu prefácio para a HQ *Corto Maltese: Uma balada do mar salgado*, de Hugo Pratt, diz não confiar em escritores, pois eles mentem demais, mas sim confiar no que os textos têm a dizer por si só. Não chegamos a tal nível de descrença no presente estudo, dadas as contribuições geradas pelos depoimentos de Quintanilha em entrevistas e conversas ao longo dos anos, inclusive conosco, por meio das mídias sociais.

Em entrevista para o jornalista e pesquisador Márcio Paixão Júnior, quando questionado sobre o quanto do próprio Quintanilha existe em Jonathan, protagonista de seu primeiro romance literário, *Deserama* (2021), o quadrinista niteroiense afirmou:

Eu sou todos os personagens e vice-versa. Não há outra explicação. Jonathan não está mais próximo de mim do que o sargento ressentido de Tungstênio ou a dentista atormentada de Talco de Vidro. O eixo da minha criação está na compreensão de que nada do que aflige ou motiva os personagens me é alheio porque todos compartilhamos a mesma precariedade da condição humana. Abro mão de qualquer espécie de julgamento, arbítrio, pudor. Ao conceber um personagem, minha entrega é completa. Não por acaso, quando concluo um álbum estou esgotado. Me sinto completamente vazio, desbalanceado. Preciso um tempo para recuperar o equilíbrio, porque mais do que escrever, me interessa viver o ciclo de cada um (Quintanilha, 2021).

Nessa mesma entrevista, Marcello Quintanilha rejeita qualquer preocupação com a ideia de *lugar de fala*, pois considera que esse conceito tem sido entendido de forma distorcida e empobrecida em muitos debates na contemporaneidade, limitando, desse modo, a liberdade criativa na arte. Assim, ele defende um entendimento mais amplo do conceito nos campos da sociologia e da antropologia, de modo a servir à “ampliação e fundamentação de um alicerce crítico e dialético no âmbito da ficção” (Quintanilha, 2021). O autor niteroiense, contudo, não se aprofunda nesse tópico na sequência desse diálogo, de modo que muitas questões acerca desse tema ainda pairam no ar e podem ser futuramente discutidas em estudos posteriores.

Assim, ao discorrermos sobre as escolhas assumidas por Quintanilha para seus personagens, temos mais a ganhar ao nos debruçarmos sobre o que suas HQs refletem em relação ao que temos por *mundo real*, tanto a partir de uma perspectiva sintática quanto semântica, operações que serão desenvolvidas nos capítulos a seguir no presente estudo.

Tungstênio foi um divisor de águas na carreira de Quintanilha, que pela primeira vez concebeu uma HQ de longa duração, após dois trabalhos aclamados reunindo contos independentes entre si. Ao ampliar horizontes, o quadrinista se encaixou no novo cenário da produção quadrinística do país e adequou suas predileções temáticas ao formato editorial que se popularizou no Brasil, bem semelhante ao formato pelo qual se caracteriza a produção europeia de Quadrinhos. Não por acaso, o trabalho de Quintanilha estilisticamente se aproxima de diferentes formas de muitos dos quadrinistas do outro lado do Atlântico, mais até do que o de muitos outros renomados autores de Quadrinhos de sua terra natal.

3.4 Talco de vidro (2015)

Lançado em 2015, *Talco de Vidro* é o segundo romance gráfico de Marcello Quintanilha e, tal como seu predecessor, foi publicado no Brasil pela editora Veneta. Por ter sido publicado no ano seguinte à publicação de *Tungstênio*, *Talco de vidro* ficou eclipsado pelo trabalho anterior de Quintanilha e não obteve a mesma circulação nas premiações que a HQ ambientada em Salvador angariou. O Quadrinho, no entanto, em nada deixa a desejar em termos de complexidade, imersão e qualidade narrativa.

Se em *Tungstênio* a prosa brutalista e as relações de poder são descortinadas através de uma multifacetada história policial, em *Talco de vidro* o thriller psicológico e as relações de classe dão a tônica da narrativa, que se desenvolve de forma menos acelerada e mais contida, trafegando pelos meandros de uma alma atormentada, mesmo cercada de privilégios por todos os lados.



Figura 18: O antagonismo unilateral entre Rosângela e Daniele é o ponto central de *Talco de Vidro*. (Quintanilha, 2015, p. 9)

Ambientada em Niterói, terra natal do autor, a trama se desenrola em torno da perturbadora e degradante jornada autodestrutiva de Rosângela, uma dentista de classe média alta que nutre um imenso desconforto e sensação de inadequação em relação à prima, Daniele, que é uma mulher simples e de vida sofrida, atribulada, que não desfruta de nenhum dos privilégios que a prima rica possui, mas exala, para Rosângela, uma irritante aura de perfeição.

A dentista levava sua vida sem maiores problemas, até que, em certo dia, ao receber a prima em seu consultório para atendê-la, todos os seus gatilhos psicológicos são acionados, diante do magnético sorriso de Daniele. Daí em diante, a vida de Rosângela não é mais a mesma. Alguns detalhes na composição visual permitem inferir que a história é situada no meio da primeira década dos anos 2000. À luz do contexto no qual o país se encontrava inserido na época, de ascensão da classe C e de diversas transformações sociais acontecendo ao mesmo tempo, a trama atravessa diferentes retratos de classe, desde as esferas da chamada alta sociedade até o cotidiano das famílias suburbanas.

Ao retratar classes sociais tão distintas, os contrastes se acentuam sobremaneira, e nesse ponto a linguagem dos personagens é crucial para demarcar essa distinção, nem tanto em relação ao grau de formalidade, mas na construção intrínseca dos diálogos, nos maneirismos típicos da oralidade e em certa sensação de inadequação ou desconcerto nas interações.

Os diálogos entre a protagonista com sua Tia Bel, mãe da prima Daniele, são um claro exemplo dessa hesitação, da insegurança e do melindroso jogo de aparências que Rosângela coloca em prática. Como se comunica com a tia sempre no intuito de descobrir mais sobre a vida da prima que secretamente odeia, ela camufla seus interesses entre a preocupação e o cuidado com Daniele, calculando cada fala, cada gesto, enquanto tenta manipular Tia Bel para obter cada vez mais informações e, em cima disso, planejar seus próprios passos nesse conflito que se descortina apenas em sua mente.

O ar documental da trama, amparada em elementos da realidade socioeconômica da época em que a narrativa se constrói, traz consigo uma aura de injustiça e fatalismo, retomando novamente a conexão que Quintanilha evoca em muitas de suas HQs com o chamado neorrealismo italiano, consagrado pelo trabalho de cineastas como Roberto Rossellini e Vittorio de Sica.

Por outro lado, a contraposição do anseio popular por melhora das condições de vida com a abertura de possibilidades que esse período do Brasil apresentou aparece em *Talco de vidro* de modo bem semelhante à abordagem do diretor brasileiro Carlos Reichenbach em filmes como *Garotas do ABC* (2003) e *Falsa Loura* (2007), que foram lançados já nos primeiros anos do Governo Lula.

Dessa forma, o ódio de classes é desvelado de forma não tão sutil ao longo da trama, através do anseio por superioridade que a protagonista nutre em relação às pessoas que a cercam, como o porteiro, a secretária, a empregada e demais classes populares que não atingem “seu nível”.

A ambição de Rosângela por se sentir especial, elevada em meio aos demais, contrasta com o complexo de inferioridade que desenvolve em relação à prima, que em momento algum exhibe qualquer reação de antagonismo contra a dentista. A vulnerabilidade emocional e a instabilidade de Rosângela construídas ao longo da trama até sua inevitável curva descendente rumo à degradação completa, somada ao conflito de identidade que se desenrola em sua mente, ressoa fortemente ao clássico *Persona*, filme do cineasta sueco Ingmar Bergman, lançado em 1966.

A fixação da dentista, que é bem-sucedida, casada e mãe de dois filhos, com a prima suburbana, divorciada e que já passou por diversas humilhações e dificuldades ao longo da vida, provoca um vertiginoso mergulho nos meandros da alma humana. Assim, Rosângela paulatinamente passa a tentar emular aspectos da vida da prima, estraçalhando com as bases de sua própria vida ao longo dessa busca incessante por conseguir se comparar a Daniele em alguma medida.

É sintomático que a palavra “inveja” não apareça verbalizada em momento algum no desenrolar da narrativa, mesmo sendo claro desde o início que é esse o sentimento que corrói a dentista em relação à prima. Rosângela, afundada em seus pensamentos, parece sempre titubear, procurando por algum termo que nunca lhe vêm à mente, por uma definição para o que sente, sem, no entanto, conseguir reconhecer, ou mesmo admitir, o quanto considera a prima como alguém de graciosidade insuportavelmente inatingível, invejável.



Figura 20: A narração exerce papel preponderante no desenrolar do drama de Rosângela. (Quintanilha, 2015, p. 25)

Nesse sentido, o narrador onisciente e intrusivo quintanilhesco merece destaque na análise, uma vez que, ao longo do romance gráfico, é ele quem conecta Rosângela ao leitor e procura atuar quase como uma espécie de advogado de defesa da protagonista, uma vez que a todo instante justifica as atitudes da dentista e explica a postura defensiva com que ela se porta ao longo dos eventos que compõem a trama.

Desse modo, a representação do narrador se posiciona em um entre-lugar, já que alterna o distanciamento para exercer sua onisciência intrusiva, tecendo opiniões e fazendo correlações sobre os fatos, enquanto realiza uma aparente aproximação intencional com a consciência da própria Rosângela para narrar a história, com direito a apelos ao discurso direto da dentista para potencializar a carga de tensão psicológica que dá fôlego à narrativa. As contradições na conduta de Rosângela são trabalhadas de forma gradativa, de modo que o contraste entre a sensação de superioridade em relação aos demais pouco a pouco se dilui, ao passo que a sensação de inferioridade e a necessidade de se comparar com a prima chega ao seu ponto de ebulição no momento em que a dentista conjectura a possibilidade de que a prima esteja grávida. A possível maternidade de Daniele culmina no clímax trágico da história, uma vez que o ponto em que Rosângela se sentia superior, por ser mãe e a prima não, cai por terra e a faz se sentir fadada a sempre perder para Daniele nesse jogo doentio que Rosângela joga sozinha.

Assim, o desvio e a subsequente queda da ponte Rio-Niterói surgem de forma súbita, desesperada e improvisada na mente de Rosângela como o escape definitivo dessa improvável batalha. A sequência crua do acidente, repleta de onomatopeias e que acarreta em um raro momento de silêncio na narrativa, se finda com o iminente choque entre o carro de Rosângela e as águas do mar, acompanhada de uma última retomada da narração, novamente na polifônica mistura de vozes supracitada, que diz: “Eu pensei em você, Mário. Eu pensei em você até o último instante...”. Nem em seus últimos momentos a protagonista consegue ser sincera, apelando até seu derradeiro minuto de vida por mentir para si.

A dramaticidade do encerramento é surpreendente e chocante. Tudo se encerra no mar, que ao longo da narrativa apareceu por diversas vezes como um elemento de transição de cenas, em meio ao caos proveniente da inquieta mente de Rosângela. Assim, em suspenso e em silêncio, sem retratar o impacto do carro contra as águas, a história se encerra, com um último quadro que apresenta o mar em

movimento, seguindo sua corrente da mesma forma com que a vida sempre segue seu ritmo e seu rumo.

De imediato, a crítica especializada apontou que *Talco de Vidro* é uma história sobre a inveja. De fato, é, mas não é só isso. Tem algo mais que traz essa carga pesada para o drama existencial de Rosângela e a rivalidade unilateral (e inexplicável) com Daniele, sua pobre prima de primeiro grau. Temos nessa HQ uma crônica sobre a miséria humana em sua essência. Fica evidente na história o ódio de classe, a visão elitista de uma classe média que se julga superior à classe trabalhadora, defensora de um padrão estamental de sociedade que lhe permite lamentar pelos pobres, sem jamais se ver como alguém de fato próximo a eles, pessoas que amam fazer caridade, mas odeiam justiça social e acessibilidade. Pois é. *Talco de Vidro* também fala disso.

Após publicar contos focados nas classes subalternas, Marcello Quintanilha lança seu olhar apurado para a classe média e costura uma intrincada teia de acontecimentos que evidenciam a complexidade humana de forma inapelável. É difícil passar pelas páginas e não sentir um revirar no estômago, um amargor tomando conta da boca, na medida em que a sociedade ali representada carrega consigo um elevado grau de verossimilhança com sua contraparte real. A narração cúmplice, que se entrelaça com os relutantes pensamentos de Rosângela, demarca o ritmo da trama e controla o encadeamento das ações com maestria e perspicácia. A fluidez dos diálogos, recheados de coloquialidade e de um tom naturalista que aproxima e familiariza o leitor, é marcante no decurso desse suspense psicológico.

A narrativa visual de Marcello Quintanilha apresenta algumas diferenças em relação aos seus trabalhos anteriores. A busca por uma espécie de representação realista se mantém em *Talco de Vidro*, mas a forma com que isso se dá acaba evidenciando uma ampliação no arcabouço técnico do quadrinista. Se em *Sábado dos meus amores* e *Almas públicas* havia maior atenção para as texturas, escalas em tons de cinza e até mesmo pintura aquarelada, a partir de *Tungstênio* o autor partiu para a arte-finalização digital, conservando alguns aspectos estilísticos que empregou até então de modo analógico.

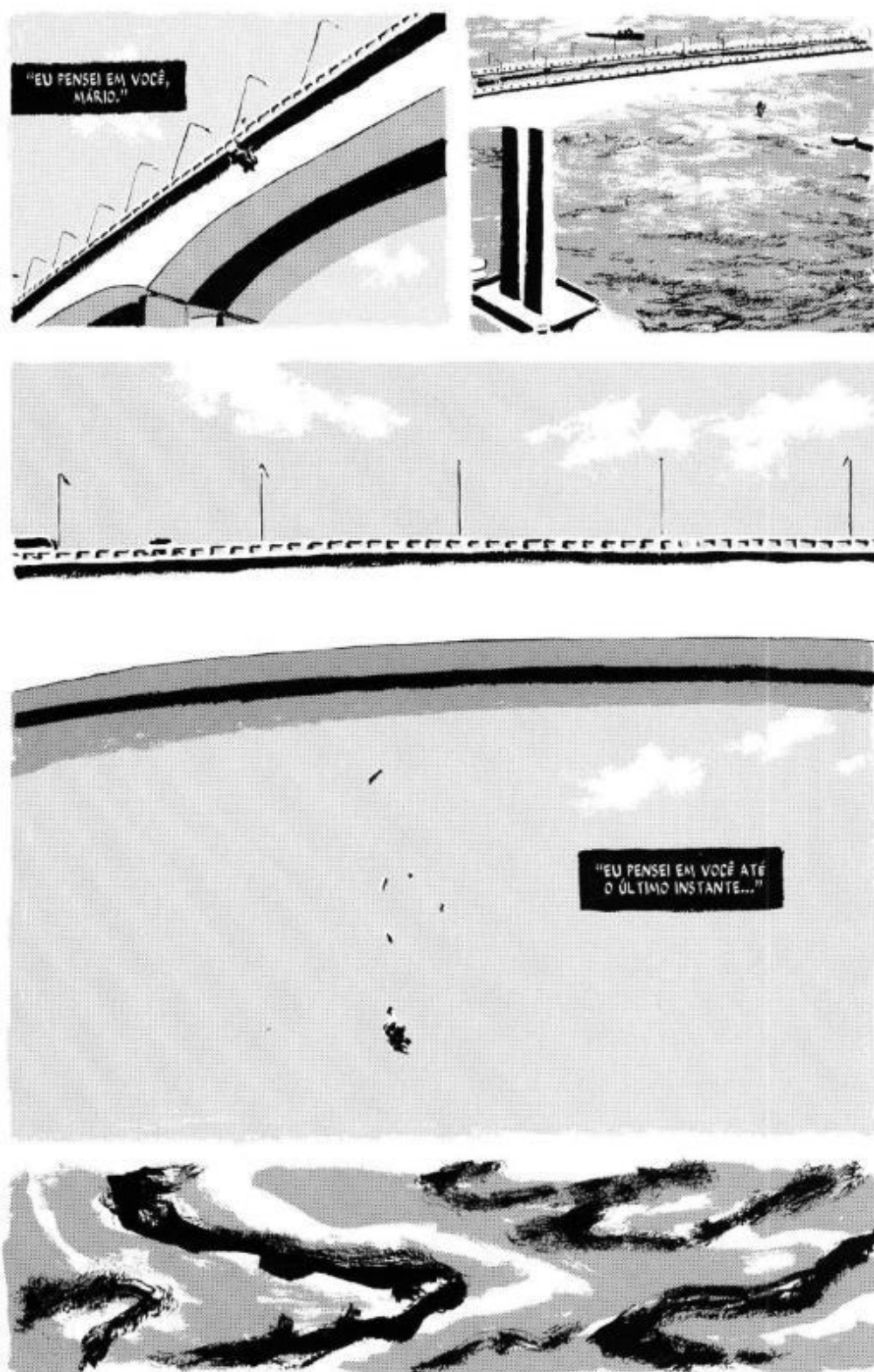


Figura 21: O impactante encerramento de *Talco de Vidro* ecoa a partir do silêncio que traz consigo. (Quintanilha, 2015, p. 160)

Dessa forma, *Talco de vidro* apresenta uma sutil ruptura com alguns padrões de representação do autor, que nesse trabalho opta por uma maior simplificação de

estilo composicional, apresentando um traço que dispõe de pouca variação em termos de espessura de linhas na diferenciação dos elementos que compõem as imagens, de modo que tanto o primeiro plano quanto os cenários ganhem equivalência no requadro. Nesse sentido, há uma progressão no aceno à linha clara franco-belga, tal como em *Tungstênio*, configurando, digamos, um discreto flerte com essa variação estilística, por assim dizer. Por outro lado, podemos identificar algumas das escolhas de representação de *O Ateneu* em *Talco de vidro*, como a dispensa em alguns requadros do uso de contorno, empregando texturas para dar conta dessa lacuna autoimposta em seu desenho.

O uso de retículas na texturização remete ao padrão de produção quadrinística *mainstream* estadunidense dos anos 1960 e 1970. Desse modo, essa escolha estética pode ser interpretada até mesmo como uma maneira de reafirmar o caráter nostálgico com que Rosângela enxerga sua vida, sempre em busca de vislumbres do passado para se remoer continuamente na espiral de desgraçamento mental em que se enfiou quando seus gatilhos foram ativados pelo sorriso de Daniele.

Límpido e expressivo, o trabalho de Quintanilha em *Talco de Vidro* flerta com uma influência europeia mais evidente do que em seus trabalhos anteriores. Existem aspectos composicionais de seu trabalho que lembram em certa medida alguns trabalhos de Miguelanxo Prado, Jean “Moebius” Giraud, Jean Teulé e Cosey, em uma congruência formal e estilística, intencional ou não. Dentro do contexto da cena brasileira, o estilo de Quintanilha encontra certa ressonância, ainda que não em sua totalidade, com os trabalhos de quadrinista contemporâneos como Shiko, Alcimar Frazão, Gidalti Jr., Luckas Iohanathan e André Toral.

Se na obra de Laerte e Angeli, expoentes da produção nacional ao longo das últimas décadas, a crítica social surge do humor ácido, conciso e afiado das tiras, nos trabalhos de Quintanilha esse poder de contestação passa diretamente pelo incômodo que o estilo de traço preciso e documental, quase fotográfico, causa, em consonância com a força visceral do texto. Em alguma medida, o trabalho de composição visual de *Talco de Vidro* se distancia sobremaneira de *Tungstênio*, uma vez que a obra entrega um elevado e distinto grau de expressividade, obtido a partir do minimalismo e da ausência de grandes texturizações. Assim, Quintanilha adere ao supracitado uso de retículas para dar volume e contraste com o uso chapado de branco e preto e evita a escala de tons de cinza empregada no romance policial publicado em 2014.

Nessa salada de referências visuais, elementos da montagem cinematográfica de Eisenstein permeiam o desenrolar do trabalho de Quintanilha, que insere diversos pequenos cortes dentro da continuidade da narrativa, de modo a controlar o ritmo e a tensão do enredo, potencializando expressões, inflexões e nuances das sensações que os personagens demonstram vividamente no decorrer da trama. A economia no traço acaba funcionando na concentração de foco do enredo, uma vez que permite que o leitor se fixe no desnudar dos personagens ao longo da história, sem se permitir qualquer distração ao longo da leitura. De forma estratégica, então, Marcello Quintanilha encontra um meio de adequar os eixos verbal e visual em prol da potência narrativa derivada dessa junção.

Após a aclamação de *Tungstênio*, *Talco de vidro* apresentou outra faceta do trabalho do quadrinista niteroiense, que dessa vez apostou em um drama existencial mais autocontido e de caráter contemplativo. A temática dessa HQ a tornou uma das obras mais herméticas da bibliografia de Quintanilha, motivo pelo qual é possível que sua repercussão, injustamente, não tenha se assemelhado à de sua premiada predecessora.

3.5 Hinário nacional (2016)

Entre 2014 e 2016, Marcello Quintanilha publicou três trabalhos em sequência, um em cada ano. Após dois romances gráficos de fôlego, de gêneros distintos, mas com aproximações temáticas em algum nível, o autor lançou a antologia de contos *Hinário nacional*, novamente em parceria com a editora Veneta.

Nesse trabalho, Quintanilha retoma alguns temas recorrentes em sua já considerável bibliografia, e aposta em um maior grau de experimentalismo estético e narrativo como elemento diferencial em relação aos seus trabalhos pregressos. Desse modo, o autor estiliza sobremaneira sua composição verbo-pictórica e trabalha a partir de uma perspectiva ainda mais minimalista de traços, formas e texturas.

Na medida em que explora diferentes enquadramentos e brinca com algumas convenções da linguagem quadrinística, Quintanilha potencializa seu hermético texto e entrega um trabalho inspirado, ancorado em um formato mais enxuto, breve e contundente. Os seis contos que compõem a obra são independentes entre si e se diferenciam tanto em abordagem visual quanto em estilo de escrita. O entrelaçamento entre as histórias se dá a partir do elemento que possuem em comum: a violência,

que surge como fio condutor de cada enredo, em suas mais variadas formas e representações.

Enquanto projeto editorial, *Hinário nacional* traz consigo algumas particularidades. Em termos de tamanho de páginas, este é o menor álbum do autor, com dimensões que aproximam o livro do formato de uma caderneta. A escolha por páginas amarelas foge do padrão de Quintanilha e, em contraste com o preto chapado de seu desenho, cria uma atmosfera nostálgica e por vezes etérea, que ecoa no direcionamento dos contos. Dadas as dimensões restritas da HQ, o quadrinista opta por uma diagramação com menos quadros do que o habitual em seus trabalhos anteriores.

3.5.1 Ave Maria, cheia de graça, o Senhor é convosco

Com *Ave Maria, cheia de graça, o Senhor é convosco*, Quintanilha versa sobre o conturbado relacionamento de Michele e Arruda. O conto se desenvolve a partir do ponto de vista da jovem, que, por meio do fluxo de pensamento, se perde em reminiscências, sentada ao lado do namorado, durante o trajeto da barca Niterói-Urca. Entediada, ela imerge em uma analogia entre as falhas de comunicação de um time de futebol durante uma partida e os problemas que detecta em seu namoro.

Nesse sentido, Michele mergulha em uma espiral de recordações entrecortadas, enquanto divaga sobre a toxicidade dessa relação e as concessões que se força a fazer para seguir ao lado de Arruda, mesmo com todos os abusos psicológicos que ele comete, dilacerando sua autoestima e invalidando suas vontades, sonhos e opiniões. O narrador onisciente e intrusivo, que apareceu anteriormente em outros trabalhos do autor, reaparece nesse conto. Ele divide espaço ao longo da trama com as reflexões de Michele e cria uma relação de dupla perspectiva em relação ao caso, a dele e a dela, diante dos atos de Arruda.



Figura 22: O conflito de Michele e Arruda se delinea através de silêncios entrecortados pelo narrador onisciente e intrusivo. (Quintanilha, 2016, p. 10)

Minimalista, a narrativa visual do quadrinista niteroiense mescla técnicas vistas em seus dois trabalhos recentes e faz uso de alto contraste entre luz e sombra, além de texturizar os elementos dos quadros que fogem do preto chapado por meio das retículas. O uso reduzido de quadros por página exige do autor um elevado grau de síntese e torna imprescindível que o texto contemple as nuances que, por vezes, a narrativa visual não consegue captar.

A melancolia de Michele, contudo, é reproduzida de forma inconfundível ao longo das vinte e uma páginas da história, seja nas expressões faciais da personagem ou no grau de frustração contido nas palavras dela.

3.5.2 Hinário nacional

O segundo conto dá nome ao álbum e, possivelmente, se trata da história mais experimental e delicada dessa antologia. Nauseante, *Hinário nacional* versa, ao longo de vinte e duas páginas, sobre pedofilia. Com elevado nível de sofisticação em sua estrutura narrativa, tanto visual quanto verbal, Quintanilha dá início à trama através da sequência de requadros que apresentam uma lagarta que é subitamente atacada por uma mosca, que nela deposita seus ovos. Essa sequência é acompanhada de falas desconexas e titubeantes, que revelam uma personagem fragilizada e tomada pelo sentimento ambíguo de culpa e impotência.

O ponto de virada do conto se dá a partir da representação da saída das crianças de uma escola, lugar no qual os pais costumeiramente deixam seus filhos com tranquilidade, por ser um ambiente voltado para a formação e construção social da criança. Ali, a dinâmica da HQ se modifica, as peças se encaixam e a pungência do relato se revela com força máxima, na medida em que a trama se revela como um relato de abuso sexual relatado a partir de uma proposta narrativa que contrapõe a narrativa visual com o elemento textual. Assim, as cenas da lagarta atacada pela mosca não são outra coisa senão uma forma subjetiva de representar o abuso sofrido pela personagem que protagoniza o conto na escola em que estudava.

Os reflexos do abuso são trabalhados com sutileza e sem representações diretas. A composição dos quadros nesse conto foge de uma abordagem tradicional e se configura através da alegoria para explorar a carga dramática do enredo, que reafirma o peso do trauma sem apelar para uma representação visual dele. Ao contrariar seu *modus operandi*, Quintanilha aposta em diferentes estratégias para

conceber uma trama potente e inventiva, gerando um natural estranhamento à primeira vista.

A Figura 23 apresenta a única representação clara de seres humanos ao longo do conto. Nela se encontram os pais, a criança e a direção da escola, responsável pela proteção da garota, ali violada, e que sem compreender nada do que está acontecendo, acredita estar sendo punida por não ser uma boa aluna. Nesse último quadro, por sinal, se desenvolve um jogo singular entre ação, imagem e palavra, de forma que através dessa junção a cena adquire ares catárticos. A imagem do pedófilo, por outro lado, aparece como um vulto, sem definição, reflexo possível de uma proteção inconsciente da garota contra esse acontecimento traumático. A indefinição de uma face para o culpado dessa monstruosidade dá ao evento o tamanho que ele tem: uma violência sem proporções, um trauma incalculável.



Figura 23: Ao abordar o indizível, Quintanilha investe em arrojo e concisão. (Quintanilha, 2016, p. 48-49)

Ao sintonizar o eixo verbal e o eixo pictórico, Quintanilha reafirma o caráter alegórico de sua narrativa visual e retira o foco da concretude da violência para trabalhar nas consequências do abuso. Dessa forma, a trama se finda com a

protagonista se culpando pelo vazio que tomou conta de sua existência após o trauma, mais uma vítima da violência que se vê incapaz de se desprender do sentimento de culpa e impotência que recai sobre si após uma violência sexual.

O hermetismo que marca a composição verbo-pictórica de *Hinário nacional* evidencia um altíssimo nível de sofisticação e de domínio narrativo por parte de Marcello Quintanilha nesse conto que até mesmo dá nome à antologia, tamanha é sua importância enquanto elemento tematicamente norteador para o álbum.

3.5.3 Batalha de flores

Se no segundo conto o abuso sexual é narrado a partir do ponto de vista da vítima, em *Batalha de flores* o autor apresenta, ao longo de quatro páginas, a trágica figura de Agripino, um abusador que se consome em culpa após participar de um estupro coletivo.

Algumas pistas no conto permitem concluir que a vítima desse crime sexual foi uma criança, durante o carnaval no Brasil das primeiras décadas do século XX. A fala relutante do protagonista condiz com a crise de consciência que ele vive, enquanto o discurso violento e machista de seus amigos é entrecortado pelos apontamentos do narrador onisciente e intrusivo, que esmiúça as contradições que regem a vida de Agripino.

A narrativa visual do conto é regida por uma economia de traços e formas que ajuda a centralizar a tensão dramática nas inferências que o texto gera. De igual modo, é significativa a escolha de Quintanilha por mais uma vez se recusar a fazer uma representação visual direta do abuso, se preocupando em trabalhar o momento posterior ao crime cometido, quando a consciência do agressor sexual começa a pesar.

Dessa forma, a representação de fuga dos abusadores dá o ritmo da ação no conto, de modo que a ausência de cenários em sete dos oito quadros que compõem a história acaba por focalizar a fuga do protagonista e seu remorso sobressaindo em meio à agitação do escape.

Em 2024, o conto foi adaptado em curta-metragem pelo diretor Luis Villaverde.

3.5.4 Olhai pro céu

Em *Olhai pro céu*, o quadrinista niteroiense narra a história de um taxista idoso que joga conversa fora com suas duas passageiras, uma mãe e uma filha adolescente, alimentando em seu íntimo pensamentos lascivos em relação à garota, enquanto fala sobre a festa de São João de sua terra natal.

Em meio ao constrangedor e enfadonho monólogo do taxista, o narrador onisciente e intrusivo permite um mergulho no passado desse protagonista, potencializando a imersão na história de vida pregressa dele, que saiu do Ceará durante a juventude e foi para o Rio de Janeiro em busca de oportunidade de trabalho e de sustento para sua família.

Se a primeira metade do conto é dedicada a expor a perversidade do olhar dele para a garota, a segunda metade se dedica a tentar discutir os pensamentos condenáveis do idoso através da inflexão sobre sua trajetória de vida, trazendo à tona aspectos que delineiem o que causa essa fixação com alguém de tão pouca idade.

A texturização reticular e o minimalismo nos traços evocam uma aura nostálgica na representação visual, que é desenvolvida a partir da expressividade dos personagens em detrimento da melancolia do texto, que parece consciente da impossibilidade de qualquer retratação ou atenuante para a injustificável fixação do taxista com a garota, que acaba saindo do taxi antes da hora, junto de sua mãe, ambas constrangidas pelo jeito do homem.

Ao longo de nove páginas, Quintanilha costura uma trama sobre nostalgia e assédio (não tão) velado, conferindo profundidade psicológica para um homem idoso de comportamento constrangedor, sem que para isso precise incorrer em qualquer tom apologético para a postura indefensável do protagonista.

3.5.5 Eu era o fenômeno da minha classe

Com *Eu era o fenômeno da minha classe*, Marcello Quintanilha eleva o grau de experimentalismo estético e entrega um intrincado conto sobre relações abusivas, ao longo de treze páginas.

Para tanto, o autor apresenta Michele, uma jovem que aparentemente trabalha no circo como contorcionista e, em seu fluxo de pensamento, rememora elementos marcantes de seu passado, como a perda da virgindade com Julio César, em pleno

banheiro da escola, e a dinâmica desigual e opressora dessa relação pretérita, que de algum modo ainda impacta o presente da jovem.

Nessa história, o autor foge do padrão habitual de diagramação dos quadros e opta por dividir as páginas da seguinte forma: de um lado painéis únicos, do outro os balões de fala e caixas de texto. Em uma escolha pouco usual para Quadrinhos, o artifício gera uma perspicaz maneira de construção de enredo, por vezes falando através de elipses e inferências. O uso de retículas nesse conto é fundamental no processo de arte-final e auxilia tanto na aplicação de tons de cinza quanto na melhor representação de espaço possível, dentro da proposta narrativa colocada em prática pelo autor niteroiense.

3.5.6 Pai Doce

O último conto do álbum é também aquele que possui maior duração, com cerca de quarenta páginas. A trama de *Pai Doce* gira em torno de um homem negro, preso entre as ferragens de um acidente entre dois ônibus, confuso e desorientado enquanto é resgatado pelos bombeiros.

Ao longo do salvamento, fica evidente o conflito identitário que Josué experimenta internamente, sobretudo quando a mente do idoso se confunde e o leva a divagar sobre aspectos pretéritos de sua vida como se fossem pertencentes ao tempo presente. Desse modo, Josué Aparecido Paixão de Souza reflete sobre diferentes versões de si: Seu Menezes, o alcoólatra inofensivo do escritório; Pai Doce, um homem branco, admirado por todos e sem falhas de qualquer natureza, que é como ele em sonhos demonstra que gostaria de ser; até desembocar, por fim, em Josué, o pai de família agressivo e conservador no interior de seu lar.

Para o protagonista do conto, a causa de seus problemas é o tom de sua pele, uma vez que se fosse como o Pai Doce de seus sonhos, seria esperado, amado, querido e aplaudido por todos à sua volta. Assim, o quadrinista niteroiense aborda aspectos de violência simbólica e o subsequente degrading desta para a violência doméstica.



Figura 24: Em seus sonhos, Josué se vê como Pai Doce, um homem branco amado por todos. (Quintanilha, 2016, p. 98)

O contraste fica evidente na medida em que Josué é visto, em primeiro plano, a partir da lente da fragilidade do homem idoso e acidentado, ao passo que suas lembranças levam o leitor a conhecer diferentes facetas do personagem, oriundas de seu passado e de seus devaneios. Dessa forma, a vida do protagonista se

descortina ao longo do conto, tanto em termos de falhas de caráter quanto nos aspectos que fogem de sua alçada, bem como evidencia o racismo estrutural que incide em diferentes aspectos da vida de Josué, um homem negro, e converge na repulsa do mesmo em relação à própria cor.

De maneira a construir uma relação de causa e efeito entre tantas mazelas, a opressão que Josué sofria fora de casa era reproduzida pelo mesmo do lado de dentro, na relação controversa e abusiva que vivia com sua esposa, Regina, e com a filha, Lina. A fixação com autoridade, a necessidade de ser visto como alguém poderoso e a sintomática fala “aqui em casa o branco sou eu!”, por sua vez, evidenciam a tragédia que foi a vida do personagem.

Mal resolvido consigo mesmo e afetado pelo racismo que permeia a dinâmica social brasileira, Josué se torna em seu lar tudo aquilo que, do lado de fora, tanta dor lhe causa. Ao internalizar a violência com a qual sofreu por toda a vida, Josué passou a reproduzir o discurso de dominação e preconceito, o que o leva a viver corroído por isso e a delirar com a branquitude do Pai Doce em seus sonhos mais profundos.

Ao final, após ser resgatado, ele é levado para o hospital e é sedado. Dessa maneira, inconsciente, sonha com os aplausos e o amor de todos para si, sendo exaltado como o Pai Doce. Das violências possíveis, Josué acaba praticando contra si uma das mais cruéis: a vontade de não mais existir, uma vez que ele só é feliz, quando não pode ser quem de fato é.

No entanto, em que pese todo o mal que Josué causa para si, o ponto de maior pungência em sua vida não é outro senão o ar abusivo com que ele é apresentado quando junto de sua esposa e de sua filha, que é quem vem resgatá-lo junto aos socorristas, após o violento acidente no qual foi vitimado.

A narrativa visual de Marcello Quintanilha nesse conto explora uma gama vasta de recursos para construir os diferentes planos narrativos nos quais sua história se sustenta, ora nas diferentes instâncias memoriais de Josué, ora no presente diegético.



Figura 25: Em casa, Josué deixa de ser o oprimido e assume o papel de opressor. (Quintanilha, 2016, p. 116)

Ao alternar entre o uso de luz e sombra, a narrativa visual remonta em certa medida a aspectos da xilogravura, ao passo que a texturização reticular, que auxilia no desenvolvimento de quadros de angulações fechadas, quase claustrofóbicas quando não descentralizadas, evidenciam a constante inadequação do protagonista com relação às suas personas. De igual modo, a potência dramática dos quadros de Quintanilha obtém sucesso ao explorar o impacto da violência na vida das famílias brasileiras.

O texto do quadrinista niteroiense logra êxito ao construir a conflituosa personalidade de Josué, partindo da fragilidade de sua condição inicial, de idoso acidentado, para explorar os meandros de sua vida pregressa e como suas ações impactaram aqueles à sua volta.

3.5.7 Considerações sobre *Hinário nacional*

Ao nos debruçarmos sobre *Hinário nacional*, podemos destacar que a violência contra a mulher é elemento nuclear nos seis contos que compõem o álbum. Nesse sentido, é possível concluir que Quintanilha explora diferentes ângulos e múltiplos olhares para mostrar a condição de vulnerabilidade a que as mulheres estão sujeitas na sociedade, seja através de relações abusivas psicológica ou fisicamente, ou mesmo em relação aos variados níveis de assédio sexual aos quais os corpos femininos estão sujeitos no dia a dia.

Assim, a escolha narrativa de dar protagonismo aos homens em alguns contos pode ser vista como uma maneira de explorar os diversos elementos que contribuem para que homens sejam tóxicos em relação às mulheres. Tal escolha, por sua vez, carrega consigo o risco constante de ser percebida como uma tentativa de humanizar abusadores, criando em certa medida alguma relação de identificação ou de empatia.

De toda forma, *Hinário nacional* explora aspectos distintivos na dinâmica social, tanto em termos de raça quanto de gênero e classe, sem dissociar tais recortes da formação social do país. A escolha por variação na composição verbo-pictórica expõe tanto a versatilidade técnica de Quintanilha quanto torna flagrante um processo de transição de fase para o autor. Isso se torna evidente pela maneira com que o minimalismo de seu traço ganha espaço no álbum, em uma escalada iniciada anteriormente em *Tungstênio*, ao fugir paulatinamente de texturizações mais

tradicionais e apostar tanto no uso de retículas quanto na maior limpidez de seus quadros.

A evidente adaptação do quadrinista ao processo digital de arte-finalização pode ser vista como fator crucial para essa estilização de narrativa visual. A escrita, por sua vez, ecoa os trabalhos anteriores de Quintanilha, na medida em que seu narrador onisciente e intrusivo reaparece para conectar leitor e personagens de forma ampla, sem precisar tirar o ar documental com que a prosa se desenvolve ao longo de cada conto, com naturalidade e elevado grau de fluidez discursiva.

A limitação autoimposta por Quintanilha ao definir o formato de cada página em 26.6cm x 17.6cm gerou desafios de natureza formal para o desenvolvimento da HQ. Tal opção resultou em uma adesão a layouts mais enxutos e menos dinâmicos em comparação com os trabalhos pregressos do quadrinista niteroiense, em um minimalismo que colocou à prova sua capacidade de concisão e seu controle da narrativa gráfica.

O trabalho desenvolvido por Marcello Quintanilha em *Hinário nacional* surpreende pelas escolhas arriscadas que assume e garante sua relevância tanto a níveis temáticos quanto em termos de sofisticação da linguagem quadrinística. Não por acaso, em 2017, a obra ficou em segundo lugar na categoria *Histórias em Quadrinhos* do 59º Prêmio Jabuti.

3.6 Todos os santos (2018)

No ano de 2018, a editora Veneta realizou um grande apanhado histórico com *Todos os santos*, revisitando a carreira de Marcello Quintanilha desde seus primeiros passos, no final dos anos 1980, até chegar aos dias atuais, já como um autor consolidado na cena brasileira de quadrinhos. De forma panorâmica, o álbum reúne uma vasta gama de materiais do autor, como *Histórias em Quadrinhos*, ilustrações para jornais e revistas, recortes de seus primeiros trabalhos em início de carreira, além de entrevistas dadas em tempos recentes, de forma a construir assim um perfil amplo de Quintanilha e sua obra.

Dado o recorte definido para a presente pesquisa, o olhar sobre *Todos os santos* nesse momento enfoca somente os contos gráficos de autoria integral de Marcello Quintanilha contidos no álbum. Dessa forma, as ilustrações para periódicos

nacionais e internacionais, os primeiros trabalhos em quadrinhos desenhados pelo quadrinista niteroiense para a Bloch Editores não serão aqui destrinchadas.

Tal escolha se faz tão arbitrária quanto necessária para a manutenção do foco de observação do presente estudo: a produção quadrinística de Quintanilha publicada entre 2009 e 2019.

3.6.1 Acomodados!! Acomodados!! (1991)

O primeiro conto do álbum se chama *Acomodados!! Acomodados!!*, e foi apresentado originalmente durante a 1ª Bienal Internacional de Histórias em Quadrinhos do Rio de Janeiro, em 1991, ganhando o “Prêmio Ecologia”, dado pelo evento. Esse é o mesmo evento no qual também foi premiado Lourenço Mutarelli, conforme supracitado no segundo capítulo do presente estudo.

A história, que conta com cinco páginas, era até então inédita para o grande público e foi publicada pela primeira vez em *Todos os santos*, quase três décadas após sua concepção. O conto marca o início do que aqui entendemos por trajetória autoral de Quintanilha, que até então acumulava pequenas contribuições pontuais como desenhista em publicações da Bloch Editores, escritas e editadas por outros profissionais. Assim, a partir desse trabalho, o quadrinista niteroiense passou a dar conta de todas as etapas criativas das histórias que se dispôs a contar, buscando referências de diferentes naturezas e privilegiando sua autonomia criativa em detrimento de qualquer demanda editorial externa.

Ambientado em meio à Primeira República, durante o governo de Rodrigues Alves e em pleno período de modernização da cidade do Rio de Janeiro, o conto é protagonizado pelo reclamista Raimundo e pela jovem Ikú Iyá. A dupla centraliza a condução dramática da trama, que tem como pano de fundo as tensões sociais que permeavam a cidade, à época ainda a capital federal, em um período de efervescentes reformas urbanas.

A dinâmica entre a vida na cidade e a calma do ambiente rural destaca um contraponto de estilos de vida, um choque de classes e pontos de vista que coloca em evidência a força das relações de trabalho e o subsequente contraste das conexões pessoais, com relevante destaque para as posições sociais ocupadas pelos personagens no campo e na área urbana.



Figura 26: Página de encerramento do conto Acomodados!! Acomodados!! (Quintanilha, 2018, p. 40)

Nesse sentido, é válido destacar a escolha do autor por protagonistas negros e membros da classe trabalhadora, algo que se tornou recorrente em seus trabalhos posteriores, mas que não era habitual nas HQs do início dos anos 1990.

Celebrado pela crítica, *Acomodados!! Acomodados!!* dispõe brevemente do balão de pensamento, um recurso iconográfico e linguístico próprio da narrativa gráfica que posteriormente foi abandonado por Quintanilha em prol da inserção de caixas de texto para a exposição de elucubrações internas, recurso que aprofunda o aspecto psicológico de seus personagens. Com uma prosa mais expositiva e formal em comparação com seus trabalhos posteriores, Quintanilha faz demarcações de época que evidenciam desde então sua preocupação com as marcas de oralidade e com a fluidez realista dos diálogos, sem abrir mão da coerência na composição.

A narrativa visual já apresentava alguns dos elementos norteadores do trabalho do quadrinista niteroiense, como a abordagem realista e expressiva dos personagens e o emprego de enquadramentos que evocam a potencialidade dramática destes. A perspectiva espacial escolhida para algumas ambientações, contudo, apresenta problemas em sua concepção, causando estranheza e evidenciando um período ainda inicial da trajetória do autor, que naquele período ainda apresentava inconsistências de representação e angulação. O trabalho de pintura e a arte-finalização de Quintanilha dão volume e ambientam a história à contento, embora apresentem menor rigor técnico quando vistos em comparação com os trabalhos posteriores do quadrinista.

A trama é desenvolvida de forma abrupta, célere, e tal escolha, somada à inexperiência do autor à época, tornam a leitura do conto mais complicada do que deveria ser, com certo descompasso composicional entre o aspecto textual e o aspecto visual.

3.6.2 Uma casa tão ciosa (1991)

Em *Uma casa tão ciosa*, também concebida em 1991 e publicada pela primeira vez somente em *Todos os Santos*, de 2018, Quintanilha constrói uma história em três páginas, focada em um protagonista de nome desconhecido, funcionário na embaixada do Brasil na Alemanha, que está de volta ao país com a esposa para visitar os sogros em uma pequena fazenda no interior de Goiás.

Enquanto repassa a visita através do fluxo de pensamento, o protagonista destaca a fixação dos pais de sua esposa com a vida fora do Brasil, por vezes desvalorizando a terra natal em prol de uma idealização descomunal dos países de primeiro mundo, chamados em certa altura de “países bons” pelo narrador-protagonista. As impressões em relação à família ditam o ritmo da trama, que se finda em um irônico choque de pontos de vista, na medida em que o sogro alerta o genro para o perigo da aparição de um Saci pela região durante a noite. Dessa forma, a família que tanto preza por uma suposta superioridade dos países ricos se reserva a crer em lendas do folclore nacional como se fossem ameaças reais.

A narrativa visual de *Uma casa tão ciosa* se diferencia sobremaneira de *Acomodados!! Acomodados!!*, sobretudo em termos de arte-finalização, uma vez que o conto é concebido em preto e branco, com alto contraste, acrescido de um trabalho incomum – para a época – de colorização digital em determinados elementos de fundo dos requadros. Dessa forma, o grau de detalhamento do traço do quadrinista cria um contraste sofisticado com as cores e destaca a precisão das representações dos personagens em cena.

3.6.3 Tiras para o jornal *O Estado de S. Paulo* (2010)

Ao longo do ano de 2010, o autor niteroiense produziu tiras semanais para o Caderno 2 do jornal *O Estado de S. Paulo*. Em *Todos os santos* foram reunidos os vinte e três minicontos em Quadrinhos do autor publicados nesse período. Esse recorte reúne histórias de meia página, coloridas, que reverberam temas que circundam a bibliografia do quadrinista como um todo. Em termos de narrativa visual, há uma maior consistência de traços, enquadramentos e técnicas, de modo que as escolhas estilísticas na ilustração potencializam a concisão dos roteiros delineados pelo autor.

Em *Tu só, tu, puro amor*, Quintanilha apresenta, em quadro único, o falatório desenfreado de um jornalista em relação a um político cuja carreira ele acompanhou, evidenciando um aspecto persecutório envolvido nessa relação profissional temperada com doses de amargor. Da forma como é representada, tanto em termos de angulação de cena quanto em relação à maneira com que a fala do protagonista é exposta, essa tira parece trazer consigo um interlocutor oculto, a quem o jornalista se dirige, mesmo que seu ouvinte não apareça no requadro.

Com *A guerra dos mundos*, título que possivelmente faz referência ao clássico romance homônimo de H. G. Wells, Quintanilha conta a história de um cantor brega, repassando desde a juventude do mesmo enquanto soldado do exército até chegar na velhice, trabalhando como dono de uma loja no centro do Rio de Janeiro. Assim, em seis quadros, a trajetória de vida de Amendoeira é delineada, com certo enfoque nas relações de trabalho do protagonista, seja como militar, cantor ou lojista.

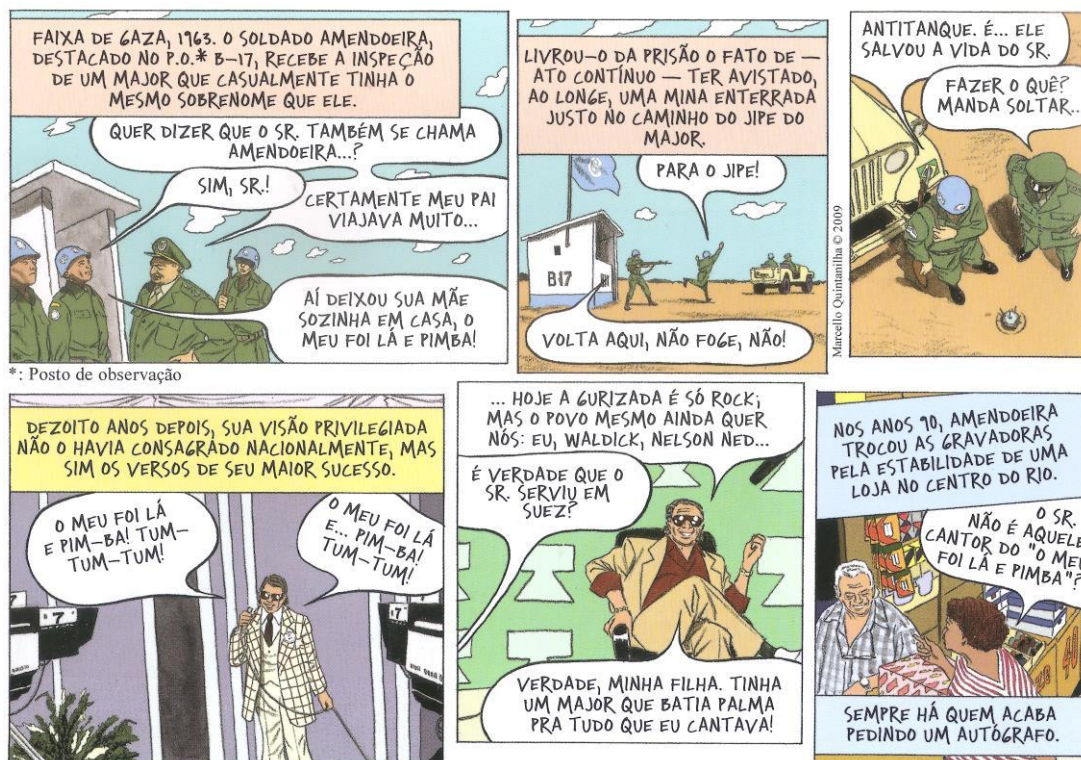


Figura 27: Tira *Guerra dos mundos*. (Quintanilha, 2018, p. 78)

Futuro, dívidas, amores apresenta a história de Teófilo, um jogador de futebol que foi consultar os búzios para descobrir o que o futuro lhe reservava, descobrindo posteriormente que as coisas não saíram bem conforme o previsto, resultando em uma série de consequências que moldariam de forma profunda a sua vida. Em seis quadros, Marcello Quintanilha aborda o futebol e o contexto altamente racista que pautava o esporte nas primeiras décadas do século XX no Brasil, época em que os atletas negros precisavam passar pó de arroz no rosto para parecerem homens brancos e assim poderem entrar em campo. A rima poética da tira conecta o primeiro ao último quadro da história, por meio da narração onisciente e intrusiva, que cria um jogo de palavras com o ato de “ver o futuro” entrelaçando a juventude e a velhice do protagonista.



Figura 28: Tira *Futuru, dívidas, amores*. (Quintanilha, 2018, p. 79)

Em *Concessionários*, uma discussão no trânsito atordoa Denise de tal forma que a insegurança toma conta da personagem que, devido à ofensa que ouviu, enfrenta um péssimo dia no trabalho, observada de perto por Roseane, sua chefe. Se sentindo vulnerável e envergonhada por se deixar afetar por um insulto tão frívolo, a protagonista se vê diante de uma crise em relação à pressão que permeia o cotidiano das mulheres na sociedade. O narrador onisciente e intrusivo novamente dá as caras, situando-se em um entre-lugar que aproxima a dimensão psicológica de Denise, uma mulher negra e bem resolvida, da superfície tensa da narrativa.

Em *Uma baleia, duas baleias, três baleiras*, o quadrinista niteroiense apresenta a rivalidade camuflada entre um coronel dos bombeiros e Mário Cury, morador do bairro no qual se passa a história. O conflito que move a trama e a celeuma entre ambos é a tarefa de desencalhar uma baleia na beira-mar. A busca por holofotes do cidadão desperta a fúria do profissional, que toma uma arriscada decisão, para dar uma lição ao seu inesperado rival. Em oito quadros, o relato se descortina embebido em tensão, através da dramaticidade da narração e da dinamicidade da representação visual.

Com *Cai cinza*, o autor volta seu olhar para militares de baixa patente, com enfoque nas particularidades advindas das relações de trabalho. Assim, a dinâmica entre o cabo Anselmo e o soldado Edézio é desenvolvida ao longo dos seis quadros que compõem esse miniconto. Na trama, o cabo resolve fazer uma troça com o soldado, para se certificar de que o subordinado cumpriu as ordens que lhe cabiam. Edézio, sem saber que é vítima de uma zombaria de seu superior, vê no sargento Lima, chefe de ambos, o responsável por seus dissabores no trabalho. Assim, o soldado resolve fazer um despacho – um tipo de ritual religioso que é realizado com o intuito de atingir um objetivo específico – para acabar com a implicância do sargento em relação a ele. O plano vai por água abaixo na medida em que os garis chegam mais cedo e coletam os materiais utilizados no trabalho sem que ele consiga finalizar o encanto. As religiões de matriz africana e a tensão oriunda da hierarquia no ambiente laboral dão a tônica desse conto, que é composto inteiramente por personagens negros, tanto os militares quanto os profissionais de limpeza.

As descobertas da adolescência são o foco de *A língua dela na de Leo*, miniconto concebido em oito quadros que narra a emoção de uma garota após dar seu primeiro beijo. O narrador se coloca como cúmplice da jovem e capta o furor pelo qual ela passa em seu íntimo, ao mesmo tempo em que dispõe em cena o contraste entre a dimensão dos eventos, da parte de quem os vivencia e de quem apenas observa de fora. Intimista e leve, o enredo se desenvolve com simplicidade ímpar, tanto em relação ao texto quanto à narrativa visual.

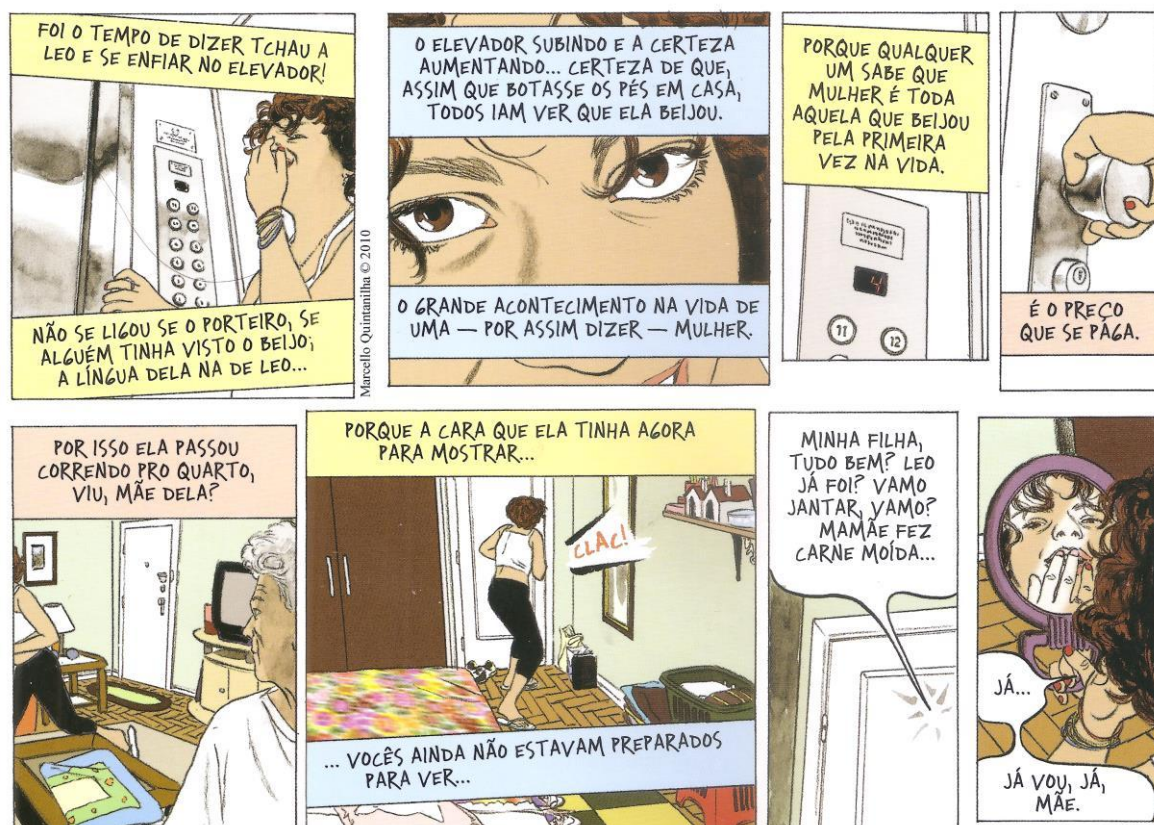


Figura 29: Tira *A língua dela na de Leo*. (Quintanilha, 2018, p. 83)

Marcello Quintanilha lança o olhar para as cantoras da era de ouro do rádio em *Revista do rádio*, conto que narra a história de uma veterana cantora que, já no ocaso da carreira e com problemas para lembrar as letras das canções que entoa, só pode contar com o auxílio de seu mais ardoroso fã e amigo, Raulzinho, que lhe ajuda a seguir trabalhando para se sustentar. Ao longo de oito quadros, o autor faz uso do supracitado narrador onisciente e intrusivo para repassar os pensamentos da cantora, que não chega a ter seu nome revelado, ao passo que evidencia a decadência da protagonista com relativa sutileza.

Com *Eu vim da roça*, o autor desenvolve um miniconto que narra uma briga entre um casal em pleno Teatro Popular de Niterói. A relação possivelmente abusiva fica evidente a partir das representações dos dois personagens nos dois quadros que compõem a micronarrativa. No primeiro quadro, é possível identificar que os dois estão brigando fisicamente, enquanto o segundo quadro dá destaque central para o abraço do casal, aparentemente reconciliado. As caixas de texto dão voz para a mulher, através do fluxo de pensamento, e evidenciam o desejo dela de dar fim ao relacionamento que mantém com Máicon. Ela alega que a situação de ambos agora

é diferente da que estava posta quando ambos moravam na serra, no interior. Dessa forma, ela, agora vivendo na cidade grande, não mais precisa aceitar os abusos que outrora aceitava. A história se finda com o já mencionado abraço, sem respostas claras, deixando o destino do casal em aberto, a ser retomado em “*Até mesmo...*”, tira posteriormente publicada no mesmo jornal.

Política e religião são os eixos temáticos de *Febre espanhola*, história em seis quadros que narra a trajetória de um político brasileiro chamado Alípio Albuquerque, que é senador e pré-candidato à presidência da república, mas que se vê obrigado a apagar seu passado na umbanda, para não perder a viabilidade em sua candidatura. O conto traz consigo um senso de atualidade flagrante, na medida em que coloca em destaque a força da moral religiosa cristã no centro do debate político nacional, com a subsequente intolerância que marginaliza as religiões de matriz africana. Chama a atenção a maneira com que Quintanilha descortina sua trama, na medida em que a história se inicia a partir do primeiro marido da mãe do protagonista, preparando o terreno para explicar as raízes políticas deste, que só aparece nos dois últimos quadros da tira. O golpe militar, o exílio durante a ditadura, o retorno ao país com a anistia e as profecias religiosas são tópicos que dão estofamento para o conflito que dita o ritmo da saga de Alípio em sua trajetória política, solidificando as motivações do personagem de forma crível e palatável.

Em *Até mesmo...*, Quintanilha retoma o casal que protagoniza *Eu vim da roça* e apresenta novos passos da desavença entre os dois. A celeuma ganha novo fôlego após o abraço, que finda o primeiro conto e ilustra o início deste. Ao longo de quatro quadros, a história passa pelas contradições entre o que a moça quer – vontade manifesta através do fluxo de pensamento – com sua postura corporal relutante e que transmite o oposto do que ela de fato deseja, supostamente. Mais uma vez em aberto, a história se encerra sem definições entre o casal.

O samba é tema central de *Folia de reis de Moçame*. No conto, o autor narra o caso de Moçame, um homem negro, albino e morador de periferia, que recebe a visita de um jornalista para contar sobre o fato de ter sido ele o compositor de um samba de sucesso que foi levianamente roubado por outra pessoa, que no presente diegético desfruta dos louros de algo que não criou. O rapaz, contudo, não consegue convencer o jornalista e os jornais seguem sem dar a ele o destaque merecido. Dessa forma, se evidencia nesse conto o impacto da exploração nas relações sociais e de trabalho,

que caracterizam boa parte dos trabalhos do quadrinista niteroiense. Os sete quadros da história dão um ritmo consistente para o enredo, na medida em que são pontuados pela cadência das caixas de texto, férteis em marcas de oralidade.

No ringue de uma luta de boxe, Manzano protagoniza *O que eu sentia era fome*. Enquanto luta, o atleta pensa em sua vida até ali, repassando desde a fome que passou ao longo dos anos até a toxicidade com que trata Cristina, a mulher com quem se relaciona. Nesse conto, desenvolvido ao longo de oito quadros, a narração se aproxima da densidade psicológica do protagonista ao mesmo tempo em que dá progressão para o enredo. Há alguns elementos na narrativa como um todo que evocam *Touro Indomável*, filme de 1980, dirigido por Martin Scorsese.

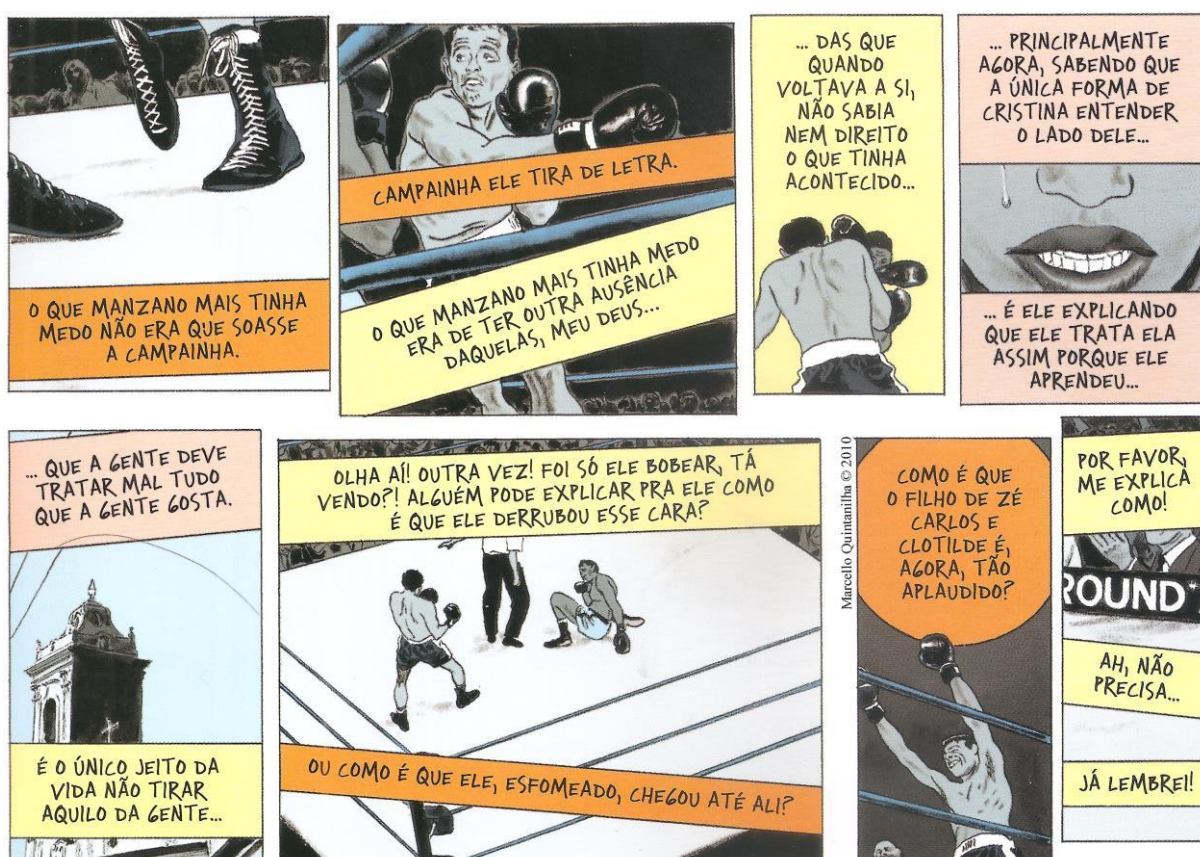


Figura 30: Tira *O que eu sentia era fome*. (Quintanilha, 2018, p. 89)

Ao longo dos cinco quadros de *Eu não tenho onde morar*, Quintanilha narra a história de um delegado que, na procura de um suposto “comunista perigoso”, interpela as moças Dira e Délia, que estavam paradas na janela de casa, vendo o movimento da rua. Por terem achado o homem muito bonito, elas mentem para o policial e afirmam que não o viram. A trama se passa na cidade de Salvador, conta inteiramente com personagens negros e aparenta se passar em algum momento

durante o século XX, possivelmente no período da ditadura militar, quando a perseguição ao comunismo era amplamente difundida pelas autoridades, reverberando a tensão oriunda da Guerra Fria.

Em *Ruim com ele, pior sem ele*, por sua vez, uma mãe reflete sobre o casamento de sua filha, uma relação abusiva que só se mantém pelo moralismo e pelo preconceito da sociedade da época retratada, que vê na separação uma mancha sobretudo para a mulher, que ficaria desamparada e malvista aos olhos de todos. Dessa forma, a mãe se resigna a pensar sobre o que ela aconselharia a filha a fazer, caso não existissem esses impedimentos, enquanto suporta, a duras penas, um genro desprezível. Ao longo de oito quadros, Quintanilha desenvolve a tira a partir de um fluxo de pensamento, de forma que a reflexão da protagonista conduz o fio narrativo até chegar no momento catalisador dessas conclusões: as brincadeiras de péssimo gosto, feitas pelo genro durante um aniversário dela. Dessa forma, o quadrinista entrega uma história que inverte o fluxo tradicional e se inicia pela divagação que é consequência de uma causa, ao invés de dar início à trama pela causa, para então tocar na consequência.

Um ônibus da linha 696 – Meier, no Rio de Janeiro, é palco de *Ivon Curi*, história que apresenta uma conversa entre duas mulheres negras e idosas, que falam sobre a vida em geral. Ao chegarem no assunto “música”, contudo, elas passam a comentar, em tom de reprovação, sobre variados estilos de música atuais, se unindo em uma nostálgica menção ao ator, cantor e apresentador Ivon Curi, a quem admiram. A fluidez prosaica de Quintanilha dá o tom dessa tira e capta os traços de oralidade típicos de um extrato social popular, preenche em coloquialidade e em marcas que ajudam na composição das personagens. O ar documental da trama se impõe também através da construção da narrativa visual, que investe em ângulos distintos ao longo dos seis quadros da história, como se cada requadro fosse uma “câmera” diferente e escondida, disposta a dar diferentes perspectivas espaciais, captando um fragmento de uma conversa real, sem filtros ou cortes.

Um quadro único compõe *Engenhoso fidalgo*, tira protagonizada por um homem chamado Luís Hermenegildo de Souza, que está indo com seu jumento e seu amigo para a Festa de São Francisco, na cidade de Canindé, localizada no Ceará. O protagonista fala com um interlocutor que não aparece enquadrado e cujas falas são apenas inferidas a partir das respostas dadas por Luís. Essa escolha narrativa de

Quintanilha cria uma relação intertextual entre a tira e Dom Quixote, clássico literário de Miguel de Cervantes, cujos personagens são inclusive aludidos na trama, uma vez que o protagonista relata que ele e seu amigo, Agnaldo, são apelidados pelo povo da região como, respectivamente “Dom Quixote” e “Sancho”. A tira não aparenta ter um grande propósito narrativo além de colocar em foco a figura do homem do campo, simples e apegado às tradições regionais, contudo a leitura desse microconto aqui apresentada não se pretende ser definitiva, mas apenas uma das várias leituras que podem ser feitas a partir dessa HQ.

O *milagre do fogo* narra a história de Efigênio, um soldado que abusou da própria irmã e conta com a negligência das autoridades e do descrédito dado à vítima para escapar ileso do ocorrido. O narrador onisciente e intrusivo é o fio condutor da narrativa, que apresenta uma quebra na linearidade dos eventos na representação visual. Tal estratégia resulta em uma mescla de temporalidades e em uma dissonância entre os eixos que acaba por ressoar aos caminhos sinuosos da rememoração. Dessa forma, a história apresenta um grau de confusão próprio da mente de alguém que, diante da adrenalina e da euforia, mistura fragmentos de memórias, enquanto tenta organizar mentalmente os fatos do tempo presente.

A tira intitulada *Programação vespertina* segue os acontecimentos de *Eu vim da roça* e *Até mesmo...*, dando sequência à briga protagonizada por um jovem casal no Teatro Popular de Niterói. Dessa vez, o autor desenvolve a história a partir do ponto de vista de duas mulheres que vinham passando pela região do Caminho Niemeyer e se deparam com a discussão. O fluxo de pensamento de uma dessas mulheres conduz a narrativa, na medida em que ela pensa, insatisfeita, sobre a postura de Bianca, amiga que a acompanha e que interrompe o passeio para observar a briga do casal. Dessa forma, o microconto desloca o protagonismo e posiciona o leitor ao lado das duas mulheres, que também observam de longe a discussão e tecem comentários triviais a partir do pouco que conseguem escutar da briga. Assim, Quintanilha encaminha essa pequena anedota do cotidiano para seu último capítulo, na tira a seguir. A narrativa visual dessa história obtém sucesso ao reposicionar os personagens, criando um distanciamento que contribui para o pleno desenvolvimento do enredo.

Em *A imagem da santa cruz do redentor*, Quintanilha finda a história do casal que apareceu em *Eu vim da roça*, *Até mesmo...* e *Programação vespertina*, sem se

preocupar em dar um fechamento para a trama. A história se inicia a partir do exato momento em que a tira anterior termina, com a jovem apaixonada tentando dialogar com seu amado Máicon. O fluxo de pensamento dele, por sua vez, é o responsável por desenvolver a narrativa, mostrando o passado do rapaz, que teve frustrados os planos de se tornar jogador de futebol, devido à idade já avançada, fator que o impossibilitava de ser aceito nas categorias de base de um clube. Pelo amargor contido nas reminiscências de Máicon, ele tentou falsificar a própria idade para conseguir ser aceito – prática popularmente conhecida como “gato” –, mas foi descoberto e proibido de seguir seu sonho. Dessa forma, Quintanilha finalmente aborda a história a partir da ótica do rapaz e, assim, evidencia a falta de sintonia e diálogo entre ambos, uma vez que, quando ela se abre e se põe a falar do que lhe aflige, ele se perde nos próprios pensamentos e nada escuta. Através de uma rima poética, o autor coloca em perspectiva um ponto crucial do atrito do casal: um não se coloca no lugar do outro. Desse modo, a história se finda sem apresentar uma resposta de Máicon, deixando em aberto o destino dos dois. Marcello Quintanilha replica uma estratégia empregada anteriormente em *O milagre do fogo* e em outras tiras, criando um desalinho entre texto e imagem, com o intuito de destacar a confusão inerente à mescla de emoções experimentada pelo jovem, que em meio a uma discussão, se perde nas próprias memórias, como quem busca em algum trauma passado uma justificativa para não fazer qualquer concessão no presente.

Tal como em *Tu só, tu, puro amor* e *Engenhoso fidalgo*, um único quadro contempla *Entre lonas*, tira construída a partir do monólogo de um funcionário de circo, que discorre sobre seu medo dos tempos de garoto em relação à Mulher-Gorila. A forma com que a prosa é delineada e a maneira com que a cena é enquadrada dão a impressão de que o protagonista da história está dando seu relato para uma espécie de reportagem ou documentário, uma vez que toda a fala tem início a partir da retomada do homem em relação a uma pergunta que lhe foi feita por um interlocutor que não está presente no requadro, mas cuja presença pode ser inferida pela forma com que o protagonista se expressa. As marcas de oralidade potencializam a construção de personagem e dão mais substância para o pequeno fragmento de história ali contido.

Em *Todos escolados*, Marcello Quintanilha desenvolve uma história que mistura futebol, guerra, trauma e nacionalismo, criando uma metáfora mais densa do

que se pode supor a princípio. Narrada através de cinco quadros, a tira tem início em 1945, na Itália, quando Julião, um soldado brasileiro, debate com seus colegas de pelotão sobre futebol. Ao ser questionado sobre ter um time pelo qual torcer, o jovem militar afirma que torce apenas para a Seleção brasileira em tempos de Copa do Mundo, mas é advertido pelo colega de que o Brasil jamais ganharia esse campeonato. Em seguida, após um bombardeio alemão, Julião sobrevive, enquanto seus colegas de farda morrem em combate. No último quadro, a história dá um salto para junho de 1958, quando Julião, agora um gerente de uma loja de tecidos, é questionado por um interlocutor sobre as possibilidades da Seleção brasileira na Copa do Mundo que estava por ter início. Desacreditado, o protagonista afirma não ligar para a Seleção, mas somente para o time pelo qual torce. Assim, o quadrinista niteroiense evidencia o desencanto de um ex-combatente com um pilar do orgulho nacional, após sobreviver à guerra. Em última análise, é possível observar um desapego de Julião a valores nacionalistas, na medida em que o trauma de lutar pelo país lhe cobrou um alto preço durante a juventude.

Com *Railway*, Quintanilha delinea um retrato da classe média brasileira através da conversa de duas amigas durante um banho de sol na praia. Em um diálogo tão banal quanto revelador, as jovens destilam xenofobia, racismo e ódio de classe, tripudiando de um extrato social desfavorecido em prol da idealização de uma alegada noção de superioridade europeia. A tira se descortina ao longo de seis quadros, em um trabalho de composição verbo-pictórica que associa a prosa ácida e ultrajante das protagonistas com uma representação visual que se propõe a destacar as contradições inerentes às falas preconceituosas das jovens. No cerne do discurso ali exposto se encontra um ponto crucial do paradoxo brasileiro: um povo que não se reconhece como tal, que não reconhece privilégios nem faz qualquer autocrítica em relação à sua vivência em contraponto à maior parte da população. Assim, as protagonistas do conto representam uma parcela da sociedade que não compreende o contexto no qual está inserida. Elas vivem em uma negação constante da realidade em prol de idealizações rasas e bolhas alienantes. Concebida em 2010, mas ainda atual, *Railway* se mostra um retrato fidedigno da *elite do atraso*¹⁶ que permeia o Brasil.

¹⁶ Nesse ponto da explanação de *Railway*, aludimos ao conceito cunhado por Jessé Souza em seu livro “A elite do atraso, um clássico contemporâneo da sociologia brasileira, para destacarmos as

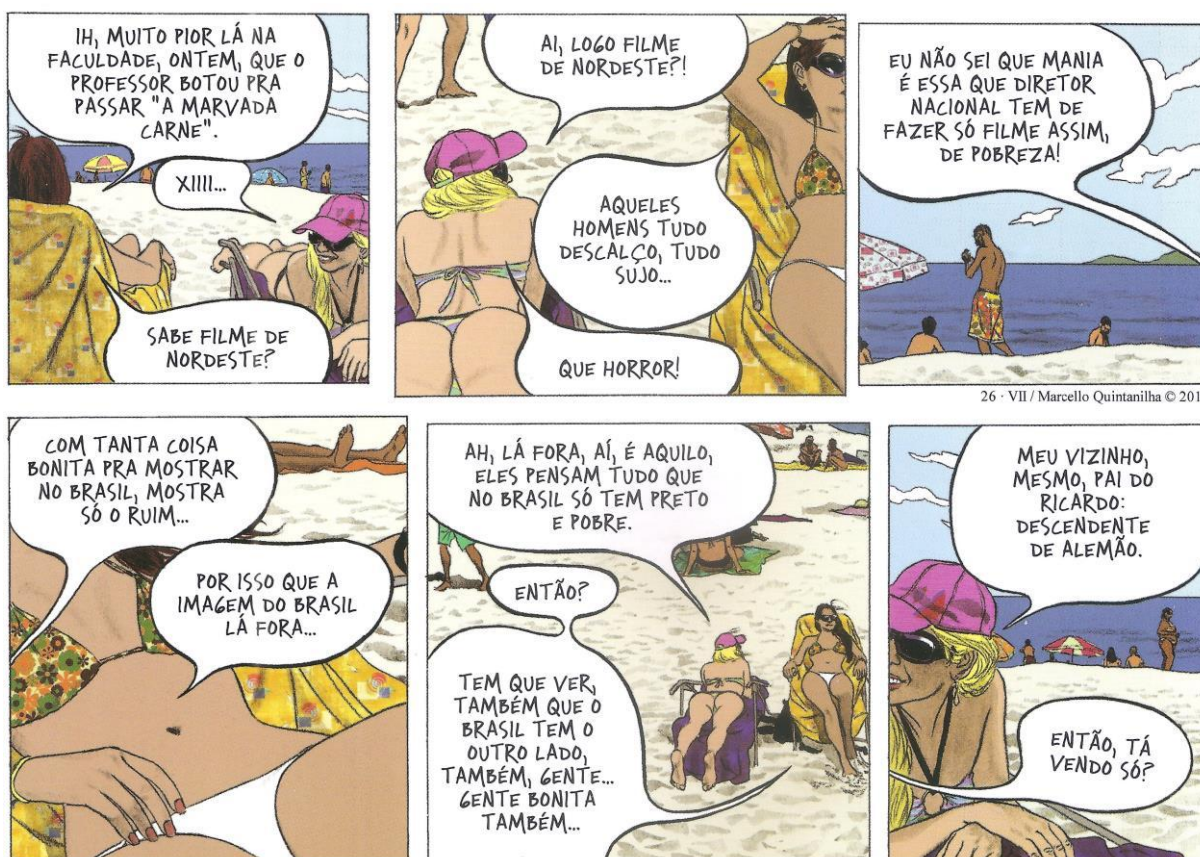


Figura 31: Tira Railway. (Quintanilha, 2018, p. 99)

Ao longo de vinte e três tiras, Marcello Quintanilha desenvolveu uma série de pequenos contos, fragmentos de histórias que reafirmam a habilidade do autor de colocar em destaque os diversos aspectos que compõem a intrincada estrutura social brasileira, reverberando questões de raça, gênero e classe, sem qualquer cerimônia.

Com uma prosa afiada e uma narrativa visual sofisticada, o quadrinista traça um retrato multifacetado do país, tocando em temas incômodos e investindo em personagens de natureza periférica ou socialmente minoritária, a nível representativo, sem perder de vista a classe média e suas contradições.

A parceria com o jornal *O Estado de S. Paulo* representou um espaço de relevância incontestável para que o trabalho de Quintanilha fosse ainda mais reconhecido e atingisse um público distinto daquele com o qual já estava habituado, ao mesmo tempo em que representou um desafio a nível criativo, na medida em que o formato pré-determinado para as tiras exigiu muita concisão e dinamicidade no

contradições inerentes ao modo como as duas personagens dessa tira encaram o país, a cultura nacional e a desigualdade social que se erigiu como traço fundamental de nossa dinâmica social.

entrelaçamento verbo-pictórico, com o intuito de potencializar a dramaticidade de um formato tão breve como o da tira.

3.6.4 Publicações em periódicos europeus (2015-2017)

Todos os santos reúne ainda três contos gráficos originalmente publicados em prestigiados periódicos europeus, entre os anos de 2015 e 2017, e posteriormente traduzidos e lançados de forma inédita no Brasil em 2018, no álbum supracitado.

Em setembro de 2015, Quintanilha publicou na revista britânica *ArtReview* o conto em duas páginas, em cores, intitulado *ESPM ou de como Lúcio Magela e Ronaldo Barros concluíram sua pós-graduação em administração*. Nele, o autor versa sobre desigualdade social e o impacto das tensões de classe na violência urbana. Na trama, Lúcio e Ronaldo conversam durante um seminário empresarial, convictos de que, agora que são diretores nas empresas em que trabalham, se encontram distantes da classe trabalhadora, como se a ela não mais pertencessem. A conversa, recheada de clichês do discurso meritocrático difundido no ramo corporativo e nas redes sociais pelos *coachs* aqui e acolá, é interrompida por um homem que escutava o diálogo de longe e os adverte que nas relações trabalhistas ou se é dono ou se é empregado.

A partir desse conselho, a história, que até então era conduzida pelos diálogos dos personagens, passa a ser delineada na página seguinte pelo narrador onisciente e intrusivo quintanilhesco. Essa escolha evidencia o poder que a fala do homem desconhecido teve sobre Lúcio, dado que, anos depois, ainda inquieto com o papel de empregado que desempenha, decide se demitir e abrir uma empresa.

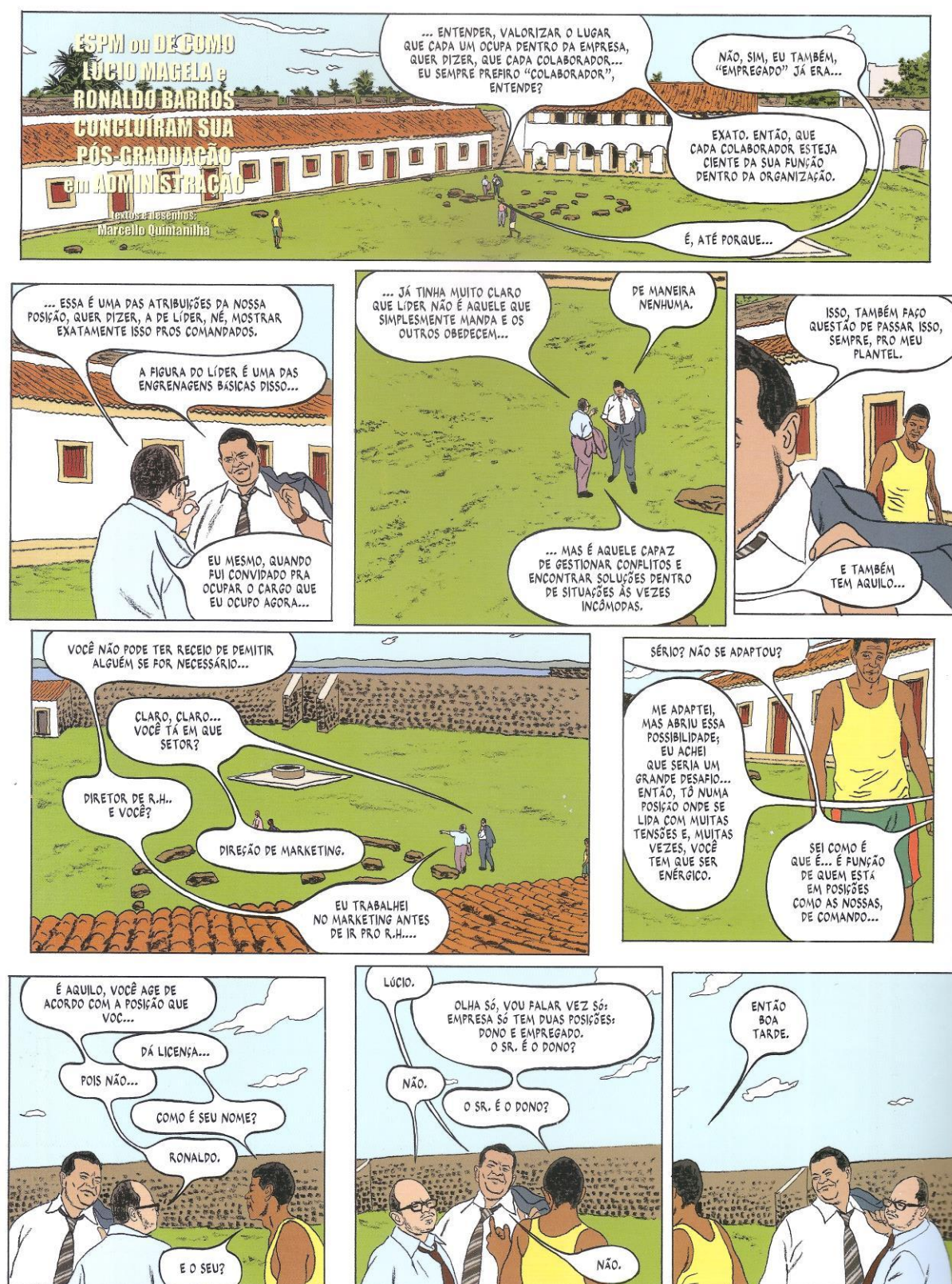


Figura 32: Primeira página do conto *ESPM ou de como Lúcio Magela e Ronaldo Barros concluíram sua pós-graduação em administração*. (Quintanilha, 2018, p. 100)

A falência e as dificuldades financeiras fazem com que o homem entre por um caminho que decai do trabalho voluntário e do escape na religião para desembocar em uma espiral de violência, que o leva a invadir a empresa na qual trabalhava, armado, para atirar contra a chefia do lugar. O outro protagonista do conto, Ronaldo, torna a aparecer ao ser entrevistado por um repórter de TV, que noticia o caso, após a polícia prender Lúcio, que, já algemado, pergunta para o outrora colega quem seria o dono a partir dali.

Assim, a história se finda com Lúcio atingindo seu objetivo: eliminar a imagem do dono, que tanto transtorno lhe causou, como quem se insurge contra o sistema, atacando a figura que simboliza o poder na relação trabalhista e não a estrutura que se encontra no entorno e possibilita a manutenção das desigualdades. Na reta final do conto, a narrativa passa a ser conduzida de uma terceira forma, na medida em que o diálogo entre o repórter e um atônito Ronaldo descortina o desfecho da trama.

A narrativa visual de Quintanilha opera em instâncias distintas ao longo da história. Na primeira parte, quando os diálogos dão a progressão para o enredo, a narrativa visual acompanha o desenrolar dos fatos dispostos pelas falas, ao longo de nove quadros. Na segunda parte, quando o narrador assume a condução da trama, a narrativa visual se mostra menos sequencial e mais estática, capturando diferentes fragmentos do relativamente grande período de tempo decorrido ao longo dos seis quadros que compõem essa etapa. Na terceira e última parte, a entrevista de Ronaldo se desenvolve em um plano, na medida em que os cinco quadros do período progridem em outro, recapitulando os eventos ocorridos e mostrando um desfecho que destoa do que Ronaldo afirma ter ocorrido para o repórter.

O conto opera em um ritmo incomum para os trabalhos de Marcello Quintanilha, dado que começa como uma crítica social incutida em um diálogo corriqueiro para então crescer em escala de conflito e de tensão, se findando em uma explosão violenta e trágica, por parte de Lúcio, um homem frustrado com o destino que lhe foi imposto, em um país tão desigual e de tão poucas oportunidades. Lúcio é a personagem trágica, em um primeiro nível, pois se deixa levar pela amargura e acaba enveredando por uma trilha criminosa. É Ronaldo, contudo, a personagem que resume e simboliza o conformismo e a impotência do cidadão comum diante das mazelas que corroem as relações sociais e trabalhistas no Brasil, alguém que aceita o papel que lhe foi concedido, sem questionar ou tentar mudar de rumo.

Em julho de 2015, o conto *Mormaço* foi publicado, em cores, no jornal francês *Le Monde*. A história discorre sobre o desespero de uma família de classe média por causa do canto de uma quantidade numerosa de cigarras durante uma viagem para a região dos lagos, no estado do Rio de Janeiro. Assim, a história é narrada em tom de rememoração pelo filho mais novo dessa família, agora já adulto, que reflete de forma poética sobre o ocorrido, como se aquela memória familiar evocasse um momento de contemplação de grande impacto. Hermética, a história é inteiramente desenvolvida pelo monólogo do narrador-personagem, ao passo que a narrativa visual se delineia de modo a criar uma relação de complementaridade com as reminiscências ali contidas.

Em setembro de 2017, por sua vez, Marcello Quintanilha publicou, na revista italiana *Internazionale*, uma versão ampliada de *Uma baleia, duas baleias, três baleias*, originalmente publicada em formato de tira para o jornal brasileiro *O Estado de S. Paulo*. Na versão elaborada para a revista italiana, Quintanilha aumentou a história para duas páginas inteiras, em formato magazine, de forma que tanto seu texto quanto sua narrativa visual pudessem se desenvolver de forma mais detalhada, menos condensada e com maior clareza na resolução do conflito. Na trama, uma baleia encalhada na praia do Imbuí, em Niterói, vira ponto focal de uma disputa de egos entre Mário Cury, um morador local, e o coronel do Corpo de Bombeiros, que acaba preferindo morrer durante o resgate da baleia a deixar que o morador ganhe mais destaque com a imprensa local do que ele.

Diferente da versão publicada em meia página em 2010, essa nova versão apresenta um nível de refinamento maior tanto nas caixas de texto do narrador quanto nas falas dos personagens, sem causar qualquer sobreposição à narrativa visual. Nesse sentido, inclusive, o autor opta por trabalhar com o preto e branco do nanquim e com o uso de retículas para dar profundidade, tons de cinza e textura, de forma semelhante ao que fez em *Tungstênio* e, sobretudo, em *Talco de Vidro*.

Inegavelmente, a versão ampliada desse conto trágico sobre orgulho e inveja apresenta maior solidez e sofisticação, quando comparada com a versão original e mais concisa que foi publicada sete anos antes.

3.6.5 Considerações sobre *Todos os santos*

Todos os santos – que contempla não apenas os trabalhos em Quadrinhos do autor niteroiense como também *concept arts*, cartazes, encartes de CDs¹⁷, capas e ilustrações para periódicos nacionais e internacionais – faz um apanhado robusto da produção artística de Quintanilha, com datas de cada publicação e alta qualidade de impressão. Diante desse trabalho amplo de curadoria, torna-se perceptível que há uma gradação inescapável do começo até o final do álbum, na medida em que a maturação de Quintanilha enquanto contador de histórias se descortina de forma progressiva, quando comparados os trabalhos reunidos na antologia.

Uma vez que o foco do presente estudo recai sobre a produção quadrinística de Marcello Quintanilha, torna-se imprescindível destacar que esse olhar aprofundado sobre a obra do autor evidencia não apenas o refinamento de um quadrinista em seu ofício como também um foco temático bem evidente, que não se fixa somente na dinâmica dissonante das relações pessoais e de trabalho.

Ao tocar na forma como as questões de gênero, raça e classe impactam no cotidiano do país, Quintanilha evidencia algumas chaves de leitura que não apenas destacam seu grau de compreensão do Brasil que retrata como também reafirmam um aspecto diferencial em sua obra: saber falar sobre o Brasil, para o Brasil. Dessa forma, *Todos os santos* se soma à bibliografia de Marcello Quintanilha como mais uma peça na construção de um olhar panorâmico do autor em relação ao país.

3.7 Luzes de Niterói (2019)

Luzes de Niterói carrega consigo uma particularidade em relação à data de seu lançamento. Em seu registro no ISBN consta o ano de 2018, contudo, a HQ foi publicada de fato em fevereiro de 2019. Essa divergência surge na medida em que o álbum, publicado pela editora Veneta, foi parcialmente custeado por intermédio de uma campanha de financiamento coletivo através do site *Catarse*, realizada entre novembro e dezembro de 2018. Assim, nas referências ao final do presente trabalho será utilizada a data de 2018, ao passo que a data factual, 2019, será empregada quando tratarmos sobre a cronologia dos álbuns de Marcello Quintanilha.

¹⁷ Marcello Quintanilha concebeu o encarte em Quadrinhos do CD *A Invasão do Sagaz Homem Fumaça* (2000), da banda de rap rock *Planet Hemp*.

Após dois álbuns antológicos, *Hinário nacional* e *Todos os santos*, o quadrinista retoma o formato de narrativa longa e se inspira em uma história vivenciada por Hércio Quintanilha, seu pai, durante a juventude, para conceber sua trama. Assim, o autor se afasta da violência enquanto fio condutor da narrativa e investe em uma história sobre amizade, calcada em reminiscências. Ao reconstituir as memórias do pai, por meio da diluição das fronteiras entre real e ficcional, Quintanilha realiza um trabalho simultâneo de distanciamento e aproximação com os eixos temáticos preponderantes em sua bibliografia até então, na medida em que abre espaço para explorar a nostalgia em relação a sua terra natal.

Se não possui centralidade dentro da construção de enredo, a violência marca presença ao tangenciar aspectos presentes na dinâmica das relações interpessoais dispostas ao longo da trama. Sempre à espreita, como um risco constante, o impulso violento se estabelece dentro da convivência supostamente harmoniosa das pessoas, tal qual uma dança de salão em meio a um campo minado.

Em *Luzes de Niterói*, Quintanilha elabora uma minuciosa reconstituição de sua terra natal durante os anos 1950, enquanto desenvolve uma história que trafega por elementos como a amizade, o amor e a natureza das relações sociais e de trabalho. O quadrinista parte de eixos temáticos universais, já abordados anteriormente em suas obras, para mergulhar nos conflitos de seus personagens e recuperar uma Niterói bucólica e inatingível.

Hércio, o protagonista da história, é jogador de futebol. O jovem, trabalhador oriundo das fábricas da região, como outros tantos garotos da época, sonhava em ganhar a vida como atleta profissional. Na véspera de um jogo importante contra o Vasco da Gama, contudo, uma série de decisões imprudentes leva Hércio e seu melhor amigo, Noel – um jovem também conhecido como “Calunga” –, a vivenciarem um dia extremamente caótico e traumático.

Para fins organizacionais do presente estudo, é possível realizar uma divisão informal da trama em quatro momentos-chave da narrativa: o mergulho em busca dos peixes, a ilha dos naturistas, a tempestade durante a volta para casa e o jogo contra o Vasco da Gama. Por fim, uma espécie de epílogo conclui os eventos catalisadores do enredo da HQ. Tendo isso em mente, é preciso darmos alguns passos atrás para uma compreensão mais ampla da história como um todo.

O mar aberto e o céu com poucas nuvens marcam o início da narrativa, que traz Hércio e Calunga observando que ao fundo, na linha do horizonte, há alguém utilizando bombas para pescar em alto-mar. Com o intuito de juntar algum dinheiro, a dupla resolve entrar no mar com um pequeno barco para coletar os peixes deixados na região pelo pescador desconhecido. A pesca ilegal, de imediato, remete a outro trabalho de Quintanilha, *Tungstênio*, no qual a mesma prática se torna evento catalisador das ações dos protagonistas da trama situada em Salvador. Em *Luzes de Niterói*, contudo, os tempos são outros, a sociedade carrega um ar de simplicidade e até mesmo de certa ingenuidade que destoam em larga medida dos dias atuais. Desse modo, o caminho mais lógico para os jovens é mesmo se embrenhar por entre as ondas e juntar alguns trocados com a venda dos peixes apanhados.

Nesse ponto, cabe ressaltar que Calunga, o amigo de Hércio, é um jovem com deficiência, que nasceu com uma má-formação física e camufla a insegurança decorrente de sua aparência com uma língua afiada, ferina. Em Hércio, por sua vez, evidencia-se o arquétipo do jovem que sonha em fazer carreira no futebol, poucos anos antes do surgimento de Edson Arantes do Nascimento com a camisa do Santos Futebol Clube. Em uma era de futebol semiprofissional, os atletas trilhavam um caminho bem distinto dos jogadores atuais para conseguirem vencer no esporte, ainda que sem 1/10 do status socioeconômico dos jogadores na contemporaneidade.

A dinâmica da relação dos dois amigos se dá através das provocações incessantes, por vezes permeadas por brincadeiras de gosto duvidoso, em um jogo sucessivo de ataques às inseguranças de parte a parte, numa prática que ressoa ao jargão futebolístico que diz que “a melhor defesa é o ataque”. Desse modo, Quintanilha dá início ao álbum a partir de uma narrativa linear, para contar a trajetória de seu protagonista.

Ao longo das primeiras trinta e seis páginas da história, o autor introduz e desenvolve a primeira etapa da jornada de Hércio e Calunga sem o emprego de caixas de texto para dar voz ao narrador, que até aquele momento não havia aparecido na HQ. Contudo, isso muda no momento em que o jovem atleta, já em alto-mar, mergulha para pegar os peixes pretendidos. Nesse ponto, o narrador onisciente e intrusivo aparece em cena, entrelaçando temporalidades e reorganizando os rumos da narrativa, por meio de um intrincado processo de montagem e encadeamento fragmentários para os requadros.

Através de flashbacks, o autor reconstitui a breve história do protagonista no futebol, demarcando os percalços que Hécio enfrentou até chegar naquele momento, desde os tempos em que o jovem ainda era atleta do time da Cia. Manufatura Fluminense de Tecidos até se transferir para o Canto do Rio *Foot-Ball Club*, time tradicional da cidade de Niterói.



Figura 33: Passado e presente se entrecortam nos quadros dessa sequência de *Luzes de Niterói*. (Quintanilha, 2018, p. 65-66)

Nesse sentido, cabe aqui um pequeno parêntese: durante a rememoração de Hécio, é possível identificar uma sequência de lembranças do protagonista que consiste em uma ida dele ao Fluminense *Football Club* para fazer alguns testes, evento que não se concretizou devido ao suicídio de Getúlio Vargas. Como mencionado anteriormente, Marcello Quintanilha já se utilizou de aspectos-chave desse enredo em *Fealdade de Fabiano Gorila*, conto publicado de forma isolada em 1999 e posteriormente reunido nas antologias *Almas públicas*, publicada pela Conrad, e *Alimenta Esses Olhos*, que saiu pela Veneta em 2022 e não integra o corpus analisado no presente trabalho. Assim, é possível identificar que a história que inspirou o conto protagonizado por Acirzinho foi originalmente vivida pelo pai do quadrinista durante a juventude.

Dessa forma, é importante pontuar que a rememoração do protagonista se dá em paralelo aos eventos do presente diegético, enquanto Hércio tenta desesperadamente voltar à superfície, na medida em que seu fôlego celeremente se esvai ao mergulhar fundo em busca de um peixe específico, pelo puro ímpeto juvenil de superar desafios e se provar. Em meio ao caos de um destino quase fatal, o jogador entra em um fluxo de pensamento, conduzido pelo narrador onisciente e intrusivo supracitado, e relaciona o perigo instantâneo com as tribulações que enfrentou até se estabelecer como um atleta iniciante, mas promissor, no prestigiado clube da cidade. A sequência termina com a catártica volta do jovem à superfície, onde se junta novamente a Calunga para retornarem para terra firme com a carga capturada.

Finda-se, assim, a primeira parte da história, cujo enfoque se dá tanto na apresentação dos personagens que protagonizam a trama quanto na disposição das premissas basilares das HQs de Marcello Quintanilha: as relações sociais e de trabalho como eixos de compreensão da realidade. Os anseios do protagonista enquanto elemento pertencente à classe trabalhadora são colocados em perspectiva quando ele se vê diante da morte, como quem repassa a própria vida em um piscar de olhos.

Na segunda parte de *Luzes de Niterói*, os protagonistas seguem pelas águas da região, decididos a vender os peixes que conseguiram colocar no barco. Com esse intuito, os jovens acabam parando na Ilha do Sol, então habitada pela famosa artista e naturista brasileira Dora Vivacqua, conhecida pelo nome artístico Luz del Fuego. A nudez da mulher encabula a dupla, que, desconcertada, oferece seus peixes para a venda e recebem o convite para saírem do barco e adentrarem na ilha.

No lugar, eles se deparam com outros naturistas e acabam despertando a desconfiança de um homem que acredita que eles podem estar armando para entregá-lo para a polícia. A partir dessa suspeita, o homem parte com uma faca em punho, disposto a atacar Hércio. Enquanto Luz e os demais tentam impedir o avanço do brutamontes, Calunga salva a vida do amigo, de forma que a dupla consegue escapar para o barco e foge dali, sem olhar para trás.

Ao se recuperarem de mais um susto, os dois amigos partem para a Ilha de Paquetá, para enfim venderem os peixes que capturaram, porém, não obtêm muito sucesso nessa empreitada. Atrasados para a devolução do barco, Hércio e Calunga

contrariam as recomendações que receberam na Ilha e retornam ao mar, rumo a Niterói, mesmo com os alertas de que uma tempestade está por vir.

Desse modo, a segunda parte de *Luzes de Niterói* se encerra com a partida dos rapazes de volta para casa. Essa é a segunda ocasião naquele mesmo dia em que o protagonista se vê diante da morte e escapa. Ao longo dessa sequência, em momento algum o narrador onisciente e intrusivo marca presença, de modo que a progressão da narrativa se dá através da sequência das ações, sem que haja algum nível de detalhamento das nuances psicológicas dos personagens além do que a narrativa visual e a prosa entregam, quadro a quadro.

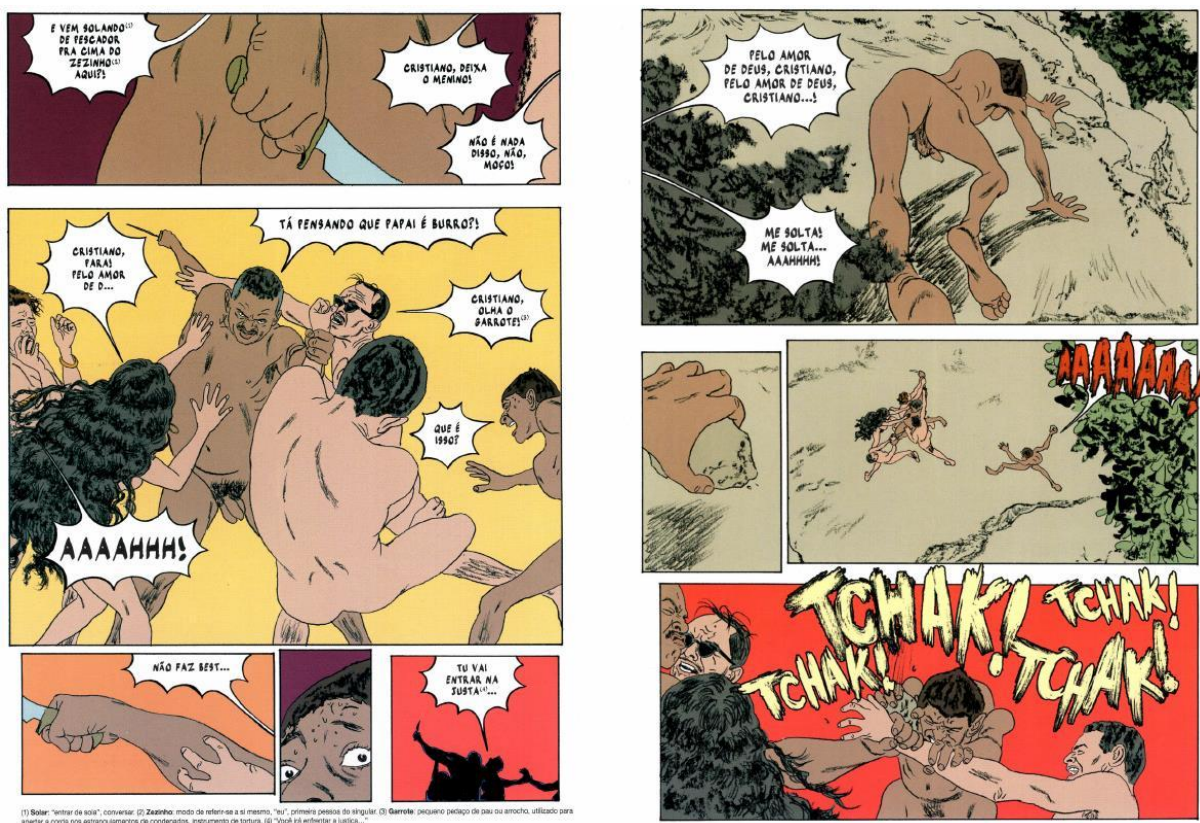


Figura 34: Calunga salva Hécio da morte, nessa sequência de *Luzes de Niterói*. (Quintanilha, 2018, p. 101-102)

Assim, ao partirem mar adentro, os jovens encaram uma chuva severa, que os castiga impiedosamente. Em terra firme, por sua vez, a ausência de Hécio na sede do Canto do Rio é notada, uma vez que no dia seguinte eles disputariam a supracitada partida contra o Vasco da Gama. Nesse ponto da história, na medida em que o tempo começa a virar e a chuva passa a cair, a trama se fragmenta e Quintanilha adota a pluralidade focal para o desenrolar da narrativa.

evidenciam uma sutileza e um patamar de profundidade que só são possíveis graças às particularidades da linguagem quadrinística. Tal afirmação se justifica na medida em que a chuva, que castiga a dupla severamente, camufla tanto o choro contido do rapaz quanto sua tentativa de perdoar o amigo, evidenciada pela declamação dos versos da oração do “Pai Nosso”, que então ganham uma duplicidade de sentidos capaz de pluralizar a significação da sequência.

Paulatinamente, as histórias começam a se cruzar, até desembocarem em um clímax que unifica as tramas outrora individualizadas e entrega a calma após a inclemente tempestade tomar conta da cidade como um todo. Após ver Hércio física e mentalmente extenuado, Calunga toma para si o controle dos remos do barquinho em que estavam e conduz a embarcação rumo à costa. Pela terceira vez no dia, Hércio encarou a morte de perto e saiu ileso.

Assim, a terceira parte se finda com a chegada dos rapazes na praia, após a exaustiva jornada que trilharam para fugir da tempestade. Sem conversarem, os amigos se separam, estremecidos e esgotados, recebidos na praia por aqueles que estavam à sua procura. Hércio, acolhido e até mesmo paparicado, vai embora junto de seu pai e de seu treinador para se concentrar para o jogo do dia seguinte, enquanto Calunga segue seu rumo, sem gozar do mesmo tratamento.

A quarta e última parte de *Luzes de Niterói* tem início com o raiar de um novo dia, no qual o Canto do Rio enfrentará o Vasco da Gama. O evento, divulgado pela emissora de rádio local, mobiliza a região de Niterói, tanto no estádio quanto nos bares, trazendo mais uma vez o futebol para o centro da história. Novamente, Quintanilha ramifica sua narrativa ao intercalar diferentes planos diegéticos, como a partida de futebol, a jornada de autoafirmação sexual de Calunga e a torcida dos familiares de Hércio, que ouviam o jogo pelo rádio. Meio de comunicação mais popular no país à época, o aparelho é empregado em cena como o elemento que aproxima familiares, torcedores e amigos do jogo em si. Desse modo, a narração do rádio extrapola os limites dos quadros nos quais o objeto se encontra disposto e ganha espaço nos quadros em que o jogo é representado, traduzindo instantaneamente para os ouvintes o que está acontecendo no campo.

Quadro a quadro, Quintanilha consegue transmitir com facilidade o dinamismo e a emoção presentes em uma partida de futebol para a linguagem fragmentária e a princípio estática das Histórias em Quadrinhos. O autor equilibra os eixos verbal e

visual com maestria, driblando os ruídos de significação e a natureza significativamente lacunar dos intervalos existentes entre os requadros de uma página de Quadrinhos. Assim, as reações de Hércio e Calunga se constroem como reflexos diretos dos eventos do dia anterior. Enquanto o jogador parte para o jogo com impetuosidade e sem medo de correr riscos, um desgostoso Calunga tenta se alienar desse momento e busca em uma prostituta a cura para algumas de suas inseguranças, afloradas ainda mais do que o normal após a discussão com Hércio durante a tempestade do dia anterior.

Desse modo, as emoções são mais uma vez colocadas em posições antagônicas, na medida em que Hércio faz um gol largamente celebrado contra o Vasco da Gama ao mesmo tempo em que Calunga, na cama com uma prostituta, se debulha em lágrimas, sem conseguir se satisfazer, ainda remoendo a mágoa que guardou consigo após as ofensas que escutou na noite anterior da boca do amigo. Hércio, ao final do jogo, sem sucesso, tenta, em entrevista para os radialistas, dedicar desesperadamente seu gol para Noel, mas não consegue. Assim, na incapacidade de verbalizarem suas emoções um para o outro, os amigos recorrem a válvulas de escape completamente distintas.



Figura 36: Após a contenda, os amigos buscam por soluções antagônicas para lidarem com o ocorrido. (Quintanilha, 2018, p. 197-198)

O epílogo se desenrola após o jogo do Canto do Rio contra o Vasco da Gama, quando um baile em comemoração é organizado, e a partir daí a HQ se encaminha para um encerramento. No lugar, Hércio, ávido por encontrar Calunga, acaba se deparando com uma moça que lhe chama a atenção e que futuramente viria a ser sua esposa, Deize. A história de amor dos dois, contudo, não é o foco dessa História em Quadrinhos e, assim, o futuro casal pouco interage e ela logo vai embora do lugar, levada pela família, que era contra o relacionamento até então. Dali, Hércio sai em busca de seu amigo, para acertarem as contas. Na mesma praia da qual partiram no início do dia para uma improvável aventura, os dois jovens se encontram e, ali, entre silêncios incômodos e trocas de farpas amistosas, as arestas são aparadas e os amigos retomam os laços, após tantas emoções.

Gerador de sonhos e expectativas em milhares de jovens pelo país afora, o futebol possui menos espaço do que se poderia esperar na produção ficcional do Brasil, seja na literatura, no cinema ou nos Quadrinhos. Nesse sentido, é deveras interessante a maneira como Quintanilha versa sobre dilemas do cotidiano enquanto coloca o futebol como pano de fundo ideal e catalisador fulminante das emoções humanas. A beleza poética do ludopédio é captada pelo autor em sua trama, que evidencia o esporte enquanto agente de transformação social, status que ganhou através dos anos, mas também “como o nó cego em que a cultura e a sociedade se expõem no seu ponto ao mesmo tempo mais visível e invisível” (Wisnik, 2008, p. 8).

A ousadia de Hércio, no começo da narrativa, o fez quase morrer afogado, ao passo que, posteriormente, quando colocada em prática no campo, o elevou ao patamar de estrela do time e o afogou, figurativamente, no mar de gente, de egos e de vontades que ele não pode controlar ou contornar, no campo e na vida. O desfecho, com o jovem largando as festividades em sua homenagem para buscar restauração para o laço social que realmente lhe importa naquele momento, a amizade com Calunga, demarca a completude de um ciclo de amadurecimento para Hércio. A apatia que envolveu tanto o jovem jogador quanto Calunga, o pária social, se esvai na medida em que os amigos mais uma vez se reúnem e retomam as triviais jocosidades que lhes são habituais. A história se encerra com os dois amigos em harmoniosa contenda, ao lado de uma fogueira que ilumina o lugar, da mesma forma com que, figurativamente, a amizade de ambos traz luz para suas vidas pacatas em Niterói.

Após uma sequência de álbuns em preto e branco, *Luzes de Niterói* marca o retorno de Quintanilha aos trabalhos coloridos. Dessa vez, a colorização digital foi a opção escolhida para, através de cores chapadas, conferir o ar nostálgico e bucólico que a trama requisitava. Assim, a ambientação e o dinamismo das cenas foram potencializados, sobretudo os quadros que envolvem o mar e a chuva. Logo, o quadrinista niteroiense optou por um desenho mais econômico e com menos hachuras, que lembra alguns aspectos basilares da linha clara franco-belga – em uma aproximação estilística que, conforme supracitado, teve início timidamente em *Tungstênio* e passou por *Talco de vidro*, *Hinário nacional* e *Todos os santos* até chegar no ponto que atingiu em *Luzes de Niterói* –, deixando de lado o uso de retículas para conferir volumetria para as cenas, de modo a colocar a cargo das cores a função de dar substância para a composição de cada quadro. Estes, como de praxe na narrativa visual do quadrinista niteroiense, são dispostos nas páginas de maneira desalinhada, de modo a potencializar a unidade narrativa de cada quadro isoladamente.

A prosa de Marcello Quintanilha, como de costume, se destaca por sua organicidade. Ainda que se utilize de muitas notas de rodapé, dispostas para situar o leitor acerca de termos da época, o autor permeia seus diálogos com muitas marcas de oralidade, recuperando maneirismos e expressões típicos daquela região, conferindo maior fluidez aos discursos, devidamente ambientados e encaixados com naturalidade nas vozes de cada um dos personagens.

Desse modo, é salutar destacar que *Luzes de Niterói* retoma elementos já característicos da obra do autor. Logo, ao mesmo tempo em que faz uso de inovações estéticas que resultam em um dinamismo de enquadramentos e sobreposições cada vez mais inventivos e enxutos, Quintanilha interconecta de forma cada vez mais indissociável o eixo verbal e o eixo pictórico.

3.8 Convergências

Ao final dessa etapa de *close reading* do corpus analítico, é possível observar o alinhamento temático nos Quadrinhos de Marcello Quintanilha, como o foco nas relações sociais e de trabalho, bem como a sensibilidade de se atentar para tipos que fogem do padrão hegemônico de representação na sociedade.

Nos dias atuais, o lugar de fala e a busca por representatividade das minorias sociais ganhou escopo e alcance como nunca antes visto, de forma que há uma maior

abertura para que pessoas pertencentes aos extratos minoritários da sociedade falem por si, sem a necessidade de um intermediário pertencente ao padrão hegemônico cis, branco e heterossexual, a traduzir as angústias e os anseios dessas camadas sociais.

Assim, à luz do olhar que se tem do presente, pode soar um contrassenso o foco de Quintanilha pelo discurso ex-cêntrico, tal como define Hutcheon, “o que está fora do centro” (1991, p. 65), nas margens do discurso dominante. Porém, o interesse do autor por destrinchar a diversidade que costura o tecido social brasileiro não deve ser visto de forma anacrônica, mas sim como reflexo de um olhar apurado que se volta para as contradições de nossa sociedade ao mesmo tempo em que extrai potência narrativa do banal.

Tal postura surgiu há três décadas, quando o cenário era outro para a produção nacional de Quadrinhos, conforme apontamos no segundo capítulo do presente estudo. Quintanilha começou a publicar suas HQs a partir dos anos 1990 e, ao partir de uma visão pessoal para tratar do universal, tocando assim em dilemas próximos da realidade cotidiana, adotou um enfoque temático que fugia em larga medida dos padrões assumidos pelos quadrinistas brasileiros daquele período, tanto a nível semântico quanto a nível sintático.

Ao longo dos últimos anos, em entrevistas para diferentes veículos, o quadrinista reafirmou sua linha de atuação e demarcou seu interesse por uma construção de identidade que ressoa ao que pontua Hall (2015, p. 11), partindo de um núcleo interior que se forma e se modifica em contínuo diálogo com os mundos culturais que se encontram na exterioridade, em contato com outras identidades, preenchendo assim o espaço entre o mundo pessoal e o mundo público, de modo a conferir às suas HQs um aspecto identitário fragmentário, que remonta ao rememorar individual ao mesmo tempo em que dialoga com uma série de problemáticas de natureza coletiva ou mesmo dissonantes da realidade do próprio Quintanilha. Nesse sentido, ao falar sobre seu trabalho, o quadrinista destaca:

E sempre que eu trabalho os personagens, eu trabalho dentro da perspectiva da precariedade da condição humana, porque todos nós compartilhamos exatamente a mesma condição, a mesma precariedade. A perspectiva humana é muito, muito precária (Quintanilha, 2023).

Ao discorrer sobre sua ênfase em tratar da dimensão social nas HQs que concebe, Quintanilha (2023) aponta que “as questões sociais no Brasil determinam a

forma como as pessoas se comportam. Isso tem impacto significativo na vida das pessoas”. Desse modo, é possível observar a coerência discursiva que entrelaça os álbuns do quadrinista que compõem o corpus analítico do presente estudo ao se enxergar a sociedade a partir de sua potência e subsequente pluralidade.

O intuito desse capítulo não foi outro senão dissecar o trabalho de Marcello Quintanilha e realizar um apanhado das escolhas temáticas e formais adotadas por ele em seus contos, de modo a fornecer subsídios para o aprofundamento que será realizado nos próximos capítulos do presente estudo, sem tentar esgotar a discussão aqui iniciada.

A leitura expandida, exaustiva e individualizada de cada história se faz necessária para o desenvolvimento argumentativo aqui pretendido, uma vez que esse empreendimento de contemplação do corpus analítico possibilita que os tópicos aqui discutidos sejam plenamente compreendidos, mesmo para o interlocutor que porventura não tenha acesso à integralidade da bibliografia selecionada de Marcello Quintanilha que aqui é estudada.

A seguir, nos debruçaremos sobre aspectos sintáticos e semânticos das HQs do autor niteroiense, de modo a firmar bases conceituais e parâmetros analíticos coerentes para os encaminhamentos posteriores do estudo aqui desenvolvido.

4. Sintaxe das HQs de Marcello Quintanilha

Em 1827, o suíço Rodolphe Töpffer intercambiou palavras e imagens em uma sequência deliberada ao conceber *Les Amours de Monsieur Vieux Bois* (García, 2012 p. 55). Ele não sabia, mas naquele período, com seu trabalho cancelado por Goethe, contribuiu para os primórdios de uma manifestação artística que posteriormente viria a se desenvolver de forma complexa, contínua e inovadora: a História em Quadrinhos.

Desde então, passando pela revolução promovida pelo balão de fala de Richard Outcault em *Yellow Kid* (1896), pelo refinamento linguístico e formal proposto por Winsor McCay em *Little Nemo in Slumberland* (1905), bem como por todo o desenvolvimento dos Quadrinhos ao longo do século XX por intermédio de incontáveis autores mundo afora, muitos elementos constitutivos se modificaram no processo formador das HQs (García, 2012, p. 77-78).

O pesquisador estadunidense Neil Cohn (2013, p. 1-2) pontua que Quadrinhos são objetos sociais concebidos a partir da incorporação de dois diferentes comportamentos humanos, o desenhar e o escrever. Nesse sentido, devemos compreender as HQs enquanto produtos culturais que refletem seu tempo e que proporcionam uma forma distinta de estruturação discursiva, que se vale tanto da força inexorável das palavras quanto do dinamismo irrepreensível das imagens. A chave para seu processo constante de maturação se deve, portanto, à multiplicidade de formas que são dispostas para a junção de palavras e imagens quadrinizadas em regime de sequencialidade e simultaneidade.

Dessa forma, deve-se perceber que o processo de maturação da linguagem quadrinística possibilitou, com o passar dos anos, o aprimoramento e a diversificação das técnicas e estilos narrativos dentro do meio, em diálogo profundo com outras modalidades artísticas expressivas e representacionais, como a literatura, a pintura, o cinema etc.

Tal transformação, em consonância com os movimentos supracitados, decorrentes da globalização e da constante evolução dos meios de comunicação e das tecnologias de informação, resultou em uma guinada irreversível rumo a uma gama significativa de possibilidades criativas, plenamente à disposição daqueles que se propõem a contar histórias por meio da estrutura sequencial e simultânea de quadros justapostos sobre a qual estamos discorrendo.

26 de novembro de 1905

LITTLE NEMO (1905 - 1909)

11

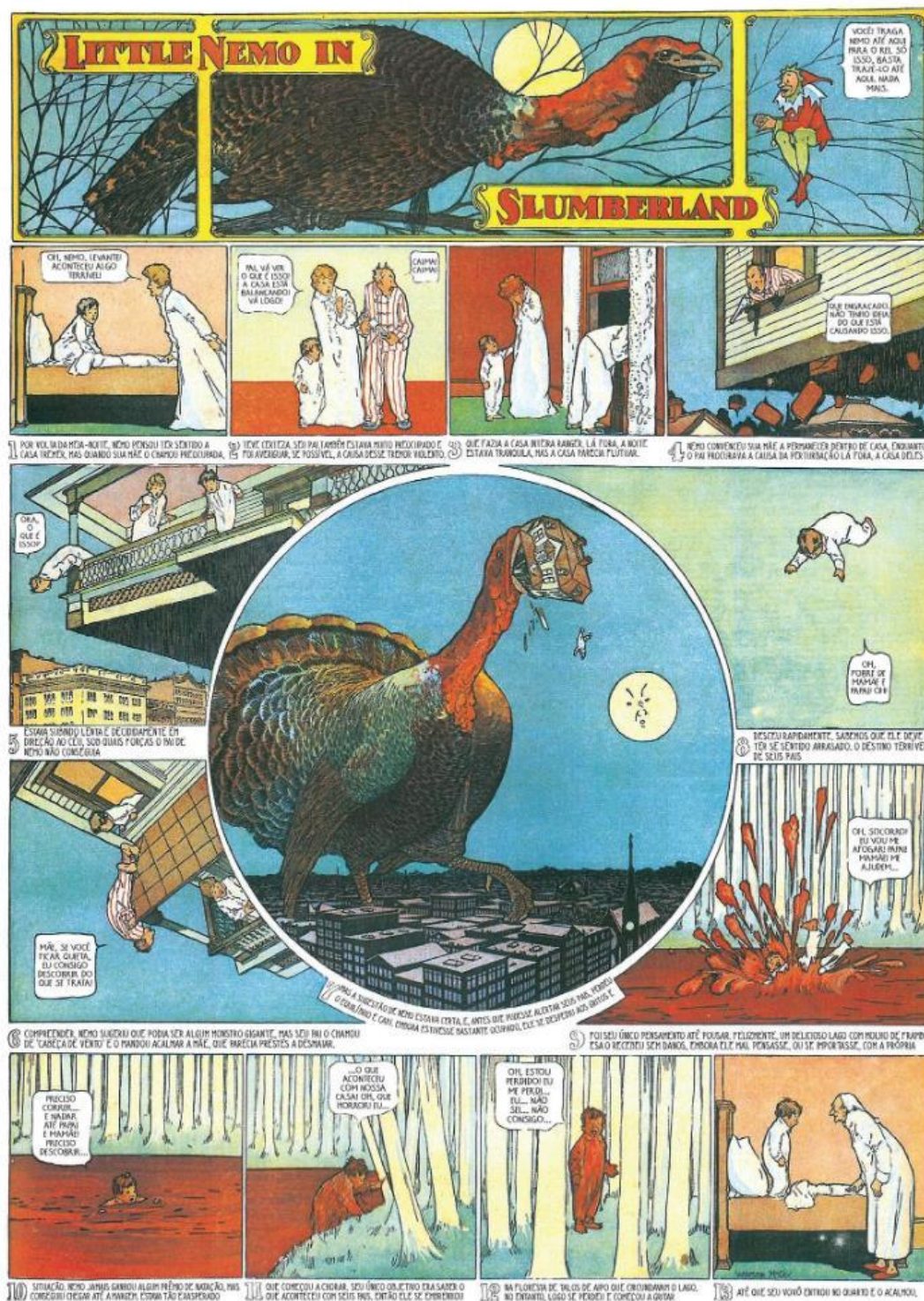


Figura 37: Winsor McCay quebrou paradigmas na concepção da página de Quadrinhos com seu *Little Nemo in Slumberland*, no começo do século XX. (McCay, 2022, p. 11)

Da mesma forma que pontuamos nos capítulos anteriores, o percurso historiográfico dos Quadrinhos enquanto meio de comunicação e linguagem complexos – e ainda em expansão – se consolidou como foco de diversas pesquisas

acadêmicas ao longo dos anos, e a importância desse conhecimento é inegável. De igual modo, a discussão em torno da estruturação formal das Histórias em Quadrinhos se estabeleceu como objeto de estudo de pesquisadores de diversos campos, tornando inescapável a conexão dos estudos culturais e da teoria literária com a linguística e com a semiótica, ciência que estuda os signos e o papel destes na construção de significados no processo comunicativo.

Nesse capítulo, intentamos partir desse ponto para nos aprofundarmos nos aspectos sintáticos das HQs de Marcello Quintanilha, de modo que possamos pensar em uma poética do quadrinista niteroiense. Admitiremos a apropriação do termo “sintaxe” para nos referirmos às relações formais estabelecidas pelos elementos que compõem a estrutura da linguagem quadrinística, tanto em geral quanto em relação às escolhas linguísticas assumidas pelo quadrinista niteroiense nas HQs que integram o corpus analítico do presente estudo.

4.1 Significações

A forma como compreendemos e conhecemos o mundo só se torna possível por, de alguma maneira, conseguirmos representá-lo e subsequentemente interpretá-lo em outra representação. Dessa forma, compreender e interpretar o mundo e os processos que envolvem sua existência consiste em traduzir pensamentos em outros pensamentos. Assim, podemos concluir que o significado de um pensamento ou signo só se constrói a partir de outro pensamento, entre deslocamentos e esquivas sucessivas (Santaella, 2012, p. 80-81).

Cumpre-nos destacar que, nesse movimento de tradução e percepção, o ser humano acaba por destrinchar a realidade em uma relação intensa de signos que se tocam e se modificam entre si. O signo, de acordo com a noção saussuriana, é a composição resultante de um significante e um significado, de maneira que o plano dos significantes constitui o plano de expressão, e o dos significados dá base para o plano de conteúdo (Barthes, 2012, p. 51).

Charles Peirce (2017, p. 47), por sua vez, define o signo como uma coisa que representa outra coisa, de modo que esta outra coisa é definida como seu objeto. Dessa forma, o signo só pode funcionar como tal se detiver o poder de representar, substituir outra coisa diferente dele. Em outras palavras, podemos dizer que o signo não é o objeto, apenas se encontra no lugar dele, de maneira que sua capacidade de

representação possui limitações, haja vista a necessidade de um intérprete que realize essa mediação entre significante e significado (Santaella, 2012, p. 90-91).

A título de exemplo, podemos observar essa questão na obra *La trahison des images* (ou *A traição das imagens*, em tradução livre), de 1929, concebida pelo pintor surrealista belga René Magritte. Nessa pintura, temos uma relação entre o significante, a imagem do cachimbo, e o significado ao qual ela se vincula, a ideia estabelecida do que é um cachimbo real, materializado e não somente ilustrado. Logo, cabe ao intérprete identificar que aquilo que está sendo visto na imagem, o significante, não é o que se pensa estar vendo, isto é, o significado da coisa em si. Assim, a frase que aparece na pintura, “*Ceci n'est pas une pipe*” (ou *Isto não é um cachimbo*, em tradução livre), evidencia essa distinção fundamental. Destarte, a descrição de uma imagem jamais constituirá uma representação factual da imagem, mas sim uma representação do ato de se pensar em relação àquela imagem, já formulada virtualmente em suas próprias condições. Logo, assertivamente, Sousanis (2017, p. 58) destaca que “enquanto a imagem é, o texto sempre é sobre”.

Da relação entre signo e intérprete, podemos apreender a noção de interpretante, que se dá quando se apercebe que este se trata de um processo relacional criado na mente do intérprete, isto é, daquele para quem o signo é representado, criando um outro signo que traduz o significado do signo, gerando desse modo um outro signo, e assim sucessivamente (Santaella, 2012, p. 91).

Lúcia Santaella (2012, p. 92-93) destaca que o signo possui dois objetos e três interpretantes, logo, dentro dessa ramificação, temos a subdivisão entre objeto imediato e objeto dinâmico de um lado e a segmentação entre os interpretantes do outro. O objeto imediato se localiza dentro do signo e diz respeito ao modo como o objeto dinâmico – aquilo que o signo se propõe a substituir – está representado no signo. Dessa forma, o objeto imediato é a aparência gráfica ou acústica daquela palavra como suporte portador de uma lei geral.

Em relação ao interpretante, temos o imediato, o dinâmico e o em si. O interpretante imediato consiste naquilo que o signo está apto a produzir numa mente interpretadora qualquer. O interpretante dinâmico, por sua vez, decorre daquilo que o signo efetivamente produz de significado em cada mente de modo singular. Por fim, temos o interpretante em si, aquele que se percebe não apenas através do modo

como sua mente reage ao signo, mas também no modo como qualquer mente reagiria, diante de determinadas condições (Santaella, 2012, p. 94-95).

Acerca da dicotomia existente na relação entre significante e significado, Barthes pontua que o significado não é *algo*, mas sim a representação psíquica daquele *algo*, isto é, o conceito que define *algo*. A diferença entre o significado e o significante reside no fato de que este último exerce função de mediador, isto é, a matéria em si é algo do qual ele não abre mão (Barthes, 2012, p.55- 60). A significação, decorrente da relação entre significante e significado, atua como um mecanismo de produção de sentido cujo resultado obtido não se limita apenas à correlação entre significante e significado, mas também se dedica a uma série de articulações simbólicas que perpassam a tarefa de ler e interpretar o mundo (Barthes, 2012, p. 61-70).

Ao considerarmos a primeira tricotomia peirceana, que aborda o signo em relação a si mesmo, podemos admitir os Quadrinhos enquanto uma profusão de legissignos (Peirce, 2017, p. 51-52), tendo estes em mente enquanto um conjunto de signos já convencionalizados, tipos gerais que assumem papéis de significantes, adquirindo significado por meio de sua aplicação e replicação, por regra ou mesmo convenção. Seja pela disposição da página e dos quadros entre sarjetas – que contém imagens estáticas cuja narratividade reside tanto em seu isolamento quanto em sequencialidade e simultaneidade – ou mesmo pelos balões e caixas de texto que porventura dialoguem entre a vasta gama de signos que compõem uma HQ, esse agrupamento de legissignos, já assumidos cultural e linguisticamente a partir de uma tradição estabelecida, oferecem uma forma de traçar um caminho de significação que preza pela inteligibilidade e pela coesão.

4.1.1 Articulações e espacialidades

Para um entendimento maior, a nível de estruturação formal das HQs, diante de uma perspectiva neossemiótica e focada no aspecto de uma poética dos Quadrinhos, devemos recorrer aos conceitos de artrologia e espaçotopia, tais como foram delineados por Groensteen (2015, p. 31-34).

Se, por um lado, a artrologia nos permite estudar as diferentes relações e articulações que dão conta do sistema quadrinístico em conjunto, por outro, a espaçotopia discute a vinculação dos Quadrinhos através dos quadros que os

compõem, isto é, do trabalho vinculatorio em um espaço comum a todos, compartilhado. Ao se dispor dos Quadrinhos para contar uma história, o autor inevitavelmente passa a planejar sua narrativa de acordo com o dispositivo que utilizará, seja uma tira, uma página única, uma revista ou mesmo um álbum com algumas dezenas ou centenas de páginas. Assim, o dispositivo espaçotópico se coloca em uso enquanto chave de compreensão da sistematização quadrinística que ali se desenrola.

Ainda que possuam um caráter de arte fragmentária, dispersiva e distributiva, as HQs também se desenvolvem através da conjunção, repetição e concatenação de ideias. Desse modo, em seu dispositivo espaçotópico, elas podem criar relações de artrologia restrita e artrologia geral. A artrologia restrita dá conta das relações lineares e elementares, compreendidas pelo processo de decupagem e pela inserção de sintagmas sequenciais com intuítos narrativos. Na artrologia restrita, a escrita adquire prioridade enquanto operador complementar da narrativa. A artrologia geral, por sua vez, procura dar conta das relações translineares, distanciadas, operando através do entrelaçamento.

Decupagem e layout são os dois processos fundamentais da artrologia, eventualmente complementados pelo supracitado entrelaçamento. O layout dá conta da definição acerca da divisão espacial, enquanto a decupagem assume a responsabilidade por duas funções essenciais e complementares do requadro, a separação e a função de indicador de leitura. Logo, é possível destacar que espaçotopia e artrologia interagem de modo dialógico e recursivo. Destarte, é válido destacar que a colaboração entre artrologia e espaçotopia dá plenitude para a imagem enquanto elemento narrativo, sem necessariamente depender de um suporte verbal em uma HQ para ser lida e interpretada em toda a sua narratividade.

Estabelecidos alguns pressupostos de ordem semiótica que compõem o processo analítico a ser empreendido a seguir, é necessário tratarmos sobre outros pormenores teóricos a serem assumidos, para a devida compreensão do estudo aqui proposto.

4.1.2 Quadros e hiper-requadros

Barbara Postema (2018, p. 20) pontua que os quadros em uma HQ devem ser encarados de forma sintagmática, vistos como unidades que criam uma estrutura

maior do que eles mesmos. Groensteen (2015, p. 35-37), por sua vez, destaca que o quadro pode ser compreendido como uma unidade mínima de significação em uma História em Quadrinhos e, dessa forma, podemos compreendê-lo como um espaço passível de manipulação, um dispositivo isolado por vazios, que tem sua integridade garantida pela presença do requadro, o contorno que lhe envolve.

O quadro, junto do requadro que o define, ganha destaque no *continuum* da sequência narrativa, uma vez que se impõe como um enunciado narrativo de primeiro nível. Esse fato torna a narrativa gráfica um emaranhado enunciativo que se organiza enquanto sintagma através da sequencialidade e simultaneidade dos quadros e requadros, que capturam a atenção do leitor e o impedem de seguir deliberada e superficialmente em frente.

Thierry Groensteen (2015, p. 49-55) destaca que os requadros apresentam seis funções prioritárias em uma HQ: dar fechamento, separar, dar ritmo, estruturar, expressar e indicar a leitura. O fechamento consiste na delimitação espacial que o requadro produz ao rodear o quadro, dando-lhe forma. O requadro quadrinístico circunscreve, dá contorno e captura um determinado fragmento do espaço-tempo dentro de si, mantendo assim a coerência no sintagma pictórico.

O requadro das HQs, desse modo, se propõe a coabitar a superfície da página junto da imagem, em solidariedade icônica, delimitando território sem que para isso pare a virtualidade do desenho que comporta. A função de separação exercida pelo requadro permite que os quadros sejam lidos separadamente uns dos outros. De forma análoga, podemos comparar essa funcionalidade com a dos sinais de pontuação de um texto escrito, ou até mesmo com o espaço em branco que separa duas palavras. Desse modo, podemos observar que a separação gerada pelo requadro tem o intuito de facilitar a compreensão da narrativa gráfica. A função de separação é indissociável da narrativa quadrinística, de modo que se encontra presente mesmo quando o requadro não é utilizado para separar os quadros em uma HQ.

Logo, conforme supracitado, dentre outras funções, o requadro se responsabiliza por criar o espaço atribuído ao quadro, estando aparente ou não. A associação de quadros justapostos em uma superfície de página, a níveis estruturais, recebe o nome de multirrequadro. A página funciona como uma grade sob a qual os quadros se dispõem e se interconectam. Tal configuração, vista a partir da concepção

basilar da narrativa gráfica, evidencia a relação de compartilhamento solidário de espaços à qual se dispõem os quadros que preenchem uma página. Os quadros, unidades imprescindíveis para a linguagem quadrinística, estão condenados a sua estreiteza e a uma incompletude relativa, de acordo com Groensteen (2015, p. 72). Assim, eles podem apenas figurar em conjunto para apresentarem-se enquanto unidade sintagmática de interpretação mais ampla, não reduzida ao requadro isolado em si.

O teórico belga (Groensteen, 2015, p. 41-42) defende que os quadros em uma HQ podem ser compreendidos como fragmentos solidários de uma forma global. Logo, chamamos de hiper-requadro o traçado exterior que engloba a superfície da página sob a qual se dispõem os quadros, requadros e sarjetas. Assim, cabe a ele a definição do formato constante da página.

Em termos comparativos, o hiper-requadro dialoga com a página da mesma forma que o requadro delimita o alcance do quadro. Dito isso, é preciso salientar a distinção existente entre o hiper-requadro e o multirrequadro, uma vez que o primeiro atua como delimitador conectado à superfície da página, enquanto o segundo diz respeito à soma dos requadros que formam uma História em Quadrinhos finalizada, seja ela estruturada a partir de uma página, uma tira ou mesmo de um determinado volume de páginas sequenciadas. Desse modo, podemos concluir que o multirrequadro resulta da soma de hiper-requadros.

Espaçotopicamente falando, a página pode ser compreendida, a priori, a partir de seu formato e da área que ocupa. Em relação à forma, o quadro tanto pode reproduzir o formato da página quanto pode adquirir qualquer outra configuração. Por óbvio, uma consequente alteração na forma implica na modificação completa da sarjeta que envolve os requadros. Topicamente, o quadro acaba por ocupar uma região da página, se fixa no hiper-requadro, e assim, de acordo com o layout delineado para a narrativa, acaba por criar diferentes conexões com os demais requadros que a ele se avizinham, assim organizando tanto o ordenamento protocolar de leitura quanto o próprio encadeamento da trama ali contida. Essa sequencialidade é apreendida tanto a partir da fragmentação espacial quanto da divisão temporal da narrativa.

A posição do quadro na página é sempre definida a partir da proposta narrativa, para que possa conduzir os processos de decodificação e leitura. Isso vale tanto para estruturas formais mais arrojadas, como as páginas do quadrinista francês Philippe

Druillet ou do italiano Andrea Sorrentino, quanto para formatos mais tradicionais, como as páginas mais próximas de uma organização padrão, de autores como os brasileiros Shiko e Marcello Quintanilha, ou mesmo o francês Jordi Lafebre.

Tais definições, contudo, podem se perder em abstrações, sem a devida ilustração de suas funções na prática. Assim, observemos o esquema a seguir, na Figura 38, elaborado para apreciação no presente estudo. Esse fragmento foi extraído da página 181 da HQ *Luzes de Niterói*, que integra o corpus analítico sob o qual estamos nos debruçando.

O exemplo escolhido ajuda a ilustrar as terminologias explicitadas nos parágrafos anteriores, de acordo com o que define Thierry Groensteen, em diálogo com algumas proposições do pesquisador e quadrinista francês Benoît Peeters, no que se refere aos métodos de composição de uma página de Quadrinhos, que serão discutidos no tópico 4.2.3 desse mesmo capítulo.



Figura 38: Superfície espelhada do fragmento extraído de *Luzes de Niterói*. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)

Assim, na imagem à esquerda da Figura 38, temos a representação de uma sequência narrativa que apresenta os jovens Calunga e Hélcio, no dia seguinte aos

turbulentos acontecimentos que vivenciaram em alto-mar. À direita, por outro lado, temos um espelhamento que diminui a nitidez e aumenta a transparência da página, diminuindo a opacidade da imagem, com o intuito de deixar em evidência os elementos estruturais presentes na HQ.

É a partir dessa disposição que iremos nos ater nesse ponto do presente estudo. Por óbvio, aspectos dessa sequência da história serão discutidos, ao passo que as relações entre a organização espacial da estrutura linguística forem contrapostas em relação ao percurso diegético aqui disposto.



Figura 39: Superfície espelhada do fragmento extraído de *Luzes de Niterói*, com destaque para o primeiro quadro, omitindo seu requadro correspondente. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)

Na Figura 39, podemos observar na imagem espelhada a presença de uma cena, disposta em sua opacidade e coloração padrões, que apresenta Calunga em uma conversa com um homem na calçada. É necessário destacar que a moldura foi digitalmente suprimida nessa imagem, de modo a evidenciarmos o quadro.

Há nessa cena um homem de suspensórios, encostado em uma porta de aço aberta, enquanto o interlocutor do rapaz está de paletó, diante de uma porta de

madeira. No topo do quadro temos uma placa comercial, espremida entre os dois balões de fala da sequência. Nenhum dos três indivíduos que compõem essa cena aparecem em sua totalidade, dado que a angulação escolhida por Quintanilha deixa partes deles de fora do enquadramento. De igual modo, o ambiente em que eles estão, na beirada da calçada e de frente para a rua, está comprimido em um espaço diminuto. O elemento que dá contorno ao quadro e assim lhe dá um limite na página é o requadro, que está destacado na Figura 40 a seguir.



Figura 40: Superfície espelhada do fragmento extraído de *Luzes de Niterói*, com destaque para o primeiro requadro. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)

É o requadro que contém a narratividade do quadro e, desse modo, cria a fronteira a partir da qual surge a sarjeta, fragmentando espaçotopicamente a sequência, ao passo que dilata tempo e espaço no decurso da narrativa. Assim, nos cumpre pontuar que o requadro, por si só, não constrói a progressão, dado que esta só se estabelece a partir de uma continuidade, justaposta, simultânea e sequencial de outros requadros.

No excerto quadrinístico sob o qual estamos nos debruçando, por exemplo, só se torna possível a compreensão mais ampla da ambientação em que a conversa de Calunga se desenvolve a partir do segundo requadro, que aumenta a distância da angulação de cena e nos permite observar mais detalhadamente acerca dos aspectos composicionais da calçada e daqueles que ali se encontram.



Figura 41: Superfície espelhada do fragmento extraído de *Luzes de Niterói*, com destaque para a primeira tira da página. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)

O diálogo de Calunga com o homem de paletó gira em torno do jogo do Canto do Rio contra o Vasco da Gama, que está para acontecer dali a poucos minutos. O jovem, contudo, ainda está magoado pela briga que teve com Hécio no dia anterior, durante a tempestade que lhes deixou em apuros no meio do mar. O terceiro requadro traz um close do semblante contemplativo e tristonho de Calunga, e compõe assim a primeira tira dessa página, como podemos observar em destaque na Figura 41.

É através do entrelaçamento de requadros que essa tira se costura, remetendo aos eventos pretéritos na narrativa, no momento em que se finda a cena do amigo de Hécio, que agora reaparece, no centro da página, já concentrado com o restante do

time. A segunda tira se encerra de forma semelhante à primeira tira dessa página, com um requadro estreito e em ângulo fechado no semblante do jovem protagonista, que está contrariado após ser provocado por um colega de equipe antes da partida contra o Vasco da Gama começar. A Figura 42 auxilia na visualização dessa disposição de duas tiras de três requadros ocupando os dois primeiros terços da página.



Figura 42: Superfície espelhada do fragmento extraído de *Luzes de Niterói*, com destaque para as duas tiras da página, cada uma com três requadros. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)

Nesse sentido, ao dividirmos a superfície da página em três terços, podemos observar que o último requadro se situa na porção final dela, e ocupa espaço semelhante ao que cada uma das duas primeiras tiras abrangem nos dois terços anteriores. O rádio, que transmite o jogo e se encontra lado a lado com uma pilha de jornais, realiza o entrelaçamento da sequência ali disposta e condensa a narrativa visual em um único requadro, ao invés dos três que organizam as tiras que o antecedem na referida página em destaque. É por meio dessa escolha de representação que a narrativa progride para a sequência do enredo, construindo

assim a sequência que conecta os diferentes eixos da trama e opera em tripla camada ao percorrer tanto a partida do time de Hécio contra o Vasco da Gama quanto as reações dos familiares do jogador em relação ao jogo e mesmo à fuga de Calunga desse evento que engloba o arco final da história contida na HQ que fecha o corpus analítico do presente estudo.



Figura 43: Superfície espelhada do fragmento extraído de *Luzes de Niterói*, com destaque para os sete requadros que compõem a página analisada. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)

Assim, na Figura 43, é possível observarmos a disposição das três tiras que integram a página 181 de *Luzes de Niterói* e costuram assim um sintagma narrativo cuja compreensão plena se torna possível a partir da integralidade da leitura da obra.

Cada requadro, quando lido isoladamente, possui sua significação própria, porém, ela acaba limitada pela incompletude sobredeterminada pela relação de complementaridade que um requadro constrói com os requadros que lhe acompanham. Assim, o sétimo requadro, lido na esteira dos seis que lhe antecedem, adquire uma função dentro da narrativa com significância bem diferente daquela obtida a partir de sua leitura isolada.



Figura 44: Superfície espelhada do fragmento extraído de *Luzes de Niterói*, com destaque para o hiper-requadro formado pela junção dos sete requadros que compõem a página analisada. (Quintanilha, 2018, p. 181. Edição e esquema elaborados pelo autor do presente estudo.)

Ao invés de ser apenas mais um rádio que dá início à transmissão de um evento esportivo, o contexto ofertado pelas duas primeiras tiras refina seu significado e coloca o aparelho radiofônico como um vértice para o qual a sequência de Calunga e a sequência de Hécio convergem. Enquanto um foge de qualquer menção ao importante jogo disputado pelo amigo, o outro se vê diante do desafio para o qual se preparou ao longo dos últimos tempos e sobre o qual tanto refletiu no decurso dos eventos do dia anterior. Nesse sentido, temos na união desses sete requadros – dispostos de maneira levemente desalinhada na superfície da página e contando com ligeiras diferenças no que tange às suas dimensões – a formação de um hiper-requadro, conforme podemos observar na Figura 44.

De acordo com Peeters (1998, p. 49), as HQs precisam necessariamente trabalhar a partir de parâmetros distintos, relacionados à linearidade de seus sucessivos requadros e à narratividade da página, que é desenvolvida a partir da maneira com que o layout é estruturado. Desse modo, o hiper-requadro disposto na

Figura 44 soma-se aos demais hiper-requadros dispostos do começo ao fim da HQ para, assim, compor o multirrequadro aqui compreendido como a HQ *Luzes de Niterói*, em sua integralidade.

4.1.3 Sintagmas e paradigmas

Ao considerarmos brevemente a linguística saussuriana, devemos nos debruçar momentaneamente sobre a dicotomia sintagma/paradigma, para destacar alguns pontos convergentes e que em muito nos serão úteis no presente estudo.

O conceito de sintagma “se aplica não só às palavras, mas aos grupos de palavras, às unidades complexas de toda dimensão e de toda espécie” (Saussure, 2006, p. 143-144). Assim, considera-se que o sintagma é composto de duas ou mais unidades consecutivas, de maneira que um termo só adquire valor sintagmático quando se opõe ao que o sucede ou ao que o precede, ou mesmo de ambos. O paradigma, por outro lado, é compreendido a partir de uma gama de elementos que podem aparecer em um mesmo cenário contextual, se excluindo mutuamente. Logo, os paradigmas “consistem em inventários de elementos linguísticos, agrupados de acordo com critérios preestabelecidos” (Souza e Silva; Koch, 2011, p 21-22).

A relação sintagmática na linguagem verbal ocorre *in praesentia*, da mesma forma como se dá a relação entre os requadros em uma sequência em Quadrinhos. A relação paradigmática, por sua vez, se desenvolve a partir de elementos que não se encontram presentes no discurso, ou seja, ocorre *in absentia*. Se o eixo sintagmático é compreendido como eixo de combinação, o eixo paradigmático deve ser entendido enquanto eixo das escolhas a serem feitas na organização da linguagem. Assim, a partir dessa relação dicotômica, temos as possibilidades de combinações e escolhas que se encontram disponíveis no processo de construção e funcionamento do encadeamento linguístico em toda a sua variabilidade.

Destarte, ao transpor essa discussão para o contexto das Histórias em Quadrinhos, podemos afirmar que cada requadro, contendo em si o quadro e os elementos que o acompanham, integra em si um sintagma pictórico, que pode se utilizar do eixo verbal, quando da presença do elemento textual em conjunto com o suporte imagético que preenche o quadro e dimensiona a narratividade ali capturada. Em processo semelhante, podemos entender a relação paradigmática em uma HQ a partir das escolhas que podem ser assumidas por um quadrinista durante a concepção

de sua obra, isto é, os diferentes estilos de desenho, sombreamento, colorização, letreiramento, balões e caixas de texto, ou mesmo de modelos de representação narrativa que podem ser definidos ao longo do desenvolvimento de uma História em Quadrinhos¹⁸. Tais distinções podem ser contempladas ao observarmos as diferenças de estilo adotadas por Quintanilha desde seus primeiros trabalhos autorais, datados do início dos anos 1990, até chegar a suas HQs mais recentes, já situadas nos anos 2020. Dessa forma, são consideráveis as diferenças técnicas e estilísticas utilizadas pelo autor niteroiense em *Acomodados!! Acomodados!!*, originalmente concebida em 1991, e em *Escuta, formosa Márcia*, publicada em 2021.

No presente estudo, a essa altura, nos importa mais o eixo sintagmático e, sendo assim, é necessário destacar que cada quadro aqui analisado deve ser encarado enquanto sintagma pictórico pleno, que adquire significação por si, mas que também se ressignifica quando lido em sequencial e simultânea disposição justaposta e previamente deliberada em uma HQ.

Nesse sentido, para uma melhor compreensão da dinâmica narrativa do requadro tanto a partir de seu isolamento quanto de sua significação em conjunto com os demais requadros que o circundam, podemos tomar por analogia e pegar emprestadas as palavras do filósofo e linguista Tzvetan Todorov, quando este aponta que:

No discurso literário, como no discurso cotidiano, o sentido pode ser isolado de um conjunto de outros sentidos aos quais se poderia dar o nome de interpretações. Entretanto, o problema do sentido é aqui mais complexo: enquanto, na palavra, a integração das unidades não ultrapassa o nível da frase, em literatura, as frases se integram de novo em enunciados, e os enunciados, por sua vez, em unidades de dimensões maiores, até a obra inteira (Todorov, 2006, p. 59).

Desse modo, o significado amplo de um sintagma narrativo pictórico por vezes só se completa a partir de uma sequência de sintagmas pictóricos menores, ou seja, o sentido de uma sequência narrativa pode ser plenamente compreendido não a partir de um único quadro isolado, mas sim a partir da leitura de um conjunto de quadros

¹⁸ Nesse sentido, podemos citar alguns dos trabalhos de quadrinistas como Manu Larcenet, Daniel Clowes e David Mazzucchelli, como *O Combate Cotidiano*, *O relatório de Brodeck*, *Wilson*, *Asterios Polyp* e *Cidade de Vidro*, que evidenciam a vasta gama de escolhas que podem ser feitas no eixo paradigmático, a depender, em maior ou menor grau, da versatilidade de seus autores. De igual modo, podemos mencionar as escolhas de registro dos balões de fala dos irmãos Morpheus e Delírio, em *Sandman*, de Neil Gaiman, em relação aos demais personagens que integram a premiada HQ publicada pela *DC Comics*, via selo *Vertigo*, ao longo dos anos 1980 e 1990.

que sequencialmente constroem sua significação completa, em tiras, páginas, capítulos ou em formatos de longa duração. Assim, a interpretação do quadro depende não somente dele próprio, como também do sistema no qual ele se encontra inserido. Nesse sentido, Groensteen (2015, p. 118) destaca a existência de três planos de significado: o do quadro, que é o primeiro plano; o do sintagma, que é o segundo plano; e o da sequência, que é o terceiro.

4.2 Enquadramentos

Em seu estudo sobre Quadrinhos e Semiótica, o professor e pesquisador brasileiro Antonio Luiz Cagnin reafirmou que a imagem não pode ser entendida como aquilo que representa, uma vez que ela não possui nem mesmo a transparência inerente à palavra, tampouco a opacidade característica do objeto, configurando-se como um meio do caminho entre o real e o imaginário, um *entre-lugar* que simultaneamente fascina e amedronta aquele que o contempla, visto que, ao contrário do que prega o senso comum, a imagem não é tão intuitiva quanto pode parecer (Cagnin, 2014, p. 14-15).

Esmiuçando as terminologias inerentes à abordagem semiótica, Cagnin destaca que os índices podem ser compreendidos como signos naturais, os quais podemos apreender através da observação das relações naturais e causais entre os fenômenos e os seres, em contraponto à artificialidade dos ícones e símbolos, signos fabricados pelo homem. Os ícones possuem natureza imitativa, representativa – função presente nas manifestações artísticas, que buscam com que algum objeto se torne novamente presente –, enquanto os símbolos possuem uma relação convencional com o real, como na presença de placas, sinais etc.

Desse modo, podemos constatar que os dois códigos formadores das Histórias em Quadrinhos se opõem quanto à natureza dos signos utilizados, sendo o desenho analógico e a escrita digital (Cagnin, 2014, p. 40-41). Acerca da relação existente entre os dois códigos linguísticos na produção de uma HQ, o pesquisador brasileiro afirma que:

É fácil compreender a função de complementaridade dos dois sistemas envolvidos nas Histórias em Quadrinhos. Se o verbal tem amplo poder de representação no vasto campo das ideias e dos conceitos universais, a imagem está revestida da imensa riqueza da representação do real e nos traz o simulacro dos objetos físicos e até da sugestão de movimento, pois a figura dos seres vivos, ainda que imóvel, é sempre, infalivelmente representada num momento dado da realização de um gesto ou ato.

Deste fato podemos dizer que a imagem já de *per si* é uma narrativa, ainda que mínima, pois a ação, elemento fundamental da narração, aquele instantâneo figurado na imagem, possibilita deduzir e contar o que aconteceu antes e, até, o que poderá acontecer depois daquele momento congelado. Este fato é fundamental para a narrativa sequencial dos Quadrinhos, pois lhe possibilita contar histórias sem palavras (Cagnin, 2014, p. 42).

Nesse sentido, Sousanis (2017, p. 65-66) destaca que os Quadrinhos, “além de unir texto e imagem, possibilitam a integração e incorporação de modalidades múltiplas” que, quando consideradas a partir da totalidade dos elementos que compõem o sistema, transformam expressão e forma em uma coisa só. Assim, é salutar considerarmos a existência de um acirramento entre os códigos que integram a estrutura da linguagem quadrinística propriamente dita.

4.2.1 Tensões e representações

Charles Hatfield (2009, p. 132) classifica as HQs como uma arte permeada de tensões, e destaca que os Quadrinhos podem ser compreendidos como um complexo meio de comunicação, se caracterizando pela pluralidade de mensagens que conseguem elaborar a partir da heterogeneidade de sua estrutura formal, envolvendo a copresença e a interação de uma variedade de códigos. Donis A. Dondis (1997 p. 36) destaca a tensão enquanto um fator compositivo primário e crucial para o entendimento sintático da linguagem visual. Jacques Rancière (2012, p. 111), por sua vez, destaca que a tensão está presente no cerne de toda imagem.

A aparente impressão de simplicidade existente no dualismo entre escrita e ilustração – que norteia definições e reparte funções dentro da organização da linguagem quadrinística propriamente dita – é desestabilizada constantemente pela tensão entre essas diferentes codificações. Assim, Hatfield pondera que as palavras podem ser inflexionadas visualmente, de modo a serem lidas como imagens, ao passo que imagens podem adquirir um grau de abstração e simbolismo que as aproxime das palavras. Nesse sentido, o pesquisador destaca que:

Quadrinhos, como outros textos híbridos, colapsam a dicotomia palavra/imagem: a linguagem visível tem o potencial de ser bastante elaborada em aparência, forçando o reconhecimento das qualidades pictóricas e materiais que podem estar carregadas de significado (como, por exemplo, na poesia concreta); por outro lado, as imagens podem ser

simplificadas e codificadas para funcionar como uma linguagem (Hatfield, 2009, p. 133, tradução nossa)¹⁹.

Define-se a escrita como um sistema de signos digitais por estes serem compostos de um conjunto finito de unidades autônomas e contáveis, que se combinam e se articulam de modo a formar palavras, frases, sentenças e, por fim, um discurso coeso, sem manter qualquer relação de semelhança com o objeto que busca representar, se estruturando de acordo com as convenções arbitrariamente definidas para as línguas. A imagem que vemos em uma página de uma História em Quadrinhos, por sua vez, pode ser percebida como um signo analógico e contínuo, dada a íntima relação de semelhança que esta possui em relação ao objeto que se propõe a representar. Hatfield (2009, p. 133), assim, destaca que as imagens não precisam apenas ser recebidas, mas também precisam ser decodificadas, percebidas.

Fundamentando-se através de dois códigos, em maior ou menor preponderância de um em relação ao outro, os Quadrinhos, no decorrer das décadas, se alimentam do intercâmbio entre esta dupla codificação. A Imagem pode ser definida como signo visual analógico do código iconográfico, enquanto o Texto pode ser compreendido como código linguístico representado pela palavra escrita. Esses dois elementos são contidos pelo quadro, um signo digital e convencional que funciona como índice para dar limite ao alcance de imagem e texto, formando com eles uma unidade narrativa iconográfica articulável com valor de signo (Cagnin, 2014, p. 178).

Em muitos casos, as imagens podem gerar significação através das relações que criam entre si, fixando o significado polissêmico de uma imagem por outra e realizando, desse modo, a ligação (Cagnin, 2014, p. 185). Para os momentos em que a polissemia intrínseca aos gestos, expressões e atitudes não consegue se resolver por meio da imagem, o texto surge como elemento atuante na redução de ruídos, polindo a variedade de significações possíveis para a imagem, conforme pondera Groensteen (2015, p. 84). Nesse sentido, Barbara Postema (2018, p. 15) destaca que os Quadrinhos, tanto como forma artística quanto como dispositivo narrativo, “são um

¹⁹ No original: “Comics, like other hybrid texts, collapse the word/image dichotomy: visible language has the potential to be quite elaborate in appearance, forcing recognition of pictorial and material qualities that can be freighted with meaning (as in, for example, concrete poetry); conversely, images can be simplified and codified to function as a language.” (Hatfield, 2009, p. 133)

sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo”.

Logo, Hatfield (2009, p. 133) pondera que, se por um lado podemos pensar em distinções acerca das funções do texto verbal e do desenho em uma HQ, por outro se torna seguro constatar que os Quadrinhos se notabilizam por, de maneira contínua, desestabilizar essa distinção, por meio da tensão entre os dois códigos que se interconectam na estruturação de uma História em Quadrinhos.

Nesse sentido, o pesquisador estadunidense destaca a existência do tensionamento entre texto e imagem mesmo em HQs que não contam com a presença do suporte verbal na condução diegética, os chamados Quadrinhos “mudos” ou “silenciosos”. Tal fenômeno ocorre por meio das convenções inerentes à linguagem quadrinística, como linhas cinéticas, vetores ou mesmo símbolos que substituem o aparato textual, elementos que conservam essa tensão a partir da contraposição entre símbolos no lugar da dualidade texto-imagem. Assim, Hatfield aponta que:

Essa tensão visual/verbal resulta da justaposição de símbolos que funcionam diegeticamente e símbolos que funcionam não-diegeticamente — isto é, a mistura de símbolos que “mostram” e símbolos que “contam”. Mais precisamente, podemos dizer que os símbolos que mostram são aqueles que pretendem retratar, de forma literal, figuras e objetos no mundo imaginado dos quadrinhos, enquanto os símbolos que contam são aqueles que oferecem uma espécie de comentário diacrítico sobre as imagens ou (para usar outra metáfora aproximada) uma “trilha sonora” para as imagens. Na maioria dos quadrinhos, os símbolos que mostram são desenhos representacionais, enquanto os símbolos que contam são palavras, balões e alguns ícones familiares. (Esses ícones são símbolos não alfabéticos de um tipo que muitos programas processadores de texto agora disponibilizam para escritores: setas, linhas pontilhadas, lâmpadas, estrelas, etc.). Porém, existe o potencial para que os criadores de quadrinhos levem essa tensão muito mais longe, até mesmo incorporando desenhos representacionais como “diálogo” e desfocando a diferença entre símbolos alfabéticos e imagens. Em seu nível mais amplo, então, o que chamamos de tensão visual/verbal pode ser caracterizado como o confronto e a colaboração de diferentes códigos de significação, se palavras escritas forem ou não usadas (Hatfield, 2009, p. 134, tradução nossa)²⁰.

²⁰ No original: “Such visual/verbal tension results from the juxtaposition of symbols that function diegetically and symbols that function non-diegetically – that is, the mingling of symbols that “show” and symbols that “tell.” More precisely, we may say that *symbols that show* are symbols that purport to depict, in a literal way, figures and objects in the imagined world of the comic, while *symbols that tell* are those that offer a kind of diacritical commentary on the images, or (to use another rough metaphor) a “soundtrack” for the images. In most comics, the symbols that show are representational drawings while the symbols that tell are words, balloons, and a few familiar icons. (These icons are nonalphabetic symbols of a sort that many word processors now make available to writers: arrows, dotted lines, lightbulbs, stars, and so forth.). But the potential exists for comics creators to push this tension much further, even to incorporate representational drawings as “dialogue” and to blur the difference between

Em seu artigo *Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?*, ao evidenciar o questionamento existente em relação à união de imagens e texto, Groensteen (2009, p. 8) retoma uma fala do antigo diretor da Biblioteca Nacional da França, Michel Melot, que certa vez afirmou que quadrinistas produzem literatura ilustrada mais do que concebem imagens narrativas. Tal apontamento, embebido em uma grande dose de polêmica, se ampara em uma alegada regressão involuntária por parte dos quadrinistas em seus trabalhos, em prol da garantia de legibilidade para o que produzem.

O apontamento de Melot, contudo, deriva de uma premissa equivocada, dado que seu parâmetro comparativo remonta a critérios analíticos que em muito destoam do tipo de imagem que é empregada em uma narrativa gráfica, bem diferente das imagens com as quais o antigo curador lidou em exposições de pinturas ao longo das décadas. Para fins de exemplificação, os aspectos composicionais e de orientação artística e referencial que separam o trabalho do pintor francês neoclassicista Jean-Baptiste Debret da linha de trabalho do quadrinista paraibano Shiko são muito mais amplos e diversos do que a semelhança de seus estilos de desenho e de pinturas aquareladas podem fazer parecer em um primeiro momento.

Há uma distinção fundamental quanto à concepção formal dos trabalhos de ambos, dado que um opera a partir da captura fixa e isolada de uma imagem única, enquanto o outro, em suas HQs, dispõe seus requadros a partir de uma perspectiva tabular e justaposta que adquire dinamismo e encadeamento narrativo por meio justamente da serialização das imagens solidárias, sequenciais e simultâneas, nas quais ele opta deliberadamente por inserir mais ou menos detalhes em seus desenhos.

Destarte, é possível constatar como Shiko opera ao fazer Quadrinhos e ao pintar suas telas, ao passo que de Debret só podemos tomar nota factual das pinturas, dado que ele nunca concebeu uma HQ em sua longa carreira nas Belas-Artes, que antecede o próprio surgimento do meio tal como o conhecemos.

Assim, é necessário observar que a imagem também é tensionada em relação ao suporte no qual se encontra inserida, de forma que sua narratividade está

alphabetic symbols and pictures. At its broadest level, then, what we call visual/verbal tension may be characterized as the clash and collaboration of *different codes of signification*, whether or not written words are used.” (Hatfield, 2009, p. 134)

diretamente interligada à forma como é disposta sob a superfície em que é concebida. Tal relação é intrínseca à linguagem quadrinística, contrapondo a imagem única com a imagem em série na estruturação de sintagmas narrativos pictóricos coesos e que operam em regime de proliferação. Hatfield (2009, p. 137) pontua que a “tensão entre a imagem única e a imagem em série está ligada a outras questões formais”.

Em um primeiro momento, toda imagem é polissêmica, e apenas a fixação do sentido, função típica da palavra, consegue conferir um sentido denotativo a partir da interpretação dos semas conotativos que compõem a representação pictórica. Logo, é válido pontuar que o código icônico traz significado a partir da representação, e não pela convenção.

A seguir, na Figura 45, temos a repetição de um mesmo quadro tanto no terceiro requadro quanto no oitavo. Em ambos, a prima Daniele, ainda criança, aparece em destaque, chorosa e com uma das mãos esfregando os olhos. Temos nessa página tanto a tensão entre imagem e texto quanto entre imagem única e imagem em série, afinal, é por meio do suporte verbal que identificamos o refinamento do fluxo narrativo ali disposto, que descortina a infância e a juventude atribuladas da jovem, desde os percalços com o pai até a consumação do matrimônio

É o texto que dirime qualquer dissonância e costura a relação de efeito proveniente da repetição do mesmo frame que congela a memória do choro da pequena Daniele, ao passo que é a tensão resultante da serialização das imagens contidas no quinto, sexto e sétimo requadros que possibilitam o vislumbre efetivo do que o texto sinaliza: os problemas da jovem com seu pai alcóolatra dentro de casa e como aquilo afetou profundamente sua vida.

A conclusão decorrente desses eventos só se torna possível a partir da constatação, por parte do leitor, do choque entre essas sequências de sintagmas que se interconectam por meio das sarjetas e dos requadros justapostos na página. Assim, elabora-se um tensionamento que adquire ainda mais complexidade em sua composição basilar, colocando em xeque tanto a relação entre imagem única e imagem em série quanto à relação entre texto e desenho.

Quando se propõem a ligar o significado, palavra e imagem se encontram em uma relação de íntima complementaridade, de modo que sua união as leva a pertencer a um sintagma superior dentro do esquema narrativo, ainda que caiba à imagem a tarefa principal de condução da diegese. Assim, inúmeros códigos são

produzidos pelos Quadrinhos ao longo da construção de significado. A palavra escrita retira da imagem a ambiguidade, anulando sua polivalência em prol da fixação do significado, de modo que a junção dos dois códigos funcione como motor propulsor da história, que se constrói passo a passo, quadro a quadro (Cagnin, 2014, p. 138-139).

No exemplo apresentado na Figura 45, podemos observar a tensão entre a sequência e a superfície da página, dadas as interpretações e os caminhos de leitura possíveis a partir dessa sequência de dez requadros que delineia aparentemente uma história de contos de fadas, apresentando a garota de vida sofrida, cheia de problemas familiares, que encontra no casamento uma fuga para dias melhores.

A leitura da sequência, de forma isolada, permite essa interpretação, da mesma forma que a contemplação da superfície da página – permeada pela forma como os dez requadros estão dispostos no layout – pode levar o leitor para um caminho interpretativo que contemple as memórias atribuladas e entrecortadas de Daniele vistas a partir de um ponto de vista ainda estranho, em um ângulo que não permite definições fáceis quanto ao local de observação do relato.



Figura 45: O choque entre imagens únicas e imagens em série dita a progressão narrativa de uma HQ, tal como ocorre nessa sequência de *Talco de Vidro* (Quintanilha, 2015, p. 10)

As páginas seguintes da HQ mostram que esse flashback remonta não a uma história idealizada de amor perfeito, mas sim a uma jornada de resiliência e superação por parte da prima, que é alvo contumaz da inveja de Rosângela, a prima rica que protagoniza *Talco de vidro*. Nessa página, os requadros que apresentam as primas quando eram crianças, por sinal, se repetem no discurso por vezes não-linear da HQ. Esse momento específico, inclusive, aparece no último requadro contido na Figura 20 do presente estudo, fato que evidencia como a rememoração é fundamental para a condução narrativa desse Quadrinho. Logo, podemos observar que cada requadro dessa página funciona tanto enquanto elemento isolado quanto como parte integrante do contexto maior do hiper-requadro, estruturando-se assim em meio à narrativa.

Em sua linguagem, os Quadrinhos possuem signos visuais gráficos, compondo um código narrativo iconográfico, tais como: os signos analógicos, representados pelas imagens gráficas, seres, objetos e ambientes, que formam unidades digitais articuláveis; os signos convencionais, das dicotomias ação/movimento e da fala/som. Quando pensamos em ações e movimentos numa HQ, pensamos em traços que indicam brilho, luz ou mesmo sons dos objetos. Quando trabalhamos com signos de fala e de sons, pensamos nos signos linguísticos do texto, seja através dos balões de fala, das caixas de texto em fluxo de pensamento ou narrativas e até mesmo das onomatopeias – que representam o aspecto sonoro não verbalizado na trama – (Cagnin, 2014, p. 98-99).

Desse modo, as aspas quando anteriormente mencionamos a existência de Quadrinhos “mudos” se justificam, dado que nenhuma HQ é efetivamente muda, uma vez que sempre existem formas de exprimir sinestesia e capturar sonoridades e efeitos diversos do mundo real para uma superfície que se vale da disposição de imagens narrativas dispostas sob uma superfície comum, impressa ou digital.

Cagnin (2014, p. 99) destaca ainda que a moldura que forma o requadro – mesmo quando suas linhas não se fazem visualmente presentes – se configura como signo ao englobar a imagem em seus limites, tornando o conjunto resultante da junção com a imagem em uma unidade significativa, digital, articulável em sequências na linearidade narrativa do Quadrinho. De igual modo, tanto o balão quanto os sinais indicadores de ação e os sinais analógicos se prestam a marcar, decodificar e gerar interpretação para a leitura da página.

Assim, os quadros em uma página de Quadrinhos são concebidos como organismos individuais, ou mesmo sintagmas pictóricos, que estão conectados não somente com o quadro que lhes antecede e sucede, mas também com os que estão em seu entorno na superfície da página, *in praesentia*. Logo, se a dominância narrativa em uma HQ fica a cargo do eixo imagético, é necessário observar que as palavras “podem suavizar as transições e, discretamente, estabelecer uma continuidade dramática que disfarça a descontinuidade das imagens” (Hatfield, 2009, p. 138).

Tendo isso em mente, podemos retomar Postema (2018, p. 115-116), quando esta pondera que a função do texto em uma HQ é dar conta das lacunas existentes na composição das imagens e das sequências organizadas a partir do layout ali delineado. Assim, a adesão do eixo textual à disposição da narrativa em Quadrinhos gera, instantaneamente, um espaço derivado do hiato entre as representações verbais e pictóricas, dado que a junção entre esses dois códigos fomenta ao mesmo tempo uma significação e uma ironia que ambos, separadamente, não possuem. Assim, temos:

Em geral nos quadrinhos, o texto e a imagem trabalham para complementar um ao outro, um registro supre com detalhes ou informações aquilo que o outro não faz ou não consegue fornecer. Assim, os dois unidos tendem a trabalhar para suavizar as lacunas e não para criá-las (Postema, 2018, p. 119).

Desse modo, a pesquisadora destaca que, ao passo que a inclusão textual atua na ancoragem e no refinamento de significado da imagem, amenizando lacunas e dirimindo dissonâncias possíveis, essa copresença entre texto e imagem sob a superfície comum da página de uma História em Quadrinhos gera uma nova lacuna, resultante do choque entre as limitações inerentes a cada um dos dois códigos linguísticos. Esse tensionamento é frutífero dentro da estruturação narrativa de um Quadrinho, de modo que, conforme aponta Postema (2018, p. 128), “o texto e a imagem podem caminhar em duas direções completamente díspares e, ainda assim, curiosamente, fazer sentido”.

Um exemplo inequívoco desse efeito é o conto *Hinário nacional*, publicado por Quintanilha em álbum homônimo. Nessa história, o quadrinista opera a partir de naturezas distintas e entrelaça, em determinado ponto da história, o texto e a narrativa visual, que aparentemente são dissonantes. Assim, ele concebe um relato pungente de abuso infantil. Esse conto, destrinchado devidamente no tópico 3.5.2 do presente

estudo, é tão emblemático nesse aspecto que contraria a premissa geral de que a narratividade de uma HQ é gerada em maior medida pela imagem, uma vez que a trama não teria o mesmo impacto se fosse lida a partir da separação lacunar de seus eixos verbais e pictóricos.

Rancière (2017, p. 164) argumenta que “a chave de um texto costuma ser um corpo”, e tal proposição se comprova verdadeira quando nos deparamos com as tramas expostas em *Hinário nacional*, uma vez que são os corpos ali apresentados e sua relação com os mais diversos níveis de violência que dão tônica à narrativa. Por trás de cada situação ali narrada, seja de violência física ou simbólica, encontra-se um corpo fragilizado, retraído e violado de diversas formas.

Podemos observar, na obra de Quintanilha, estratégias artísticas que se dispõem a alterar as referências entre o que é visível e enunciável, a mostrar aquilo que não era visto, exibir de outra forma o que não se podia visualizar com clareza, com o objetivo de:

produzir rupturas no tecido sensível das percepções e na dinâmica dos afetos. Esse é o trabalho da ficção. Ficção não é criação de um mundo imaginário oposto ao mundo real. É o trabalho que realiza dissensos, que muda os modos de apresentação sensível e as formas de enunciação, mudando quadros, escalas ou ritmos, construindo relações novas entre a aparência e a realidade, o singular e o comum, o visível e sua significação (Rancière, 2012, p. 64).

Trabalhado totalmente a partir do fluxo de pensamento, os corpos nesse conto pouco aparecem, mas em muito se afetam, sendo objetos da palavra mesmo quando não a possuem (Rancière, 2012, 94). O filósofo francês destaca que a pensatividade da imagem, isto é, a presença de um regime de expressão em outro, contraria a chamada lógica da ação, uma vez que prolonga a ação que estava parando, ao mesmo tempo em que suspende qualquer conclusão (Rancière, 2012, p. 117-118).

Dessa forma, Quintanilha se utiliza desse recurso ao tornar o final de seu conto aberto e, assim, impossibilitar qualquer interpretação conclusiva. A imagem, aponta Rancière (2012, p. 92), não é o duplo de algo, mas sim um jogo complexo de relações entre visível e invisível, entre o dito e o não dito. Nesse sentido, podemos identificar nesse conto o emprego de uma estratégia discursiva que o semiólogo italiano Daniele Barbieri (2017, p. 170) trata como uma “polifonia em quadrinhos a duas vozes”, dado que as “imagens nos contam uma história, as palavras, outra: seguimos ambas as histórias, mas o que conta é o efeito do conjunto”.

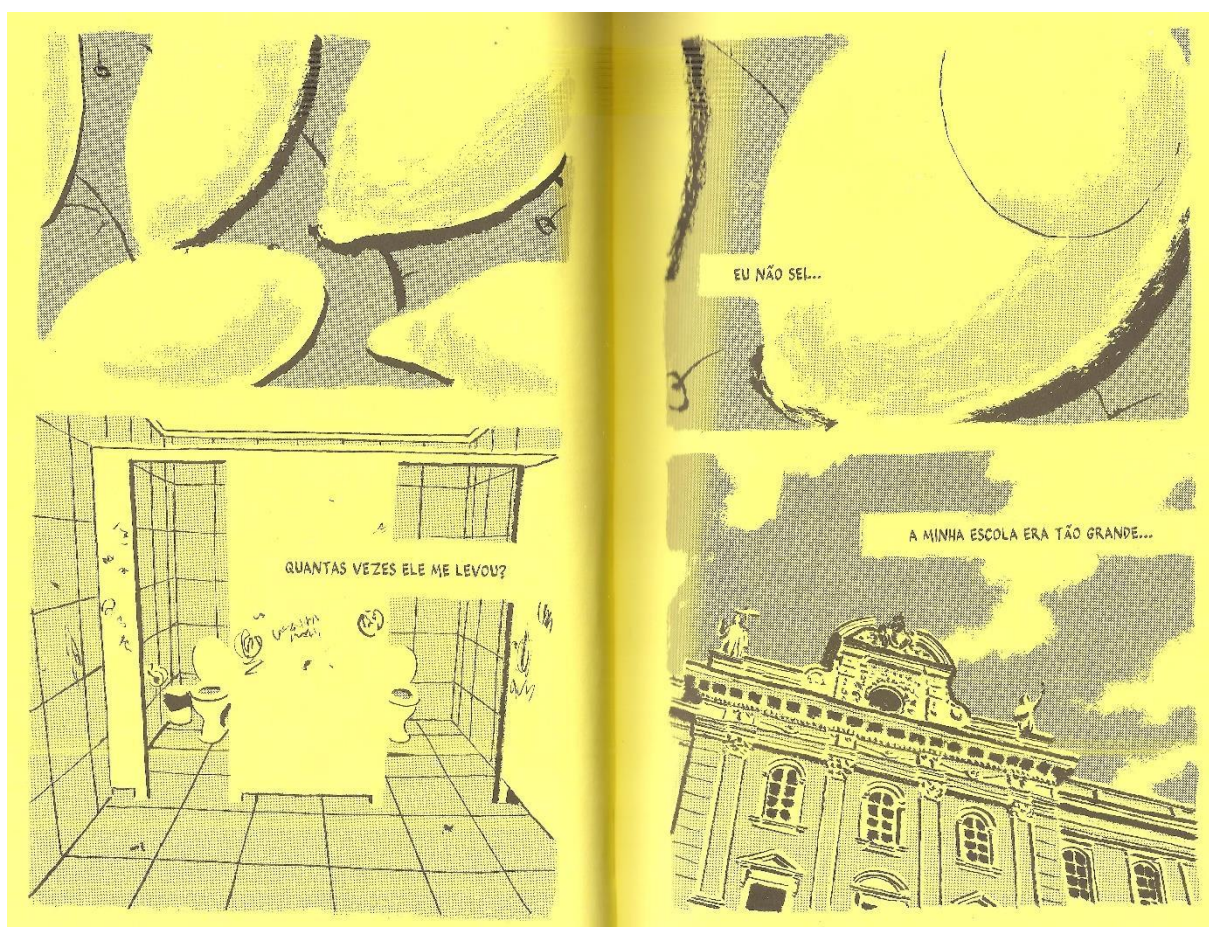


Figura 46: O entrecruzar de planos diferentes de significação é crucial para o desenvolvimento do conto *Hinário nacional*. (Quintanilha, 2016, p. 46-47)

Ainda, Rancière (2012, p. 100) afirma que as imagens podem mudar o olhar e a paisagem do possível quando não são antecipadas pelos sentidos nem antecipam seus próprios efeitos, e é justamente ao utilizar as imagens em seu jogo de significação que Quintanilha obtém sucesso em sua metafórica alegoria para simbolizar um trauma tão severo, através de uma ocorrência até então corriqueira para nós, humanos, como as relações predatórias entre os insetos no mundo animal.

Como lidar com um evento tão violento, estando em um lugar até então imaginado como um porto seguro? Que palavras dariam conta de mensurar o impacto na mente de uma vítima de pedofilia e que imagens conseguiriam representar esse abuso? A tensão emocional nos quadros de Quintanilha pertence a um, como diria Rancière (2012, p. 92), processo de figuração resultante de uma sequência de condensação e deslocamento das variadas linguagens.

Em *Hinário nacional*, Marcello Quintanilha esconde ao máximo o corpo dos personagens na narrativa, de modo a representar o impacto da violência ali perpetrada

sem dar uma face ao abusador ou à vítima. Não há ali necessidade de maior exposição, visto que a composição verbo-pictórica empregada é bem-sucedida em manipular o jogo sensorial e a inserir o leitor dentro desse cenário caótico, de um trauma mal resolvido e de uma culpa corrosiva inadvertidamente assumida pela vítima. Acerca da disposição composicional entre texto e imagem que culminam na revelação do trauma sofrido, podemos remeter a Rancière, quando este afirma que:

As palavras não estão no lugar das imagens. São imagens, ou seja, formas de redistribuição dos elementos da representação. São figuras que substituem uma imagem por outra, formas visuais por palavras, ou palavras por formas visuais. Essas figuras redistribuem ao mesmo tempo as relações entre o único e o múltiplo, o pequeno número e o grande número (Rancière, 2012, p. 95).

A grande guia dentro desse conto não é outra senão a própria consciência da vítima e protagonista, ao repassar mentalmente os acontecimentos em um grande fluxo de pensamento, simbolizado tanto pela representação pictórica de seu passado quanto pela voz da personagem, apresentada dentro das caixas de texto dispostas ao longo da página. Nesse caso, temos a personagem que, mesmo relutante e ainda fragilizada, adquire papel de protagonismo ao contar sua própria história, por mais lacunar e permeada de culpa que ela se encontre no decurso da narrativa. Assim, sobre essa vocalização discursiva, Rancière destaca:

A voz não é a manifestação do invisível, em oposição à forma visível da imagem. Ela também faz parte do processo de construção da imagem. É a voz de um corpo que transforma um acontecimento sensível em outro, esforçando-se por nos fazer “ver” o que ele viu, por nos fazer ver o que ele nos disse. A retórica e a poética clássicas nos ensinaram: há imagens na linguagem também (Rancière, 2012, p. 92).

Em outro conto do mesmo álbum, *Pai Doce* – abordado com maiores detalhes no tópico 3.5.6 do presente estudo –, Quintanilha dá voz a um narrador melindroso, onisciente e intrusivo em larga medida, que na maior parte do tempo não permite que seu protagonista tome as rédeas da narrativa, mas media essa relação de modo paulatino e gradativo, organizando o plano diegético de forma sutil e perene. Se a violência sexual dita a forma como a representação é desenvolvida em *Hinário nacional* a partir de uma abordagem subjetiva, em *Pai Doce* temos a violência simbólica desaguando em violência doméstica na trajetória conturbada da vida de Josué/Menezes/Pai Doce, um homem negro que introjeta o racismo que sofre fora de casa e, na intimidade de seu lar, se impõe fisicamente sobre a esposa e a filha, de forma violenta e abusiva. Para explicar esse tipo de reação, tomemos o conceito de Bordieu sobre violência simbólica:

A violência simbólica é essa coerção que se institui por intermédio da adesão que o dominado não pode deixar de conceder ao dominante (portanto, à dominação), quando dispõe apenas, para pensá-lo e para pensar a si mesmo, ou melhor, para pensar sua relação com ele, de instrumentos de conhecimento partilhados entre si e que fazem surgir essa relação como natural, pelo fato de serem, na verdade, a forma incorporada da estrutura da relação de dominação; ou então, em outros termos, quando os esquemas por ele empregados no intuito de se perceber e de se apreciar, ou para perceber e apreciar os dominantes (elevado/baixo, masculino/feminino, branco/negro etc.), constituem o produto da incorporação das classificações assim naturalizadas, cujo produto é seu ser social (Bourdieu, 2001, p. 206-207).

Rancière (2012, p. 96) afirma que uma imagem nunca se encontra sozinha, mas “pertence a um dispositivo de visibilidade que regula o estatuto dos corpos representados e o tipo de atenção que merecem”. Em *Hinário nacional* e em *Pai Doce*, esse tensionamento é desenvolvido de forma perspicaz, potencializando a narratividade de cada conto a partir de seus aspectos mais delicados, tanto a nível de sequência narrativa quanto de superfície da página.

4.2.2 Tabulações e linearidades

Diferentemente do texto verbal, a leitura das imagens em busca do significado de cada uma delas não se dá de modo unidirecional, isto é, não se propõe um percurso em linha reta, tampouco se dá em momentos sucessivos, mas ocorre através da continuidade (Cagnin, 2014, p. 41-42). Dentro dessa visão, não podemos olvidar da importância do quadro enquanto unidade referencial dos Quadrinhos, uma vez que nos dispomos a compreender a estrutura formal do meio.

Em uma narrativa em Quadrinhos, a imagem exerce papel de maior relevância, uma vez que “a maior parte da produção de sentido ocorre através dela” (Groensteen, 2015, p. 17), ainda que o texto conserve sua importância, mesmo quando não aparece na superfície da página. O teórico belga (2015, p. 21) destaca, desse modo, que os Quadrinhos são um dispositivo narrativo de dominante visual, e tal consideração encontra respaldo na medida em que é possível imaginar uma HQ que abre mão do elemento textual em sua composição, mas não se pode vislumbrar um Quadrinho que não se utilize da representação pictórica, sequencial e simultânea, em sua estruturação formal. A título de exemplo, os paratextos que aparecem ao final de cada um dos doze capítulos de *Watchmen* (2011), lidos de forma isolada, não seriam considerados HQs e somente conseguem ser compreendidos como parte integrante de uma História em Quadrinhos quando lidos junto da obra como um todo, roteirizada

por Moore e desenhada por Gibbons, com todas as suas particularidades formais e temáticas que, ainda nos dias atuais, são alvo de diversos estudos empreendidos por pesquisadores mundo afora.

Ao discorrer acerca da primazia da imagem como eixo norteador da linguagem quadrinística, o teórico belga (2009, p. 8) destaca que a oposição entre esta e o texto é mais uma das muitas dicotomias que permeiam a cultura ocidental, tais como narrar e descrever, reproduzir e articular, imitar e significar, entre outras relações que nos remetem até mesmo à dualidade *langue* e *parole*, tão discutida na linguística saussuriana. Nesse sentido, Groensteen pondera que a relação antagônica entre texto e imagem, em plena era multimídia, se mostra deveras obsoleta, dado o modo como a humanidade lida e coordena os estímulos pictóricos e verbais em seu cotidiano.

Se outrora o texto foi alçado a um lugar de destaque, subjugando a imagem hierarquicamente na dinâmica comunicacional, nos dias atuais essa tradição logocêntrica não encontra mais o mesmo respaldo, dado que as imagens se tornaram parte fundamental da decodificação dos mais diferentes signos na civilização contemporânea. Se na Grécia Antiga, a mesma palavra – *graphe* – era utilizada para “escrever” e “pintar”, a atualidade mostra que essa lógica, que dialoga sobremaneira com a cultura oriental ainda vigente, evidencia a necessidade de ruptura com essa ultrapassada relação de subordinação da imagem à linguagem verbal. Nesse aspecto, Postema destaca que

enquanto no texto literário o verbal é a sua principal (ou única) força, com a qual se cria a representação, nos quadrinhos é o pictórico que impulsiona e cria a história e a obra. O textual ou verbal é apenas uma opção, se for conveniente e normalmente usada, uma ferramenta de apoio nesse processo (Postema, 2018, p. 115).



Figura 47: Um dos vários desacordos entre Seu Ney e Caju. (Quintanilha, 2014, p. 45)

Ora, se Groensteen (2015, p.14) percebe o quadro como elemento basilar da narrativa gráfica, tendo em vista que este se apresenta, conforme aponta Cagnin (2014, p. 69), como unidade mínima articulável da elaboração narrativa, devemos observar que, nos Quadrinhos, a imagem – realizada no próprio quadro – é fragmentária e se estabelece em condição de proliferação, ou seja, ela jamais conterà em si a enunciação completa da trama, mas pode e deve ser vista como componente de um dispositivo maior, a diegese. Nesse sentido, Postema diz que:

O quadro é a menor unidade da corrente ou da sequência, mas o quadro individual contém toda uma gama de “elementos informacionais”. Muitos desses elementos são pictóricos e denotativos, com significação acrescentada pela conotação, sentido simbólico, intertextualidade ou narratividade. (Postema, 2018, p. 54)

Habitualmente, o quadro pode ser percebido na página, conforme ressalta Groensteen (2015, p. 36), “como uma porção de espaços isolada por vazios e delimitada por um requadro que assegura sua integridade”. Em outras palavras, podemos afirmar que o requadro é a moldura do quadro, o elemento que limita o alcance daquele fragmento de história ali contido, fragmentando aquele determinado momento e isolando-o no tempo e no espaço.

Na leitura de uma página de Quadrinhos, cabe ao quadro a função primária de reter a atenção do leitor, contendo deste o ímpeto de seguir rapidamente em frente, em busca das caixas e balões de texto que se sucedem. Logo, a imagem contida no quadro atua simultaneamente de duas maneiras, tanto enquanto captura de um momento isolado e estático dentro de uma cadeia de eventos ali narrada quanto como integrante de uma sequência espacialmente disposta, envolta em uma relação de causa e efeito que potencializa a narratividade intrínseca à sua representação, seja vista a partir de seu isolamento fundamental ou mesmo de suas conexões dentro do hiper-requadro. Assim, podemos constatar que “há uma tensão entre o conceito de ‘desmembrar’ uma história em imagens constituintes e o conceito de dispor essas imagens juntas em uma superfície contínua” (Hatfield, 2009, p. 140, tradução nossa²¹).

Na sequência exposta na Figura 47, extraída de uma página de *Tungstênio*, está disposta uma sequência de discussão entre Seu Ney e Caju acerca do que

²¹ No original: “there is a tension between the concept of “breaking down” a story into constituent images and the concept of laying out those images together on an unbroken surface.” (Hatfield, 2009, p. 140)

devem fazer em relação aos rapazes que estão praticando pesca ilegal no mar ali perto. O entrevero culmina com um tapa do ex-militar no jovem, ação que reverberará posteriormente no decorrer da trama.

Os cinco quadros dessa sequência podem ser lidos de forma individual, mas adquirem completude de sentido quando vistos a partir da conexão que partilham. O primeiro quadro apresenta Seu Ney e Caju dividindo o espaço da cena. No segundo quadro, por sua vez, aparece em destaque o barco com os pescadores, surgindo ao fundo do primeiro quadro. O terceiro quadro apresenta um ressabiado Seu Ney, enquanto o quarto quadro dispõe Caju com semblante atônito, tentando convencer seu interlocutor. O quinto e último quadro da página traz, novamente, os dois personagens dividindo o espaço da cena, que se finda com a agressão de Seu Ney a Caju.

À primeira vista, a ancoragem da sequência encaminha o olhar do leitor diretamente para a cena de maior carga cinética, o tapa, mas a razão dessa ação ocorrer só é plenamente compreendida quando os demais quadros são lidos de forma encadeada. Somente assim é possível identificar que a reação agressiva do ex-militar se deve à percepção dele de que o jovem está apelando para um tema que lhe é muito caro, o senso de patriotismo, de forma injustificada (para Seu Ney), apenas para conseguir convencê-lo de uma ideia que o antigo sargento do exército sabe não ser a mais honesta. Em relação à concentração da leitura desde o topo da página, no primeiro quadro, até o requadro que dramaticamente encerra essa sequência, podemos retomar Dondis (1997, p. 37), quando esta destaca que o poder do previsível “empalidece diante do poder da surpresa. A estabilidade e a harmonia são polaridades daquilo que é visualmente inesperado e daquilo que cria tensões na composição”.

A elucubração de Cagnin acerca da continuidade na leitura de uma imagem encontra eco no discurso de Groensteen, quando o teórico belga estabelece como único fundamento ontológico dos Quadrinhos o conceito da *solidariedade icônica*, ou seja, a conexão determinada por uma pluralidade de imagens solidárias entre si (Groensteen, 2015, p. 27), que compõem uma página repleta de sintagmas pictóricos justapostos.

O aspecto solidário referenciado por Groensteen pode ser encontrado nas imagens sequencializadas, que, mesmo separadas, continuam se sobredeterminando semântica e plasticamente, por apenas coexistirem em um mesmo ambiente, na

materialidade da página. Apenas a partir da solidariedade icônica uma mensagem visual se faz assimilável na página de uma narrativa em Quadrinhos.

Assim, podemos observar, no discurso quadrinístico, a descontinuidade, a elipticidade e a agitação, uma vez que cada novo quadro que se sucede provoca um movimento em dupla manobra de progressão e retenção na narrativa, haja vista que o quadro tanto promove a sequencialidade como contém em si um sintagma próprio. Destarte, podemos retomar Hatfield, quando este pontua que:

De maneira geral, podemos dizer que os quadrinhos exploram o formato como um significante em si; mais especificamente, que os quadrinhos envolvem uma tensão entre a experiência de ler em sequência e o formato ou forma do objeto sendo lido. Em outras palavras, a arte dos quadrinhos implica uma relação tensa entre o tempo percebido e o espaço percebido (Hatfield, 2009, p. 144, tradução nossa)²².

Nesse sentido, podemos observar o que Pierre Fresnault-Deruelle (1976) destaca quando discorre sobre os modos de leitura tabular e linear. O semiólogo francês estabelece que uma HQ pode ser lida tanto a partir de uma sequência contínua de quadros, sarjetas e páginas, quanto pode ser lida a partir de uma perspectiva espacial, que permite que o leitor tenha acesso simultâneo a todos os quadros de uma página, seja o primeiro ou mesmo o último, contemplando a sequência narrativa disposta antes mesmo de encarar a leitura ordenada dos quadros.

Destarte, fica evidenciada a ocorrência de simultaneidade e sequencialidade dos quadros em uma HQ, de modo que, conforme aponta Sousanis (2017, p. 62), “esta interação especial do sequencial e do simultâneo imbuí os quadrinhos de natureza dual, igualmente ramificada, hierárquica e rizomática, entrelaçada em forma única”. Nesse sentido, ao discorrer sobre a leitura tabular, Hatfield argumenta que:

“Tabular” talvez evoque o layout tradicional dos quadrinhos ocidentais, com uma estrutura de caixas ou grades, semelhante a uma tabela matemática, na qual cada painel funciona como uma célula discreta; potencialmente, porém, pode se aplicar a qualquer página de quadrinhos, mesmo uma que abandone esse design retangular. Mais geralmente, podemos dizer que a imagem única funciona tanto como um ponto em uma linha do tempo imaginada — um momento autônomo que substitui o momento anterior e antecipa o momento seguinte — quanto como um

²² No original: “Broadly, we may say that comics exploit format as a signifier in itself; more specifically, that comics involve a tension between the experience of reading in sequence and the format or shape of the object being read. In other words, the art of comics entails a tense relationship between perceived time and perceived space.” (Hatfield, 2009, p. 144).

elemento do design global da página (Hatfield, 2009, p. 140, tradução nossa)²³.

Essa ampliação do grau de complexidade do espaço em um Quadrinho pode ser vista, a título de exemplo, na comparação entre as Figuras 26 e 28, que trazem, respectivamente, a tira *O que eu sentia era fome*, e uma página do conto *ESPM ou de como Lúcio Magela e Ronaldo Barros concluíram sua pós-graduação em administração*. Se, por um lado, na primeira sequência a leitura linear direciona o processo de decodificação da história, por outro, na segunda sequência temos a página com todas as suas particularidades de tabulação como elemento fundamental para a construção de ritmo e concatenação de ideias na condução da leitura.

Assim, Fresnault-Deruelle (1976, p. 7) destaca que a tira de uma HQ opera de forma temporal, linear, enquanto a página, por definição, opera em uma dinâmica espacial, tabular. Logo, nos dois protocolos podemos observar o quadro enquanto uma imagem em estado de desequilíbrio e que oscila ora entre o aspecto narrativo, ora entre o aspecto decorativo. Isso evidencia, desse modo, um tensionamento tanto em nível de complementaridade quanto de conflito intrínseco às suas distinções fundamentais.

Na Figura 47, por exemplo, a leitura tabular da página permite, logo de imediato, a percepção de todos os cinco quadros conjuntamente, bem como a identificação do tapa de Seu Ney em Caju, que ocupa a maior porção espacial da página. O entendimento acerca do que levou o ex-militar a bater no jovem malandro, porém, só é possível a partir da leitura linear, quadro a quadro, da referida sequência. Desse modo, é necessário pontuar que o layout e a decupagem de uma HQ devem ser organizados tendo em mente tanto a leitura linear, por meio da sequencialidade dos requadros, quanto a leitura tabular, admitindo o espaço da página enquanto dispositivo construtor de significados *per se*.

Destarte, Postema (2018, p. 84) pontua que os Quadrinhos necessitam de um “processo de ressignificação retroativa, em que se deve voltar continuamente para

²³ No original: “‘Tabular’ perhaps conjures the traditional Western comics layout of a boxlike or gridlike enclosure, rather like a mathematical table, within which each panel acts as a discrete cell; potentially, though, it applies to any comics page, even one that abandons such rectilinear design. More generally, we can say that the single image functions as both a point on an imagined timeline – a self-contained moment substituting for the moment before it, and anticipating the moment to come – and na element of global page design.” (Hatfield, 2009, p. 140).

reconsiderar significados e construir novos sentidos conforme se avança no texto”. Tal apontamento ressoa no sentido de “conclusão” proposto por Scott McCloud (2005, p.65-67), quando este pondera sobre o procedimento mental empreendido por parte do leitor em busca do preenchimento das lacunas de sentido existentes no vazio que separa os quadros estáticos de uma página de Quadrinhos. Nesse sentido, a dinâmica de leitura padrão dos Quadrinhos ocidentais nos remete a esse apontamento de Dondis:

A área axial de qualquer campo é sempre aquilo para o que olhamos em primeiro lugar; é onde esperamos ver alguma coisa. O mesmo se aplica à informação visual da metade inferior de qualquer campo; o olho se volta para esse lugar no passo secundário de estabelecimento do equilíbrio através da referência horizontal (Dondis, 1997, p.37).

Groensteen afirma categoricamente que “vincular os quadros dos quadrinhos consiste necessariamente em vincular os espaços, operar em um espaço compartilhado” (2015, p. 31). O requadro de um quadro não se finda sem que se tenha em mente os quadros que o cercam, uma vez que este se estabelece como um elemento solidário dentro da página na qual está inserido, salvo quando ocorre incrustação. Postema (2018, p. 24) destaca que a sensação de integração e totalidade de um Quadrinho surge a partir dos vazios que cercam os requadros. Ainda, a pesquisadora (Postema, 2018, p. 43) pontua sobre a “incompletude da imagem pictórica, porque é através dela ou da sua ausência que a narrativa e o tempo são inscritos numa imagem”. Nesse sentido, ao discutirmos sobre os limites narrativos da imagem e do quadro, podemos retomar Groensteen:

Fechar o quadro não é parar o desenho. A materialidade gráfica não pode fugir ou fluir para fora do requadro; não há necessidade, portanto, de contê-la por meios coercitivos. Fechar o quadro é fechar um fragmento de espaço-tempo que pertence à diegese, para significar sua coerência (Groensteen, 2015, p. 50).

A especificidade da linguagem quadrinística se encontra na imobilidade fundamental, na simultaneidade dos requadros, bem como no panopticismo obrigatório de suas unidades formadoras, isto é, à natureza serial dos acontecimentos dispostos na superfície da página. Assim, ao discorrer sobre a funcionalidade dos quadros que compõem uma narrativa em Quadrinhos, Postema (2018, p. 118) destaca que, nestes, “os significados dos quadros são modulados pelos quadros

subsequentes, como os significados das palavras são modulados pelas palavras subsequentes de uma frase”.

Se, conforme aponta Fresnault-Deruelle (1976, p.16), a História em Quadrinhos é uma “arte do efêmero”, é possível apontar que a narrativa quadrinística eterniza o efêmero vacilante da relação entre requadros a partir de sua paradoxal imobilidade dinâmica preponderante. Ainda nesse sentido, podemos novamente retomar Dondis (1997, p. 45), quando esta destaca que, na linguagem visual, “os opostos se repelem, mas os semelhantes se atraem”, ressaltando que o olhar se encarrega de complementar as conexões que ali se encontram em falta, mas relaciona, de forma automática e mais potente, as unidades semelhantes. Ao considerarmos as lacunas como fatores cruciais para o processo narrativo de uma HQ, podemos retomar Postema, quando esta pontua que

é seguro dizer que os quadrinhos não são, intrinsecamente, uma forma híbrida que precise combinar texto e imagem. Contudo, quando os dois estão equilibrados e trabalham juntos, sua combinação cria a possibilidade de preencher uma lacuna, permitindo novas formas de complexidade e nuances no formato dos quadrinhos (Postema, 2018, p. 142).

Dessa maneira, podemos destacar que a sequencialidade quadrinística somente funciona quando há o entrelaçamento de quadros individuais em uma lógica coerente que realize a união entre o aspecto temporal e a funcionalidade da ação ali empreendida. Se, conforme pondera Postema (2018, p. 165-166), o “estilo significa nos quadrinhos”, fica à cargo da simultaneidade a resolução do tensionamento espacial de uma página, em conjunto com a progressão diegética ali engendrada. Assim, evidencia-se que “a natureza interrompida da narrativa nos quadrinhos” é “ao mesmo tempo, sedutoramente visual e radicalmente fragmentada”. Tal característica leva a uma sensação perene de “incompletude e indeterminação” que conduz o leitor pelo percurso já previamente programado dos requadros e das sarjetas que se interconectam.

O trabalho de Marcello Quintanilha é rico nesse sentido, dado que a forma como o autor concebe seus enredos e compõe suas páginas – a partir da profundidade individual de cada requadro – permite que seu leitor contemple de diferentes ângulos cada narrativa por ele desenvolvida, sem apelar para um rigor formalista inexorável, ao mesmo tempo em que conserva em seu estilo composicional um certo ar de

despojo que camufla um exímio e contumaz narrador, textual, visual, híbrido e multifacetado.

Nesse aspecto, tendo em vista o tensionamento visual existente no processo de decodificação e leitura dos requadros de uma HQ, tanto em sua dimensão linear quanto tabular, à luz dos exemplos extraídos das diversas obras de Marcello Quintanilha que integram o corpus analítico do presente estudo, temos que:

Além de ser influenciada pelas relações elementares com o traçado estrutural, a tensão visual é maximizada de duas outras maneiras: o olho favorece a zona inferior esquerda de qualquer campo visual. Traduzido em forma de representação diagramática, isso significa que existe um padrão primário de varredura do campo que reage aos referentes verticais-horizontais, e um padrão secundário de varredura que reage ao impulso perceptivo inferior-esquerdo. (Dondis, 1997, p.39)

A Figura 48 reproduz uma página do conto *De como Djalma Branco perdeu o amigo em dia de jogo*, que integra a antologia *Sábado dos meus amores* (2009). Conforme mencionado no tópico 3.1.2, no qual discorreremos sobre a trama, temos aqui o supersticioso Edgard, que segue uma tradição em dias de jogos do Flamengo que consiste em manter duas garrafas de cerveja fechadas na geladeira, dispostas sobre uma folha do *Jornal dos Sports*, para garantir que seu time vença os jogos que disputa. Seu problema surge quando seu amigo Djalma Branco, inadvertidamente, pega uma das cervejas na geladeira, sem saber do ritual de Edgard, que descobre tal pecado na iminência do começo da partida, e então se apavora.

A página disposta na Figura 48 sintetiza a contento o conflito que movimenta o conto, e podemos nos debruçar sobre ela para discutir alguns aspectos teóricos sobre os quais discorreremos nos parágrafos anteriores.



Figura 48: O supersticioso Edgard se depara com o temor da quebra de seu ritual pré-jogo. (Quintanilha, 2009, p. 14)

Na primeira tira da página, composta por três quadros, temos uma sequência narrativamente interessante. O primeiro quadro, no qual Edgard abre a geladeira e observa o interior do eletrodoméstico, é destrinchado de imediato no segundo e no terceiro quadros. Se no segundo quadro o interior da geladeira é mostrado em destaque, evidenciando a presença de apenas uma das duas garrafas que ali deveriam estar, o terceiro quadro já retorna em ângulo fechado para o rosto de Edgard, completamente apavorado, para então se conectar diretamente com o quarto quadro, que traz novamente o protagonista visto em ângulo semelhante ao do primeiro quadro, perguntando para sua esposa, Salete, sobre a garrafa que estava faltando ali. O quinto quadro mantém o mesmo enquadramento e traz a resposta da mulher, que agora se aproxima do esposo, gesticulando com um prato em uma mão e um pano de prato na outra, confirmando que Djalma de fato pegou uma das garrafas. O sexto quadro traz novamente o semblante atordoado de Edgard, envolto em um fundo vermelho, que destoa do verde das paredes de sua casa e evidencia seu estado de pânico imediato, justificado em seguida, no sétimo quadro, que conduz o olhar do leitor para a tela da TV, que destaca o começo da partida de futebol que o protagonista antes aguardava e, agora, temia. O oitavo e o nono quadros destacam a reação de Edgard, paralisado de medo e incrédulo, sem saber o que fazer, ao se deparar com a iminência da derrota do Flamengo, após sua superstição ser desfeita pelo amigo.

Há, nas sequências existentes, tanto entre o quarto e o quinto quadros quanto entre o oitavo e o nono quadros, a presença da imobilidade que dinamiza a progressão diegética, citada por Fresnault-Deruelle. É possível observar tal aspecto na disposição espacial de Edgard, primeiramente diante da geladeira, na primeira sequência, e posteriormente diante da TV, na segunda sequência. É possível traçar até mesmo um percurso de leitura que tem na figura de Edgar em pé como seu eixo norteador de sentido, ao partir do primeiro quadro, que marca o início da página, direto para o quarto e daí para o quinto, de modo a então se findar do oitavo para o nono e último quadro. O elemento que conecta essas duas sequências, então, é a TV, presente no sétimo quadro, que avisa do começo da partida e eleva o nível de tensão e ansiedade do protagonista.

Assim, é seguro pontuar que a vinculação dos quadros no espaço compartilhado da página se estabelece a partir de uma relação solidária entre os sintagmas pictóricos que integram a estrutura narrativa, demarcando a continuidade

das ações a partir de dinâmicas que dosam o ritmo da trama, por meio da conexão entre os elementos que compõem cada quadro enquanto unidade significativa.

Nesse sentido, nos valendo das palavras de Dondis (1997, p. 42), podemos observar a existência de “uma relação direta entre o peso e o predomínio visual das formas e sua regularidade relativa. A complexidade, a instabilidade e a irregularidade aumentam a tensão visual, e, em decorrência disso, atraem o olho”, e conduzem, desse modo, a leitura quadro a quadro e em sua dimensão tabular.

4.2.3 Diagramações e intersecções

Groensteen (2015, p. 54) destaca que “o que separa dois quadros é nada menos que a tripla fronteira constituída pelo requadro do primeiro quadro, o branco intericônico e, por fim, o requadro do segundo quadro”, de maneira que é por intermédio do vazio entre os requadros que podemos identificar a função de separação sendo exercida por eles. O que há de essencial em uma narrativa por vezes se dá fora da imagem, de modo que o sentido se constrói no vazio intericônico, ou seja, no vácuo existente entre as imagens.

Ao falarmos em “vazio”, é preciso compreensão em relação ao significado metafórico que o termo adquire, uma vez que o intuito de sua utilização é demarcar um espaço virtual que não é representado, mas que deve ser inferido. Logo, é possível concluir que o vazio é simbolicamente a materialização dessa ausência que deve ser percebida entre os requadros, uma projeção de completude que dá significado para uma dada sequência narrativa em quadros.

O vazio intericônico possibilita a anulação provisória do quadro já lido, permitindo a existência plena e compacta do quadro seguinte. O espaço entre dois requadros é, portanto, o lugar de uma articulação ideal de sentido, de modo que há nele uma conversão lógica de um segmento de enunciáveis (representados pelos quadros) para um enunciado singular e coerente, ao qual denominamos como narrativa. O vazio intericônico possui caráter polissintático, uma vez que executa múltiplas funções dentro do sintagma pictórico.

O vazio intericônico marca, sobretudo, a solidariedade semântica dos quadros contíguos, ambas trabalhadas conforme os códigos do desenho narrativo e sequencial. Entre as imagens polissêmicas, o vazio polissintático é espaço de uma determinação recíproca, de cima para baixo e de baixo para cima, e é dentro dessa interação dialética que se constrói o sentido – mas não sem a participação ativa do leitor (Groensteen, 2015, p. 122).

Assim, tanto o par de requadros em que Edgard está diante da geladeira quanto o par em que ele se encontra diante da TV, na Figura 44, explicitam essa relação. A redundância é um princípio basilar da grande maioria das Histórias em Quadrinhos, até mesmo como consequência direta da centralidade de um personagem na organização narrativa.

Desse modo, podemos observar que Edgard se coloca enquanto elemento redundante na sequência aqui discutida. Nesse sentido, cumpre-nos destacar quais são as atribuições específicas dos requadros na composição de uma narrativa em Quadrinhos, de acordo com a teorização do pesquisador belga:

As funções de *separação* e de *ritmo* não podem existir sem que se cumpram duas condições: elas supõem uma pluralidade de requadros em situação de copresença dentro do mesmo suporte; demandam, além disso, que a sucessão desses requadros componha, se não uma narrativa, ao menos um discurso articulado. A função de *indicador de leitura*, por sua vez, vai além da função semiótica inerente do enquadramento, pois, dado que o quadro participa de um discurso sequencial, seu requadro não convida apenas à contemplação, mas propriamente a uma leitura (Groensteen, 2015, p. 65, grifo nosso).

A textualidade da linguagem quadrinística se estrutura a partir de um ritmo articulado pela sequência pré-determinada de requadros. Esse ritmo é alcançado por meio de artimanhas lógico-discursivas, como intervalos calculados entre as imagens, posicionamento de balões de fala, caixas de texto e mesmo da disposição descontínua, elíptica e agitada de cada quadro, que precipita a narrativa ao mesmo tempo em que a mantém. Sobre essa função rítmica, Groensteen (2015, p. 55) pondera que “o requadro é o agente dessa dupla manobra de progressão/retenção”.

Na análise de uma HQ, um quadro não se determina apenas pelo quadro que o precede, mas sim pela forma como sua sequência se organiza globalmente, assim permitindo que o quadro adquira sua real função dentro do sintagma narrativo pictórico. De acordo com Groensteen, o termo “decupagem” deve ser apreendido de forma literal, em relação a duas dimensões, entendido de forma que o que é decupado não são apenas os momentos cruciais da ação, fragmentos do tecido narrativo, mas também vistas parciais, enquadramentos seletivos que dão destaque para zonas pertinentes, deixando de fora do quadro diversas informações. Logo, no processo de decupagem, os quadros devem ser analisados tanto a partir de sua individualidade quanto em relação à sua funcionalidade e conexão com os quadros que orbitam.



Figura 49: O jovem Noel entre a fé do pai e o amor pelo samba de terreiro. (Quintanilha, 2011, p. 41)

A Figura 49 apresenta uma página do conto *Chão Bento*, oriundo da antologia *Almas públicas* (2011). Como foi mencionado no tópico 3.2.4, a trama versa sobre o garoto Noel, que sonha em ser sambista e é obcecado com o samba de terreiro, mas

vive oprimido pela proibição do pai, cristão fervoroso. Ao longo dos doze quadros que integram a página supracitada, temos uma sequência de elementos justapostos de maneira a conservarem o ritmo de progressão diegética em compasso com o batuque incessante dos atabaques, que tensionam a narrativa ao passo que contrapõem a paixão do garoto pelo samba e a obediência ao pai, pelo qual Noel nutre um misto de amor e temor.

As onomatopeias que traduzem o som dos tambores percorrem os doze quadros e funcionam como uma espécie de indicador de leitura, passeando pelos requadros em posições estratégicas, de modo a evidenciar elementos cruciais em cada sintagma pictórico, ancorando a construção de sentido ao fazer com que a trama orbite o ritmo de suas batidas: a bíblia, no segundo quadro, Noel na espreita do portão enquanto escuta a melodia, no oitavo, e posteriormente em fuga, no nono, até culminar no último quadro, pintado em tons rosáceos, indicando a permanência do ritmo na vida do garoto, a despeito das proibições de seu pai em tempos pretéritos, registrados em preto e branco nos quadros anteriores da sequência e do conto como um todo.

Dado o grau de especificidade da trama, a significação de boa parte dos requadros dessa sequência só é plenamente compreendida a partir da leitura integral da página, em um empreendimento somente realizável pelo processo de ressignificação retroativa pontuado por Postema, conforme supracitado.

A organização espacial dos Quadrinhos fica a cargo do requadro, que delimita o espaço a ser utilizado por cada quadro, influenciando a leitura a ser realizada em cada página. A disposição dos quadros – com as molduras e as sarjetas na superfície da página – forma o layout, que estrutura as condições de leitura. Nesse sentido, Postema (2018, p. 59) destaca que “o layout pode modificar a forma como o conteúdo de um quadro traz seu significado, e o conteúdo do quadro pode alterar o significado do layout”.

Esse movimento de condução nos leva a concluir que “o [re]quadro é inseparável de duas tendências: a saturação ou a rarefação” (Groensteen *apud*. Deleuze, 2015, p. 56), visto que a utilização de mais ou menos requadros impacta diretamente na leitura da página como um todo coerente, sobretudo quando partimos do princípio de que, conforme destaca Postema (2018, p. 101), “a ação e o tempo nos quadrinhos não são miméticos, as coisas não acontecem ‘em tempo real’”. Assim, ao

pensarmos em aspectos de layout e decupagem na concepção sequencial da página de uma HQ, podemos observar que:

A composição de cena, portanto, organiza diferentes parâmetros da imagem (enquadramento, escolha do ângulo, composição, “jogo” de personagens, iluminação etc.) em função da dinâmica interna à sequência, visando produzir um efeito estético ou dramático, e para uma legibilidade imediata daquilo que, na imagem, constitui o enunciável pertinente (Groensteen, 2015, p. 128).

Ao discorrer sobre o layout, Postema (2018, p. 60) afirma que este, “em toda a sua maleabilidade, é a diferença entre os quadrinhos, de um lado, e o filme e animação, de outro”. No decorrer do presente estudo, tanto nesse quanto nos demais capítulos aqui contidos, muitas são as reproduções de páginas quadrinizadas por Marcello Quintanilha. É possível observarmos, desse modo, aspectos composicionais que o autor niteroiense emprega em suas páginas, destacando padrões identificáveis dentro das concepções discutidas por Peeters, que abordaremos a seguir.

4.2.4 Paginações e utilizações

Benoît Peeters é um pesquisador e quadrinista francês e, apesar de ser notoriamente reconhecido na cena franco-belga pela série de HQs *Les Cités Obscures*, também se destaca por seus trabalhos teóricos sobre Quadrinhos. No presente estudo, muito nos interessa esse último aspecto da produção bibliográfica do autor, dado que sua esquematização para as quatro concepções das páginas de uma HQ nos serve, a essa altura, como ponto de convergência para a compreensão mais ampla e clara acerca dos princípios composicionais que englobam a prosa quadrinística de Marcello Quintanilha dentro do corpus analítico aqui delineado.

Em *Lire la Bande Dessinée*, Peeters (1998, p. 49-76) elaborou uma sistematização em torno de quatro princípios norteadores para os processos de decupagem e de layout dos quadros em uma página de Quadrinhos: o uso convencional, o uso decorativo, o uso retórico e o uso produtivo. Entre autonomia e dependência, estes usos podem ser classificados também a partir da predominância narrativa e da predominância pictórica que apresentam.

Peeters pontua (1998, p. 50) que essa classificação que propõe não se ampara em uma perspectiva historiográfica, tampouco faz distinção entre periodizações, autores ou obras, mas destaca, essencialmente, as operações realizadas no processo de quadrinização. Desse modo, as fronteiras entre as categorizações por ele

propostas não são intransponíveis, mas se encontram sujeitas à possibilidade constante de redefinição. Na Figura 50, temos um esquema que sintetiza a categorização proposta pelo pesquisador francês. A seguir, discorreremos sobre cada um desses usos.

	AUTONOMIA NARRATIVA/PICTÓRICA	DEPENDÊNCIA NARRATIVA/PICTÓRICA
PREDOMINÂNCIA NARRATIVA	USO CONVENCIONAL	USO RETÓRICO
PREDOMINÂNCIA PICTÓRICA	USO DECORATIVO	USO PRODUTIVO

Figura 50: Esquema adaptado pelo autor do presente trabalho a partir de Peeters (1998, p. 49) e Moreira (2022) para apresentar, de forma resumida, as diferenças apontadas pelo pesquisador francês em relação às quatro concepções de uso dos quadros na página de uma HQ.

4.2.4.1 Uso convencional

O uso convencional consiste na disposição dos quadros de forma regular, lado a lado e um acima do outro, de forma que estes sejam lidos da esquerda para a direita (quando tratamos de HQs concebidas dentro do padrão ocidental de leitura, por óbvio, dado que os mangás são lidos da direita para a esquerda) e de cima para baixo, de forma semelhante ao sentido padrão que percorremos durante a leitura de um texto em prosa.

Essa concepção remonta a tempos pretéritos das publicações de Quadrinhos, quando o layout da história não era uma preocupação tão grande por parte dos quadrinistas, que se preocupavam preponderantemente em organizar seus Quadrinhos dentro das necessidades editoriais que lhes eram impostas, como no caso das tiras e, posteriormente, páginas dominicais dos jornais. O uso convencional do quadro, contudo, não se restringe apenas aos registros históricos das HQs, mas também pode ser encontrado em obras contemporâneas, que não passaram pelas mesmas circunstâncias de outrora.

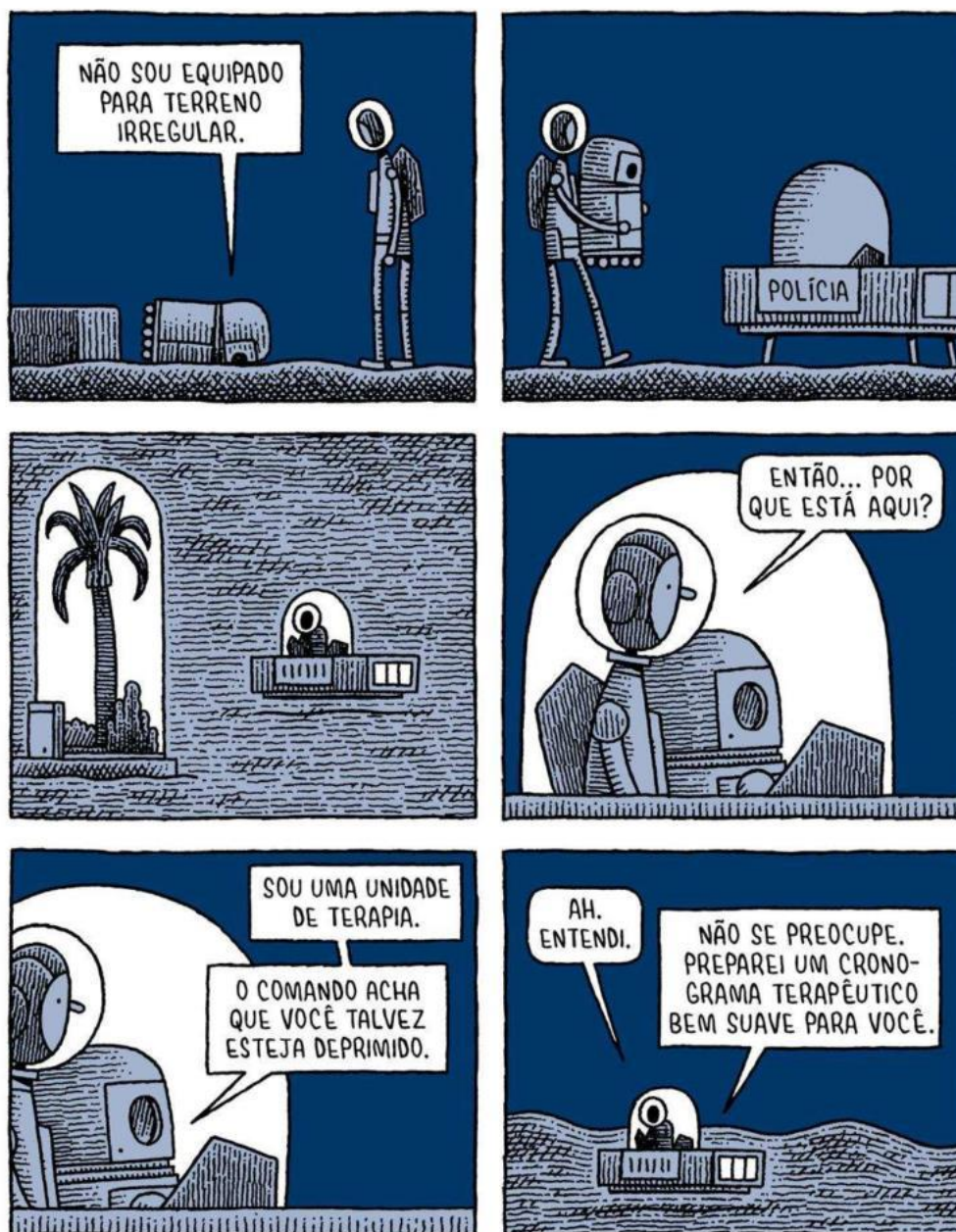


Figura 51: Exemplo de uso convencional na concepção de página da HQ *Guarda lunar*, de Tom Gault. (Gault, 2021, n.p)

A Figura 51 apresenta um caso prototípico desse tipo de uso, ao exibir uma página da HQ *Guarda lunar*, concebida pelo quadrinista escocês Tom Gault. Esse autor se notabilizou por utilizar esse padrão de layout, de modo a dar cadência e ritmo para suas narrativas, sejam elas em Quadrinhos de longa duração ou em tiras publicadas em revistas de diversos segmentos. Na sequência, temos o protagonista

da HQ, um guarda lunar que vive isolado na Lua e precisa lidar com a solidão e com a depressão, conversando com o robô enviado para cuidar de sua saúde mental.

Nesse sentido, tal concepção permite que o quadro seja explorado a partir de sua constância. Desse modo, ele subverte a regularidade obtida a partir do agrupamento dos requadros e potencializa, assim, a narratividade das imagens contidas na página. Tal abordagem pode ser compreendida como uma estratégia deveras codificada, que permite que a disposição espacial dos requadros lhes confira transparência, através do processo de repetição em sua organização na superfície da página. Além do supracitado Gauld, quadrinistas como Charles Schulz, Hergé, Jason e Hugo Pratt, dentre muitos outros, lograram êxito ao trabalharem a partir dessa concepção.

4.2.4.2 Uso decorativo

O uso decorativo, por sua vez, opera na contramão do uso convencional, dado que se vale das dimensões pictórica e tabular em sua organização, deixando de lado o privilégio do aspecto narrativo que predomina no uso regular. Peeters (1998, p. 56) aponta que no uso decorativo há certo fascínio pelo molde da pintura, em um claro contraponto ao uso convencional, que ecoa e se assombra em larga medida pelo modelo da escrita.

Faz parte do uso decorativo a noção de que a página deve funcionar como uma unidade independente, de modo que a estruturação estética adquira preponderância em relação a qualquer outro fator constitutivo. Logo, a concepção decorativa determina que tanto a diagramação dos quadros quanto o entrelaçamento destes em relação aos desenhos que englobam sejam concebidos e dispostos na página de modo a causar determinado efeito estético, mais do que a promoverem a contento o andamento da história propriamente dita.

É possível que, a partir de uma página estruturada de forma decorativa, uma trama ganhe em desenvolvimento e progressão, mas esse seria no máximo o objetivo secundário por trás desse uso, nunca o primário. A proliferação de quadros dentro de requadros, a estruturação de molduras que destoem dos formatos tradicionais e transbordamentos da arte para além dos limites demarcados pelo requadro são alguns dos muitos recursos que podem ser dispostos em uma página, num processo de espetacularização que perturba a continuidade sequencial dos quadros e degrada a

harmonia adquirida pela justaposição panóptica dos quadros em uma História em Quadrinhos.

Observemos, na Figura 52 a seguir, duas páginas de *Lone Sloane*, HQ do consagrado quadrinista francês Philippe Druillet, reconhecido pelo elevado grau de experimentalismo e arrojo com os quais concebe suas Histórias em Quadrinhos.



Figura 52: Exemplo de uso decorativo na concepção das páginas da HQ *Lone Sloane*, de Philippe Druillet. (Druillet, 2019, p. 106-107)

Na sequência disposta na Figura 52, Lone Sloane e Saarah adentram o Palácio de Escher, para fugirem de seus perseguidores. É interessante notarmos que a primeira página apresenta um único quadro com ação contínua, a caminhada dos dois personagens pelas escadarias do lugar em que entraram. Tal recurso narrativo é conhecido como *Efeito de Luca*, técnica desenvolvida pelo quadrinista italiano Gianni De Luca que remonta a algumas pinturas medievais e dialoga com estratégias discursivas previamente empregadas previamente por autores como Winsor McCay e Frank King, conforme aponta Paul Gravett (2009). A segunda página, por sua vez, apresenta uma estrutura de leitura labiríntica, refletindo o percurso caótico das escadarias da página anterior, e conta com a presença de pequenas setas verdes

para conduzir o leitor pela ordem correta para o pleno entendimento da sequência narrativa.

Destarte, Peeters (1998, p. 60) destaca que não é possível concluir que a organização decorativa representa um avanço em relação ao uso convencional, mas se configura, sim, como uma alternativa organizacional que pode potencializar a narrativa, quando bem executada.

Para além do exemplo supracitado, HQs como *Promethea*, de Alan Moore e J.H. Williams III, *We3*, de Grant Morrison e Frank Quitely, *Andei por entre as frestas e te trouxe flores, pedras e algumas miudezas*, de Paulo Crumbim, ou mesmo *Gideon Falls*, de Jeff Lemire e Andrea Sorrentino, são exemplos de Quadrinhos que recorrem ao uso decorativo, na medida em que alguns de seus layouts são concebidos, seja em página dupla ou única, de modo a explorar e subverter os pressupostos do quadro, recorrendo até mesmo a aspectos complexos de design gráfico para a obtenção de efeitos de sentido que se destacam em meio à leitura e tomam para si as atenções e o enfoque que a princípio deveria estar concentrado no desenvolvimento da narrativa.

Cabe destacar que é praticamente inviável a organização de uma HQ cujas páginas sejam exclusivamente desenvolvidas por meio do uso decorativo, dado que o excesso dessa abordagem geraria enfado e tornaria a narrativa desnecessariamente alargada, sem aprofundamento, tal como um clipe musical que apresenta belas cenas e enquadramentos, mas que não consegue organizar um storytelling coeso e íntegro em si.

4.2.4.3 Uso retórico

O uso retórico é o mais difundido dentre as concepções apontadas por Peeters para a organização de páginas em uma HQ, dado que nesse sistema tanto o quadro quanto a página já não devem ser vistos como elementos autônomos, mas sim subordinados à diegese. Desse modo, tudo o que está contido na página deve servir para o desenvolvimento da narrativa, desde o tamanho das imagens, o layout, a decupagem, enfim, a forma como os elementos ali se entrelaçam deve ser integralmente concebida para dar suporte à narrativa.

Assim, a dimensão dos quadros deve ser adaptada de acordo com a ação ali descrita, de modo que a diagramação da página como um todo atue de modo a acentuar os efeitos do enredo que está preliminarmente disposto. Nessa economia de

espaços, o layout adquire a funcionalidade de direcionar atenções, concentrando e dissipando o foco narrativo de acordo com o que requer a trama ali desenvolvida, em um processo que direciona o olhar, criando o ritmo e a cadência ideais para a leitura da história ali representada.

Desse modo, a localização de um quadro se torna tão decisiva quanto o tamanho dele diante da disposição da página. Na Figura 45, por sinal, temos um exemplo dessa questão. Conforme comentado anteriormente, no tópico 4.2.1, quando discutimos a tensão entre sequência e superfície, tanto o terceiro quanto o oitavo quadro apresentam a mesma imagem. A localização de cada quadro dentro do layout da página, contudo, apresenta diferentes significações dentro da narrativa, de modo que essa repetição apresenta razão para ali se fazer presente e, assim, gera novos efeitos de sentido distintos entre si.

Na Figura 53, temos uma sequência extraída da HQ *Contos ordinários de uma sociedade resignada*, concebida pelo quadrinista turco Ersin Karabulut. Mais especificamente, o fragmento em destaque foi retirado do quarto conto, intitulado *Ouro nas mãos*, no qual o protagonista da história rememora sua difícil infância. O autor delinea a disposição dos requadros, dispostos de forma irregular sob um fundo preto, como quem repassa a própria vida por meio de retratos envelhecidos, recortes jogados em uma mesa, de modo a nortear a digressão ali proposta.

Nesse sentido, destaca-se o terço final da página 23, quando a imagem do pai, em contra-plongée, se encaminha para um *fade out* que, quadro a quadro, conduz o olhar do leitor para o grande requadro que abre a página 24, no qual o garoto desperta, observando seu pai se arrumar em frente ao espelho do banheiro. O encaminhamento dessa sequência é deliberadamente conduzido por meio da forma minuciosa com que os requadros foram concebidos.



Figura 53: Exemplo de uso retórico na concepção das páginas da HQ *Contos ordinários de uma sociedade resignada*, de Ersin Karabulut. (Karabulut, 2021, p. 23-24)

Através do uso retórico, portanto, uma vasta gama de contextos pode surgir, seguindo uma lógica de ordenamento semelhante, na qual cada quadro ou sequência de quadros se ajusta necessariamente ao que pede a narrativa ali desenvolvida. A concepção retórica permite a coincidência na disposição de sequências e páginas – até mesmo ao se pensar em páginas duplas –, dada a promoção de uma ideia de unidade que integre ação e atmosfera da trama então estruturada. A dimensão rítmica na condução narrativa, contudo, pode entrar em conflito com tal perenidade do uso retórico.

4.2.4.4 Uso produtivo

O uso produtivo, por sua vez, destaca uma subversão fundamental, na qual é o layout da página que assume as rédeas e parece conduzir o enredo, de modo que uma disposição particular dos quadros gera um fragmento narrativo que é consequência da organização ali disposta. Assim, por meio dessa utilização, a linguagem quadrinística pode ser explorada de modo a possibilitar a elaboração de

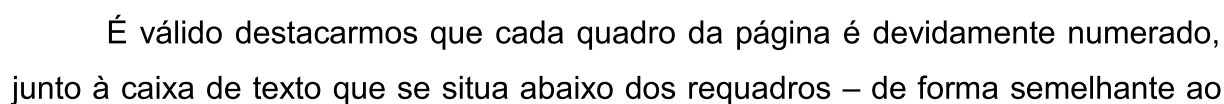
formas distintas e pouco ortodoxas de organização de páginas, porém intrinsecamente conectadas com o propósito narrativo propriamente dito.

Logo, aludindo a Winsor McCay, que encarava a página enquanto um espaço de contiguidade mais do que de continuidade (Peeters, 1998, p. 68), o uso produtivo trata a página não como um vetor que orienta para seu fim, mas sim enquanto uma superfície que possui todas as suas partes envolvidas, um espaço que é beneficiado por relações que podem ser vistas de forma multidirecional.

Se no uso retórico todos os esforços são concentrados na busca por uma resolução entre a contradição fundamental entre decupagem e layout das páginas, no uso produtivo, por sua vez, o tensionamento entre esses aspectos é necessariamente estimulado, de modo que esses dois aspectos sejam trabalhados na concepção da HQ. O resultado desse processo é, portanto, uma mobilidade perpétua que primariamente atua na desestabilização da leitura.

A Figura 54 apresenta uma página de *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay. Nela, fica evidenciada a utilização produtiva, dada a forma com que os requadros são organizados e como influenciam no entendimento da narrativa ali empreendida. Há nessa página uma tendência à desorientação no processo de decodificação que decorre da maneira com que a sequência diegética é diretamente impactada pela forma que os requadros assumem na porção central da página. Se as tiras das regiões superior e inferior se mantêm intactas, a região central é completamente tensionada pela presença do requadro elíptico que comprime os quatro requadros que estão em seu entorno.

A estrutura dessa página se assemelha ao que o próprio McCay fez na página apresentada no início do quarto capítulo do presente estudo, na Figura 37, mas a relação de efeito na Figura 54 apresenta uma sensível diferença no que se refere ao modo como os quadros afetam a narrativa ali proposta. Na sequência em destaque, vemos Little Nemo cair no sono e, paulatinamente, ser atraído pela Lua, onde um guia lhe espera para tentar levá-lo ao reino de Slumberland, algo que o garoto inadvertidamente rejeita, fugindo deliberadamente até acordar no mundo real, ao final do último requadro da página.



que vimos nos trabalhos de Agostini, Sisson e Töpffer, no primeiro capítulo do presente estudo – e que é utilizada pelo narrador na condução da trama. Ao seguirmos essa numeração quadro a quadro, podemos identificar como o oitavo requadro, concebido em formato esférico – tal como a Lua, por ele abarcada –, irrompe na porção central da página, comprimindo os requadros 5, 6, 7 e 9. O intento dessa configuração não é outro senão o de representar a chegada da Lua e de seu guia diante de Little Nemo, conforme podemos observar a partir de como a representação lunar cresce pouco a pouco ao longo dos requadros da faixa central da página, com um largo sorriso, que aterroriza o garoto que protagoniza a tira, levando-o a fugir de imediato.

Assim, cumpre-nos destacar que é consideravelmente mais fácil se empregar o uso produtivo em escala curta, dado que, em uma sequência de páginas, tal empreendimento tende à rarefação. Não é por acaso, por sinal, a utilização da obra de McCay como exemplo desse uso, dado que o próprio conceito de suas páginas dominicais facilita o emprego do uso retórico nas histórias.

Assim como ocorre com o uso decorativo, o emprego em demasia da concepção produtiva não se mostra viável, uma vez que, na medida em que um enredo se prolonga, a tendência é que ele se estabeleça a partir de uma codificação estável que firme suas bases com solidez e constância, rejeitando, assim, quaisquer elementos externos que coloquem em risco a coerência discursiva ali engendrada.

4.2.4.5 Considerações sobre as concepções de páginas de Quintanilha

Assim, tendo em vista as definições aqui dispostas, é seguro destacar que as Figuras 33 e 47, dentre os vários exemplos aqui apresentados, evidenciam o uso retórico que Quintanilha predominantemente emprega na construção de suas páginas. Em que pese exemplos pontuais do uso convencional de Quintanilha, como em contos como *Atualidade* – exposto na Figura 55, a seguir –, ou como o conto *Fealdade de Fabiano Gorila* – cuja variação de disposição dos quadros foi comentada no tópico 3.2.6 –, a tônica da organização das histórias do quadrinista orbita em torno da subordinação dos requadros em relação ao enredo ali disposto.

ATUALIDADE Marcello Quintanilha

41

Figura 55: *Atualidade*, conto de Quintanilha organizado a partir do uso convencional do quadro. (Quintanilha, 2009, p. 41)

Desse modo, o tamanho de cada quadro e a disposição da sequência de requadros na superfície da página são aspectos definidos a partir da forma como

podem melhor apoiar e conduzir a narrativa ali concebida. Assim, essas escolhas de Quintanilha são feitas de acordo com o efeito que ele enseja causar no ato da leitura, manipulando a atenção de seu leitor, conduzindo-o pelo rumo que lhe é pertinente no decurso da trama ali delineada.

Na Figura 33, exposta no subcapítulo 3.7 do presente estudo, temos uma disposição intercalada de requadros que ora evidenciam Hércio mergulhando, ora apresentam o rapaz jogando futebol. O elemento que entrelaça essas sequências temporalmente distintas é o fluxo de pensamento do protagonista da trama, representado pelas caixas de texto ao longo de cada cena ali contida.

A forma como o layout foi concebido nessa sequência evidencia o cuidado em comprimir momentos distintos, intercalando as angulações fechadas e claustrofóbicas do rapaz submerso com a imensidão do campo gramado no qual ele desfila com seu talento futebolístico. O modo pelo qual a diagramação é desenvolvida nessa sequência visa, assim, acentuar o choque de sensações que se passa na mente de Hércio naquele momento, e a forma como os quadros estão organizados é crucial nesse sentido, dado que sua funcionalidade retórica reafirma a força do enredo e nubla a fragmentação espaço-temporal representada ali pela sarjeta que intercala momentos tão díspares.

Na Figura 47, apresentada na seção 4.2.2 desse mesmo quarto capítulo, por sua vez, temos a supracitada discussão entre Seu Ney e Caju. Sem nos repetirmos quanto à análise da cena em si, nos importa nesse momento reforçar alguns aspectos da concepção retórica dessa página. Os cinco requadros apresentam uma página que conserva certa simetria, na medida em que seu layout entrega dois requadros retangulares nas extremidades superior e inferior da página, contando com uma trinca de requadros menores na faixa central da mesma. As funções de cada setor nessa sequência são bem distintas, na medida em que o primeiro requadro retangular apresenta um momento breve de desaceleração da narrativa, que é subitamente comprimida e tensionada pelos três requadros menores do segundo terço da página, até chegar no requadro retangular de maior dimensão, que traz consigo uma cena particularmente mais intensa e que requer um destaque mais acentuado, de modo a potencializar a dramaticidade do momento em questão.

A estratégia discursiva empreendida nessa sequência, com o extravasamento da onomatopeia – que representa o impacto do tapa do ex-militar no jovem malandro

– catalisa a atenção, puxando para si o direcionamento conferido pela disposição das sarjetas e, desse modo, torna eficaz a escolha narrativa ali empreendida.

Dito isso, é válido destacar novamente que o predomínio da concepção retórica não limita o leque de escolhas que Quintanilha opera em suas HQs. A força de seu texto segue marcante no desenvolvimento da narrativa, porém, suas páginas são concebidas de forma a potencializar sua integralidade, mais do que qualquer subdivisão de requadros em suas formatações tradicionais.

Em nenhum momento de sua já extensa produção autoral Quintanilha chegou sequer próximo do grau de uso decorativo que quadrinistas como Philippe Druillet ou J.H Williams III empregaram, porém, em momentos pontuais, o autor niteroiense já apresentou variações estilísticas entre os diferentes usos da página que denotam sua versatilidade enquanto narrador visual, ainda que conserve o uso retórico como eixo norteador da maioria esmagadora de suas HQs.

Assim, desde seus trabalhos mais antigos até chegar nos mais recentes, Quintanilha opera a partir de uma lógica que privilegia a narratividade e a condução diegética no desenrolar de seus requadros e páginas. Nesse sentido, é possível lançar o olhar para o trabalho de Quintanilha a partir desse aspecto e retomar Peeters, quando este destaca que:

Nunca é por si só que uma página pode ser qualificada de moderna, mas sim em função das relações que mantém com o conjunto da história em quadrinhos. Não se trata de perguntar se uma diagramação é extravagante ou banal, mas sim de examinar a maneira como uma obra aproveita o dispositivo que estabelece (Peeters, 1998, p. 60, tradução nossa)²⁴.

Destarte, é possível considerar que Quintanilha explora o que Peeters define como uso retórico em sua concepção quadrinística na busca por uma resolução para a contradição inerente à divisão de requadros e páginas, contraposta com a sequencialidade virtual que emula no processo de leitura de seus Quadrinhos. Desse modo, o autor resolve um tensionamento primário, de modo a estabelecer um grau de sincronia entre os eixos basilares de sua proposta narrativa.

²⁴ No original: “Ce n’est jamais en elle-même qu’une planche peut être qualifiée de moderne, c’est en fonction des rapports qu’elle entretient avec l’ensemble de la bande. Il ne s’agit pas de se demander si une mise en pages est extravagante ou banale, il est question d’examiner la manière dont une oeuvre tire parti du dispositif qu’elle met en place.” (Peeters, 1998, p. 60)

Tal consideração se contrapõe, contudo, ao que o próprio Quintanilha já falou ao longo dos anos em diversas oportunidades. No ano de 2015, em entrevista ao jornalista britânico Paul Gravett, disponibilizada no álbum *Todos os santos*, ao ser questionado acerca da irregularidade de cada quadro e de sua esquematização de páginas, Quintanilha declarou:

Não compartilho da visão – aliás, muito generalizada – que supervaloriza a estrutura da página em um critério que vai desde o equilíbrio de massas entre os quadros até uma suposta “capacidade do autor em conduzir o olhar do leitor através do espaço da página”. Do meu ponto de vista estes argumentos são amplamente discutíveis, no sentido de que – e sei que estou entrando em terreno minado – qualquer um é capaz de perceber as nuances do ritmo narrativo independentemente da forma como ele se disponha na página. O mito que envolve a estrutura da página decorre de sua prerrogativa como mídia; ou seja, é através principalmente de páginas que os quadrinhos chegam até nós; a página é, também, uma unidade monetária e através de páginas se pode contabilizar o adiantamento de direitos autorais. Estes são fatores que contribuem enormemente para a mitificação da ideia da página. O que nos leva a propostas interessantes mas que não necessariamente agregam real valor narrativo. Minha intenção ao apresentar os quadros “soltos” na página é justamente a de retirar dela a premissa de unidade narrativa, reduzindo esse papel ao quadro propriamente dito, eliminando a ideia de que eles compõem uma estrutura pré-determinada ou são peças de uma imagem maior, de maneira que o fluxo narrativo se imponha por si só, sem importar a mídia que a suporte (Quintanilha, 2018, p. 13).

Em 2019, ao entrevistar o quadrinista niteroiense, o jornalista Ramon Vitral pontuou que a forma como o autor concebe seus quadros geram um ruído que intensifica a tensão da narrativa. Em resposta, Quintanilha reafirmou tal convicção, ao apontar que mantém todos os quadros desalinhados devido ao “propósito de reforçar o quadro como unidade narrativa, em oposição à ideia de que esta unidade esteja sujeita à página, prescindindo dela como marco rítmico da leitura” (2019).

De todo modo, é possível compreender que Quintanilha opera a partir de um ponto de vista que anseia por valorar o quadro isoladamente, antes mesmo dele ser encarado enquanto elemento integrante de um sistema narrativo maior. Se a princípio os apontamentos acima podem ser vistos como antagônicos, ao nos debruçarmos sobre o aporte teórico aqui empreendido, podemos identificar a complementaridade dessas perspectivas. Essa relação pode ser afirmada na medida em que o quadro, unidade mínima da narrativa quadrinística, possui narratividade e fluidez rítmica próprias ao mesmo tempo em que se integra a uma dinâmica mais ampla dentro da organização sequencial e simultânea possibilitada pela página. Em Quadrinhos, um quadro significa por si só, mas significa muito mais quando articulado em conjunto.

Logo, conforme supracitado, é salutar retomar Peeters quando este destaca que os quatro modelos de concepção da página por ele propostos não devem ser vistos como tipos cercados por muros, tampouco como moldes de fronteiras intangíveis, mas sim enquanto propostas que estão continuamente sujeitas a redefinições e até mesmo ao seu emprego de forma simultânea no decurso de uma mesma HQ propriamente dita. É sabido que o uso retórico oferta maiores chances de continuidade em uma narrativa de fôlego, contudo, nada impede a combinação dos usos produtivo, convencional e decorativo em conjunto com o retórico, operando em diferentes escalas.

Postema (2018, p. 90) destaca que “nos quadrinhos, a estrutura da página está sempre implicitamente relacionada à estrutura da narrativa”, de modo que por mais que os quadros sejam responsáveis por criar a narrativa, ainda necessitam de um referencial que lhes auxilie na coesão entre as imagens separadas quadro a quadro. Assim, podemos considerar que a pluralidade de recursos na concepção de uma HQ torna essa linguagem fértil para experimentalismos de toda sorte, de modo que não é possível, até o presente momento, delimitar quais são os limites para a narratividade dos Quadrinhos nos próximos anos.

4.3 Concepções

O pesquisador canadense Bart Beaty (2012, p. 18) alega que a pesquisa de Quadrinhos, no decorrer dos anos, deu uma guinada rumo aos estudos literários. Tal movimento, ele pondera, trouxe como consequência significativa uma tendência de distanciamento do olhar em relação às HQs enquanto uma forma de cultura visual. Nesse sentido, Beaty aponta, os Quadrinhos raramente foram considerados como uma forma de arte, como o foram a pintura, a escultura ou mesmo a fotografia.

Sua associação inequívoca com elementos das culturas populares, bem como o fato de estar umbilicalmente ligada aos meios de comunicação e reprodução em massa fez da História em Quadrinhos um pária diante dos critérios assumidos pelo chamado mundo da arte, que por muito tempo lhe fechou as portas. Seu caráter híbrido, por vezes, foi encarado como uma particularidade que enfraquecia suas forças fundamentais, quando de fato a HQ reúne sua potência a partir da ressignificação que articula dos eixos linguísticos dos quais se apropria.

Se durante muito tempo os Quadrinhos foram ignorados por críticos e historiadores da arte, na contemporaneidade eles adquiriram capilaridade dentro desses ambientes e pouco a pouco vêm angariando reconhecimento e relevância, como Beaty pertinentemente desvela em seu seminal livro *Comics versus Art*, de 2012, do qual pincelaremos alguns tópicos a seguir.

Ao discorrer sobre essa mudança de concepção em relação aos Quadrinhos, Beaty ressalta que um “fato importante sobre as formas de arte híbridas é que elas são frequentemente reconhecidas como obras particularmente complexas, que unem elementos díspares e, assim, acumulam os valores associados a cada um deles” (2012, p. 21, tradução nossa²⁵). Uma vez que, em seu trabalho de 2012, o pesquisador canadense se debruçou fortemente sobre elementos da tradição artística norte-americana para discutir a inserção dos Quadrinhos no mundo da arte, o que muito nos interessa de sua reflexão nesse momento é a compreensão da movimentação das HQs dentro dessa hierarquia cultural, que se colocou a sobrepujar definições ultrapassadas e conservadoras para assumir-se enquanto uma forma de arte fortemente arraigada aos parâmetros de uma cultura visual.

Nesse sentido, podemos retomar o pensamento de Neil Cohn, quando este discute aspectos conceituais da linguagem visual que norteia a concepção das Histórias em Quadrinhos, em contraposição com as línguas desenvolvidas para a comunicação humana ao redor do globo.

Enquanto as línguas são vistas como sistemas regido por regras, adquiridos durante um período de desenvolvimento, o desenho é visto como uma 'habilidade', condicionada apenas pelos objetivos expressivos do artista e suas habilidades, que se supõe serem desenvolvidas por meio de instruções explícitas ou talento inato. Enquanto as frases podem ser gramaticais ou não gramaticais, a intuição predominante é que não há uma forma inaceitável de estruturação de imagens (Cohn, 2013, p. 3, tradução nossa²⁶).

Nesse sentido, devemos compreender as relações culturais que permeiam a formação de uma gama vasta de linguagens visuais distintas, de região para região e

²⁵ No original: “One important fact about hybrid art forms is that they are often recognized as being particularly complex works that unite disparate elements, thereby accruing values attached to each.” (Beaty, 2012, p. 21)

²⁶ No original: “While language is viewed as a rule-governed system acquired through a developmental period, drawing is looked at as a “skill,” conditioned only by the expressive aims of the artist and their abilities, which are assumed to develop through explicit instruction or innate talent. While sentences can be grammatical or ungrammatical, the predominant intuition is that there is no unacceptable way to structure images.”

mesmo dentre narradores visuais de lugares próximos, mas culturalmente influenciados de formas distintas. Assim, Cohn (2013, p. 4) destaca que devemos compreender a ideia de “linguagem visual” não como mera analogia, mas como uma estrutura ao mesmo nível das línguas faladas e de sinais, ou seja, enquanto uma habilidade humana socialmente constituída e de fundamental importância para a expressividade a nível sistêmico.

Os Quadrinhos, Beaty (2012, p. 37) pondera, são melhor compreendidos por meio das ações coletivas que englobam sua produção e sua circulação, e não somente enquanto um produto final que é definido por meio das relações empreendidas pelas imagens justapostas em sequencialidade e simultaneidade. Nesse aspecto, podemos então compreender que o valor artístico envolvido em uma HQ não está contido apenas no resultado direto de sua concepção, mas também no meio pelo qual essa obra circula após ser trazida ao mundo.

Desse modo, em contraponto ao chamado “mundo da arte”, podemos observar que é na totalidade dessa soma de diferentes atores que um Quadrinho será então reconhecido na esfera de cultura em que habita, às margens do mundo da arte. Quando discorre sobre esse mundo, Beaty retoma os pressupostos de Howard Becker e, assim, pontua:

A definição de Becker para o "mundo da arte" baseia-se fortemente no reconhecimento de que a produção de obras artísticas ou culturais envolve a atividade de muitas pessoas e que, na ausência dessa cooperação, a produção de arte torna-se difícil ou até mesmo impossível. Ele define o mundo da arte como uma composição de "todas as pessoas cujas atividades são necessárias para a produção das obras características que esse mundo, e talvez outros também, definem como arte" (Beaty, 2012, p. 37, tradução nossa²⁷).

Nesse sentido, Beaty destaca que um chamado “mundo dos Quadrinhos” pode ser compreendido como um dos vários mundos da arte existentes e, em específico, enquanto uma coletividade de indivíduos que são necessários para que as HQs possam existir tal como as conhecemos, ou seja, todos os atores pertinentes para que

²⁷ No original: “Becker’s definition of the ‘art world’ relies heavily on the recognition that the production of artistic or cultural works involves the activity of a great many people and that, absent this cooperation, the production of art is made difficult, or even impossible. He defines the art world as consisting of ‘all the people whose activities are necessary to the production of the characteristic works which that world, and perhaps others as well, define as art.’” (Beaty, 2012, p. 37)

os Quadrinhos possam ser concebidos, lidos, discutidos e compartilhados em contiguidade.

O pesquisador canadense ressalta que um fator que contribuiu fortemente para que os Quadrinhos não fossem estudados ao longo dos anos como uma forma de cultura visual é o fato de que as HQs mais celebradas por público e crítica – como *Maus*, *Persépolis*, *Fun Home* etc. – foram, na maior parte das vezes, entendidas, discutidas e valoradas enquanto literatura, a despeito de todo o conteúdo pictórico que articulam.

Como pudemos ver no decorrer desse quarto capítulo do presente estudo, esse tipo de procedimento – embora possa ser compreendido, em certa medida, quando refletimos acerca do percurso que as HQs precisaram traçar até adquirirem estofo para se sustentarem enquanto objetos de estudo independentes e autônomos dentro do campo diverso das Humanidades – restringiu muitas das possibilidades de discussão que as Histórias em Quadrinhos apresentam diante do debate crítico dos estudos culturais. No Brasil, em específico, pudemos ver um acolhimento das HQs enquanto objeto de pesquisa no campo das faculdades de comunicação, como podemos observar através da relevância adquirida pela ECA/USP, Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, que realiza já há alguns anos o principal evento de pesquisas de HQs do país, as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da USP. O evento, por sua vez, reúne pesquisadores de diferentes campos, o que evidencia a pluralidade de abordagens de pesquisa que podem contemplar as Histórias em Quadrinhos.

Assim, é seguro destacar que as HQs se configuram como linguagem, meio de comunicação, dispositivo narrativo e arte visual, por mais que seus parâmetros de análise destoem de muito do que se tornou convencional dentro do circuito das belas-artes que ocupam espaço majoritário nos museus e galerias mundo afora. As tensões internas e externas do campo das HQs com o campo da arte tradicional não estão 100% resolvidas, dado que há muita resistência de parte a parte nessa relação. Logo, podemos encaminhar a discussão desse quarto capítulo para uma última ramificação dentro do rizoma que estabelecemos no decurso da análise aqui empreendida.

4.3.1. Reprodutibilidades e técnicas

O quadrinista estadunidense Will Eisner atribuía aos Quadrinhos o título de *arte sequencial*. Essa definição é um tanto quanto obsoleta, dado que acaba por olvidar da simultaneidade, aspecto crucial para o caráter paradigmático das HQs em sua estruturação fundamental, conforme pudemos observar no decorrer do presente estudo.

Se possuem a dominância visual em sua organização basilar, os Quadrinhos dialogam em certa medida com as artes visuais, ainda que não permaneçam somente atrelados a este campo, mas sim em um entre-lugar que comporta tanto a imagem quanto o texto em contiguidade. Nesse sentido, podemos retomar Dondis, quando esta destaca, em relação às artes visuais, a seguinte contraposição conceitual:

A concepção contemporânea das artes visuais avançou para além da mera polaridade entre as artes “belas” e as “aplicadas”, e passou a abordar questões relativas à expressão subjetiva e à função objetiva, tendendo, mais uma vez, à associação da interpretação individual com a expressão criadora como pertencente às “belas-artes”, e à resposta à finalidade e ao uso como pertencente ao âmbito das “artes aplicadas” (Dondis, 1997, p. 10).

O teto da capela sistina é um exemplo de obra de arte que problematiza essa falsa dicotomia, já que comunga a expressão subjetiva e a finalidade prática em sua concepção. Os afrescos de Michelangelo, contudo, por muito tempo tiveram sua contemplação reduzida ao espaço físico onde foram concebidos, até que meios de reprodução foram projetados pela humanidade, como a fotografia, que é apontada por Benjamin (2012, p. 185) como o “primeiro meio de reprodução verdadeiramente revolucionário”. Desse modo, aludindo ainda ao filósofo alemão, podemos observar que a técnica sempre determina nossos modos de percepção, de modo que a cópia foi a primeira maneira com que as obras de arte puderam ser reproduzidas.

Em seu ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, ao analisar o surgimento da fotografia e traçar um comparativo sobre a velocidade de apreensão do olho em relação à da mão em ilustrar, Benjamin (2012, p. 181) destaca que a reprodução figurativa foi de tal modo acelerada que sua decodificação consegue acompanhar a instantaneidade do ritmo de fala. Ao transpor a discussão para o cinema, o autor ilustra a situação através do exemplo do operador de câmera que fixa o aparelho e filma as imagens na mesma velocidade em que o ator executa sua fala.

Se operarmos de modo semelhante ao filósofo alemão e deslocarmos a discussão para os Quadrinhos, podemos pensar em um modo de representação que fixa os sintagmas pictóricos na superfície da tela e dispõe o elemento textual no mesmo espaço, equilibrando a célere interpretação da imagem com a decodificação mais lenta da enunciação verbal através da dinamicidade inerente à disposição dos quadros, retendo a atenção do leitor através da estruturação dos painéis e do fio invisível que conduz a narrativa por entre as sarjetas. Tal dispositivo, contudo, ficaria restrito a um público seletivo de leitores, não fosse o advento das técnicas de reprodução inerentes aos meios de comunicação de massa.

Benjamin (2012, p. 181) pontua que a reprodução, por mais perfeita que seja, elimina a aura de originalidade e autenticidade de uma obra, dado que não se tem contato com a obra em si, mas com uma cópia dela. Assim, não se pode reproduzir a autenticidade, uma vez que o autêntico conserva sua autoridade diante da reprodução manual, que pode ser vista como falsificação, mas não faz o mesmo em relação à reprodução técnica, uma vez que esta guarda para si uma maior autonomia em relação ao original.

A autenticidade de algo, de acordo com Benjamin (2012, p. 182), consiste no que há de melhor a ser originalmente transmissível por aquele algo, seja em relação à sua duração ou mesmo testemunho histórico. Nesse sentido, torna-se complexo falar em aura de autenticidade quando pensamos em uma mídia tão intrinsecamente ligada à reprodutibilidade técnica como os Quadrinhos, e tal dificuldade se confirma quando Benjamin pontua que o que se arruína na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é a sua aura.

A técnica reprodutiva desloca o reproduzido, tirando ele de uma tradição e, ao multiplicar sua reprodução, suplanta sua existência única por uma massiva, coletiva, que acaba por se atualizar, em decorrência da proximidade adquirida em relação ao espectador. Os processos de dissolução da aura se intensificaram na relação íntima que desenvolveram com os movimentos de massa da época. Benjamin (2012, p. 183) cita o cinema como o expoente mais poderoso destes e, através dessa relação, podemos tocar os Quadrinhos, haja vista que o cinema, em sua estrutura formal, carrega traços que delineiam uma conexão umbilical com a linguagem quadrinística.

A forma como a percepção humana se estrutura é historicamente determinada, e a realidade se interpôs diante da relação entre as massas e a obra de arte, de modo

que a destruição da aura se mostra natural diante da evolução das técnicas de reprodução. Benjamin (2012, p. 186) destaca que a reprodutibilidade técnica confere autonomia para a obra de arte, retirando-a de uma relação parasitária com o ritual, que sempre foi determinante ao valorar a singularidade e autenticidade da arte no decurso da história da civilização. Nesse sentido, o filósofo alemão (2012, p. 186) pondera que, com a aniquilação da aura e a subsequente desvalorização da autenticidade na arte, a função social da arte passa por uma transformação significativa, substituindo a característica basilar do ritual e substituindo-o pela política como base de sustentação e impulsionamento da arte. Por sua vez, a história da arte passa por dois polos, ligados à própria obra de arte: o valor de culto e o valor de exposição.

Temos, com a reprodutibilidade técnica, uma alteração paradigmática no aspecto funcional da arte. O advento da fotografia fez retroceder o valor de culto em detrimento do valor de exposição. De forma análoga, podemos pensar uma relação semelhante com o surgimento dos Quadrinhos, haja vista a potencialidade do aspecto visual como forma de captura do real, em forma sequencial e simultânea.

Benjamin (2012, p. 190) defende que o filme é a obra de arte que melhor se adapta à dinâmica da reprodutibilidade técnica e que sua capacidade de evolução está ligada de forma umbilical à recusa do cinema ao valor de eternidade, diferentemente da arte grega, que recusava sobremaneira o atributo da *perfectibilidade*, ao contrário da arte cinematográfica.

Como uma mídia que antecede de imediato o cinema, consideramos que os Quadrinhos se encaixam de igual modo nesse mesmo lugar, haja vista que a evolução das técnicas de ilustração, impressão e de compartilhamento físico e virtual fizeram com que as HQs se consolidassem enquanto um meio adaptável e passível de melhorias, ao também recusarem o valor de eterno, de modo a se transformarem e evoluírem de acordo com o avanço das tecnologias de reprodução.

4.3.2 Aproximações e conexões

Quando pensamos sob uma concepção teórica, devemos ter em mente o aspecto intertextual que paira sobre as Histórias em Quadrinhos. Dessa forma, é salutar destacarmos a relação estabelecida entre elas e as demais linguagens com as

quais tem contato, das quais as HQ se apropriam em certa medida e das quais ressignifica elementos, em busca de sua própria validação artística e comunicativa.

Nesse sentido, em diálogo com o que foi disposto no presente estudo acerca dos apontamentos de Benjamin que constam no preâmbulo do subcapítulo anterior, Postema afirma que:

Os quadrinhos compartilham características com uma série de formas de arte diferentes. Como a literatura escrita, os quadrinhos contam histórias e utilizam palavras. Além do texto, e diferentemente (a maioria) da literatura, os quadrinhos também usam imagens, frequentemente na forma de quadros nas páginas. Como o cinema, os quadrinhos contam histórias e usam imagens, mas, em contraste ao filme, as imagens nos quadrinhos existem simultaneamente, separadas apenas pelo espaço, enquanto as imagens no filme estão todas no mesmo espaço (a tela) e vão sendo substituídas ao longo do tempo. Ainda, o aspecto formal dos quadrinhos que mais o distancia claramente desses dois gêneros narrativos é a maneira como a forma é construída com sequências de imagens que trabalham juntas para compor a narrativa. A sequência – e a sua dupla estrutural, o layout da página – está onde a função de significação da ausência, o *gap*, é mais prontamente visível nos quadrinhos. No layout e na sequência, o *gap*, ou lacuna, está literalmente presente e pede para ser lido (Postema, 2018, p. 22).

Histórias em Quadrinhos reinterpretem signos oriundos da literatura, da pintura, do teatro e do cinema, ao mesmo tempo em que influenciam de volta os demais campos, através de suas particularidades estruturais. Nesse sentido, Barbieri compreende as diferentes linguagens existentes na comunicação humana enquanto ambientes em que vivemos, determinando vontades e possibilidades, de modo que

esses ambientes que são as linguagens não constituem mundos separados, mas representam aspectos diversos do ambiente global da comunicação e estão, portanto, fortemente interconectados, entrelaçados e em contínua interação recíproca (Barbieri, 2017, p.17).

Ora, se as linguagens, conforme aponta Dondis (1997, p. 19-20), “são sistemas inventados pelo homem para codificar, armazenar e decodificar informações”, podemos tratar a questão ainda em um nível anterior e ponderar acerca da formulação de uma ideia, antes mesmo dela ser comunicada. Qual é a linguagem que utilizamos internamente ao concebermos algo na mente? Quando pensamos, o fazemos em Quadrinhos, filmicamente ou verbalmente? Isto é, forjamos imagens mentais estáticas e sequenciais, imagens em movimento, ou imagens textuais? Quais as chances de elaborarmos qualquer pensamento anteriormente ou mesmo fora de qualquer linguagem? Barbieri (2017, p. 18) reflete sobre algumas dessas questões e pondera

que é impossível formular uma ideia fora dos parâmetros de uma linguagem, seja ela qual for.

Destarte, as características inerentes às linguagens que empreendemos influenciam a maneira como pensamos. Se pensamos através de palavras, teremos circunstâncias limitadoras de um lado e facilitadoras de outro. O mesmo ocorre se, por exemplo, pensamos através de imagens, sejam elas em movimento ou em Quadrinhos. Assim, podemos retomar Barbieri (2017, p. 18) quando este aponta que “habitar uma linguagem significa estar dentro dela, não poder vê-la de fora; significa poder aproveitar suas possibilidades expressivas, mas também partilhar de seus limites”.

Ainda, Barbieri (2017, p. 19) ressalta que não devemos pensar nas linguagens enquanto áreas separadas e completamente independentes umas das outras. É preciso ter em mente que há um contínuo fluxo de contato entre diferentes estruturas linguísticas, quando não derivações e hibridações com o passar do tempo e com o desenvolvimento da civilização. O semiólogo italiano (2017, p. 19) destaca ainda que tanto os Quadrinhos quanto o cinema caracterizam-se como linguagens geralmente narrativas e, salvo algumas exceções aqui e ali, em linhas gerais, esse apontamento se sustenta. Nesse ínterim, a fala do renomado quadrinista estadunidense Frank Miller em muito agrega ao debate aqui proposto:

Tenho em mente que uma das coisas que gosto em relação ao cinema e que funciona melhor nos Quadrinhos é a justaposição de imagens contrastantes ou relacionadas que estão acontecendo ao mesmo tempo, porque você pode tomar uma página como uma entidade e aí você fica “sentindo” o painel três, enquanto ainda está olhando para o painel um. Quadrinhos são estáticos (Brownstein; Eisner; Miller; 2014, p. 93).

Essa fala demarca um ponto importante no entendimento das Histórias em Quadrinhos, que é o fato de sua representação imagética ser, essencialmente, estática. A ausência de movimento, resultante da limitação de suporte do meio, resulta em uma experiência de fruição estética completamente diferente daquela ofertada pelo cinema, que coloca o espectador diante de uma imersão sensorial que contempla não apenas a visão, como também a audição.

Miller (2014, p. 93) afirma ainda que os Quadrinhos podem se dispor a imitar a TV e a Internet, mas não as igualar. O quadrinista tem razão nesse apontamento, na medida em que as limitações do meio lhe apresentam horizontes de significação completamente diferentes daqueles presentes no ambiente virtual, para o bem e para

o mal. O potencial narrativo das imagens únicas, conforme pondera Postema (2018, p. 51), é amplificado nas HQs devido à ausência de distrações provenientes de detalhes desnecessários ou insignificantes, de modo que a economia estilística de traços permite que o foco de leitura seja concentrado e não disperso em meio à proliferação de quadros em simultaneidade na página.

Desse modo, os Quadrinhos, novamente conforme pontua Postema (2018, p. 52), “convidam o leitor a acessar o processo de significação nessas sequências pelo ponto de vista do texto: a informação verbal e visual que é dada na página”. Nesse sentido, as HQs angariam interesse em sua significação por meio de uma codificação organizada a partir de convenções estabelecidas dentro das próprias HQs, funcionando de acordo com o sistema ali proposto, em uma profusão de legissignos, conforme apontamos no início do tópico 4.1.

Em relação ao caráter inerentemente estático dos Quadrinhos, Groensteen (2015, p. 117) é contundente e assertivo quando determina que “o sentido de um quadro pode ser informado e determinado tanto por aquilo que o precede quanto pelo que o segue”. Nesse ponto, Cagnin (2014, p. 61) pondera que a representação de um determinado momento da ação ou um gesto das figuras fixas, capturado no tempo, é o que produz a sugestão de movimento na sequência de leitura de uma História em Quadrinhos, dando significado e entendimento para o sintagma pictórico. Dondis, por sua vez, pontua que:

A sugestão de movimento nas manifestações visuais estáticas é mais difícil de conseguir sem que ao mesmo tempo se distorça a realidade, mas está implícita em tudo aquilo que vemos, e deriva de nossa experiência completa de movimento na vida. Em parte, essa ação implícita se projeta, tanto psicológica quanto cinesteticamente, na informação visual estática (Dondis, 1997, p. 80).

A sugestão de movimento é obtida através da contraposição entre os elementos constantes e variáveis que se percebem entre os requadros que se seguem. Justapostos em linhas, um ao lado do outro, os requadros se dão enquanto sequência, isto é, sintagmas narrativos pictóricos icônicos e em série. Quando alinhados em conjunto e coordenados tanto em sua horizontalidade quanto em sua verticalidade, proporcionam uma leitura costumeiramente organizada de cima para baixo, da esquerda para a direita, quando nos padrões ocidentais. Cabe ressaltar, contudo, que esses padrões podem ser modificados, caso seja o intuito do narrador (Cagnin, 2014, p. 178), e podemos observar um exemplo dessa mudança de

direcionamento através da Figura 52, que apresenta uma sequência de *Lone Sloane*, de Druillet.

Dito isso, podemos observar que a afirmação de Miller dialoga em forte medida com os apontamentos do pesquisador argentino Pablo De Santis, quando este ressalta que:

Somente os quadrinhos podem dar conta do avanço progressivo de uma história e, ao mesmo tempo, da simultaneidade dos momentos que a compõem. Em uma página, seguimos o relato, mas ao mesmo tempo contemplamos a página como um todo harmônico: os quadrinhos são a narração, mas também são o mapa da narração. Em um filme, ou em um romance, os fatos já vistos ou lidos não estão mais, são um passado apagado que não podemos recuperar com apenas um olhar; mas nos quadrinhos estão ali, flutuando, imediatos. E até dentro de um mesmo quadro há narração e simultaneidade, já que não se representa um instante, e sim uma duração: o punho do herói se choca contra o rosto do vilão, vemos a vibração do seu impacto, o homem que cai e a mulher que grita às suas costas. No mundo real são ações sucessivas, que os Quadrinhos concentram em uma única cena: Um transcorrer disfarçado de instante (De Santis, 1998, p. 13-14, tradução nossa)²⁸.

Em consonância com esse apontamento, Postema (2018, p. 101) destaca que “a ação e o tempo nos quadrinhos não são miméticos, as coisas não acontecem ‘em tempo real’, como ocorrem nos filmes e palcos de teatro”. Nesse sentido, a reflexão de De Santis explica, em parte, a movimentação dos últimos anos de uma gama de desenhistas de Quadrinhos para o mercado de *storyboards* para cinema e TV. A forma como a narrativa pictórica se percebe e se configura tem impactado sobremaneira no *modus operandi* de centenas de produções cinematográficas ao redor do globo.

Essa relação entre os Quadrinhos e o Cinema, contudo, não é unanimidade entre os artistas do meio. Will Eisner, por sua vez, apresenta um contraponto em relação à proximidade identificada entre as duas artes, quando lança seu olhar para o aspecto da participação, como podemos ver a seguir:

Não tenho intenção alguma de capturar a essência de qualquer outra mídia. Estou em busca de uma conexão entre mim e o leitor. A única outra forma de entretenimento que oferece uma conexão real e vívida entre o

²⁸ No original: “Sólo la historieta puede dar cuenta del avance progressivo de una historia y a la vez de la simultaneidad de los momentos que la componen. En una página seguimos el relato, pero a la vez contemplamos la página como un todo armónico: la historieta es la narración, pero es también el mapa de la narración. En una película, en una novela, los hechos ya leídos o vistos no están, son un pasado borrado que no podemos recuperar con sólo una mirada; pero en la historieta están ahí, flotando, inmediatos. Y aun dentro de un mismo cuadro hay narración y simultaneidad, ya que no se representa un instante, sino una duración: el puño del heroe impacta em el rostro de villano; vemos las vibraciones del impacto y el hombre que cae y la mujer que grita a sus espaldas. Em el mundo real son acciones sucessivas, que la historieta concentra em uma única escena: um transcurrir disfrazado de instante.” (De Santis, 1998, p. 13-14)

espectador e o ator é o teatro. No teatro ao vivo você está sentado ali e assistindo a uma coisa real que está acontecendo. No cinema, você é apenas uma câmera. Não há o sentido de contato entre você e os atores. É uma experiência na qual você mergulha. Você é um espectador, e os Quadrinhos são uma forma de participação (Brownstein; Eisner; Miller; 2014, p. 94).

Ao longo dos anos, o Cinema tem sido percebido como uma arte que em muito dialoga com os Quadrinhos, dado o contexto no qual ambos se inserem em relação à reprodutibilidade técnica. O apontamento de Eisner, contudo, toca profundamente no aspecto da sensorialidade incutida na experiência estética, visto que, de fato, um filme não necessita de uma interação do espectador para funcionar, enquanto o Quadrinho somente funciona através da atuação do leitor no preenchimento das lacunas existentes entre os quadros, entre as sarjetas, nas quais a ação sugerida nos quadros efetivamente se realiza.

Os Quadrinhos nunca terão a mesma facilidade de imersão que um filme possui, visto que, em última instância, é sempre o leitor quem controla a experiência, tanto em relação ao ritmo quanto à velocidade de leitura e aos termos da página com os quais negocia enquanto decodifica a mensagem ali disposta. Se por um lado as Histórias em Quadrinhos controlam a atenção, o ritmo e o tempo da história através de dispositivos como balões, caixas de textos e diagramação de páginas, no cinema a narrativa se desenvolve segundo outra lógica, de modo que outras estratégias são utilizadas para controlar a condução rítmica da trama.

Peeters (1998, p. 48) destaca que uma das especificidades das HQs é justamente a disposição de duas dimensões quase contraditórias, dado que a primeira pertence ao ordenamento do tempo, enquanto a segunda se vincula ao espaço. Assim, é seguro destacar que as Histórias em Quadrinhos se estabelecem, retomando Hatfield (2009), a partir da tensão entre o narrativo e o pictórico, uma vez que o aspecto narrativo envolve a imagem dentro de uma continuidade que leva o leitor a deslizar por sobre ela, enquanto o aspecto pictórico a isola e permite que o leitor interrompa seu fluxo de leitura da página para observá-la a partir de seu isolamento dentro do quadro. A dupla temporalidade aqui assinalada, então, demarca uma significativa distinção das HQs em relação ao cinema, que é uma arte essencialmente linear.

A ação no cinema é “irrecuperável”, dado que o caráter instantâneo da imagem cinematográfica transcorrida se torna inacessível temporalmente durante a

experiência fílmica. Nos Quadrinhos, por sua vez, a ação contida no quadro 01 permanece ali, mesmo quando você já se encontra lendo o quadro 05, assim como temos uma visualização ampla da totalidade da página, de maneira que passado, presente e futuro sejam visualizáveis e acessíveis de imediato, na contraposição entre a dimensão linear e a tabular da página, já anteriormente apontada por Fresnault-Deruelle (1976). Ao pincelar mais um aspecto a ser frisado na comparação entre Quadrinhos e Cinema, Frank Miller pontua que:

Nós temos um formato que não possui o poder visceral, técnico do cinema. Cabe ao leitor o controle do tempo. É essencialmente um meio frio, o que significa que ele pode comportar muito mais ideias ultrajantes. Também é um meio infinito, o que significa que você ou eu podemos nos sentar e produzir uma história em quadrinhos sem a necessidade do financiamento de um estúdio de cinema (Brownstein; Eisner; Miller; 2014, p. 182).

No cinema, a montagem pode ser compreendida como um princípio basilar do experimento cinematográfico. De acordo com Eisenstein (1994, p. 159), a montagem cinematográfica deve ser compreendida a partir de uma perspectiva dialética, se definindo pelo conflito, pelo constante choque de tensões entre planos que se sucedem. Desse modo, o cineasta e teórico caracteriza toda arte como *conflito*. A própria percepção de movimento no cinema, criada pela sequência de milhares de imagens estáticas que se sucedem, surge da contraposição destas em relação a um período determinado de tempo, resultando desse embate a sensação de movimento obtida no vídeo.

Até mesmo as passagens de planos, para Eisenstein, se dão por meio dos conflitos, sejam eles de origem gráfica, de planos, espacial ou temporal, perceptíveis ou não. Quanto mais significativo é o conflito, mais a montagem gera uma síntese potente dos planos que convergem entre si no decurso da narrativa cinematográfica. O cineasta russo destaca que a dinâmica da montagem atua como mola propulsora que impele para a frente a totalidade de um filme (Eisenstein, 1994, p. 160), e por meio dessa afirmação podemos realizar um movimento de aproximação salutar em relação aos Quadrinhos, de modo a afirmar categoricamente que a força motriz das narrativas pictóricas consiste, em larga escala, da potência de sua montagem de cenas, de seus encaixes, aproximações e sobreposições de requadros.

Nas HQs de Quintanilha, como já mencionamos anteriormente, a montagem de cenas é fundamental para a imersão diegética, bem como para dar ritmo e

profundidade para as sequências, como nas pausas e inflexões que gera em *Talco de vidro*, ou mesmo na disposição acelerada dos acontecimentos de *Tungstênio*.

Eisenstein (1994, p. 165) afirma que a intensidade da percepção aumenta a partir do momento em que o processo didático de identificação evolui com maior facilidade, acompanhado de uma ação desintegrada. Haja vista que toda a ação em uma História em Quadrinhos ocorre no intervalo entre os quadros, torna-se inescapável pensar na dinâmica de montagem diegética dos Quadrinhos de maneira análoga àquela com a qual percebemos o conceito aplicado na cinematografia, contrapondo percepções e identificações em prol de uma maior coesão no trabalho de concepção narrativa.

4.3.3 Sarjetas e subversões

Podemos falar em uma natureza subversiva dos Quadrinhos, uma vez que o meio ressignifica elementos de outras linguagens para conceber a sua própria, em uma espécie de hibridização adaptativa dos eixos sintagmáticos de outrem em prol de uma estruturação própria semanticamente plausível. Simultaneamente, podemos ter em mente que as Histórias em Quadrinhos, como todo e qualquer meio de comunicação, possuem características únicas, com pontos fortes e fracos quando comparadas em relação às demais artes, seja em relação ao caráter participativo ou à imersão sensorial.

Em relação ao processo de fragmentação da narrativa através de quadros, Groensteen (2015, p. 19) destaca que “todo leitor de Quadrinhos sabe que, a partir do momento em que se projeta na ficção (o universo diegético), ele esquece, até certo ponto, o caráter fragmentado e descontínuo da enunciação”. Acerca da universalidade do quadro enquanto índice na organização de uma narrativa em Quadrinhos, o pesquisador conclui que:

Os quadros remetem apenas a fragmentos de um mundo suposto no qual a história se desenrola, mas, se esse mundo deveria ser supostamente contínuo e homogêneo, tudo acontece como se o leitor, uma vez dentro desse mundo, não saia nunca mais da imagem que lhe abriu o acesso. Atravessar quadros torna-se um processo mecânico e em grande parte inconsciente, mascarado pelo investimento (absorção) no mundo virtual postulado pela narrativa. A diegese, esta imagem virtual fantástica que inclui todos os quadros, transcende-os e este é o espaço que o leitor pode habitar (Groensteen, 2015. p. 19).

O espaço vazio que denominamos como sarjeta exerce também a função de *silêncio* (Groensteen, 2015, p. 69) entre os quadros de uma página, tanto horizontal quanto verticalmente, bem como entre as páginas, ditando o ritmo da leitura de acordo com os intentos do(s) autor(es). Postema (2018, p. 80) afirma que a sarjeta está mais conectada com a existência material da página de uma HQ do que a moldura e o quadro, uma vez que atua na estruturação da imagem na superfície da página propriamente dita.

Dado que o layout favorece a leitura ritmada com sua regularidade, o autor pode não explorar esse recurso e deixar que o efeito aconteça por si só; da mesma forma, ele pode usá-lo para organizar os incidentes de sua história. Diversos autores atêm-se ao nível da página, a qual utilizam como unidade narrativa, e fazem coincidir a mudança de página com mudança de lugar, de tempo ou de ação (Groensteen, 2015, p. 70).

Esse local de ausência que preenche o espaço existente entre dois quadros não é o lugar de uma imagem virtual, mas sim o de uma articulação ideal, de uma conversão lógica de um segmento de enunciáveis, os quadros, em um enunciado singular e coerente, a narrativa. Nesse sentido, Postema (2018, p. 82-84) enxerga a sarjeta enquanto “uma formalização – uma cristalização dentro da função – do potencial de imagens que está sempre lá; em outras palavras, o potencial inerente à imagem para narrar como ela se apresenta”. Sem a sarjeta, a sequencialidade fica comprometida em uma HQ, dado que é ela que isola e justapõe os quadros, lhes conferindo destaque ao mesmo tempo em que fornece as condições que transformam imagens descontínuas em uma sequência contínua de significação corrente.

Ao discorrer sobre a significação da narrativa nas HQs, Thierry Groensteen (2015, p. 118) pontua que assim como toda e qualquer narrativa inserida no tempo, uma narrativa em Quadrinhos é conduzida pelo princípio da *différance*, uma vez que só permite a apreensão de sua significação por inteiro ao final da leitura. O ajuste na interpretação da imagem e do texto nas Histórias em Quadrinhos, para uma filtragem das diversas leituras possíveis, é um fator essencial na produção de sentido.

Groensteen (2015, p. 88) ressalta que o balão de fala é talvez o único elemento disposto na página sobre o qual se pode afirmar com certeza que o olhar do leitor se fixará, visto que ele funciona como uma âncora, como um ponto pelo qual não se consegue deixar de passar. Dessa maneira, a leitura da página pode ser orientada não somente pela disposição dos quadros e das sarjetas, mas também pelo posicionamento dos balões, não como uma ferramenta coercitiva, mas como um

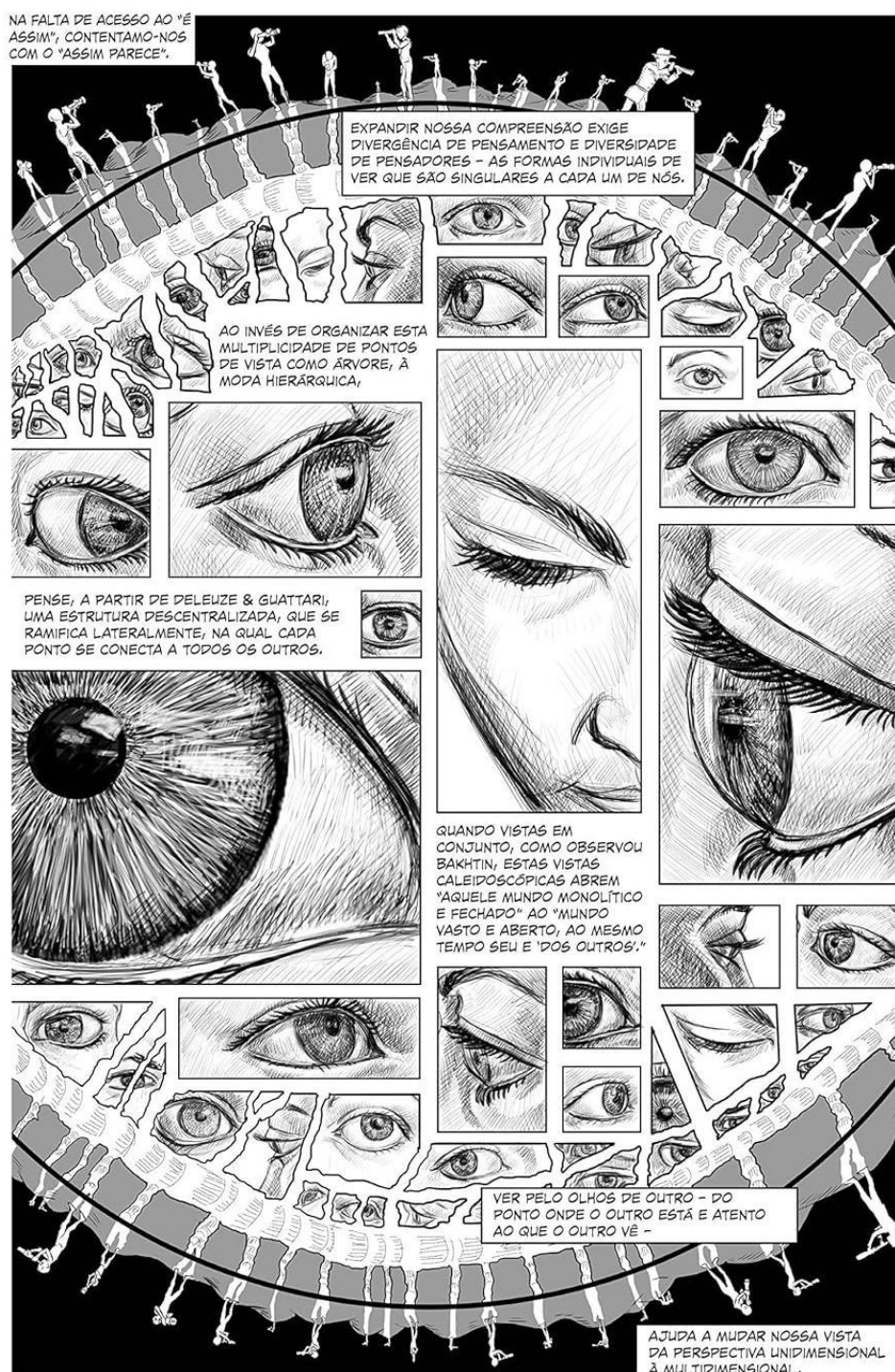
indicativo visual de percurso. É possível destacar sarjetas, molduras, quadros e balões de fala enquanto signos formais pertencentes às HQs, dado que estruturam e ordenam a narrativa ali engendrada.

As sequências de quadros formam uma unidade maior na superfície da página através do encadeamento lógico e semântico, que pode ser aferido por meio da representação contextual dos signos em contato, evocando a sensação de movimento, como também pelas pistas deixadas através do eixo textual. Desse modo, podemos dizer que a estrutura de leitura do Quadrinho pode se encaixar através de diferentes pontos de vista, seja via imagem, seja via texto, o que faz com que, em certa medida, a montagem de cenas se responsabilize por dar dinamismo para as sequências.

Cumpre-nos destacar que os Quadrinhos não existiriam enquanto espécime narrativo se não reconhecessem que, mesmo que seu processo de enunciação imagético seja descontínuo, sua estruturação narrativa gera uma totalidade compreensiva e sequenciada. Groensteen (2015, p. 121) pontua que a imagem dentro da História em Quadrinhos, embora tenha seu sentido muitas vezes aberto, quando vista isolada, encontra sua significação através da sequência.

Ao perpassar essa questão, Cagnin (2014, p. 48) destaca que a percepção visual pode ser considerada como o lugar no qual se realiza a apreensão da significação. Nesse sentido, a Figura 56 apresenta alguns apontamentos de Sousanis (2017, p. 39) em relação ao tema.

Dessa forma, podemos compreender a totalidade contida em uma História em Quadrinhos como um conjunto significante heterogêneo, formado por uma série de unidades mínimas articuláveis que se associam solidariamente para gerarem imagens mentais e sensoriais que produzem entendimento e significação para os signos icônicos ali intercambiados, por meio de dados e circunstâncias que definimos, em sua associação, como *contexto* (Cagnin, 2014, p. 48-61). Assim, é preciso amplificar perspectivas, de modo a compreendermos modos de ver e representar a realidade distintos, dado que, conforme destaca Sousanis (2017, p. 36), “a dependência de um único ponto de vista não esclarece todo o panorama”.



39

Figura 56: Modos de ver, modos de representar. (Sousanis, 2017, p. 39)

Destarte, consideramos necessária a percepção da narrativa gráfica dos Quadrinhos como uma estrutura de linguagem que transcende os limites dos campos dos quais se apropria, se posicionando como uma arte de entre-lugar, como um *vértice*

através do qual essas artes e linguagens convergem, em uma confluência de significantes que se interconectam e se modificam mutuamente.

Logo, é preciso enxergar nos Quadrinhos tanto sua totalidade inequívoca quanto as nuances decorrentes da apropriação que o meio exerce em relação a elementos do discurso literário e das artes visuais, para assim compreendermos os pontos de contato e os pontos de distanciamento das HQs em relação a estes e ao cinema, conforme discutimos no decurso desse subcapítulo 4.3.

4.4 Encaminhamentos

Ao longo desse quarto e longo capítulo, pudemos discorrer sobre as particularidades inerentes à linguagem quadrinística, bem como pudemos destacar os diálogos possíveis que esta empreende com outros códigos linguísticos. Ao mapearmos mecanismos, elementos e características basilares das HQs, pudemos refletir tanto sobre as escolhas de Quintanilha para a concepção de suas obras quanto sobre as estratégias adotadas por uma vasta gama de quadrinistas mundo afora.

Dentro da multiplicidade de formas de capturar a realidade e de delinear suas histórias, pudemos observar que Quintanilha optou por diferentes técnicas em seu desenho, conservando a abordagem realista de seu estilo, mas com diferenças que impactaram no resultado final, seja a nível textual ou pictórico. A mescla desses diferentes eixos, por sinal, gerou uma bibliografia robusta que é certamente bem maior do que a mera soma das partes.

Em diálogo – por meio de mensagem direta na rede social Instagram – com o autor do presente estudo, Quintanilha (2022) relata que tanto em *Sábado dos meus amores* quanto em *Almas públicas*, desenhou os contos à base de grafite e tinta guache, seja nas histórias em cores ou em preto e branco. *Tungstênio*, por sua vez, foi concebida por meio do desenho tradicional em grafite e guache, que posteriormente foi digitalizado. O quadrinista niteroiense destaca que os tons de cinza contidos nesse Quadrinho foram efetuados com marcação manual, para que após à digitalização fossem preenchidos mediante aplicação de porcentagem digital de coloração cinza. *Talco de vidro* apresenta desenho em nanquim, com retículas definidas primeiramente por meio de marcas manuais, que foram transformadas em tons de cinza, com porcentagem específica, e convertidas em retículas após a digitalização. *Luzes de Niterói* foi desenvolvida por meio de desenho a grafite e

guache, posteriormente digitalizado e colorido por meios digitais. *Todos os santos*, destaca o autor, foi um projeto que mesclou todas essas técnicas, dado que reúne Quadrinhos concebidos em diferentes épocas de sua trajetória quadrinística. Do corpus analisado no presente estudo, somente *Hinário nacional* não foi detalhado por Quintanilha, contudo, é possível supor que o processo de composição desse álbum seja semelhante ao por ele empreendido em *Talco de vidro*, dadas as similaridades entre seu desenho nos dois álbuns.

Os contos reunidos nas antologias *Sábado dos meus amores* e *Almas públicas* apresentam semelhanças estéticas e conceituais, e as aproximações de natureza pictórica chamam a atenção, na medida em que elementos como alto contraste e saturação de cores compõem a identidade visual dessas HQs. Nesse sentido, é possível retomarmos Dondis (1997, p. 66), quando a pesquisadora destaca que quanto “mais intensa ou saturada for a coloração de um objeto ou acontecimento visual, mais carregado estará de expressão e emoção”, uma vez que o aspecto intimista norteia a condução dos enredos dispostos nessas histórias. De igual modo, no decurso da “articulação visual, o contraste é uma força vital para a criação de um todo coerente” (Dondis, 1997, p. 108), e assim, é por meio deste, em conjunto com a saturação elevada, que Quintanilha potencializa seu desenho e compõe seus requadros, intensificando a significação de seus enredos curtos e intrincados.

Nesse sentido, podemos observar algumas segmentações estilísticas, quando analisamos as escolhas técnicas de representação assumidas pelo quadrinista niteroiense ao longo do corpus analítico aqui estudado, classificando as HQs de Quintanilha em alguns conjuntos, dado que: *Sábado dos meus amores* e *Almas públicas* podem ser compreendidas como obras que se complementam, ao passo que *Tungstênio* simboliza uma espécie de transição técnica, evidenciada na dupla *Talco de vidro* e *Hinário nacional* até chegarmos em *Luzes de Niterói*, que apresenta um estilo de desenho, texturização e colorização mais limpos. *Todos os santos*, conforme o próprio autor admite, sintetiza um pouco de cada técnica.

Em entrevista ao quadrinista e jornalista Robson Vilalba ao ser questionado acerca da relativa *economia* de traços que Quintanilha pouco a pouco empreendeu no decurso de suas HQs, o quadrinista niteroiense (2016) respondeu que não considera essa mudança de traço mais econômica, e sim mais sugestiva, dado que

ao trabalhar em tais parâmetros precisa partir de uma abordagem complexa e absolutamente essencial, dizendo muito com pouco.

Tais apontamentos, devemos ressaltar, derivam da observação exclusiva dos sete álbuns que integram nosso corpus, pois a experimentação estilística de Quintanilha não parou por aí e atingiu novas escalas com *Escuta, formosa Márcia*. Assim, alguns aspectos convencionais da abordagem realista de desenho do autor permanecem enquanto base de sustentação de sua narratividade, porém, o estilo de acabamento de seus trabalhos evidencia uma constante busca por novas formas de representar e significar através de seus requadros. Acerca dessa variação de estilo, Dondis (1997, p. 162) afirma que o “estilo influencia a expressão artística quase tanto quanto a convenção. Mas as normas estilísticas são mais sutis que as convenções, e exercem sobre o ato de criação mais influência que controle”.

Seja na diversificação de arte-finalização, nos métodos de colorização ou mesmo na forma com que retrata o real e o subjugua às arbitrariedades da ilustração, fica evidente a incessante tentativa de Quintanilha em articular a estrutura quadrinística mediante diferentes circunstâncias. O autor aparenta ansiar por formas distintas de desenvolver seu desempenho enquanto narrador gráfico, da mesma forma com que afia sua prosa álbum após álbum, conservando eixos norteadores fundamentais, sem deixar de buscar novas alternativas expressivas ao longo do percurso. Nesse sentido, Dondis destaca:

Ao nível estrutural, a busca de novas formas implica a realização de experimentos com uma orquestração compositiva dos elementos, e o estabelecimento de novas tradições e resultados dentro de uma metodologia baseada na escolha de técnicas visuais manipulativas (Dondis, 1997, p.163).

Essas distinções resvalam no eixo paradigmático com o qual nos deparamos no subcapítulo 4.1.3, quando discutimos a relação sintagma x paradigma, transposta para o entendimento das HQs a nível de organização linguística. As escolhas estilísticas assumidas por Quintanilha, portanto, assumem caráter preponderante na demarcação temporal e contextual de seus Quadrinhos, ao passo que evidenciam um elevado grau de versatilidade e clareza em relação aos seus propósitos narrativos por parte do quadrinista niteroiense.

Não por acaso, podemos destacar que muito do estilo de desenho de Quintanilha não encontra reflexo direto em seus pares no país. Nesse sentido, tal

constatação só reafirma o fato de que a cena brasileira de Quadrinhos é marcada, conforme destacamos no segundo capítulo do presente estudo, pela diversidade estilística e composicional de seus quadrinistas. Tal traço distintivo de sua narrativa visual deixa Quintanilha em evidência, junto à proposta temática que assume em suas obras.

Destarte, se nesse quarto capítulo pudemos discorrer sobre aspectos sintáticos da produção quadrinística do autor niteroiense, no capítulo a seguir discorreremos sobre aspectos semânticos de sua produção quadrinística.

5. Semântica das HQs de Marcello Quintanilha

Ao longo dos anos, Marcello Quintanilha concedeu entrevistas para diversos jornais, revistas, canais de *YouTube* e sites especializados em Histórias em Quadrinhos. Nessas muitas oportunidades, seja pela particularidade de sua narrativa visual, pelo apuro na construção de diálogos, pelo modo como realiza o entrelaçamento entre texto e desenho ou pela maneira com que enxerga e concebe o quadro em uma página de Quadrinhos, tornou-se flagrante a curiosidade dos entrevistadores pelas referências que compõem seu processo criativo, isto é, as influências que o levaram a construir seu trabalho da forma como construiu.

O neorrealismo italiano de cineastas como Roberto Rossellini e Vittorio de Sica, os quadrinhos de Hugo Pratt, as crônicas de Rubem Braga e a obra de Machado de Assis foram algumas das muitas referências que Quintanilha mencionou nessas várias vezes em que foi questionado. Uma de suas respostas mais herméticas a esse tipo de pergunta, contudo, foi dada a um outro quadrinista brasileiro, o curitibano José Aguiar, no ano de 2005. Na entrevista, ao ser perguntado sobre suas influências para além dos Quadrinhos, o quadrinista niteroiense disse:

Por alguma razão obscura para mim é normal se denominar influência o fato de um artista mimetizar o trabalho de outro, o que não é inteiramente verdade. Influências são maravilhosamente necessárias e, mais que isso, são inerentes à produção artística. Mas não são necessariamente visíveis (Quintanilha, 2005).

A afirmação do quadrinista vai de encontro a uma questão perene no ambiente do debate crítico: as referências de uma obra podem até dizer algo sobre ela, mas não dizer tudo. Logo, resumir a trajetória quadrinística de Quintanilha às influências que fazem parte da camada visível e superficial de sua produção é não se debruçar de fato sobre o que as HQs do quadrinista niteroiense têm a dizer, ou sobre o cenário no qual elas foram concebidas.

Nesse quinto capítulo, pretendemos discutir sobre os aspectos semânticos e estilísticos das HQs de Marcello Quintanilha, para, em conjunto com a análise sintática empreendida no capítulo anterior, podermos pensar em uma poética dos Quadrinhos do autor niteroiense. Desse modo, nos propomos a contextualizar sua produção quadrinística e demarcar o diálogo temático que Quintanilha apresenta com a ficção brasileira contemporânea. Ademais, também é de nosso intento, no presente capítulo,

refletir sobre formas de se representar a realidade em Quadrinhos, em uma espécie de entrelaçamento de alguns tópicos discutidos nesse e no capítulo anterior.

5.1 Aspectos basilares da poética de Marcello Quintanilha

No seminal *Eztetyka da fome*, seu manifesto sobre o Cinema Novo, Glauber Rocha afirma que “a indignação social provoca discursos flamejantes” (2004, p. 64). Tal apontamento, redigido durante os anos 1960, ainda se mantém atual, quando encaramos o aspecto do realismo social que permeia a produção ficcional brasileira na contemporaneidade. Esse direcionamento acaba por lançar o olhar para a dinâmica de classes que estrutura toda a concepção civilizatória que temos e, consequentemente, destaca a desigualdade na sociedade em que vivemos.

Nesse ponto, é válido retomar Walter Benjamin, quando este aponta que a “consciência de classe proletária, que é a mais esclarecida, modifica, diga-se de passagem, fundamentalmente a estrutura da massa proletária” (2019, p. 80). Tal dinâmica se configura como elemento constitutivo básico dos conflitos narrados por Quintanilha em suas HQs, seja nos contos ou nas histórias mais longas que integram o corpus analítico delimitado no presente estudo. A figura do trabalhador comum é um ponto fulcral para as histórias que o quadrinista niteroiense concebe. Desse modo, o confronto entre empregados e empregadores, ou mesmo o embate entre empregados que não conseguem alinhar as próprias expectativas na vida social ou laboral se configuram como elementos constitutivos intrínsecos à escrita do autor.

Rocha destaca ainda que a originalidade do Cinema Novo se encontra em nossa maior miséria, a fome. Por fome, podemos entender não somente a privação alimentar como toda sorte de elementos imprescindíveis para a vida humana e que faltam para milhões, diante de um inclemente avançar dos grandes concentradores de capital rumo à devastadora e crescente desigualdade social que irrompe no avançar trôpego dos anos.

Essa miséria é, de igual modo, força catalisadora do tensionamento entre sujeito e sociedade promovido por Quintanilha em suas HQs. A força poética da obra do quadrinista niteroiense reside na contemplação da crueldade da vida. Seus personagens não são construídos de modo a alimentar idealizações, mas sobrevivem em meio às intempéries e contradições que permeiam a brutalidade da realidade à qual estão subjugados.

A fome e a miséria latino-americana ficaram evidentes no Cinema Novo, uma vez que o movimento se comprometeu a retratar a verdade do país, que outrora era discutida na literatura como denúncia social, e então se tornou um problema político, com o avançar dessas questões para as telas do cinema. Há neste momento mais uma conexão que pode ser identificada entre essa intenção do Cinema Novo e a proposta das narrativas gráficas de Marcello Quintanilha, que se atém aos detalhes e pequenos eventos da vida cotidiana, mas sem deixar de colocar em destaque os aspectos constituintes da dinâmica social terceiro-mundista que contrapõe expectativas e desilusões diante do inclemente jogo perpetrado pelas tensões resultantes da luta de classes.

Glauber Rocha pontua que “a mais nobre manifestação cultural da fome é a violência” (2004, p. 66). Assim, podemos seguir essa linha de raciocínio e identificar o desespero resultante da privação das condições de sobrevivência (ou subsistência) como a força motriz da violência que paira sobre o cotidiano das ruas e vielas do Brasil, algo que é reafirmado pelas histórias de Quintanilha e por boa parte da produção ficcional que surgiu no país ao longo das últimas décadas. Nesse sentido, estamos falando da violência que é por vezes resultante de um sentimento de transformação, de uma necessidade de mudança e de uma real demonstração de amor das pessoas para aqueles que o cercam, ou mesmo de profunda indignação diante de uma paisagem urbana que não se consegue de maneira alguma modificar.

Nesse sentido, ao refletir sobre as tendências da ficção brasileira da virada do século XX para o XXI, a pesquisadora brasileira Tânia Pellegrini destaca a violência como “viga-mestra da organização e funcionamento da nossa própria ordem social” (2018, p. 275). Se o Cinema Novo se apresentou como um projeto que se realizava na política da fome, a prosa de Quintanilha dialoga com o direcionamento do cinema brasileiro do período de retomada e com a literatura contemporânea, se consagrando através da reflexão em relação à miséria que compõe a existência humana no Brasil sob diferentes prismas.

Assim, dispostas em contextos específicos de produção, tanto a nível de recorte temporal quanto de condições materiais, as HQs de Quintanilha não devem ser vistas de forma isolada, mas sim enquanto pertencentes a um imaginário ficcional brasileiro contemporâneo que dialoga entre si, de forma intencional ou não.

No terceiro capítulo do presente estudo, ao nos debruçarmos sobre a HQ *Talco de vidro*, citamos alguns cineastas para, metonimicamente, aludirmos a aspectos de seus trabalhos, como Rossellini, Sica, Bergman, Eisenstein e Reichenbach. Tal busca teve como objetivo evidenciar as aproximações percebidas entre o trabalho do quadrinista niteroiense e a cinematografia dos diretores supracitados, em associações que, ao partirem de concepções distintas, se justificam.

A citação ao trabalho de Carlos Reichenbach, contudo, traz consigo mais do que um mero apontamento, mas uma evidência do que destacamos anteriormente acerca do diálogo que é possível construir entre obras de diferentes mídias, dispostas em um período temporal aproximado e localmente atribuído. Filmes como *Anjos do Arrabalde* (1987), *Garotas do ABC* (2003) e *Falsa Loura* (2007), por exemplo, apresentam evidentes pontos de contato de ordem temática da cinegrafia de Reichenbach com o trabalho de Quintanilha, como os dilemas cotidianos da periferia e as relações de classe observadas na dinâmica social e de trabalho. Sem perder a precisão quase documental ao retratar os elementos das épocas em que suas histórias se situam, o cineasta operou nesses filmes a partir de uma lógica que tensiona a vontade experimental e o engajamento social.

Seja ao retratar a violência que circunda a vida de jovens professoras que residem nos bairros periféricos da São Paulo dos anos 1980, ou mesmo ao explorar as dores e os anseios de mulheres operárias de São Bernardo do Campo em meados dos anos 2000, o trabalho de Reichenbach enfoca a vivência proletária e as transformações pelas quais o país passou ao longo dos anos, tanto do ponto de vista das relações sociais quanto da vida laboral, sem se furtar de contrapor o choque entre a profundidade psicológica e a crueza da realidade que circunda seus personagens. Quintanilha opera sob lógica semelhante em suas HQs, sobretudo nos álbuns *Almas públicas*, *Sábado dos meus amores*, *Hinário nacional* e *Todos os santos*, nos quais faz uso de narrativas curtas para abordar diferentes facetas das classes menos favorecidas em diversas temporalidades e cenários no imaginário urbano do Brasil.

Dessa forma, o trabalho do cineasta e ensaísta gaúcho – radicado em São Paulo – se junta a uma série de exemplos da literatura, dos Quadrinhos e do cinema nacionais, que dialogam de forma contundente dentro daquilo que chamaremos de um imaginário ficcional brasileiro contemporâneo, isto é, um conjunto de narrativas de

diferentes mídias, produzidas por autores nacionais, que compartilham pontos de contato e de influência inescapáveis em um período de tempo aproximado.

Essa interconexão transmidiática ocorre pois, conforme aponta Pellegrini, “em arte e literatura tudo é um processo contínuo e inacabado” (2018, p.117). Destarte, há uma constância nessa relação de contato que não aparenta se encaminhar para um final, dado que o arcabouço de narrativas ficcionais segue em constante expansão com o passar do tempo, modificando-se ao sabor das transformações do país e da sociedade como um todo.

A essa altura, cumpre-nos destacar algumas premissas fundamentais do presente estudo, como o entendimento de que as Histórias em Quadrinhos não se constituem enquanto subprodutos derivados da literatura, tampouco se encontram em situação de subserviência hierárquica em relação ao campo literário, mas se constituem como uma original associação de diferentes matérias de expressão junto a um conjunto de códigos, tal como aponta Groensteen (2015, p.14).

Logo, entendemos que, dada sua constituição como dispositivo narrativo e produtor de sentido, as HQs se utilizam de determinados elementos do discurso literário, assim como se valem de elementos da ilustração, com o intuito de erigir seu intrincado mecanismo linguístico a partir da simbiose entre recursos de origens distintas, mas plenamente complementares, tal como pudemos observar no decurso do quarto capítulo do presente estudo.

O teórico belga (2015, p. 15-16) ainda destaca que, por conta da tradição logocêntrica que norteia a civilização ao longo dos tempos e que nos levou a conceber a ideia de primazia do verbo em relação à imagem, a língua (oral ou escrita) foi definida como o modelo basilar de toda linguagem, o que, por sua vez, fez da literatura o modelo primário de todas as formas narrativas na maior parte do mundo. Tal concepção, em que pese a fundamentação histórica, não pode erroneamente levar à conclusão de que o gênero narrativo deva ser confundido com a literatura, dado que podemos determinar a existência de um gênero narrativo a partir do qual se desenvolvem diversas espécies narrativas, como o romance, o filme, o Quadrinho, a peça de teatro, a ópera, o balé, o *podcast*, a fotonovela etc.

A seguir, discorreremos sobre as relações entre a obra de Quintanilha e o cenário aqui inicialmente apontado, realizando uma aproximação entre a obra do quadrinista niteroiense e a produção ficcional brasileira contemporânea, sobretudo em

relação ao panorama literário nacional das últimas décadas. Esse empreendimento remonta a Charles Hatfield (2010, p.1), que aponta a indisciplina como uma condição existencial para a pesquisa quadrinística, dado que a natureza heterogênea dos Quadrinhos faz com que o estudo destes se constitua a partir da interseção entre diferentes disciplinas. Nesse sentido, o pesquisador estadunidense pertinentemente destaca que, “inevitavelmente, os estudos de quadrinhos reunirão várias disciplinas e metodologias em um espaço de trabalho que é pelo menos multidisciplinar, se não verdadeiramente interdisciplinar.”²⁹ (2010, p. 2, tradução nossa).

Destarte, em certa medida, tomaremos emprestados critérios de análise literária para empreender uma investigação acerca de aspectos temáticos e textuais da obra quadrinística de Quintanilha, sem que para isso tenhamos de necessariamente vincular os Quadrinhos à literatura. Tal empreendimento se assemelha, em intenção, ao que foi realizado no quarto capítulo do presente estudo, quando nos encarregamos de discutir as HQs do quadrinista niteroiense a partir de um ponto de vista sintático.

5.2 Contemporaneidades ficcionalizadas

Conforme supracitado no terceiro capítulo do presente estudo, as HQs de Marcello Quintanilha adquiriram certa capilaridade dentro do mercado editorial brasileiro em meados da virada do século XX para o XXI. Curiosamente, isso se deu na mesma época em que o quadrinista saiu do país para morar em Barcelona e trabalhar no mercado europeu. Nessa mesma época, a produção literária nacional entrou em um período efervescente de alcance e de pluralidade de abordagens, de forma que as contradições do país ganharam de vez a centralidade das discussões.

Nesse sentido, o pesquisador dinamarquês Karl Erik Schøllhammer (2009, p. 22) pontua que a principal tendência literária da reta final do século XX no Brasil pode ser observada na forma com que o cenário urbano, sobretudo o das grandes cidades, era utilizado como palco para histórias que versavam sobre a realidade social, dando enfoque para as consequências do crime, da violência e da miséria indizível que domina a sociedade na contemporaneidade. Outrossim, tal propensão pode ser

²⁹ No original: “Inevitably, comics studies will bring together various disciplines and methodologies in a workspace that is at least multidisciplinary if not truly interdisciplinary.” (Hatfield, 2010, p. 2)

igualmente observada na produção cinematográfica e na produção quadrinística do país ao longo dessa época.

Assim, ao utilizarmos o termo “contemporâneo” para fazer referência a um imaginário ficcional brasileiro que de certa forma dialoga tematicamente entre si, tomamos aqui o sentido a ele atribuído pelo filósofo italiano Giorgio Agamben, que aponta que

contemporâneo é aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro. Todos os tempos são, para quem deles experimenta contemporaneidade, obscuros. Contemporâneo é, justamente, aquele que sabe ver essa obscuridade, que é capaz de escrever mergulhando a pena nas trevas do presente (Agamben, 2009, p. 62-63).

A matéria da qual se alimenta o texto concebido por Quintanilha em suas HQs parte desse escuro, ou, como o quadrinista prefere, da precariedade inerente à condição humana. O contemporâneo, dessa forma, é compreendido como aquele que é capaz de intempestivamente captar seu tempo, de enxergá-lo, seja por uma diferença, uma defasagem ou mesmo por um anacronismo.

Tal característica se constrói a partir de sua desconexão, sua falta de identificação com o tempo presente. Isso lhe permite criar um ângulo, uma perspectiva sob a qual consiga expressar essa impossibilidade ou inconsistência para lidar com o aspecto temporal. Nesse sentido, é possível traçar um diálogo entre o que diz Schøllhammer sobre a literatura dos tempos atuais e a textualidade das HQs de Marcello Quintanilha:

Assim, a literatura contemporânea não será necessariamente aquela que representa a atualidade, a não ser por uma inadequação, uma estranheza histórica que a faz perceber as zonas marginais e obscuras do presente, que se afastam de sua lógica. Ser contemporâneo, segundo esse raciocínio, é ser capaz de se orientar no escuro e, a partir daí, ter coragem de reconhecer e de se comprometer com um presente com o qual não é possível coincidir (Schøllhammer, 2009, p. 10).

Dada a especificidade formal das Histórias em Quadrinhos, é necessário ressaltar que, nesse momento, estamos nos debruçando sobre o aspecto verbal do trabalho do autor niteroiense, isto é, sobre aquilo que precede até mesmo o processo de quadrinização de suas histórias, a ideia central que norteia seus trabalhos. Somente a partir desse direcionamento podemos traçar determinados paralelos entre o trabalho do quadrinista e a produção literária nacional.

Marcello Quintanilha caracteriza sua obra pelas formas curtas, breves, com personagens psicologicamente densos, elípticos, envoltos pela banalidade do cotidiano em meio aos seus conflitos individuais ou coletivos. Há, na prosa do autor, um inconformismo latente diante da desigualdade que permeia o país, desde as vinculações de trabalho até mesmo às interações sociais. Seja na tóxica relação entre a dentista Rosângela e a prima Daniele, em *Talco de vidro*, ou mesmo no escrutínio da relação entre patrões e empregados narrada em *ESPM ou de como Lúcio Magela e Ronaldo Barros concluíram sua pós-graduação em administração*, há ali uma conexão entre poder simbólico, financeiro ou mesmo social que evidencia a miséria à qual fica subjugada a vida humana diante dos desígnios do capital.

Há uma aparente necessidade na escrita de Quintanilha de se relacionar com a realidade histórica, ainda que em alguns momentos – sobretudo em seus primeiros Quadrinhos – não consiga captá-la no tempo presente, em sua especificidade atual. A Niterói de meados do século passado, o interior sertanejo do país ou mesmo a vida em uma favela de décadas atrás são alguns dos muitos cenários escolhidos pelo quadrinista em seus trabalhos iniciais para lidar com certa condição anacrônica que ele mesmo aparenta possuir em relação ao próprio presente. Nesse sentido, o autor admite subliminarmente que sua noção de realidade somente pode se satisfazer de forma imanente a partir desse deslocamento, se afastando do que lhe é próximo, em prol de uma maneira coerente e bem estruturada de lidar com o que Schøllhammer define como uma “temporalidade de difícil captura” (2009, p. 11).

Se esse olhar para um passado inalcançável fica evidente nos primeiros passos de Quintanilha enquanto quadrinista – como podemos observar nas antologias *Sábado dos meus amores*, *Almas públicas* e (em alguns contos reunidos em) *Todos os santos* –, os trabalhos posteriores – como nos romances gráficos *Tungstênio* e *Talco de vidro* e nos contos de *Hinário nacional* e (novamente, em alguns contos de) *Todos os santos* – evidenciam uma tentativa do autor de se aproximar dos dias atuais – ainda que com *Luzes de Niterói* ele torne a lançar o olhar para o passado de sua terra natal e de sua própria família –.

Essa urgência por representar a potência do presente enquanto mola propulsora de suas narrativas é facilmente identificável por meio das pistas contextuais deixadas por Quintanilha em suas HQs, seja através das marcações textuais ou mesmo pelas referências incutidas em sua narrativa visual. Tal prática

evidencia, nesses trabalhos, a atualidade enquanto força motriz de seu intento em explorar as contradições da vivência social e laboral de um Brasil constantemente em ebulição em meio às suas subseqüentes transformações.

Assim, o anseio por lidar com um memorialismo que intercala a realidade pessoal e a coletiva, em contraponto com uma busca por dialogar com a atualidade reafirmam, na obra de Quintanilha, o escape para uma urgência de realismo que encontra eco no trabalho de escritores que lhe são contemporâneos, como Marçal Aquino, Marcelino Freire³⁰ e Fernando Bonassi. Autores versáteis e prolíficos, eles também apresentam, assim como o quadrinista niteroiense, uma demanda por certa presentificação em suas obras, empregando formas breves e até mesmo realizando adaptações de ordem fragmentária em sua linguagem, dialogando de certo modo com a crônica, em claro anseio de falar sobre e com o que se tem por “real”.

Não é por coincidência que Aquino e Bonassi se juntaram ao próprio Quintanilha para roteirizarem a adaptação cinematográfica de *Tungstênio*, dirigida por Heitor Dhalia e lançada em 2018, tal como destacado anteriormente no terceiro capítulo do presente estudo. As aproximações de estilo e de temáticas entre os autores são flagrantes, de modo que a associação entre ambos se torna algo facilmente observável, ainda que estes atuem sob dispositivos narrativos distintos, a saber, o Quadrinho e a literatura.

Cabe ressaltar, no entanto, que o presente estudo não se propõe uma análise comparativa entre as obras de Quintanilha e dos escritores supracitados. Desse modo, a citação às aproximações entre ambos se propõe enquanto apontamento investigativo sem maiores aprofundamentos ou incursões, para não fugirmos do recorte previamente delimitado para o estudo aqui desenvolvido, e fica como um tópico a ser discutido futuramente, em novas oportunidades.

³⁰ O autor pernambucano, por sua vez, assina o prefácio de *Como pedra*, HQ ganhadora do Prêmio Jabuti de 2024, que foi concebida pelo potiguar Luckas Iohanathan e delineia uma história pungente sobre miséria, fome e fé. A trama ressoa em larga medida ao mesmo *zeitgeist* que permeia as narrativas de Quintanilha, Aquino, Shiko e do próprio Marcelino Freire, em mais uma evidência do diálogo involuntário que apontamos na produção ficcional brasileira da contemporaneidade.

5.3 Tragédias, subjetividades e a força do tempo presente na ânsia por discutir a realidade

A presentificação pode ser compreendida, conforme aponta a pesquisadora Beatriz Resende (2008, p. 26-27), como uma necessária preponderância da atualidade enquanto substrato narrativo para a ficção brasileira da contemporaneidade. Assim, identifica-se uma predileção pelo tempo e pelo espaço presentes como eixos norteadores na estruturação ficcional de uma geração recente dos autores nacionais, em detrimento de temporalidades pretéritas ou futuras, até mesmo como forma de lidar com certa descrença em relação a noções utópicas de futuro ou ao distanciamento intangível e idealizado do passado.

Ao refletir sobre a urgência do escritor contemporâneo, Schøllhammer (2009, p. 11) defende que ela seja, na verdade, uma forma tão sensível quanto expressiva de lidar com aquilo que lhe é mais próximo, mais atual. Desse modo, a literatura surge como um lugar no qual se torna mais palatável a interação com um mundo cuja temporalidade cada vez mais se mostra difícil de capturar. Ainda, o professor e pesquisador dinamarquês aponta que a demanda por realismo na literatura brasileira surge da dificuldade em lidar com o aspecto temporal, com a memória histórica e com a realidade pessoal e coletiva.

Essa reflexão reverbera nas obras de Marcello Quintanilha que compõem o corpus analítico do presente estudo, dado que as HQs do quadrinista trazem consigo aspectos documentais e memorialistas que, em igual medida, lançam o olhar tanto para o passado quanto para o presente, sem que com isso tenha de abrir mão de um compromisso com a representação de aspectos da realidade cotidiana em suas narrativas, partindo da factualidade de seus enredos para então se debruçar sobre a profundidade psicológica que anseia empregar em seus personagens. Calunga, Edgard, Acirzinho, Rosângela e Caju são alguns dos muitos exemplos de personalidades multifacetadas e complexas que integram as HQs do autor niteroiense e o permitem trabalhar nuances e gradações ao longo de seus trabalhos, em diálogo profundo com as temporalidades às quais cada um destes se encontram sujeitos.

Assim, é válido apontarmos o contexto no qual Quintanilha se insere enquanto ficcionista brasileiro contemporâneo, e o olhar para o ambiente literário se faz necessário para a compreensão nesse momento. Se anteriormente imperava na produção literária nacional certo dualismo maniqueísta entre autores que exploravam

a brutalidade do realismo marginal e autores que trabalhavam a partir da graça dos universos íntimos e sensíveis, tais fronteiras foram paulatinamente diluídas. Desse modo, é seguro destacar que:

A literatura que hoje trata dos problemas sociais não exclui a dimensão pessoal e íntima, privilegiando apenas a realidade exterior; o escritor que opta por ressaltar a experiência subjetiva não ignora a turbulência do contexto social e histórico (Schøllhammer, 2009, p. 15).

Em consonância com esse apontamento, Resende (2008) destaca que a literatura brasileira contemporânea não se resume à presentificação ou ao ato de retratar o cotidiano violento das paisagens urbanas, mas se propõe também a promover um retorno do trágico, tanto ao esmiuçar os problemas do país quanto ao se debruçar sobre os conflitos internos e individuais da experiência humana em tempos tão voláteis e caóticos quanto os dias atuais. É seguro dizer que as HQs de Quintanilha dialogam com essas premissas literárias. Tanto o desfecho da relação entre Rosângela e Daniele em *Talco de vidro* quanto o desenlace da história de Saninho e Tião Pomba Gira, no conto *Granadilha – Os crimes do corpo*, do álbum *Almas públicas*, reverberam as diferentes facetas que a tragédia assume enquanto mola propulsora da diegese.

Tal apego à tragicidade em nosso tempo pode ser constatado quando nos deparamos com a exposição diária das mazelas e fraturas que compõem a realidade do país através dos meios de comunicação de massa, seja pela TV ou mesmo pela internet, por meio dos portais de notícias ou das redes sociais. Diante de uma infinidade de notícias que surgem minuto a minuto ao redor do globo, é sempre a tragédia que angaria mais espaço e atenção no cerne do debate público. Nesse sentido, Resende (2008, p. 30) aponta que o “trágico estabelece um efeito peculiar com o indivíduo, supera-o e traça uma relação direta com o destino. Trágico e tragédia são termos que se incorporaram aos comentários sobre nossa vida cotidiana”.

Em diálogo com essa tendência fluida da produção literária nacional contemporânea, Marcello Quintanilha posiciona seu trabalho enquanto ficcionista em um entre-lugar que entrelaça esses dois caminhos outrora antagônicos de forma simultaneamente paradoxal e fértil. Assim, o quadrinista se encontra de forma indissociável entre a problemática social e a subjetividade da vida humana, entre o documental e o memorialista. As já quase duas décadas morando fora do país

contribuem para essa sensação dúbia de proximidade e distanciamento que se pode capturar de seus trabalhos.

Como exemplo dessa conduta, podemos destacar que, da mesma forma com que os problemas decorrentes da realidade urbana são elemento central de *Tungstênio*, a dinâmica dos afetos é fio condutor inescapável de *Talco de Vidro*. Se em *Luzes de Niterói* há um mergulho na história familiar do autor que reverbera em uma rememoração idealizada de sua terra natal, *Sábado dos meus amores* e *Almas públicas* apresentam fragmentos de realidades distintas, mas aproximadas pelo tensionamento das relações sociais e de trabalho em meio ao cotidiano das ruas e vielas do país. Na medida em que *Hinário nacional* coloca uma lupa sobre a natureza violenta das relações de gênero no Brasil atual, os microcontos gráficos de *Todos os santos* evocam uma pluralidade de dimensões intimistas da vivência no país ao longo de diferentes temporalidades.

Em todos esses trabalhos, é possível identificar a presença tanto da força da subjetividade e do aprofundamento psicológico dos personagens quanto uma inclemente representação da realidade social urbana que entrecorta os meandros da potência dramática de cada história, construindo assim um retrato multifacetado de um Brasil profundo.

No decorrer dos anos 2000, a escrita dos autores literários do Brasil contemporâneo foi pautada pela convivência pacífica entre os mais diversos estilos. As novas gerações podem ser definidas a partir de sua multiplicidade e heterogeneidade, uma vez que o tempo no qual se inscrevem traz consigo uma dispersão temática considerável, bem como a convivência entre diferentes estilos, sem que haja alguma imposição específica de qualquer que seja a tendência por sobre outras. Tal apontamento, destacado por Schøllhammer (2009, p. 17) a partir do estudo de Beatriz Resende (2008), encontra eco na produção quadrinística nacional do mesmo período, tal como foi supracitado no segundo capítulo do presente estudo. Assim, por razões que ainda precisam ser melhor destrinchadas em estudos posteriores, é possível apontar que a falta de uma homogeneidade norteadora marcou tanto a produção literária quanto a produção quadrinística dos últimos anos.

Em que pese a heterogeneidade das produções no país, é inequívoco que há, nessas gerações recentes, uma vontade legítima e explícita de retratar a realidade atual da sociedade brasileira, muitas vezes a partir do ponto de vista periférico, na

perspectiva de quem está à margem do discurso padrão. Nesse ponto, nomes como Paulo Lins e Ferréz são referências inescapáveis de autores que partem das margens para alcançarem centralidade no debate sobre as angulações e experimentações de escrita realista na contemporaneidade.

Aqui temos um tipo de realismo que não se pretende ser meramente mimético, propriamente. Pelo contrário, sua ânsia é atuar de modo referencial, sem ser representativo. Ser engajado sem que para isso precise subscrever qualquer programa/projeto político específico, nem forçar previamente qualquer imposição ideológica. Tal predisposição geracional coaduna com o intento narrativo de Quintanilha, que se esmera em explorar a realidade atual brasileira, refletindo a partir dos aspectos mais marginais da dinâmica social do país, em uma representação expressiva e concisa desse cenário, visto de fora, mas abordado como se de dentro partisse.

Assim, além de delimitar diferenças fundamentais em relação ao realismo histórico do século XIX, essa nova abordagem realista propõe certo distanciamento das aspirações políticas empregadas tanto no regionalismo dos anos 1930 quanto na prosa urbana dos anos 1970. Essa busca pelo realismo, que é apontado por Pellegrini (2018, p. 15) como “uma forma particular de captar a relação entre os indivíduos e a sociedade”, se estabeleceu enquanto um caminho viável para a produção ficcional do país nas últimas décadas.

Nesse aspecto, a realidade das grandes cidades, muito presente na ficção setentista e posteriormente retomada pela chamada “Geração 90” (Schøllhammer, 2009, p. 77) é um cenário frequente das HQs do quadrinista niteroiense, que explora os meandros da paisagem citadina do país com precisão ímpar. Pellegrini aponta que essa geração, que surgiu ao longo da última década do século XX e é contemporânea de Quintanilha, comunga entre si de características temáticas e estilísticas que em larga medida se assemelham – e com as quais o quadrinista dialoga –, tais como

economia cinematográfica da linguagem, oralidade, fragmentação, erotismo, atribulações e neuroses urbanas, ênfase no grotesco, violência, crueldade e morte, temperados com um certo lirismo sujo e diluído, aspectos esses a que se pode, genericamente, aplicar o rótulo de realistas ou naturalistas (Pellegrini, 2018, p. 299-300).

De igual modo, Schøllhammer (2009, p. 22) destaca que “o surgimento incisivo de uma literatura urbana desenha os contornos de uma ficção contemporânea que

estaria em sintonia com o conturbado desenvolvimento demográfico do país”. Logo, a violência inerente ao processo de acelerado crescimento populacional das grandes cidades do Brasil pode ser compreendida como um eixo temático preponderante na produção ficcional brasileira da contemporaneidade, um vetor que canaliza e alimenta o realismo nos dias atuais. Nesse sentido, Resende aponta que:

Em torno da questão da violência aparecem a urgência da presentificação e a dominância do trágico, em angústia recorrente, com a inserção do autor contemporâneo na grande cidade, na metrópole imersa numa realidade temporal de trocas tão globais quanto barbaramente desiguais (Resende, 2008, p. 33).

Assim, para demonstrar a robustez dessa constatação, é possível traçar um paralelo consistente entre tais características fundacionais da literatura brasileira contemporânea e as HQs de quadrinistas nacionais que não sejam Marcello Quintanilha, como Shiko, Jefferson Costa, Rafael Calça, André Diniz, Alcimar Frazão, Lourenço Mutarelli, entre outros. Em que pese as diferenças estilísticas e temáticas de cada um, há nos trabalhos destes quadrinistas uma preocupação em trabalhar através de premissas que em larga medida se assemelham aos eixos temáticos supracitados dentro da produção literária nacional das últimas décadas, como a exposição da realidade cotidiana, tanto em suas minúcias intimistas quanto em suas contradições fundamentais, sem perder de vista o aspecto trágico e violento que abunda na atualidade da vivência em solo nacional.

Obras como *O fim da noite* (2022), *O Astronauta – ou livre associação de um homem no espaço* (2021), *Lovistori* (2021), *Matei Meu Pai e Foi Estranho* (2017) e as *Graphic MSP: Jeremias* (*Pele*, 2018, e *Alma*, 2020) corroboram essa tendência dos Quadrinhos brasileiros contemporâneos em lidar com o presente e com a tragédia tanto ao partir da violência quanto ao versar sobre a potência dos universos sensíveis e individualizados no cotidiano da paisagem urbana. Desse modo, os pontos de contato temáticos com aspectos das HQs de Quintanilha se constituem como evidências do apontamento aqui realizado.

Assim, há um aspecto híbrido da prosa contemporânea, resultante da interação entre a literatura e outros meios de comunicação, principalmente com os meios visuais, como o cinema, a fotografia, os Quadrinhos, a publicidade e a produção de mídia em geral, que ecoa em larga medida sobre o trabalho composicional da narrativa gráfica de Quintanilha, que por sua vez se apropria de elementos da escrita literária

em seu ofício quadrinístico. A mescla de técnicas cinematográficas, tais como flashes, angulações, mudança de foco, cortes, contrastes, elipses no tempo e ritmo acelerado, bem como a montagem de cenas ressoam na obra do quadrinista niteroiense de forma considerável.

Ironicamente, o elemento em comum que agrega os autores surgidos ao longo dos anos 1990 é, precisamente, a falta de grandes características unificadoras e a força de sua heterogeneidade. Dessa forma, o que temos de semelhante é o foco temático voltado para a sociedade e a cultura contemporâneas, bem como o uso da história recente enquanto contexto narrativo. Assim, o traço que melhor caracteriza a literatura dos anos 1990 é “o convívio entre a continuação de elementos específicos, que teriam emergido nas décadas anteriores e uma retomada inovadora de certas formas e temas da década de 1970”, conforme aponta Schøllhammer (2009, p. 36). Logo, cumpre-nos destacar que o hibridismo literário se intensificou nesse período, tornando-se tendência.

De diferentes formas, o realismo retornou seguidamente ao longo do século passado na literatura, se definindo a partir da diferenciação que impunha em relação ao realismo histórico do século XIX. Sem ansiar por qualquer retorno às técnicas de verossimilhança descritiva ou mesmo de objetividade narrativa, o novo realismo brasileiro desse fim de século XX e começo de século XXI, observado a partir das obras de autores contemporâneos, tais como os supracitados Marçal Aquino, Marcelino Freire e Fernando Bonassi, se expressa na vontade de relacionar a literatura e a arte com a realidade social e cultural da qual emerge, incorporando esteticamente essa realidade na obra e colocando sua produção artística como agente transformador.

Assim, podemos destacar que a literatura brasileira sobrevive em meio a um tensionamento constante entre a ânsia por experimentalismo e o desejo por engajamento nas questões sociais que compõem o intrincado tecido civilizatório do país. De igual modo, isso é identificado nas HQs de Marcello Quintanilha através da maneira pela qual o quadrinista brinca com as formas da narrativa gráfica de maneira multirreferencial para desenvolver diferentes modos de contar suas histórias. A inventividade que marca seu trabalho pode ser encarada como uma tentativa de refletir sobre a realidade brasileira a partir de diferentes angulações, com efeito e potência estética em prol de um melhor encadeamento de seus enredos.

Na escrita dessa nova geração de autores, é perceptível “a continuidade de uma prosa direta e pungente, sem rodeios nem floreios, abordando temas convulsivos e procurando extrair deles sua máxima força” (Schøllhammer, 2009, p. 59). Quintanilha pode ser visto da mesma forma, sobretudo por conservar sua prosa sucinta, com formas breves, sem extravagâncias descritivas e com absoluta objetividade na construção da narrativa, sem perder de vista o aspecto psicológico que entrelaça seus personagens e enredos, conforme podemos observar na Figura 57, que apresenta uma sequência extraída do conto *A fuga de Zé Morcela*.



Figura 57: A repulsa de Erivan em relação ao protagonista-título de *A fuga de Zé Morcela* fica evidente no terceiro quadro dessa sequência, mesmo sem o emprego do eixo verbal na composição. (Quintanilha, 2009, p. 53)

O foco na realidade urbana, herdado pelos autores literários dos anos 1990 em relação aos autores da ficção brasileira da década de 1970, é um dos pilares da literatura brasileira contemporânea, como supracitado. Dito isso, é válido destacar que o cenário regional jamais foi deixado de lado em sua totalidade, se mantendo ainda hoje como um dos sustentáculos da produção realista no país, em todas as suas vertentes.

Assim, esse apelo regionalista se amplificou de diferentes formas, uma vez que o interesse pelos costumes, pela tradição e pelas características etnográficas se manteve, ao mesmo tempo em que abriu espaço para reproduzir as tensões existentes entre campo e cidade, entre a herança rural e o futuro sombrio da vida nas grandes metrópoles. Todos esses elementos podem ser identificados nos trabalhos de Quintanilha abarcados pelo corpus analítico do presente estudo, sobretudo pelas antologias de contos gráficos.

5.4 Tempo, espaço e realidade

No posfácio da HQ *A casa* (2021, p. 131), concebida pelo quadrinista espanhol Paco Roca, o escritor Fernando Marías, seu conterrâneo, pontuou que “à medida que envelheço, sinto que o único tema da literatura – e, provavelmente, de tudo – é a passagem do tempo”. É difícil tecer qualquer objeção a essa afirmativa, na medida em que o embate com o aspecto temporal marca a humanidade desde os primórdios da civilização, mesmo antes do conceito de arte ser primariamente concebido. Nesse sentido, a pesquisadora Janet Murray destaca:

A narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem (Murray, 2003, p. 19).

Paul Ricœur (1978, p. 219) frisa que é através do hábito de contar histórias que a humanidade consegue articular sua experiência no tempo, da mesma forma com que se situa em relação à sua presença no mundo. É somente ao ter consciência do tempo que o homem adquire a chance de começar a difícil tarefa de tentar compreender a si mesmo. Logo, apenas ao se deparar com a própria inscrição nas águas do tempo a humanidade consegue conceber o conceito de narrativa, o ato de elaborar relatos, ficcionais ou factuais. Assim, a pesquisadora Regina Dalcastagnè destaca que:

Para entender a construção temporal da narrativa dos dias de hoje, é preciso lembrar que ela abarca os modos possíveis do homem e da mulher contemporâneos se situarem no mundo, representando a si e aos outros, estabelecendo uma identidade a partir do que tentam fazer, ou daquilo que alcançam dizer (Dalcastagnè, 2012, p. 112).

Desse modo, é possível apontar que tempo e espaço devem ser entendidos, para além de abstrações, como construções sociais que moldam nossa percepção da realidade que nos cerca. Assim como ocorre com a literatura, os Quadrinhos também se veem condicionados em relação a esses elementos através das amarras decorrentes de sua linguagem, ainda que as limitações dos dois campos possuam naturezas sensivelmente distintas, como poderemos discorrer a seguir. Nesse sentido, ao refletir sobre a narratividade dos Quadrinhos, Postema destaca:

A narrativa entra nos quadrinhos como um código: fragmentos de ação e eventos são representados e baseados nas relações entre esses fragmentos, como a causalidade, a progressão, ou outra forma de organização; os momentos separados nos quadros vêm para inferir um fluxo de eventos, um plano de ação (Postema, 2018, p. 91).

Na supracitada HQ de Paco Roca, o foco narrativo se concentra no retorno dos filhos para a casa em que cresceram, tendo de passar pelo luto decorrente da recente perda do pai enquanto encaram o desafio de superar esse trauma. Assim, ao mesmo tempo em que lidam com as memórias, eles se organizam para encarar essa nova etapa da vida, agora irremediavelmente cômicos de sua própria mortalidade, quando encaram a perda do patriarca da família. O quadrinista espanhol, notável por explorar com maestria as camadas de sensibilidade decorrentes das minúcias da vida cotidiana, avança nessa história ao discutir temas como o passar do tempo e as particularidades inerentes ao convívio familiar com precisão ímpar.

Logo, a afirmação de Mariás que inicia esse subcapítulo dialoga fortemente com a prosa de Marcello Quintanilha, dado que há no trabalho do quadrinista niteroiense um esforço proeminente em, tal como Roca, discorrer sobre o passar do tempo e as mudanças decorrentes desse fenômeno inescapável. No trabalho do brasileiro, contudo, há um maior apego à representação das contradições que marcam a vida em sua terra natal, como a violência, a desigualdade social, as diferenciações de classe e as questões de gênero e raça que perpassam a intrincada dinâmica sob a qual se organiza a sociedade brasileira, ao passo que Roca opta por trabalhar nessa HQ³¹ a partir de um apelo à nostalgia que envereda mais pelo caminho do intimismo do que pela retratação de uma exterioridade mais crua e pungente.

Tal apreço de Quintanilha, de certa forma, torna suas histórias menos universais para o público estrangeiro do que a trama engendrada pelo quadrinista espanhol na supracitada História em Quadrinhos. Ainda assim, as áreas de contato são visíveis e o esmero do brasileiro em detalhar o tecido social do Brasil levou sua

³¹ É possível identificar claramente as vertentes de trabalho adotadas por Paco Roca em seus principais trabalhos autorais. O quadrinista espanhol explorou, em HQs como *A casa e Rugas*, aspectos autobiográficos e que dialogam em larga medida com um discurso intimista e que gira em torno da realidade sensível dos indivíduos. Em outros trabalhos como *O abismo do esquecimento*, *Acasos do destino* e *Regresso ao Éden*, contudo, Roca se propôs a refletir sobre a violenta história da Espanha no século XX, com enfoque nas tensões políticas e sociais que permearam o regime franquista. Analisando panoramicamente, tais distinções aproximam o trabalho de Roca, em certa medida, do trabalho de Marcello Quintanilha, porém, o recorte estabelecido nos satisfaz a contento para o ponto que estamos discutindo no presente estudo.

obra a ser amplamente difundida no mercado editorial internacional, arrebatando público e crítica. Assim, o quadrinista niteroiense evidenciou que sua especificidade temática é capaz de angariar um séquito considerável de leitores mundo afora.

Há certo valor afetivo no trabalho de Quintanilha em relação ao fluxo temporal em si, ou seja, acerca da potência contida pelo inclemente passar dos anos que evidencia essa contemplação em relação ao tempo, dado que seu trabalho se posiciona de forma anacrônica e paradoxalmente dentro e fora da temporalidade à qual se propõe a retratar, em uma espécie de realismo reminiscente.

Ao discorrer acerca da dimensão ontológica do romance, Adorno (2012, p. 58) destaca que este sempre “teve como verdadeiro objeto o conflito entre os homens vivos e as relações petrificadas”. Nesse sentido, o filósofo alemão destaca a alienação entre os homens como uma estratégia estética que potencializa o romance, uma vez que desse processo decorre um afastamento entre os indivíduos e as coletividades, subsequentemente levando a um estranhamento maior entre os elementos, que apartados entre si, refletem um desencantamento em relação ao mundo. Logo, temos que:

O impulso característico do romance, a tentativa de decifrar o enigma da vida exterior, converte-se no esforço de captar a essência, que por sua vez aparece como algo assustador e duplamente estranho no contexto do estranhamento cotidiano imposto pelas convenções sociais (Adorno, 2012, p. 58).

Assim, é possível observar na literatura o anseio por modelos de representação que se proponham a dialogar com a subjetividade sem que para isso percam potência enquanto mecanismos de tradução do que se pretende entender por realidade. Desse modo, o realismo se constituiu como uma forma de representar o cotidiano das pessoas e da sociedade em que vivem. Entendendo o realismo dessa forma, Pellegrini (2018, p. 15) destaca que se torna possível deixar para trás a percepção de um processo simplificado de registro para a compreensão de novas formas de percepção da realidade, decorrentes de novas formas de representação, inclusive a partir do desenvolvimento de novas tecnologias relacionadas tanto à produção quanto ao consumo de arte, cultura e literatura.

As Histórias em Quadrinhos se encaixam nesse contexto, dado que, por sua natureza híbrida, seu surgimento e subsequente progresso somente se tornaram possíveis a partir do advento de técnicas de impressão e de difusão em larga escala.

Desse modo, ao discorrer sobre as condições representativas em tempos de ascensão dos meios de comunicação de massa, Schøllhammer destaca que

o encontro entre a literatura e a cultura da imagem abriu uma importante perspectiva de abordagem que privilegia as mudanças na percepção subjetiva de tempo e espaço. Por esse viés é possível ver, na relação entre imagem e texto, uma sensibilidade singular da experiência ficcional a partir das mudanças nas condições de representação (Schøllhammer, 2016, p. 11).

O entendimento acerca das relações entre texto e imagem, isto é, entre representação visual e representação literária, abre um leque de possibilidades para a compreensão tanto da literatura quanto dos Quadrinhos, uma vez que os dias atuais refletem uma “sociedade cada vez mais absorvida pelas dinâmicas da cultura da imagem” (Schøllhammer, 2016, p. 11).

As HQs se situam, prototipicamente, como o vértice sob o qual texto e imagem confluem, organizando sua significação e estruturando-se linguisticamente a partir da junção desses eixos distintos e complementares. Postema (2018, p. 89) afirma que, nos Quadrinhos, “as imagens são definidas como sintagmas através das molduras e sarjetas, que decompõem a página em unidades identificáveis”. Nessa justaposição discursiva, palavra e desenho se unem para formar um sintagma narrativo, subjugado às particularidades da linguagem quadrinística, sequencial e simultânea, na medida em que, conforme pondera Postema (2018, p. 87), a “sequência é a maneira mais óbvia pela qual os quadrinhos criam a ação e, em última instância, a narrativa”.

Nesse sentido, é possível observar que a cultura da imagem não suplanta o verbo, mas reorganiza horizontes de expectativas e possibilidades criativas na contemporaneidade, permitindo que incontáveis ângulos sejam encarados no desafio de compreender e decodificar a vida e o que se tem por ideia de realidade.

Acerca dessa nova concepção de mundo, o realismo surge como solo fértil para a exploração da pluralidade de pontos de vista a serem tomados na leitura de um mundo cuja compreensão se torna cada vez mais complexa. Assim, ao pensarmos sobre o impacto do realismo na produção literária nacional, é possível destacar que:

Um dos fatores a fazer o realismo tão poderoso, de modo que persiste como matriz estética da literatura brasileira até hoje, enfraquecendo ou ganhando força em diferentes períodos, é o fato de ser um território ideologicamente questionado e um sério problema para a periodização literária. A multiplicidade de seus discursos, sua “inadequação”, seus excessos, sua simpatia pelas classes populares, sua insistência no indecoroso e muitas vezes na violência, aquilo que não se gostaria de ver como Brasil, emerge como contraideologia, baseada majoritariamente em

grupos sociais que até hoje não foram completamente assimilados pela literatura, o que equivale a dizer que não o foram pela sociedade e talvez nem mesmo pela ideologia (Pellegrini, 2018, p. 159).

Assim, a abordagem realista apresenta o encaixe ideal com os eixos temáticos explorados por Quintanilha em suas HQs, tanto em representação visual quanto em estratégia textual. A seguir, entraremos em um aspecto fundamental da prosa do quadrinista niteroiense.

5.5 A onisciência intrusiva do narrador quintanilhesco

Dadas as especificidades formais da linguagem quadrinística, alguns parâmetros narratológicos devem ser colocados em perspectiva. Assumindo que o realismo tem sido encarado como uma válvula de escape possível para a ficção brasileira contemporânea, aspectos como o próprio papel do narrador nesse contexto podem ser discutidos à luz de suas diferentes possibilidades, originadas da confluência cada vez maior de formas de arte distintas.

Norman Friedman, em seu ensaio “O ponto de vista na ficção”, coloca em contraste a literatura e outras artes para discutir seus pontos fortes e pontos fracos. Nesse sentido, ele destaca que:

A arte da literatura, por oposição às outras artes, é, em virtude de seu *medium* verbal, a um só tempo amaldiçoada e abençoada com uma capacidade fatal de falar. Seus vícios são os defeitos de suas virtudes: de um lado, sua amplitude e profundidade de significação excedem grandemente o escopo da pintura, da música ou da escultura; de outro, sua aptidão para projetar as qualidades sensoriais de pessoas, lugares e eventos é menor na mesma medida. Se pode expressar mais ideias e atitudes, apresenta imagens qualitativamente mais débeis. Basta ao pintor servir-se de sua paleta para obter a nuance certa no local certo; mas o escritor fica continuamente abalado entre a dificuldade de mostrar o que uma coisa é e a facilidade de dizer como se sente a respeito dela. O escultor pode apenas mostrar; o músico, excluindo-se a música programática, não pode nunca narrar. Mas a literatura deriva sua própria vida desse conflito – básico em todas as suas formas – e a história de sua estética pode ser, em parte, escrita graças a essa tensão fundamental, à qual o problema do ponto de vista fica quase que relacionado como parte de um todo (Friedman, 2002, p. 168).

Ora, tendo em mente o ponto trazido por Friedman, é possível observarmos que os Quadrinhos podem, devido à sua natureza multimodal, resolver ou amenizar muitas das limitações inerentes ao texto literário e à pintura, ao conjugar essas linguagens de princípios tão distintos e integrá-las de modo a explorar suas principais virtudes. É válido ressaltar que não intentamos dizer que as HQs se constituem como

o dispositivo narrativo perfeito, dado que, conforme discutido no quarto capítulo do presente estudo, são apenas outras e não essas as limitações da linguagem quadrinística, lacunas resultantes justamente de seus principais méritos.

Assim, se a narração nos Quadrinhos, conforme pontua Postema (2018, p. 111), “vem de um processo cuidadoso de exclusão”, é possível pensarmos em instâncias narrativas ao falarmos da narração quadrinística, já que temos nas HQs dois eixos narrativos distintos, o textual e o pictórico. Onde se situa a figura do narrador? Se o narrador “está” no texto, qual é o papel da imagem nessa estrutura discursiva? As imagens dos requadros de uma HQ existem por si só e não integram a narração? Ora, se imagens também contam histórias e apresentam pontos de vista, as imagens também fazem parte dessa discussão e devem ser consideradas ao pensarmos na figura do narrador, sobretudo o que paira nas HQs de Marcello Quintanilha, foco do presente estudo.

Nesse sentido, cabe-nos abrir um pequeno parêntese para pensar por alguns instantes sobre como o papel do narrador em muito se transformou ao longo das décadas na produção quadrinística como um todo. Nomes como Hugo Pratt, Héctor Germán Oesterheld, Alan Moore e Chris Claremont se notabilizaram, em diferentes momentos do século XX, como roteiristas que conduziam suas HQs a partir de uma densa carga de textos. Em alguns casos, roteiristas dessas mesmas épocas incorriam até mesmo em certa redundância com seus textos em relação ao que as imagens já se dispunham a narrar.

Com o decorrer dos anos e com a pulverização das fronteiras, possibilitou-se, conforme supracitado no segundo capítulo do presente estudo, o acesso a uma gama mais ampla de referências. Esse processo culminou em uma série de variações técnicas na produção quadrinística, como a abolição em larga medida dos balões de pensamento e o uso mais comedido das onomatopeias. De igual modo, também contribuiu para que a narração em Quadrinhos angariasse novas possibilidades, novos horizontes referenciais dos quais se aproximar. Da mesma forma que Marcello Quintanilha se inspirou em referências da literatura brasileira em sua composição textual, é seguro dizer que a obra de Marcelo D'Saete, tal como ela é hoje, não existiria se ele não tivesse tido contato e sido assumidamente influenciado pelo estilo minimalista e dinâmico de narrativa que absorveu dos trabalhos do mangaká japonês Taiyō Matsumoto, por exemplo.

As formas de narrar em Quadrinhos são diversas, e podemos observar distinções fundamentais mesmo entre autores que se alimentam de universos referenciais aproximados. O modo como Quintanilha desenvolve seu narrador difere sobremaneira do modo empregado por autores como Lourenço Mutarelli, Shiko, André Toral, Rafael Coutinho e afins, autores que optam por abordagens mais tradicionais dentro do escopo do que se tem por vertentes na tradição de Quadrinhos das últimas décadas. É sobre esse elemento basilar da obra de Quintanilha que nos debruçaremos nos parágrafos a seguir.

Ao discorrer acerca das diferenças entre tipos de narração, o teórico estadunidense Norman Friedman se esmera, em um primeiro momento, em distinguir cena e sumário narrativo. Assim, ele pontua que

o sumário narrativo é uma apresentação ou relato generalizado de uma série de eventos cobrindo alguma extensão de tempo e uma variedade de locais, e parece ser o modo normal, simples, de narrar; a cena imediata emerge tão logo os detalhes específicos, contínuos e sucessivos de tempo, espaço, ação, personagem e diálogo começam a aparecer. Não apenas o diálogo mas detalhes concretos dentro de uma estrutura específica de tempo-lugar são os *sine qua non* da cena (Friedman, 2002, p. 172).

Desse modo, Friedman aponta que há uma predominância da cena em narrativas modernas, e do sumário nas narrativas tradicionais. Nesse sentido, a pesquisadora uruguaia naturalizada brasileira Ligia Leite (2002, p. 26) ressalta o termo “predominância”, pois, tanto para cena e sumário quanto para a diversidade de tipos de narrador devemos tomar por base a predominância e não a exclusividade, dado que, em uma obra ficcional farta em recursos narrativos, é difícil encontrar qualquer uma dessas categorias em estado puro.

Destarte, à luz da tipologia de Friedman, o narrador onisciente intruso é o que mais se aproxima do narrador que Quintanilha construiu paulatinamente ao longo de suas HQs, dada a liberdade que essa linha narrativa permite, tanto para explorar os ângulos que personagens e tramas possibilitam quanto para trafegar por tempo e espaço a contento. Nesse sentido, acerca do narrador onisciente intruso, Leite conceitua:

Esse tipo de narrador tem a liberdade de narrar à vontade, de colocar-se acima, ou, como quer J. Pouillon, por trás, adotando um ponto de vista divino, como diria Sartre, para além dos limites de tempo e espaço. Pode também narrar da periferia dos acontecimentos, ou do centro deles, ou ainda limitar-se e narrar como se estivesse de fora, ou de frente, podendo, ainda, mudar e adotar sucessivamente várias posições. Como

canais de informação, predominam suas próprias palavras, pensamentos e percepções. Seu traço característico é a intrusão, ou seja, seus comentários sobre a vida, os costumes, os caracteres, a moral, que podem ou não estar entrosados com a história narrada (Leite, 2002, p. 26-27).

Dentre os elementos constitutivos das HQs de Quintanilha pontuados ao longo do presente estudo, a presença do narrador onisciente e intrusivo é, sem sombra de dúvidas, um ponto crucial no entendimento da poética do quadrinista niteroiense. Ao longo de tantos anos de Quadrinhos concebidos, esse recurso é, em maior ou menor medida, recorrente em suas mais diversas obras, independentemente de sua temática ou duração. Tal estratégia narrativa apareceu aos poucos nas HQs de Quintanilha, conforme pudemos observar no *close reading* empreendido no terceiro capítulo do presente estudo.

Em *Acomodados!! Acomodados!!*, de 1991, o quadrinista niteroiense opta por uma abordagem convencional (e já muito discutida à época) de quadrinização, utilizando-se dos balões de fala como fio condutor da diegese em compasso com uma narrativa visual expressiva e naturalista. Em *Uma casa tão ciosa*, publicada também em 1991, o quadrinista já começa a inserir o narrador-personagem, em contraponto a uma abordagem visual mais estilizada e precisa que a empregada no trabalho anterior. Por sua vez, em *Três minutos de linhas* e *Listras de Fevereiro*, ambas de 1993, Quintanilha inseriu pela primeira vez seu narrador onisciente e intrusivo, e daí em diante tal recurso tornou-se frequente nas HQs do autor.

Se em um primeiro momento essa abordagem pode parecer arrojada quando empregada em uma HQ, tal opção de Quintanilha não gera qualquer dificuldade de entendimento ou assimilação no decurso da leitura de suas histórias, mas gera proximidade do leitor em relação ao decurso da narrativa. Tal naturalidade imersiva se justifica na medida em que esse mecanismo lhe permite operar em dupla camada, aproximando-se e distanciando-se de seus personagens de maneira orgânica e sutil, gerando uma intencional confusão entre os papéis exercidos pela figura de seu narrador em meio ao substrato da narrativa.

Ele participa da obra ou não? Está dentro ou fora da história? Os personagens estão cientes da presença dessa figura dúbia? Como ele sabe o que os personagens pensam, mas não consegue prever o que eles irão fazer? Ou ele sabe e não diz? O

que ele diz sem saber? Muitas são as dúvidas acerca desse narrador, algo até natural, dada a forma com que tal recurso se erige em meio à narrativa gráfica de Quintanilha.

O grau de informalidade, melindre e ironia desse narrador, bem como sua facilidade para extrair aspectos psicológicos dos personagens – ao mesmo tempo em que os mantém intactos em relação à integridade da prosa – se tornou característica basilar das histórias do quadrinista niteroiense.

Friedman (2002, p. 173) destaca que nas histórias permeadas pelo narrador onisciente intruso pode ser identificada certa tendência de fuga da cena, em prol de uma aposta mais acentuada no sumário narrativo como estratégia composicional, dado que “é a voz do autor que domina o material, falando frequentemente por meio de um ‘eu’ ou ‘nós’”.

Na prosa quintanilhesca, contudo, as coisas não funcionam exatamente dessa forma, dado que temos tanto o texto quanto as imagens contidas pelos requadros na formação dos sintagmas narrativos pictóricos, atuando de maneira conjunta na narração da sequência ali disposta. Dessa forma, a narração de Quintanilha adapta os conceitos de cena e sumário narrativo de modo a integrar tanto a precisão do texto quanto as possibilidades de descrição e aprofundamento que a imagem lhe confere.

Em última instância, a narração onisciente e intrusiva de Quintanilha encontra sua força tanto na mescla flexibilizada de cena e sumário quanto na sequencialidade de requadros e hiper-requadros, na síntese oriunda da justaposição de seu texto arguto e de seu desenho expressivo, que se pretende capturar a realidade com precisão acadêmica nas formas de personagens, coisas e lugares.

Para exemplificar a discussão aqui proposta e esmiuçarmos alguns pontos acerca do narrador onisciente intrusivo quintanilhesco, observemos atentamente a Figura 58, que apresenta *Clarimundo de Melo*, conto que integra o álbum *Almas públicas*. Na trama, o narrador quintanilhesco toma a dianteira na história e apresenta o drama de Aidano, um jovem que lida com problemas em seu trabalho no transporte urbano informal. Através de uma prosa repleta de marcas de oralidade, o narrador se posiciona de forma a não permitir sua indissociabilidade da trama, dado que não é possível definir uma distância exata dele em relação à narrativa. Ele seria a consciência do protagonista, ou seria um observador que se afasta e se aproxima da forma que lhe é conveniente, revelando o que quer e ocultando o que considera pertinente para o andamento da trama?

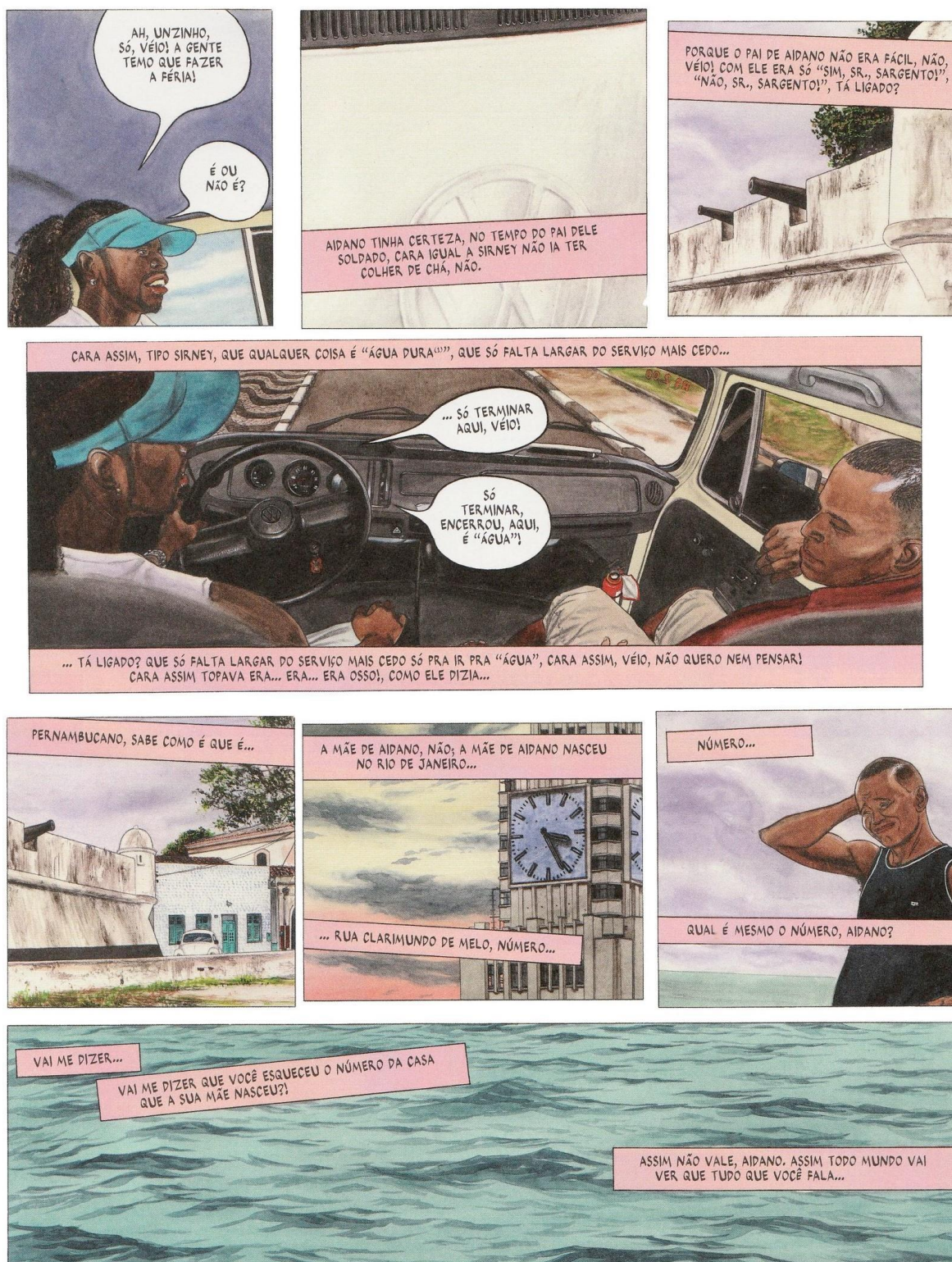


Figura 58: O narrador onisciente e intrusivo de Quintanilha é elemento fundamental em *Clarimundo de Melo*. (Quintanilha, 2011, p. 45)

Não é possível delimitar esse lugar que a figura do narrador ocupa na estrutura da história, mas é certo que sua presença permite que ela seja delineada sem maiores

explanções ou esmeros descritivos tradicionais. O ritmo dado por esse narrador para o enredo faz com que a história seja desenvolvida tal como um caso contado entre amigos, de forma corriqueira e sem qualquer solenidade. É válido destacarmos, por sinal, que a abordagem do narrador onisciente intrusivo no terceiro quadro da sequência apresentada na Figura 58 em muito se assemelha a várias incursões deste em *Tungstênio*, quando Seu Ney é alvo do foco narrativo.

Diante da superfície da diegese, o narrador onisciente e intrusivo quintanilhesco conduz a trama, aproxima o leitor dos personagens e descortina os meandros contidos na psique destes sem que para isso precise romper com a sequencialidade e simultaneidade dos quadros que compõem as páginas das HQs do autor. A figura do narrador nos Quadrinhos de Quintanilha é imprescindível para uma melhor compreensão de sua poética.

Seja ao transcorrer pelas minúcias interiores dos personagens que compõem uma história, tal como ocorre com Caju, Seu Ney, Keira e Richard em *Tungstênio*, ou mesmo para se aprofundar na mente perturbada e conflituosa de Rosângela em *Talco de vidro* – para nos atermos a somente dois exemplos de histórias longas que integram o corpus analítico –, cabe ao narrador onisciente e intrusivo descortinar as tensões que perpassam as relações existentes nas tramas engendradas pelo quadrinista. Nesse sentido, a Figura 58 é exemplar ao delinear como o narrador quintanilhesco se consolida enquanto elemento fundamental da obra do autor niteroiense.

Tal operação ocorre de igual modo, e em diferentes níveis de intensidade e abordagem, na maioria das demais HQs de Quintanilha, salvo raras exceções, configurando-se assim como uma marca indelével de seu estilo narrativo e composicional. Existem casos em que o autor niteroiense abre mão de um narrador e deixa a cargo dos diálogos dos personagens a progressão narrativa, porém, se há narrador em um Quadrinho dele ao longo das últimas três décadas, é certa a presença do narrador onisciente intrusivo.

Ao traçar uma analogia entre a escolha de ponto de vista para a narração ficcional e a escolha de versos em um poema, Friedman (2002, p. 180) aponta que o autor onisciente intruso pode ser “chamado de ‘verso livre’ da ficção: seus limites são tão exclusivamente internos que um romancista incauto tem mais oportunidades de

quebras da ilusão do que em outros modos”. Pellegrini, por sua vez, destaca que o narrador onisciente

não é mais o senhor da verdade retratada, a instância soberana a efetuar os recortes do real; é a consciência das personagens criadas que elabora mediações e refrações, revelando uma experiência mais profunda e mais ampla da totalidade social, aglutinando ao mesmo tempo sujeito e objeto (Pellegrini, 2018, p. 59).

Nesse ponto, há uma dissonância entre o apontamento da pesquisadora brasileira e o recurso empregado por Quintanilha, dado que seu narrador não se pretende dominar a verdade da narrativa, tampouco se pretende reproduzir a consciência dos personagens em sua totalidade, mas se esmera em trafegar a partir de uma distância intermediária que contrapõe o que eles pensam, ao mesmo tempo em que encara seus dilemas com uma dose velada de ironia e certa indulgência.

Quanto às chances de quebra da ilusão na narrativa, apontada por Friedman, podemos dizer que isso se mostra um risco calculado por Quintanilha, na medida em que este flerta com tais limites em cada incursão que faz com seu narrador onisciente intrusivo ao longo de suas HQs.

Nesse jogo de subjetividades, as vozes de narrador e personagens por vezes se confundem em meio às caixas de texto que povoam os quadros das páginas do quadrinista, em uma simultaneidade polifônica que tensiona pontos de vista em prol de uma fluidez narrativa somente alcançável através da potência da linguagem quadrinística.

Logo, o narrador quintanilhesco induz o leitor e condiciona de certa forma a narrativa, mas o faz sem que para isso se coloque em posição de neutralidade ou distanciamento, ao mesmo tempo em que não se envolve diretamente na trama. Assim, ele cria uma relação metalinguística com o leitor, ao falar com ele da mesma forma com que fala com os personagens – sem que seja escutado por estes –, na medida em que costura assim a progressão da narrativa.

Na Figura 59, temos uma página do conto *Três minutos de linhas*. No último terço da sequência fica evidente a forma como o narrador quintanilhesco trafega pela intimidade dos pensamentos de Nena para olhar de forma panorâmica para a vida da garota. Essa história, concebida em 1993, ainda se utiliza das aspas para marcar a troca discursiva no decorrer do fluxo de pensamentos, abrindo uma brecha ainda

tímida para a onisciência intrusiva que escancararia as portas nos anos a seguir dentro da produção quadrinística do autor niteroiense.



Figura 59: Em *Três minutos de linhas*, Quintanilha apresenta a polifonia de seu narrador onisciente intrusivo. (Quintanilha, 2011, p. 36)

Conforme supracitado, é válido ressaltar que Quintanilha também se utiliza de modelos mais convencionais de narração – em primeira ou em terceira pessoa, ou mesmo sem a figura habitual do narrador –, mas é essa onisciência intrusiva que marca a maior parte de suas histórias. Friedman (2002, p. 173), nesse sentido, argumenta que a marca característica do autor onisciente intruso “é a presença das intromissões e generalizações autorais sobre a vida, os modos e as morais, que podem ou não estar explicitamente relacionadas com a estória à mão”. Essa característica é facilmente identificável nas páginas do quadrinista niteroiense, na medida em que o narrador onisciente intrusivo quintanilhesco aparece a todo instante dialogando com os personagens e com a história que narra, mesmo que por eles não seja objetivamente ouvido nem receba de qualquer um destes uma resposta, seja ela qual for.

Leite (2002, p. 19) defende que da mesma maneira que a poesia se constrói a partir de silêncio e sons, a narrativa ficcional se alimenta de visão e cegueira, dado que tudo o que o narrador enxerga e o que deixa de enxergar se subjugam a uma visão “mais extensa e dominadora”. Desse modo, somente a relação entre o autor implícito – imagem do autor real, que comanda a figura do narrador e de todo o resto na diegese, erigida pela escrita – e a dupla narrador-foco narrativo nos permite compreender “a visão de mundo que transpira da obra”, bem como aos valores e à ideologia por ela veiculados.

Nesse sentido, Leite (2002, p. 19-20) destaca as três possibilidades apontadas por Jean Pouillon para a relação entre o narrador e o personagem: a *visão por trás*, a *visão com* e, por último, a *visão de fora*. Na *visão por trás*, o narrador detém todo o saber acerca da vida do personagem e também de seu destino, sendo, dessa forma, onisciente. Na *visão com*, o narrador tem ciência apenas do que sabe a personagem sobre si e sobre os acontecimentos, sem se pretender estar no controle de tudo o que envolve a narrativa. Na *visão de fora*, por sua vez, renuncia-se até mesmo ao saber que o personagem possui, de modo que sobra para o narrador descrever os acontecimentos ali dispostos, a partir de uma exterioridade que não se permite adentrar nos pensamentos, emoções, interpretações ou intenções dos personagens.

Destarte, podemos diagnosticar que o narrador onisciente intrusivo de Quintanilha se posiciona entre a *visão de trás* e a *visão com*, na medida em que encontra, desse modo, uma angulação através da qual se permite desenvolver a

narrativa em um jogo interminável de aproximações e distanciamentos em relação aos personagens que protagonizam suas histórias.

O narrador onisciente intrusivo quintanilhesco nubla as distinções entre sumário narrativo e cena, por conta da natureza multimodal da linguagem quadrinística. Tal particularidade lhe permite atingir um grau de onisciência e intromissão ao longo da trama que passa da intrusão pura e simples, tal como Friedman conceituou, e ganha ares de intermitência, dado o ângulo distinto que a narração de Quintanilha consegue atingir.

Nesse caso, podemos atestar que Quintanilha parte de uma premissa inicial que se aproxima, de fato, do narrador onisciente intruso, tal como conceituado por Friedman. Contudo, nomeamos o narrador desenvolvido pelo quadrinista niteroiense como onisciente intrusivo por conta da flexibilização que este opera no modelo outrora tipificado pelo teórico estadunidense.

A sutileza dessa distinção de definições é tão pontual que a gramática pode nos auxiliar a explicar. Ora, se intruso pode ser definido também como um substantivo, intrusivo pode ser classificado exclusivamente como um adjetivo. Dessa forma, a utilização do termo *intrusivo* nos permite focar no aspecto invasivo que caracteriza o narrador quintanilhesco como um estado ontológico de sua narrativa, e não como uma figura que age aqui e ali, no decurso da trama propriamente dita.

Não por acaso, o distanciamento irônico que surge da onisciência intrusiva ganha contornos ainda mais acentuados, diante da técnica desenvolvida pelo quadrinista niteroiense em sua narração, que diz mesmo quando não diz diretamente, mas faz o possível para dar a entender. Logo, o narrador quintanilhesco parte das premissas estabelecidas por Friedman quando este definiu o narrador onisciente intruso, mas expande e flexibiliza suas bordas e possibilidades em um nível que lhe torna praticamente uma mesma figura, amorfa, a trafegar por cada narrativa concebida por Quintanilha, adaptando-se ao contexto próprio de cada enredo.

Nesse sentido, podemos identificar, em alguma instância, uma influência cinematográfica na forma como o narrador quintanilhesco conduz a trama. Um sinal interessante disso que podemos destacar é que, na supracitada adaptação cinematográfica de *Tungstênio*, dirigida por Heitor Dhalia, a voz *em off* do narrador da trama fica a cargo do ator Milhem Cortaz, que não desempenha nenhum outro papel no filme, evidenciando que a figura desse narrador se situa fora da diegese habitada

por Richard, Caju, Sey Ney e Keira. Tanto na HQ quanto na adaptação, o narrador onisciente intrusivo aparece independente dos personagens, mas embebido de personalidade e sarcasmo em suas pontuais abordagens.



Figura 60: O narrador onisciente intrusivo quintanilhesco aparenta saber de tudo o que precisa saber na trama, mesmo que a priori não assuma isso. (Quintanilha, 2014, p. 154)

A título de exemplo, podemos examinar a Figura 60. No quarto quadro da sequência nela disposta, o narrador onisciente intrusivo de Quintanilha pondera: “Mas isso o soldado pensa no seu devido tempo, não é, meu sargento? Soldado de verdade, não bota o carro na frente dos bois”.

Tal abordagem configura um recurso interessante de quebra da linearidade temporal da narrativa, na medida em que fecha o *flashforward* iniciado no último quadro da página anterior, que mostra Seu Ney se arrumando em casa para sair, e traz a narrativa de volta para a continuidade regular, que mostra o ex-militar ainda voltando para casa, após ser hostilizado pelos demais populares que observavam a confusão que ele próprio iniciou ao tentar encontrar uma forma de punir os pescadores irregulares que, àquele momento, Richard estava enfrentando na praia.

Após essa correção de rota engendrada pelo narrador onisciente intrusivo quintanilhesco, Seu Ney só torna a aparecer na narrativa dezenove páginas depois, já na reta final da HQ, quando se mostra crucial para o inesperado desfecho. A ironia do narrador, então, se mostra como uma demarcação de posição deste diante das escolhas assumidas pelos personagens em relação aos acontecimentos que vivenciam. Da mesma forma como podemos observar tal conduta do narrador perante Seu Ney, podemos também identificar essa abordagem com todos os demais personagens que integram *Tungstênio*.

A Figura 61, por sua vez, apresenta o segundo momento em que a narrativa se direciona para a jovem Keira, esposa do policial Richard. Tomemos essa sequência como exemplo do tom assumido pelo narrador em relação aos personagens da HQ. Desde o primeiro momento em que surgiu em cena, Keira desabafa com a amiga sobre a falência de seu casamento com Richard, mas recebe da amiga somente olhares desconfiados e comentários já enfadados.

Nem a amiga nem o narrador quintanilhesco parecem levar fé no que Keira diz, no entanto, este último direciona o foco narrativo para um *flashback* que expõe para o leitor a trajetória da jovem com seu marido, tanto para elucidar os fatos que ela vivenciou quanto para mostrar, por A mais B, os motivos que o levam a duvidar do que Keira diz em alto e bom som para sua amiga durante a viagem de ônibus que fazem. É quase como se o narrador quintanilhesco fizesse uma pausa na progressão narrativa para explicar para o leitor as razões de sua descrença.

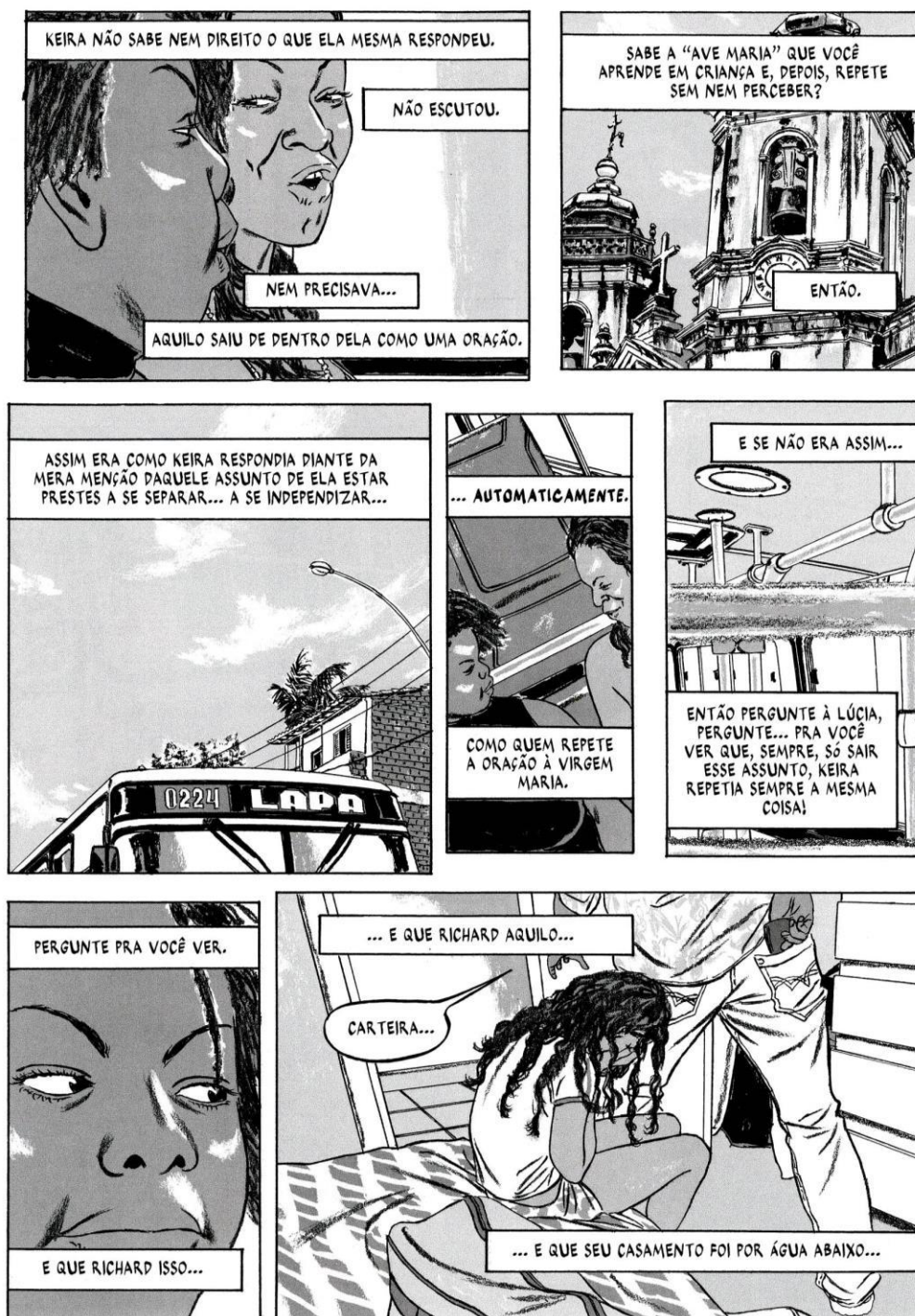


Figura 61: O narrador onisciente intrusivo quintanilhesco, assim como a amiga de Keira, aparenta não levar muita fé no que ela diz sobre a falência de seu casamento com Richard. (Quintanilha, 2014, p. 62)

Benjamin (2012, p. 214-215) pontua que as melhores narrativas escritas são aquelas que menos se diferenciam das histórias narradas de forma oral, por narradores anônimos. Friedman (2002, p. 180), por sua vez, destaca que “cada tipo de narrativa requer o estabelecimento de um tipo particular de ilusão que a sustente”.

Há um certo ar naturalista na escrita de Quintanilha, que aposta na fluidez com que toda a concepção das histórias é empreendida, tanto em termos de ambientação quanto de dialogismo. Ao retomar o conceito de “experiência”, o filósofo alemão coloca em perspectiva duas formas de se encarar a tangibilidade do narrador: ou ele é alguém que viaja e por isso tem muito o que contar, ou é alguém que conhece as histórias e tradições de seu país, mesmo sem nunca o ter deixado.

Desse modo, se um poderia ser arquetipicamente visualizado como o “camponês sedentário” e o outro como o “marinheiro comerciante”, Marcello Quintanilha se coloca em um entre-lugar, na divisa entre esses tipos fundamentais, dado que tanto se estabeleceu enquanto indivíduo conectado com suas histórias e tradições locais quanto saiu de sua terra natal e partiu para fora do país, adquirindo contato com outras culturas, outras histórias, e assim encontrou certo distanciamento sob o qual consegue se posicionar e, paradoxalmente, se aproximar da realidade de seu país, tanto em sua temporalidade presente quanto pretérita.

Destarte, Benjamin (2012, p. 215) ressalta que a “extensão real do reino narrativo, em todo o seu alcance histórico, só pode ser compreendida se levarmos em conta a íntima interpenetração desses dois tipos arcaicos”. Logo, o quadrinista niteroiense se coloca como um intermediário entre esses dois tipos fundamentais supracitados e opera em suas HQs.

Assim, a figura do narrador, para Benjamin (2012, p. 217), é aquela que retira o material narrativo que conta da experiência, seja ela dele próprio ou relatada por outrem. Nesse sentido, é válido destacar que a obra de Quintanilha traz consigo elementos autobiográficos em conjunto com a observação de experiências alheias, ao deslocar-se do foco narrativo para dar lugar a protagonistas que fujam em larga medida de qualquer identificação com o próprio autor que não sejam sumariamente contextuais.

Schøllhammer (2009, p. 106-107) aponta que a revalorização da experiência pessoal e sensível como filtro de compreensão da realidade tem sido uma tendência na literatura e na crítica contemporâneas. Assim, os elementos autobiográficos passam a valer talvez como maneira de acessar de forma mais autêntica a noção de “real”, uma vez que a realidade se mostra cada vez mais representada e explicada de forma suspeita. Em histórias como *Fealdade de Fabiano Gorila* e *Luzes de Niterói*, o quadrinista se utiliza de elementos da memória de seus familiares para extrair seus

enredos, logrando êxito ao se valer de aspectos factuais em uma prosa coesa que procura adequar a realidade social do país de maneira assertiva e autocontida.

Ao operar sob essa lógica, Quintanilha dilui as fronteiras entre ficção e não ficção, uma vez que a ficcionalização de fatos reais resulta em uma ferramenta de extração da verdade que a prosa documental não consegue atingir, já que foge da objetividade do fato e parte para a forma como o real é capturado, compreendido. Desse modo, essa prática acaba por delinear algumas histórias do autor em uma espécie de autoficção, já que o material autobiográfico se preserva sob a camada do fazer ficcional, ao mesmo tempo em que intervém na estruturação da ficção, apagando de forma consciente as barreiras que separam os dois campos. Nesse aspecto, *Luzes de Niterói* é um exemplo sintomático, dado que a trama da HQ gira em torno de uma história vivida pelo pai do quadrinista niteroiense na juventude.

Em que pese as liberdades artísticas assumidas por Marcello Quintanilha na concepção da narrativa, há ali um compromisso inequívoco com o memorialismo familiar, o que acarreta em alguns efeitos colaterais no decorrer da trama. Dessa forma, se evidencia a distinção de camadas na composição de Hécio em relação aos demais protagonistas das outras HQs do quadrinista. O personagem, baseado no pai do autor, traz consigo certo ar de idealização e uma relativa ausência de contradições que não aparecem em outros personagens nas obras de Quintanilha, salvo Acirzinho, o protagonista de *Fealdade de Fabiano Gorila*, que é também uma adaptação velada do pai do autor.

Leite (2002, p. 29), destaca que o narrador onisciente intruso saiu de moda na primeira metade do século XX, após ter se popularizado nos séculos XVIII e XIX, por conta do predomínio de certa neutralidade naturalista e até mesmo com a invenção do discurso indireto livre de Flaubert, que permite identificação ao passo que conserva o distanciamento. Nesse sentido, podemos dizer que as imagens contidas nos requadros de Quintanilha narram de modo indireto livre na maior parte do tempo, enquanto o narrador onisciente intruso irrompe na trama, aqui e ali, de forma pontual. Desse modo, ele contribui para a progressão diegética e rompe com a passividade das imagens estáticas e justapostas que angariam dinamismo e sequencialidade a partir das lacunas preenchidas no ato da leitura.

Machado de Assis, pontua Leite (2002, p. 29), ao antecipar vertentes ultramodernas, utiliza-se do narrador onisciente intruso para romper com a

verossimilhança, de modo que seu leitor não se esquece de que está lendo um texto de ficção, uma perspectiva ficcional da realidade, apenas um dentre tantos pontos de vista em relação a pessoas circunscritas a determinados contextos de tempo e espaço. Nesse sentido, Quintanilha opera de modo semelhante em suas HQs, criando uma camada metalinguística entre leitor e narrador que permite que ambos saibam que estão tratando de uma narrativa ficcional, mas agem de modo que esse saber não chegue a um ponto que os leve a abandonar ou se importar menos com a narrativa ali engendrada. Desse modo, ele concede ao leitor a chance de se sentar junto do narrador onisciente intrusivo para colocar em perspectiva as ações dos personagens dispostos em cena, compreendendo que verossímil “não é necessariamente o verdadeiro, mas o que parece sê-lo, graças à coerência da representação-apresentação fictícia” (Leite, 2002, p. 12).

Quintanilha possibilita que seu leitor adentre nos universos de seus personagens e compreenda seus conflitos internos, suas escolhas e deslizes, sem que para isso a lógica narrativa precise ser contorcida. Assim, é possível compreender o que leva a dentista Rosângela a se sentir como se sente em relação à prima Daniele, em *Talco de vidro*, ou mesmo enxergar as nuances nas personalidades de Richard, Seu Ney, Keira e Caju, em *Tungstênio*, sem que concessões ou relativizações sejam feitas em relação aos seus erros no decorrer das histórias.

5.6 Textualidades, visualidades e pontos de intersecção

Ao comentar sobre a ascensão e o fortalecimento do realismo na literatura francesa do século XIX, Pellegrini (2018, p. 20-21) destaca a potente ligação do movimento com a pintura, ressaltando que naquele período, mais do que em qualquer outra época até então, se estabeleceu “uma forte analogia entre a literatura e as artes plásticas, pois essa geração acreditava firmemente na realidade do mundo sensível”.

É possível apontar um diálogo maior entre as artes visuais e as artes literárias nas produções atuais, dado o alcance que a cultura da imagem adquiriu na contemporaneidade. Não por acaso, é cada vez mais comum a incidência de autores literários – como Ta-Nehisi Coates, Daniel Galera, Margaret Atwood, Chuck Palahniuk e Chelsea Cain, entre outros – se aventurando na concepção de HQs, assim como tornou-se habitual vermos quadrinistas – como Lourenço Mutarelli, Alan Moore e o próprio Marcello Quintanilha, entre outros – se arriscando na literatura. Além disso,

podemos mencionar a abertura de espaço para escritores e quadrinistas no mercado audiovisual, escrevendo e/ou produzindo *storyboards* para a indústria cinematográfica. Sob diferentes parâmetros de linguagem, as características intrínsecas ao fazer narrativo dos autores nos dias atuais seguem se diversificando, de maneira cada vez mais transmidiática.

Nesse cenário, a dualidade existente entre narração e descrição encontra nos Quadrinhos um lugar de contraposição fundamental. Ao colocar em contraste esses modelos de representação, Lukács (1968, p. 54) aponta que o contraste existente entre participação e observação não se configura como casualidade, dado que deriva de um posicionamento assumido pelo escritor em relação à vida e aos grandes problemas que permeiam a sociedade. É possível pensarmos nesses termos ao nos debruçarmos sobre a prosa de Quintanilha.

Se a descrição, conforme destaca o teórico húngaro, tornou-se princípio basilar da composição narrativa em meio ao capitalismo, é possível apontar que as Histórias em Quadrinhos estabelecem, desse modo, um novo paradigma dentro do que se pode compreender por realismo, dado que sua natureza híbrida entre texto e imagem lhe permite construir diferentes tipos de representação do que se tem por real.

Em um dispositivo narrativo e produtor de sentido cujo dominante é visual, é possível encarar uma série de formas sob as quais o realismo pode ser desenvolvido, diferentes parâmetros que abarquem a multiplicidade de maneiras possíveis de se capturar aspectos do real em uma narrativa coesa. A imagem, com sua decodificação quase instantânea, por vezes traduz em um quadro de uma HQ toda uma série de signos e de características que são intrínsecas ao substrato da narrativa, sem precisar de um detalhamento verbal.

Por sinal, o excessivo uso de detalhes verbalmente descritos, nos Quadrinhos, pode ser visto como algo redundante e maçante, dado que a informação já está representada pela imagem, quebrando assim a fluidez da história ali contida. Tal prática, outrora popular em diversos mercados, do cenário *mainstream* ao alternativo, caiu em desuso nas últimas décadas, em prol do apreço a uma maior sincronia entre os eixos verbais e pictóricos no desenvolvimento diegético, conforme mencionamos anteriormente no subcapítulo 5.5 do presente estudo.

A seguir, na Figura 62, temos uma página de *Tungstênio* na qual é possível observarmos um exemplo dessa particularidade que faz com que as HQs

contraponham a dicotomia entre narração e descrição, da forma como a concebemos na literatura.



Figura 62: Keira e Richard vivem uma relação altamente tóxica e conturbada em Tungstênio. (Quintanilha, 2014, p. 22)

Na sequência em questão, temos diferentes camadas de narrativa dispostas em cena. As caixas de texto apresentam o narrador onisciente e intrusivo quintanilhesco, que discorre acerca do cotidiano de brigas entre Keira e Richard, com sua angulação característica, simultaneamente dentro e fora dos eventos narrados, enquanto as imagens contidas nos requadros traduzem aspectos que ampliam as dimensões desse embate e complementam as nuances que precisam ser decodificadas e interpretadas para o pleno entendimento da dinâmica intrincada que permeia a relação dos dois personagens.

A representação visual contida nos quadros traz fragmentos dessa rotina conflituosa, destacando diferentes posturas da jovem protagonista, que inicia a página agachada, acuada, para nos quadros seguintes se levantar e revidar as agressões sofridas, até findar a página em resignação e lamento pela situação de seu relacionamento. A curva ascendente de vulnerabilidade, indignação e revolta de Keira, seguida da contemplação e da impotência dela diante da sensação de que vive um ciclo tóxico e interminável de abusos em seu casamento são perfeitamente demarcados tanto pelo texto quanto pela sequência dos requadros. Contudo, é na junção dos eixos que a cena adquire o tom adequado de dramaticidade para que o leitor consiga entender a pungência da situação em que a personagem se encontra.

Não há nessa sequência uma preocupação com a descrição dos cômodos da casa de Keira e Richard, onde esse segmento da história se passa, tampouco há um esforço em traduzir ao pé da letra o que cada um ali está pensando ou efetivamente dizendo, salvo pelo único balão de fala contido na página, no antepenúltimo quadro, quando Richard pergunta, em tom intimidador, se a esposa está lhe escutando. Essa sequência, contida na página 22 de *Tungstênio*, dá continuidade à introdução de Keira na história, que começa na página 20 e se encerra na página 23. Nesse trecho, somos apresentados ao dilema principal da personagem na HQ: sua relação violenta, abusiva e arruinada com o policial que faz as vezes de anti-herói na trama de Quintanilha.

Sem qualquer preâmbulo, o quadrinista niteroiense faz uso dessa sequência para evidenciar o conflito no qual ela se encontra, ao mesmo tempo em que deixa clara a falsa sensação de firmeza que ela tenta mostrar para a amiga, Lúcia, durante uma viagem de ônibus pela cidade. Ao entrecortar flashbacks com o presente diegético, o autor consegue traduzir a falha no intento de Keira, que em momento algum convence a amiga de que ela realmente quer sair de casa e dar fim àquele

casamento fracassado. É válido lembrar que no tópico 5.4 desse mesmo capítulo vimos a sequência desse trecho, quando discutimos o narrador onisciente intrusivo quintanilhesco.

Ao trafegar pela polifonia decorrente dos discursos do narrador e de Keira, Quintanilha engendra, por meio da narrativa visual, um modelo de representação que abre mão da descrição textual minuciosa para explorar a contundência dos eventos ali transcorridos, operando a partir de uma subjetividade em dupla camada que aprofunda o potencial dramático das relações sem que para isso tenha de se esmerar em reproduzir fielmente os pontos sensíveis da problemática relação ali exposta, elementos estes que posteriormente seriam descortinados no transcorrer da narrativa.

Se, conforme aponta Groensteen (2015, p. 84) “não é incomum que o texto ajude a reduzir a polissemia inerente a um gesto, expressão ou atitude de um personagem dentro de um requadro ou de uma sucessão de requadros justapostos”, a sequência apresentada na Figura 62 indica uma ocorrência em sentido oposto, dado que a expressividade do desenho dá conta de explanar a carga dramática contida na passagem ali exposta, sem que seja preciso que o texto traduza esse conflito para o leitor. Nesse caso, o texto percorre a superfície do conflito, enquanto a imagem se adensa na celeuma então disposta.

Assim, os Quadrinhos podem ser compreendidos a partir das particularidades que apresentam em sua estruturação fundamental. Sob diferentes grafismos, o princípio de se utilizar da sequencialidade e simultaneidade de quadros que hibridizam texto e desenho na concepção de sintagmas narrativos pictóricos acarreta, invariavelmente, na estruturação de novos modelos de representação em um dispositivo narrativo e produtor de sentido. Nesse sentido, Lukács destaca:

Os novos estilos, os novos modos de representar a realidade não surgem jamais de uma dialética imanente das formas artísticas, ainda que se liguem sempre às formas e sentidos do passado. Todo novo estilo surge como uma necessidade histórico-social da vida e é um produto necessário da evolução social (Lukács, 1968, p. 57).

Enquanto linguagem que se popularizou ao emergir da chamada cultura de massa no transcorrer do século XX, as HQs se solidificaram no imaginário popular ao representarem situações que em nada se assemelham ao cotidiano de seu público consumidor, como nas histórias de aventura, terror e ficção científica que proliferaram a partir da indústria quadrinística estadunidense. Contudo, o crescente acesso da

população na participação formal e ativa na vida pública, bem como o consequente alargamento das zonas de consumo de informação, permitiram a criação do que Eco (2011, p. 27) aponta como a “nova situação antropológica da ‘civilização de massa’”.

Assim, imersa em um contexto de mundo que oferece acesso cada vez maior a diferentes fontes de informação e de manifestações artísticas, é natural para a humanidade o surgimento de novos estilos de compreensão da realidade que destoem em larga medida dos modelos previamente impostos. Logo, é salutar retomarmos Lukács (1968, p. 59), quando este aponta que a “inclemência social dos pressupostos e condições exteriores da criação artística exerce necessariamente uma ação deformadora sobre as próprias formas essenciais da representação”³².

Ao se alimentar de aspectos da realidade cotidiana do brasileiro comum para conceber suas HQs, Marcello Quintanilha investe em um mergulho nas contradições de seus personagens e dos lugares em que eles vivem, realizando um entrelaçamento que torna sua totalidade narrativa indissociável, indiscernível, na medida em que estabelece uma estilística bem demarcada e facilmente reconhecível, sem perder de vista o compromisso com a representação da realidade do país ao longo do tempo.

Esse enfoque na práxis humana permite que o quadrinista niteroiense consiga exprimir de maneira concreta aspectos essenciais da individualidade dos personagens que protagonizam suas tramas. Ao discorrer sobre a vivência do jogador de futebol Agnaldo, em *De Pinho*, ou mesmo ao perpassar a problemática relação entre Michele e Arruda em *Ave Maria, cheia de graça, o Senhor é convosco*, Quintanilha trafega por aspectos distintos da vivência social de brasileiros ordinários com a naturalidade documental da descoberta, sem que seus enredos pareçam inventados – ainda que de fato o sejam, em maior ou menor medida –, ou mesmo sem incorrer em certo arrojo pretensamente virtuoso.

Ao não se valer de mais do que a essencialidade de seus personagens em seus dilemas prosaicos para, a partir destes, delinear suas narrativas, o quadrinista conecta a práxis com o rico desenvolvimento íntimo dos indivíduos que povoam suas

³² Tal processo, tão contínuo quanto interminável, atinge também os Quadrinhos, que mesmo tão relativamente recentes no horizonte cultural da humanidade, já tiveram extraídos de si derivados como os *webtoons*, os Quadrinhos concebidos exclusivamente para o ambiente digital, facilmente legíveis em dispositivos como *smartphones* e *tablets*.

tramas, captando assim a essência das temporalidades em que estes se encontram. Nesse sentido, Lukács destaca que:

Se não revelam traços humanos essenciais, se não exprimem as relações orgânicas entre os homens e os acontecimentos, as relações entre os homens e o mundo exterior, as coisas, as forças naturais e as instituições sociais, até mesmo as aventuras mais extraordinárias tornam-se vazias e destituídas de conteúdo (Lukács, 1968, p. 63).

Na medida em que contrapõe narração e descrição enquanto modelos de representação próprios do capitalismo, o teórico húngaro (Lukács, 1968, p. 66) aponta que a primeira distingue e ordena, ao passo que a segunda nivela todas as coisas. Se a transformação desta última em método dominante da composição épica tem relação direta com a dinâmica impositiva do capital, é possível enxergar o realismo como elemento paradigmático da arte narrativa, dado o grau de dificuldade existente no empreendimento de reproduzir – ou tentar reproduzir – a realidade da vivência humana em sua pretensa e inatingível totalidade.

Nesse sentido, ao nos debruçarmos sobre os apontamentos de Pellegrini (2018, p. 55-56) acerca dos postulados de Brecht e Lukács em relação à literatura e ao realismo, podemos traçar alguns paralelos e apontar que o fazer quadrinístico de Marcello Quintanilha se desenvolve a partir da amplitude inerente ao realismo de seus enredos, que dialogam com a natureza diversa e contraditória da realidade, assumindo assim uma função política que desnuda as máscaras sociais na medida em que explora os pontos nevrálgicos da dinâmica urbana brasileira, fruto direto dos progressos perversos decorrentes do capitalismo em um país colonizado e subdesenvolvido.

Dada a impossibilidade de se reproduzir fiel e integralmente o que conhecemos como mundo real, é possível assumir que “o realismo é sempre uma imitação em profundidade” (Pellegrini, 2018, p.58), compreendendo sua refração como noção que possibilita a representação estética da realidade. Ao se valer de uma abordagem realista, Quintanilha se propõe a trabalhar a partir das fissuras e descontinuidades que compõem o intrincado tecido social do país. Nesse intento, o autor deixa de lado qualquer possibilidade de representação unificada de Brasil e se vale da pluralidade que compõe a realidade do país. Nesse sentido, Pellegrini pontua que

com o Realismo firma-se um novo método de figurar todos os tipos de conflitos sociais ou individuais, uma nova maneira de adequar a linguagem à representação desses conflitos e também as mediações linguísticas necessárias para inserir literariamente, não apenas a

burguesia, mas a representação da “gente média”, das “classes baixas” e dos sentimentos e ações até então considerados inadequados ou indecorosos, elementos indignos de frequentar a ideia de Brasil (Pellegrini, 2018, p. 159).

Logo, podemos identificar na obra de Marcello Quintanilha esse anseio por representar em suas HQs personagens que pertencem a extratos sociais que por muito tempo não foram tidos como adequados para simbolizar o povo brasileiro. Esse intento do quadrinista niteroiense, por sinal, dialoga fortemente com a tendência admitida pela ficção brasileira contemporânea.

5.7 Formas de ver e representar a realidade em Quadrinhos

Para pensarmos sobre o realismo nos Quadrinhos, tomemos como exemplo os trabalhos de três quadrinistas nacionais que se encontram em franca atividade: André Diniz, Camilo Solano e Marcelo D’Salete. Estes são autores, respectivamente, de *T.A.T.T.O.O. – À Flor da Pele* (2022), *Cidade Pequeninina* (2021) e *Angola Janga* (2017). As três HQs citadas se diferem em absoluto, tanto temática quanto estilisticamente. A primeira, de André Diniz, versa sobre um tatuador que vive no caos urbano da cidade de São Paulo e precisa lidar com a depressão; a segunda, concebida por Camilo Solano em parceria com seu irmão, Aldo Solano, se propõe a contar, de maneira cômica e leve, histórias da cidade de São Manuel, terra natal da dupla; a terceira, por fim, é fruto de um longo trabalho de pesquisa de Marcelo D’Salete, e se propõe a contar a história do quilombo de Palmares.

D’Salete opta por um estilo de desenho mais fiel a uma tradição de representação física e espacial que se aproxima do que se observa na vida real – em que pese certa estilização de traços que, conforme mencionamos anteriormente, reverbera as influências que o quadrinista assimilou de Taiyō Matsumoto –. Solano envereda por uma técnica de desenho mais cartunesca, que bebe sobremaneira de influências do Quadrinho *underground* estadunidense (Robert Crumb é, além de uma referência óbvia no trabalho de Camilo, também um amigo do quadrinista paulista). Diniz, por sua vez, é dono de uma narrativa visual bem marcante e reconhecível, notabilizada por um estilo composicional de traços e texturas que em larga medida ressoa às xilogravuras de cordel, mas que também dialoga com o estilo de Flávio Colin.

Obviamente, tais apontamentos se constituem como descrições superficiais acerca da multiplicidade de referências e características que compõem a formação estilística de cada um desses quadrinistas citados. O intento nesse momento, contudo, não é outro senão meramente destacar as diferenças mais evidentes entre os trabalhos de cada um para, em seguida, nos atentarmos a um elemento em comum: tematicamente, os três, assim como Quintanilha, partem de uma premissa realista para conceberem suas HQs. Nesse sentido, ambos têm como pressuposto desenvolver sua narrativa a partir de uma perspectiva que busque reproduzir, em diferentes instâncias e tons, o espectro do real ao longo da diegese. Assim, todos esses nomes citados podem ser enquadrados enquanto autores de HQs realistas, sobretudo quando nos atentamos ao aspecto temático de seus trabalhos.

Nomes como Hal Foster, Alex Raymond, Milton Caniff, e Alex Ross, por sua vez, se notabilizaram enquanto desenhistas notórios por seus traços realistas, do ponto de vista das representações físicas e espaciais, ao passo que marcaram época por suas histórias de aventura e ficção científica que em muito se afastam do que temos aqui por definição de realismo. De certo, tais definições não são estanques e não há nada que impeça que quadrinistas como Quintanilha, D'Saleta, Solano e Diniz possam se aventurar na concepção de histórias que destoe daquelas que caracterizaram suas produções até o presente momento. A funcionalidade desses apontamentos consiste em se apresentar como um marcador analítico e temporal das produções quadrinísticas desses autores até o presente momento.

Logo, é preciso compreender que existem nas HQs diferentes maneiras de se representar a realidade, seja temática ou estilisticamente. Dada a especificidade dos Quadrinhos em se estabelecerem a partir de uma composição de dominância visual associada ao suporte verbal, a técnica de desenho imposta na concepção de uma HQ serve como estratégia discursiva que integra, desse modo, uma série de características que compõem o estilo de um autor – ou autores, quando levamos em conta os casos de Quadrinhos que são concebidos por mais de uma pessoa –.

Assim, ao pensarmos em Quadrinhos realistas, precisamos nos atentar às particularidades inerentes à linguagem quadrinística, de modo a encarar a multiplicidade de formas de se representar a realidade através da união de palavras e imagens justapostas de forma sequencial e simultânea. A maneira com que um Quadrinho é desenhado implica diretamente na forma com que os demais elementos

de sua composição narrativa serão encarados em associação, contudo, não é possível dizer que uma HQ é “mais realista” que outra meramente por conta do tipo de traço empregado pelo quadrinista, uma vez que tais escolhas são arbitrárias e obedecem a princípios que fogem do alcance do leitor, pertencendo ao âmbito do eixo paradigmático da estruturação linguística das HQs, conforme discutimos no princípio do quarto capítulo do presente estudo, mais especificamente no tópico 4.1.3, intitulado *Sintagmas e paradigmas*.



Figura 63: A arte-finalização e a colorização utilizadas por Marcello Quintanilha em *Escuta, formosa Márcia* em muito se diferem das abordagens do quadrinista niteroiense em suas demais HQs. (Quintanilha, 2021, p. 27)

Assim, um mesmo quadrinista pode variar suas técnicas de ilustração de acordo com as influências que absorve e com o direcionamento que pretende dar para seu trabalho. Como exemplo, temos o próprio Marcello Quintanilha, que modificou

alguns parâmetros de seu estilo de composição visual em *Escuta, formosa Márcia* (2021), sobretudo em termos de arte-finalização, delimitação de requadros e colorização, ao mesmo tempo em que manteve conexão com os temas que abordou em seus trabalhos anteriores e com as proporções composicionais de personagens e ambientações. O estilo se manteve, mas o acabamento do eixo pictórico foi sensivelmente alterado nesse trabalho em específico, como podemos observar na sequência disposta na Figura 63.

David Mazzucchelli é um quadrinista emblemático no que se refere ao perfil de profissionais que transitam com naturalidade por diferentes estilos de representação, dado que apresenta, ao longo de sua carreira, um grau de versatilidade ímpar. O quadrinista se mostrou capaz de trabalhar tanto a partir das premissas de representação convencionalizadas pelos *comics* estadunidenses, em HQs como *Batman: Ano Um* (2014) e *Demolidor: A queda de Murdock* (2017), quanto por operar a partir de diferentes premissas estilísticas de traços e representações em Quadrinhos do naipe de *Asterios Polyp* (2011) e *Cidade de Vidro* (2022).

No início de sua carreira, o quadrinista se notabilizou por conceber painéis detalhados, expressivos e profundamente dramáticos. Nessa fase mais atual e autoral, Mazzucchelli partiu para modelos mais dinâmicos de narração visual, prescindindo de um volume excessivo de traços em prol de um desenho mais ágil e minimalista. Assim, optou por fugir do realismo representacional em prol de uma perspectiva que aborda a realidade a partir da interioridade sensível de seus personagens. Desse modo, o leitor gasta menos tempo decodificando detalhes visuais e foca em maior medida no que significa o fragmento narrativo disposto no requadro propriamente dito.

Se a assinatura de um quadrinista, ou sua marca de autoria, pode ser identificada não somente pela cadência de sua escrita, mas sobretudo pelo estilo de seu traço, devemos compreender quem é quem, isto é, quem mantém um estilo-base de traço a partir do qual se propõe a narrar e quem, de forma camaleônica, escolhe diferentes estilos de traçado para se adequar ao que pede sua narrativa.

Quintanilha é um quadrinista notabilizado por seu traço acadêmico e preciso, que se esmera em reproduzir, com o maior grau de fidelidade alcançável, as formas humanas e espaciais em seus Quadrinhos. Nesse sentido, o quadrinista niteroiense demonstra esforço equivalente nas diferentes vertentes representacionais. Da mesma

forma com que procura desenhar seus quadros a partir de uma perspectiva realista, o autor busca de forma obstinada a conceber um texto que seja fluido, verossímil e naturalista para seus personagens e para seu narrador. Assim, foge de formalismos e da intransigência da norma culta padrão *per se* ao longo de suas narrativas.

À luz do que pontua o historiador e teórico suíço Heinrich Wölfflin (2000, p. 28-29), o estilo de desenho de Quintanilha se posiciona em um lugar intermediário entre o linear e o pictórico³³, dentro dos padrões estabelecidos pelos critérios da História da Arte. Isso se justifica na medida em que, conforme pontua Wölfflin, o estilo linear funciona a partir do contorno nítido e firme, da força das linhas enquanto modalizadoras da representação, ao passo que o estilo pictórico opera em uma escala menos rígida, sem subserviência à linha como delimitador espacial. Nesse sentido, temos a seguinte distinção:

O estilo linear é um estilo da discriminação visualizada plasticamente. O contorno nítido e firme dos corpos suscita no espectador uma sensação de segurança tão forte, que ele acredita poder tocá-los com os dedos, e todas as sombras modeladoras adaptam-se de tal modo à forma, que o sentido do tato é imediatamente estimulado. Representação e objeto são, por assim dizer, idênticos. Ao contrário, o estilo pictórico libertou-se, de certa maneira, do objeto tal como ele é. Para este estilo, já não existe o contorno ininterrupto, e as superfícies tangíveis são dissolvidas. Manchas se justapõem sem qualquer relação. Em sentido geométrico, desenho e modelação já não coincidem com a forma plástica, mas reproduzem apenas a aparência óptica do objeto (Wölfflin, 2000, p. 28-29).

Assim, Quintanilha desenvolve seu estilo ao se aproveitar da força das linhas em cena, mas não se limita a gerar a partir delas uma cópia fria e rígida da realidade. Desse modo, o quadrinista acrescenta o grau de subjetividade necessário para comungar os diferentes aspectos, lineares e pictóricos, no desenho de seus quadros.

Ao operar da forma que opera, Quintanilha nem se prende ao rigor fotográfico da representação – tal como o fazem quadrinistas como Alex Ross, Gabriele Dell'Otto e Adi Granov –, nem se propõe a desenhar em parâmetros mais cartunescos de ilustração – similares aos de Christophe Blain, Jeff Smith e Bryan Lee O'Malley –. Com a natureza dinâmica e estática possibilitada pela narrativa quadrinística e com o

³³ O conceito de *pictórico* utilizado por Wölfflin difere do sentido que utilizamos para o termo no presente estudo, quando nos referirmos ao aspecto imagético pura e simplesmente. Este último, por sinal, é o sentido que deve ser admitido ao longo do presente estudo, quando não estivermos discutindo à luz dos pressupostos de Wölfflin.

horizonte referencial diverso anteriormente assumido por Quintanilha, é natural que seu desenho se desenvolva por meio desse caminho apaziguador entre os estilos.

O desenho, na narrativa quadrinística, é um dos parâmetros a ser considerado no decurso do processo de decodificação, mas não o único. Logo, o uso de uma carga massiva de detalhes e texturas no requadro pode levar o leitor a se desconectar da integralidade da narrativa, seja pela demora na compreensão do que está ali representado no requadro, em diálogo com os quadros que o precedem e o sucedem, seja pela quebra no pacto de verossimilhança.

Em suas HQs, Quintanilha faz esse cálculo, intencionalmente ou não. É possível observar isso na comparação com as capas, cartazes e ilustrações que o autor niteroiense desenhou ao longo dos anos. Esses trabalhos estão reunidos no álbum *Todos os santos*, conforme mencionamos no tópico 3.6 do terceiro capítulo do presente estudo.

Na Figura 64, que apresenta a última página de *Tungstênio*, temos uma sequência composta por três requadros que exemplifica o que estamos tratando nesse momento. Observemos a força das linhas de Quintanilha na demarcação dos contornos do rosto machucado de Caju no primeiro requadro, bem como na delimitação da silhueta do personagem no segundo e, por fim, na disposição em perspectiva da avenida à noite, com a calçada e o gramado bem definidos, no terceiro. Os contornos estão presentes, fortes e vigorosos na ambientação e na dramaticidade da cena. Na trama, Caju optou por ser feito de saco de pancadas por Richard para não prejudicar Seu Ney, após descobrir que o ex-militar está namorando sua mãe.

As marcas da violência perpetrada pelo policial no jovem malandro, bem como a representação de seus *dreads* são assinaladas por pinceladas que destoam do traço anteriormente explicitado, sobretudo em texturização. A mescla entre estilo linear e estilo pictórico empreendida por Quintanilha, portanto, confere volumetria, densidade, rompe com a rigidez acadêmica e apresenta soluções criativas para a representação nos quadros, conjugando texturas e formas com a linha contundente e expressiva do quadrinista niteroiense.



184

Figura 64: O linear e o pictórico se encontram na composição visual. (Quintanilha, 2014, p. 184)

Se no primeiro requadro temos o foco no semblante aturdido e desfigurado de Caju, no segundo temos o personagem visto de cima e cercado por texturas distintas,

isolado no meio da avenida vazia. O asfalto cinza no qual ele se encontra imerso é circundado por uma sombra preta, pincelada quase como se estivesse colocando os holofotes na figura humilhada e apática do malandro, após tantas intercorrências e artimanhas aqui e acolá no decorrer da trama.

O terceiro requadro apresenta um plano aberto com o qual ambienta Caju perdido e sozinho nas trevas da noite de Salvador, tentando voltar para casa após ser espancado. Os contornos são bem definidos, de modo que as linhas delineiam o horizonte e a presença diminuta de Caju se faz notar, junto da texturização operada por Quintanilha, que com seu nanquim vigoroso demarca a sordidez noturna, o peso das luzes dos postes ao fundo, junto dos sombreados decorrentes da paisagem lânguida que engole o rapaz gradativamente.

Ora, se o quadrinista niteroiense se objetiva a tratar o quadro a partir de sua unidade narrativa, é preciso que ele abdique em certa medida de um determinado grau de clareza inerente ao estilo linear, pois este empobrece o dinamismo que a imagem do quadro requer. Tal dinamismo, por sua vez, é encontrado somente a partir do diálogo com as particularidades do estilo pictórico. Assim, Wölfflin destaca que:

o estilo linear fixa a aparência em favor da clareza formal, a impressão de movimento combina-se espontaneamente com o estilo pictórico e obedece à sua essência mais profunda, na medida em que ele estabelece como preocupação fundamental a representação do vir-a-ser e do transitório (Wölfflin, 2000, p. 51).

Assim, podemos observar como o desenho de Quintanilha apresenta camadas que vão além da mera precisão realista de traço, mas comungam diferentes elementos em prol de uma coesão e integralidade discursiva flagrantemente. Ele não se escora meramente na vigorosa força de suas linhas, mas encontra profundidade na associação destas com texturas e formas que potencializam sua narrativa visual.

Anteriormente, no terceiro capítulo, quando mencionamos um certo flerte do quadrinista com a linha clara franco-belga, o fizemos a partir da compreensão de que, conforme Codespoti (2009) pontua, a linha clara e o estilo atômico fazem parte da globalização, dado seu grau de alcance e internacionalidade. Logo, suas características estéticas e formais se fazem presente como referências invisíveis mesmo quando um autor não necessariamente é adepto desse estilo. De igual modo, podemos observar em alguns trabalhos de Quintanilha um uso do *chiaroscuro* que

nos remonta aos trabalhos de Hugo Pratt em *Corto Maltese*. O cultuado autor italiano é, assumidamente, uma referência do quadrinista niteroiense.

Tais apontamentos, contudo, são secundários, pois, conforme a citação do próprio Quintanilha no começo desse quinto capítulo, nem todas as influências de um autor serão necessariamente visíveis. Logo, quando destacada, a referência é somente uma dentre várias chaves possíveis de compreensão de um objeto cultural.

A título de exemplo, Quintanilha já mencionou em diversas entrevistas a sua afeição e inspiração pelo trabalho da quadrinista israelense Rutu Modan, que trabalha a partir da linha clara ao conceber suas HQs. Não é mero acaso, portanto, o refinamento estilístico de Quintanilha ao longo dos anos, reforçando seu uso cada vez mais parcimonioso de detalhamento em prol da agilidade narrativa decorrente de representações minimalistas, condensando linhas e texturas em prol de uma maior fluidez no adensamento de seus Quadrinhos.

Tal movimento reflete a inquietude do autor, que segue em busca de novos mecanismos de representação para adequar seu desenho ao modo como enxerga suas narrativas. Nesse sentido, podemos mais uma vez citar *en passant* a HQ *Escuta, formosa Márcia* (2021) como exemplo desse anseio incessante de Quintanilha por diversificar sua expressão pictórica. Assim, novamente destacamos que em nenhum momento o quadrinista niteroiense se tornou um representante da linha clara franco-belga, somente se mostrou atento às possibilidades que esse estilo gera para a narrativa visual.

Destarte, é possível retomarmos Groensteen quando este pondera sobre o predomínio da imagem na centralidade do sistema quadrinístico, a partir do entendimento de que a produção de sentido de uma HQ se dá em maior medida através de seu componente imagético. Assim, não é possível separar em categorias distintas a narrativa e a imagem, assim como não se consegue dissociar espaço e tempo em uma história. Nesse sentido, o teórico belga ressalta que

a aparente intratabilidade da imagem e da narrativa é resolvida dialeticamente através do jogo da sucessão de imagens e da sua coexistência, de sua sequência diegética e do seu espalhamento panóptico, no qual reconhecemos o mesmo fundamento no meio (Groensteen, 2015, p.17).

Assim, Groensteen destaca que a colaboração entre artrologia e espaçotopia possibilita a plausibilidade da sequencialidade das imagens circunscritas aos

requadros de uma HQ como plenamente narrativas, sem que se faça necessário o auxílio do suporte verbal para serem compreendidas.

É necessário destacar que, nas Histórias em Quadrinhos, a estrutura de leitura adquire um sentido mais amplo, de forma que a decodificação da textualidade de uma HQ ocorre de maneira distinta ao que ocorre com a literatura e com a pintura, uma vez que esse empreendimento parte tanto de um ponto de vista sequencial quanto espacial, explorando as várias conexões possíveis. Nesse sentido, os Quadrinhos se estabelecem enquanto uma forma singular de narrativa, que transcende a literatura e as artes visuais, consolidando assim uma sintaxe própria (Groensteen, 2015, p. 14).



Figura 65: Tensão e narratividade ecoam independente do aporte textual, nesse fragmento de *Fealdade de Fabiano Gorila*. (Quintanilha, 2011, p. 55)

O fragmento de *Fealdade de Fabiano Gorila* disponibilizado na Figura 64 evidencia essa particularidade do processo de decodificação e narratividade dos Quadrinhos. Essa sequência apresenta o jovem Acirzinho, que corre apavorado após se deparar com a confusão que se instaurou no centro do Rio de Janeiro em virtude do suicídio do presidente Getúlio Vargas, ocorrido justo no dia em que ele faria seu aguardado teste para jogar no *Fluminense Football Club*.

Os quatro requadros que integram o fragmento selecionado não apresentam diálogos ou narração, somente onomatopeias que evidenciam o tamanho da confusão

em que o personagem se viu envolvido, de modo a não restar outra solução senão a fuga desenfreada dali, devidamente narrada pela sequência disposta nos requadros. É válido mencionar como o traço de Quintanilha nesse conto ainda é mais denso, pesado, permeado por texturas e sombreados que gradativamente foram por ele abandonados no decorrer dos anos.

Entretanto, ainda que a imagem seja predominante na condução narrativa das Histórias em Quadrinhos, dada sua instantaneidade de apreensão, a palavra escrita opera de igual modo no controle da estruturação do discurso então engendrado. O quadrinista Scott McCloud (2005, p. 135) afirma que as palavras podem, melhor do que qualquer representação visual, complementar o “reino invisível dos sentidos e emoções”, já que podem romper com a aparente neutralidade de significado que uma imagem estática pode apresentar *a priori*. Acerca dessa relação verbo-pictórica, Roland Barthes afirma que:

A palavra e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são, então, fragmento de um sintagma mais geral, assim como as imagens, e a utilidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, o da anedota, o da diegese (Barthes, 1990, p. 33-34).

Nesse sentido, a dominância visual nas HQs pode ser contraposta pela primazia da potência temática realista que se sobrepõe ao estilo de desenho escolhido pelo desenhista em questão. Assim, a depender do caso, somente a leitura tabular não dará conta de antecipar para o leitor o que a história lhe reserva.

A seguir, tomaremos alguns exemplos para discutirmos os diferentes tipos de representação realista em Quadrinhos. O intento desse empreendimento não é outro senão exemplificar como temos perspectivas distintas para abordar a realidade em meio às particularidades da narrativa quadrinística. Para tanto, selecionamos autores que apresentam estilos composicionais diversos entre si e que se originam de diferentes localidades.

Na Figura 66, temos uma página extraída de *Condado de Essex*, premiada HQ de Jeff Lemire, que foi publicada originalmente entre o fim dos anos 2000 e o início dos anos 2010, e ganhou uma edição nacional em 2017, pela editora Mino.



Figura 66: Amigos conversam em *Condado de Essex*. (Lemire, 2017, p. 194)

A trama apresenta uma narrativa memorialista e intimista sobre uma versão ficcional da terra natal do autor, o condado de Ontario, no Canadá. Nessa sequência de sete quadros está disposta uma conversa entre alguns amigos que estão em uma confraternização. Na conversa, comentam sobre Vinnie, um dos personagens ali

presentes, que caiu no sono após beber além da conta. O homem em questão aparece tanto no primeiro quanto no quarto quadro da página.

É possível observarmos nessa sequência que Lemire opera através do que McCloud (2005, p. 30) define como “amplificação através da simplificação”, uma vez que o quadrinista desenvolve uma narrativa visual cartunesca e minimalista. Desse modo, ele desenha a partir de poucos traços e elimina detalhes gerais para focar em detalhes específicos, isto é, reduz o grau de identificação visual que é próprio do desenho academicamente realista para potencializar a expressividade de seus requadros a partir de um estilo de desenho cartunesco que se compromete com a representação subjetiva e não com a objetiva.

Por esse motivo, temos uma gama diversa de personagens dispostos em cena a partir de uma iconografia facilmente reconhecível. Os detalhes dos rostos, assinalados por traços leves e curtos, dão personalidade e permitem que emoções mais simplórias sejam evocadas com eficácia. Em uma sequência tão prosaica como essa, o caráter despojado e solto do desenho dialoga de maneira harmônica com o texto. Tal escolha estilística casa sobremaneira com o direcionamento diegético proposto por Lemire.

Em *Condado de Essex*, o autor não tem por desejo capturar as pessoas e a cidade a partir de uma precisão fotográfica de desenho, mas sim condensar o aspecto emocional que estes elementos apresentam em sua interpretação. É impossível mensurar qual seria o impacto no resultado final da HQ se Lemire tivesse optado por uma abordagem distinta de desenho. O eixo paradigmático, como pontuamos anteriormente, é crucial para o pleno desenvolvimento da narrativa quadrinística.

A Figura 67, por sua vez, apresenta duas páginas extraídas da HQ *Reino do Amanhã*, concebida por Alex Ross e Mark Waid. Ela foi publicada pela *DC Comics* no meio dos anos 1990 e já ganhou algumas edições no mercado nacional, pelas editoras Abril, Panini e Eaglemoss.

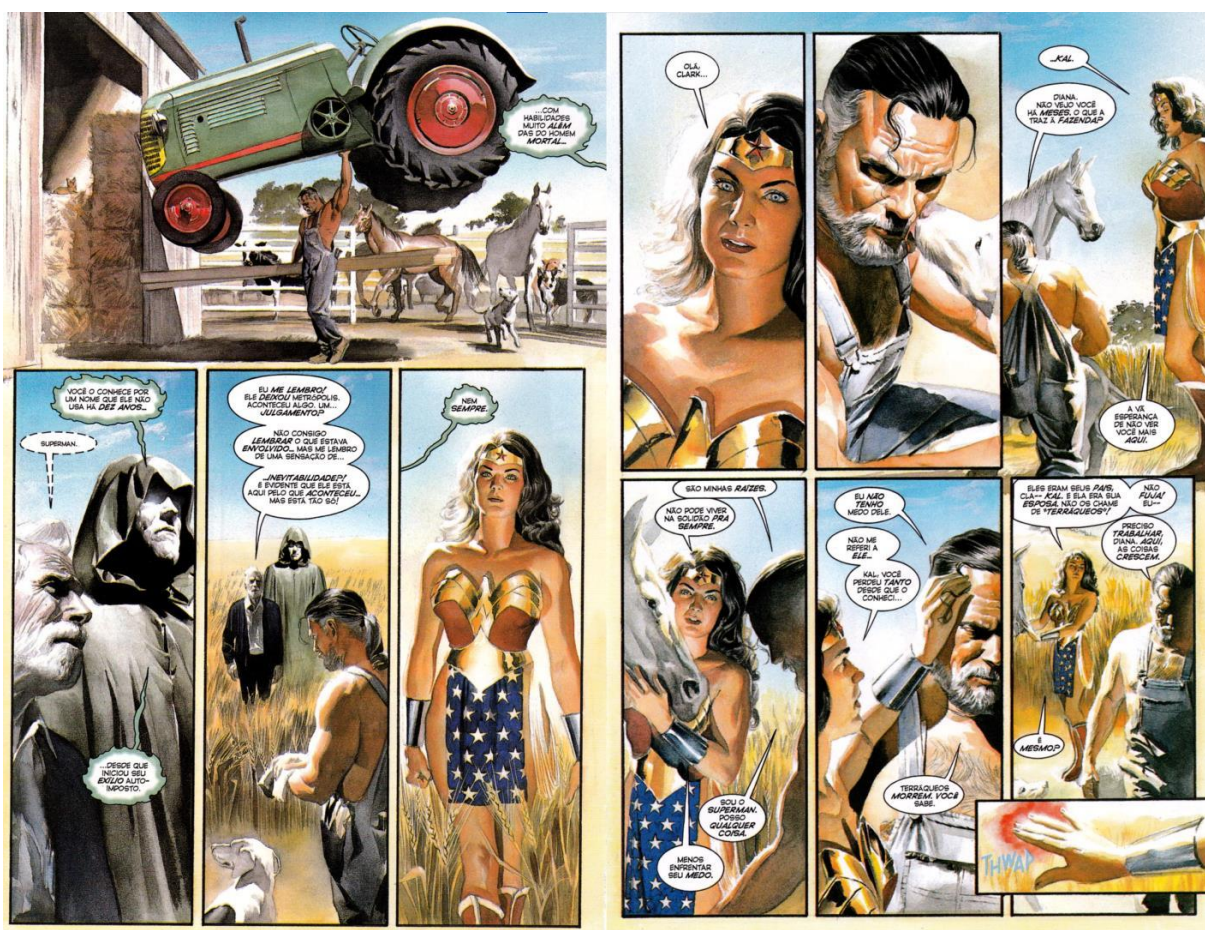


Figura 67: Mulher-Maravilha e Superman conversam em sequência de Reino do Amanhã.
(Ross, A; Waid, M; 2013, p. 36-37)

A sequência aqui exposta traz o começo de um diálogo tenso entre os super-heróis Mulher-Maravilha e Superman. Nessa trama, ambos já se encontram alguns anos mais velhos do que são costumeiramente representados em suas séries de publicações mensais das últimas décadas. Na sequência, a heroína tenta convencer o herói, já aposentado, a voltar à ativa e deixar seu isolamento autoimposto, enquanto ele reluta em atender ao chamado da velha companheira de batalhas.

A diferença entre as técnicas de representação utilizadas por Lemire e Ross é flagrante, dado que o quadrinista canadense opera a partir de uma técnica mais minimalista e menos mimética de traço, ao passo que o estadunidense investe em um traço ultrarrealista, com precisão fotográfica – Ross assumidamente se utiliza de modelos vivos para fotografar e utilizar como referência para seus desenhos –.

Assim, à primeira vista, um olhar superficial, apressado e focado apenas no estilo anatômico dos personagens poderia nos levar erroneamente a encarar que é Ross quem desenha uma HQ realista, e não Lemire. Contudo, ao nos debruçarmos

minimamente sobre as bases narrativas das duas obras, fica evidenciada a maior preocupação em estabelecer uma representação mais aproximada da realidade em *Condado de Essex*, a despeito do traço cartunesco e expressivo de seu autor. Ademais, não é possível dizer que é realista ou crível que um homem consiga carregar um trator agrícola acima dos ombros com as próprias mãos, conforme o Superman o faz no requadro incrustado que dá início à sequência apresentada na Figura 67.

Jeff Lemire se estabeleceu na cena de Quadrinhos norte-americana tanto como prolífico roteirista vinculado a editoras como *Marvel* e *DC* – escrevendo HQs de super-heróis em geral – quanto conseguiu sustentar uma sólida carreira como quadrinista independente, cuidando tanto dos roteiros quanto dos desenhos de suas HQs mais autorais, publicadas por outras editoras. Muitos desses trabalhos ficaram marcados por abordarem, a partir de uma concepção realista, aspectos intimistas da vivência humana. Através dessa abordagem, Lemire trabalhou questões familiares, ancorando sua temática de maior carga emocional em um estilo de desenho mais cartunesco, de modo a subverter expectativas e conferir equilíbrio para suas narrativas.

Alex Ross, por sua vez, se especializou nos super-heróis das editoras *Marvel* e *DC*, e optou por trabalhar em parceria com diversos roteiristas ao longo de sua longa carreira. Assim, notabilizou-se pelo traço anatomicamente preciso e por enquadramentos altamente posados, que retomam a uma estética clássica que ecoa uma aura de grandiosidade épica em suas composições. Ao longo dos últimos anos, Ross teve mais espaço na concepção de capas para as HQs seriadas mensalmente da Marvel Comics, com trabalhos pontuais na concepção de Quadrinhos propriamente ditos, como na recente *Quarteto Fantástico: Ciclos* (2022).

Lemire e Ross são aqui tomados como exemplos de quadrinistas que não são reconhecidos por mudarem seu estilo de desenho de acordo com o que pedem suas histórias, mas sim como elementos reconhecíveis de correntes distintas de estilo dentro do campo dos Quadrinhos. Tendo isso em mente, podemos observar outros exemplos dessa intensa variabilidade estilística que permeia a cadeia de produção de HQs na contemporaneidade. A partir de agora, tomemos por base exemplificativa os trabalhos dos quadrinistas Paulo Bruno e Manu Larcenet.

Através do selo editorial *HQ para todos*, da editora Conrad, Paulo Bruno publicou, em 2023, a HQ *9mm de distância*. Nela, o autor versa sobre dois jovens que marcam um primeiro encontro quando, entre a ansiedade e a expectativa de ambos,

vida e morte se colocam em cena, nessa tragédia que é a cena urbana do Brasil contemporâneo.

Em poucas páginas, o quadrinista cearense descortina as mazelas de uma sociedade doente e racista através da história de Beatriz e Gabriel. Com sensibilidade flagrante, sem rodeios ou floreios, ele aborda o genocídio negro que é colocado em prática no cotidiano do país, dia após dia. O traço de Paulo é ágil e minimalista, bem sintonizado com a prosa orgânica e fluida que caracteriza seus personagens, que são incrivelmente verossímeis. Com dinamismo e inventividade, o autor quebra a linearidade da narrativa e envolve seu leitor ao mesmo tempo em que o desorienta, de forma bem sofisticada.

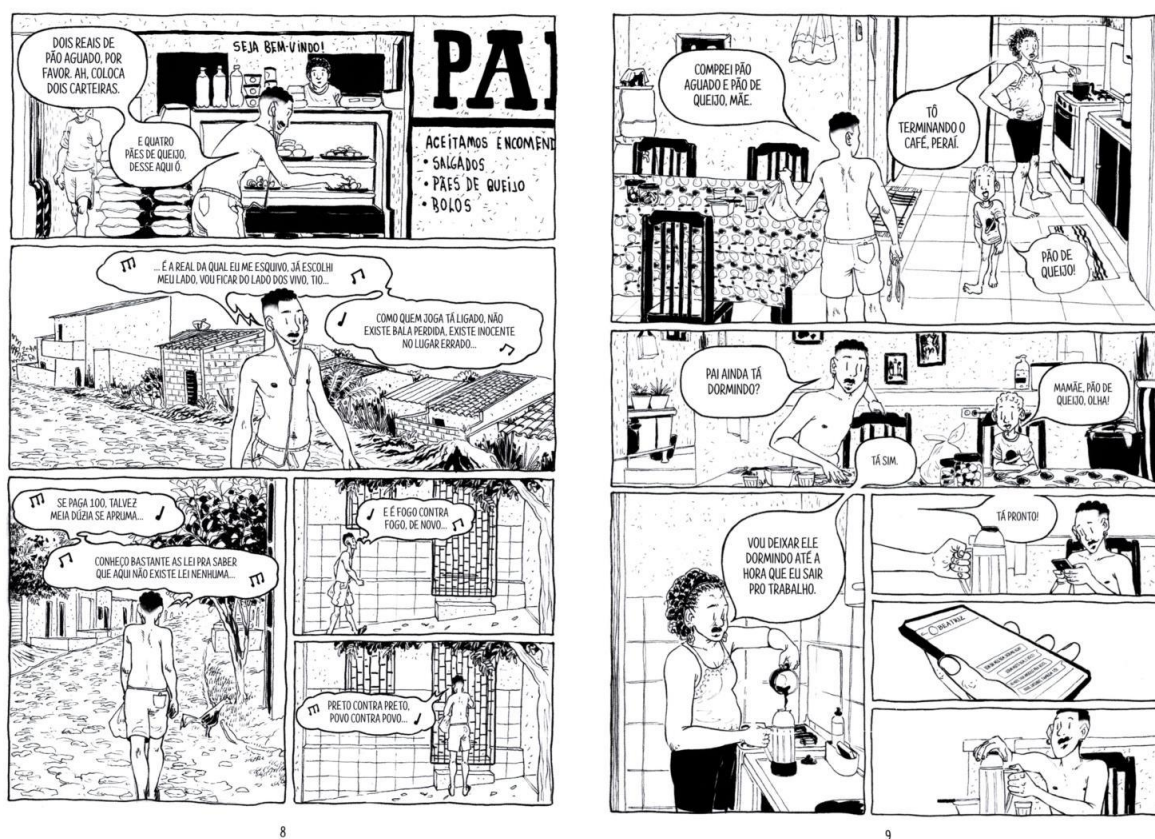


Figura 68: Sequência de *9mm de distância* explora o cotidiano de um dos protagonistas com um traço expressivo e minimalista. (Bruno, 2023, p. 8-9)

A sequência disposta na Figura 68 mostra o jovem Gabriel indo à padaria para sua mãe e retornando para casa logo em seguida. A música que ecoa no fone de ouvido durante o trajeto de volta da padaria, a conversa corriqueira entre Gabriel e a mãe no retorno ao lar, os olhos representados a partir de riscos verticais e a busca por representar cenas de um cotidiano prosaico são desenvolvidas a partir de uma

escolha consciente de reduzir qualquer ruído representacional em um processo de abstração icônica que confere significado a cada traço disposto nos requadros da sequência diegética, com as tonalidades em preto e branco bem demarcadas, sem gradações nem distinções no espessamento das linhas que integram o desenho do autor cearense.

Nessa narrativa de curta duração, Paulo Bruno trafega por chaves temáticas que dialogam sobremaneira com as HQs de Quintanilha que integram o corpus do presente estudo e, conseqüentemente, com a ficção brasileira contemporânea. Contudo, é flagrante a diferença de representação imagética desenvolvida pelos dois quadrinistas brasileiros em suas HQs. Bruno toca em aspectos sensíveis da realidade urbana brasileira, sem abrir mão de certo minimalismo de traço, em um estilo composicional que foge da precisão fotográfica e anatômica em prol de um desenho mais solto e expressivo. É através dessa escolha discursiva que o autor desenvolve sua trama e envolve seu leitor, o conduzindo pela familiaridade de um traço mais leve para esconder o trágico desenlace que essa curta HQ traz consigo em seu ato final.

Por outro lado, temos como elemento comparativo nesse momento o trabalho do quadrinista francês Manu Larcenet em *O combate cotidiano*, HQ publicada inicialmente na primeira década dos anos 2000 e posteriormente trazida ao Brasil pela editora Pipoca & Nanquim em 2023. Nesse Quadrinho, Larcenet desenvolve a história do fotógrafo Marco, uma espécie de alter ego do próprio quadrinista, em sua luta diária para conseguir viver e lidar com os acontecimentos que permeiam sua existência.

Essa HQ trabalha a partir de uma abordagem intimista e explora sobremaneira o aspecto sensível dos personagens. Na página apresentada na Figura 69, temos uma sequência de conversa entre Marco e sua companheira Émilie, pouco tempo depois do suicídio do pai do protagonista, enquanto sua mãe lida com os afazeres de uma casa mais vazia do que nunca, após a inesperada partida de seu esposo. Esse evento traumático encerra o segundo capítulo da obra e reforça sobremaneira o ponto que pretendemos abordar nesse momento.



128

Figura 69: Um papo difícil e um silêncio ensurdecedor se contrapõem nessa página de *O combate cotidiano* (Larcenet, 2023, p. 128)

Logo, podemos destacar que o realismo nas HQs pode ser obtido a partir de diferentes premissas e sem uma necessária relação de sincronicidade estilística entre

texto e imagem. É possível encontrarmos Quadrinhos que versem sobre a realidade a partir de representações pictóricas cartunescas, grotescas ou mesmo abstratas, ao mesmo tempo em que é possível que o desenho busque certa fidelidade em relação aos parâmetros de representação que temos por mais próximos do real. De igual modo, é possível encontrarmos HQs com desenhos anatômica e/ou arquitetonicamente perfeitos que narrem histórias que fogem em larga medida de qualquer proposta de captura da realidade tal como a conhecemos.

Os exemplos aqui apresentados não cumprem outra função senão a de apresentar um leque mais robusto de possibilidades estilísticas de representação para as narrativas quadrinísticas, colocando em perspectiva as representações pictóricas de HQs oriundas de diferentes cenas de Quadrinhos, cada um com suas particularidades.

Assim, ainda que a dominância da narratividade de um Quadrinho seja visual, é a relação de complementaridade da narrativa pictórica com o enredo ali engendrado que permite uma devida compreensão acerca da abordagem pretendida para uma HQ, esteja ela permeada por caixas e balões de texto ou não. Podemos, por assim dizer, pensar essa multiplicidade de abordagens como instâncias de realismo, isto é, devemos tratar o realismo em Quadrinhos não como algo estanque e de premissas inflexíveis, mas sim como uma estratégia discursiva que possibilita a adoção de diferentes tipos de representação da realidade, a depender das premissas previamente estabelecidas no momento do desenvolvimento da HQ propriamente dita.

Existem elementos, parâmetros e perspectivas que precisam ser considerados no decurso conceutivo de um Quadrinho que intente, de alguma forma, em capturar algum aspecto do que temos por representação da realidade. O tipo de desenho a ser empregado é um fator, por óbvio, mas não o único. Outrossim, é imprescindível analisarmos não somente a representação pictórica, mas também a estruturação textual e conceitual da HQ, quando nos dispomos a tratar a partir de tais categorizações.

No caso de Quintanilha, é possível identificar que o autor parte de uma premissa realista tanto na composição de seus desenhos quanto na estruturação de seu texto. Os temas abordados, a escrita empreendida e o estilo de desenho assumido coadunam e reforçam seu intento. Destarte, o autor faz uma escolha de representação que transmite efeito de real e amplia a sensação de verossimilhança de seu trabalho.

Quintanilha, portanto, opera a partir da identificação célere de sua mensagem por parte de seu leitor, ao trafegar quadro a quadro em uma sequência previamente deliberada. Em entrevista para o pesquisador e crítico de Quadrinhos Paul Gravett, publicada em *Todos os santos*, Quintanilha reflete:

Eu não trabalho sobre fotos, mas parto delas como base para a criação de muitos personagens (e aqui me refiro especificamente aos personagens), seja a partir de imagens de jornais, livros, etc.; trabalho sempre no sentido de controlá-los por mim mesmo, assim sou livre para retratá-los segundo as exigências da história. O fotojornalismo é uma grande inspiração. Muito mais do que a pintura ou as artes plásticas em geral. A forma como uma imagem é captada em um instante preciso, irrepetível. Quando criança, lembro que passava horas e horas observando as fotos dos jogos de futebol publicadas nos jornais da época. Era a forma como uma imagem era subtraída do instante presente em pleno movimento, o que me hipnotizava (acho que esse é o melhor termo para definir); porque, nesse caso concretamente, despimos o ser humano de qualquer concepção estética, capturando representações quase impossíveis de sua figura. De tal sorte que as bases do meu conhecimento anatômico e do que entendo pela dinâmica dos movimentos vêm precisamente daí (Quintanilha, 2018, p. 11).

Quintanilha não é mais ou menos realista do que André Diniz, Jefferson Costa, Shiko, Luckas Iohanathan ou Alcimar Frazão, mas opera em uma lógica discursiva que potencializa seu ofício narrativo de forma bem particular, incorporando, nas palavras do próprio autor, “uma iconografia praticamente apartada da produção brasileira de quadrinhos” (Quintanilha, 2018, p. 11) ao se inspirar nos trabalhos do fotógrafo Chico Albuquerque e do fotojornalista Evandro Teixeira. O próprio quadrinista, portanto, compreende em que circunstâncias seu trabalho se diferencia dos trabalhos de seus compatriotas.

Há uma organicidade latente na forma como o quadrinista sincroniza os eixos verbais e pictóricos de suas HQs, ou seja, os elementos constitutivos de seu trabalho conversam de maneira fluida com os aspectos temáticos que Quintanilha aborda em suas narrativas, gerando assim um encaixe sincrônico entre proposta e execução. É imprescindível, contudo, deixar claro que o estilo de concepção quadrinística de Marcello Quintanilha não é de maneira alguma superior aos demais, tampouco se configura como a única abordagem possível de quadrinização aceitável, mas se estabelece como um parâmetro estilístico e conceitual sólido, a ser considerado dentre o variado leque de possibilidades que surgem na infinidade potencial da página em branco à espera dos requadros sequenciais e simultâneos de uma História em Quadrinhos.

Logo, fica evidente que a realidade se permite capturar de diversas formas quando abordada a partir dos parâmetros da linguagem quadrinística, na dança interminável e diversa entre os eixos sintagmáticos e paradigmáticos que bailam no decurso dos requadros sequenciais e simultâneos dispostos na superfície das páginas de uma HQ.

5.8 Apontamentos

Ao longo desse quinto capítulo, procuramos refletir sobre os aspectos semânticos e estilísticos das HQs de Marcello Quintanilha, e podemos compreender que há em seu trabalho um anseio flagrante em falar sobre seu tempo, suas raízes e sobre as contradições do Brasil, no que se refere às relações sociais e de trabalho, petrificadas sob o jugo inexorável da desigualdade que assola o país desde os primórdios de sua fundação.

Podemos identificar em seu narrador onisciente e intrusivo uma persona à parte, que não é nem o próprio Quintanilha nem é um de seus personagens inseridos na diegese, mas um ser ontológico que se posiciona de formas que o autor mesmo não poderia se posicionar, assumindo uma postura sarcástica, desconfiada e que conserva em si uma aura de mistério que decorre da completa ausência de informações que cede de si enquanto acompanha as tramas ensejadas pelo quadrinista niteroiense.

Este, por sua vez, apresenta um diálogo profundo com a ficção brasileira contemporânea tanto por aspectos geracionais quanto temáticos, em uma perspectiva discursiva que se alimenta da força de seu tempo corrente para refletir sobre vivências, lugares e temporalidades, pretéritas ou nem tanto, de um ângulo que lhe permite contrapor pontos de vista em prol de um grau de verossimilhança considerável.

Ao pensarmos sobre os parâmetros em que o desenho de Quintanilha vem se desenvolvendo ao longo dos anos, podemos pensar na pluralidade de possibilidades representativas para o desenho quadrinístico. Ora, não podemos dizer que seu processo de maturação da linguagem visual está completo, uma vez que cada novo Quadrinho seu apresenta diferenças estilísticas em relação ao anterior. Isso nos leva a entender que sua forma de compreender e representar a realidade por meio das

HQs não se cristalizou de maneira estanque, mas se modifica paulatinamente com o avançar inclemente dos anos.

Assim, podemos constatar que o intento desse capítulo foi atingido, na medida em que conseguimos, a partir de diferentes eixos, abarcar os principais pontos que caracterizam a semântica dos Quadrinhos de Quintanilha. Desse modo, destrinchamos algumas de suas referências, colocamos em perspectiva suas escolhas estilísticas e os aspectos fundamentais que caracterizam a produção quadrinística do autor niteroiense. Seria impossível pensar em uma poética quintanilhesca sem levar em conta esses aspectos de suas HQs.

As escolhas temáticas, contextuais, estilísticas e formais que constituem as narrativas quintanilhescas foram, dessa forma, discutidas devidamente. Dito isso, é salutar destacarmos que a abordagem analítica que aqui empreendemos não se pretende esgotar o tema propriamente dito, mas sim se propõe a apresentar uma leitura meticulosa das HQs de Quintanilha à luz da perspectiva transdisciplinar que consideramos mais adequada para a promoção de uma discussão crítica robusta e aprofundada sobre Quadrinhos.



Figura 70: O pôr do sol desenhado por Quintanilha simboliza tanto encerramentos quanto novos começos. (Quintanilha, 2014, p. 172)

Considerações finais

A jornada que aqui se encerra completa um mergulho teórico que intentou contemplar, de forma clara e manifesta, os pontos fundamentais que norteiam as obras de Marcello Quintanilha, atingindo assim os objetivos previamente traçados para a presente tese. Assim, nos dispusemos a estudar os aspectos temáticos e linguísticos das HQs de Marcello Quintanilha, com o intuito de pensar em uma poética do quadrinista niteroiense e a discutir aspectos basilares para o entendimento da estruturação linguística e discursiva das Histórias em Quadrinhos.

No encerramento de cada um dos cinco capítulos que integram a presente tese, pudemos redigir considerações referentes a cada tópico que abordamos no decorrer da pesquisa. Assim, nessa reta final, só nos resta reforçar os apontamentos que fizemos e colocar em perspectiva as conclusões dos dois últimos capítulos, que nos permitiram atingir os objetivos gerais e específicos traçados no princípio do estudo aqui empreendido.

Ao dividirmos em cinco capítulos o estudo aqui desenvolvido, nos propusemos a pensar a partir de uma construção lenta, porém abrangente, de nosso objeto de pesquisa, até mesmo para conseguirmos abarcar nosso extenso corpus analítico, que compreendeu sete HQs de Quintanilha, das quais quatro são antologias e três são histórias de longa duração, ou romances gráficos.

Em um primeiro momento, discutimos a fixação com as solenidades de origens que permeia os estudos sobre Quadrinhos no ambiente acadêmico brasileiro. Ao questionarmos tal procedimento, procuramos apresentar uma perspectiva distinta para o estudo de HQs na academia, que se enfoque no objeto propriamente dito e no que se pretende extrair ou compreender dele, sem que percamos tempo e energia de trabalho com uma busca infrutífera por mitos fundadores ou pela demarcação de pioneirismos que são, de uma forma ou de outra, reféns instantâneos de possíveis descobertas de predecessores que porventura venham a lhes roubar o manto fundacional.

Ora, no presente estudo, não nos importa de maneira alguma saber se Rodolphe Töpffer fundou ou não as HQs no século XIX, mas sim compreender em que medida a produção quadrinística de Marcello Quintanilha se situa no cenário da ficção brasileira contemporânea entre a reta final do século XX e as primeiras décadas do século XXI. De igual modo, não é fundamental para nosso estudo saber se foi

Angelo Agostini, Sébastien Auguste Sisson ou outro autor ainda a ser descoberto o primeiro a articular a concepção de Histórias em Quadrinhos no Brasil, mas sim compreender em que contexto da produção quadrinística nacional Quintanilha surgiu, para que o autor conseguisse trabalhar a partir de uma abordagem que lhe permitisse abarcar temáticas distintas das que vigoravam na produção nacional quando o quadrinista niteroiense começou a conceber suas HQs, entre o final dos anos 1980 e o início dos anos 1990.

Assim, no segundo capítulo fizemos um apanhado geral do contexto da produção quadrinística nacional ao longo das últimas décadas. Tal movimentação teve como intuito proporcionar uma abordagem inicial para entendermos em que termos se situou Quintanilha quando este começou a publicar suas HQs. Não seria razoável já começarmos a discutir o trabalho do quadrinista niteroiense sem compreendermos a dimensão de seu surgimento em meio a um mercado editorial que crescia de forma trôpega e inconsistente, com pouco espaço para a produção nacional em meio a uma avalanche de publicações estrangeiras que eram a todo instante trazidas para o público leitor de Quadrinhos do Brasil.

A partir desse olhar panorâmico, pudemos identificar na figura de Lourenço Mutarelli um precursor que abriu portas para o surgimento de autores como Marcello Quintanilha. Destarte, ao trazermos um entendimento do cenário em que o quadrinista niteroiense surgiu, pudemos refletir sobre aspectos formativos, horizontes referenciais e os caminhos delineados pelos Quadrinhos no país ao longo das últimas décadas, com a derrocada das bancas de jornais e a força das livrarias e do *e-commerce* como meios que permitiram a acessibilidade do público aos mais variados autores de Quadrinhos no Brasil afora.

Logo, feito esse preâmbulo contextual, pudemos empreender, no terceiro capítulo, o *close reading* das HQs de Quintanilha que integram nosso corpus analítico. Tal medida foi crucial para o desenvolvimento argumentativo do quarto e do quinto capítulos. Somente através da leitura empreendida nesse terceiro capítulo do presente estudo pudemos mergulhar nas minúcias das tramas concebidas pelo quadrinista niteroiense, nos atentando para pontos-chave de sua concepção quadrinística.

Esse capítulo possibilitou o entendimento dos temas que posteriormente viemos a tratar mesmo para quem porventura nunca sequer folheou uma HQ de

Quintanilha, e também nos permitiu contemplar a produção dele de uma perspectiva ampla, demarcando datas e encontrando padrões importantes para a sequência da discussão. Ainda que seja um capítulo longo, sua função na estrutura previamente pensada para a pesquisa aqui empreendida foi crucial e cumprida da forma como idealizamos no começo dessa jornada.

O quarto capítulo apresentou um adensamento teórico em direção ao entendimento de aspectos basilares para o entendimento da linguagem quadrinística e, sobretudo, rumo à concepção de uma poética das HQs de Marcello Quintanilha. Ao pensarmos a partir de uma abordagem semiótica e com um viés estruturalista, procuramos demarcar padrões e apresentar um debate que evidencia as potencialidades e as lacunas da linguagem quadrinística. Ao mesmo tempo, procuramos relacionar essa discussão com as escolhas formais e sintáticas assumidas pelo quadrinista niteroiense ao desenvolver seus Quadrinhos.

Dessa forma, pudemos refletir sobre as funcionalidades dos elementos formadores da linguagem dos Quadrinhos, sobre leitura tabular e linear, usos distintos de concepção de páginas e também acerca dos tensionamentos existentes em uma narrativa quadrinística. Assim, com esse capítulo, procuramos abarcar uma perspectiva dos Quadrinhos que discuta sua sintaxe, para assim entendermos em que medida Quintanilha operou para conceber suas HQs tal como elas foram publicadas. Assim, partimos da obra do quadrinista niteroiense para pensarmos na linguagem dos Quadrinhos como um todo, para então retornarmos ao corpus analítico, assim compreendendo de forma mais abrangente os aspectos formais que compõem uma poética de Marcello Quintanilha.

O quinto capítulo, por sua vez, teve como intuito abordar uma outra perspectiva, a da semântica das Histórias em Quadrinhos do quadrinista niteroiense. Desse modo, pudemos lançar o olhar para o posicionamento assumido por Quintanilha ao desenvolver suas histórias, que trafegam pela dinâmica das relações sociais e de trabalho nos mais diferentes rincões do país, bem como pudemos observar traços estilísticos que marcam a prosa de Quintanilha. De igual modo, nos colocamos a discutir as bases teóricas do realismo e os meios pelos quais a realidade se permite ser capturada ou representada na ficção. Também procuramos fazer com que tempo e espaço ganhassem centralidade na discussão, em contraponto à relação entre texto

e imagem na estruturação discursiva, que encontra no realismo uma tradição fértil e perene enquanto modelo de representação.

O narrador onisciente intrusivo foi um tópico minuciosamente discutido nesse capítulo, dado o caráter basilar que assume na constituição da prosa do quadrinista niteroiense. Assim, de forma detalhada, nos propusemos a discutir a importância do foco narrativo na diegese quintanilhesca, explorando as contradições desse insólito narrador enquanto refletimos sobre os limites e extrapolações que provoca até mesmo diante da já consagrada tipologia narrativa de Friedman.

Por fim, procuramos discutir sobre as particularidades da dicotomia narração-descrição, para refletirmos acerca das diferentes formas de se capturar e representar a realidade em Quadrinhos. Logo, pudemos colocar em perspectiva os diferentes parâmetros que podem ser empregados na concepção de uma HQ pretensamente realista, ao mesmo tempo em que nos propusemos a encarar as bases que sustentam o modelo narrativo maturado por Quintanilha nessas três décadas de atividade quadrinística.

Ao ramificarmos a discussão que norteia o presente estudo em dois capítulos, o quarto e o quinto, pensamos na natureza dual das HQs, em uma espécie de discussão que reflete tanto acerca do aspecto textual quanto do aspecto pictórico de uma História em Quadrinhos, de forma dividida, segmentada. Porém, assim como acontece no processo de estruturação típico da linguagem quadrinística, que mistura diferentes codificações e gera um produto novo que é bem mais do que a mera soma de suas partes, os dois capítulos também misturaram abordagens e se expandiram tematicamente, realizando um entrelaçamento conceitual, por assim dizer. Logo, pudemos ramificar as discussões previamente delimitadas em perspectivas transdisciplinares, apresentando nuances que complementaram a contento o estudo aqui realizado.

No decorrer de nosso estudo, fizemos uso de entrevistas dadas pelo quadrinista niteroiense e de conversas com o próprio, realizadas através das redes sociais, para complementarmos as lacunas que surgiram no decorrer de nosso empreendimento analítico. Assim, pudemos ampliar o horizonte do debate aqui iniciado, contrapondo o que o próprio autor pensa de seu trabalho com o que identificamos no decorrer de nossa reflexão crítica.

Portanto, para pensarmos em uma poética das HQs de Marcello Quintanilha, é salutar compreendermos suas escolhas sintáticas e semânticas, de modo a entendermos também os parâmetros em que seus Quadrinhos se inserem na cena quadrinística nacional e a forma como dialoga com o cenário ficcional do país como um todo.

Assim, torna-se crucial destacar que o trabalho do quadrinista niteroiense encontra ressonância na ficção brasileira contemporânea, e o faz ao investir em uma abordagem realista que lhe permite escrutinar as mazelas do tecido social nacional. Ao operar dessa forma, ele urde uma obra multifacetada que reverbera em aspectos fundamentais da dinâmica intrincada do cotidiano de um país subdesenvolvido e marcado pela miséria da desigualdade social, como é o Brasil.

De igual modo, a forma como Quintanilha articula o quadro, unidade basilar da linguagem quadrinística, e o narrador onisciente e intrusivo que ele desenvolveu são aspectos que ecoam para além de sua obra e se mostram marcas indeléveis de um estilo próprio do quadrinista niteroiense. Suas escolhas tanto no eixo sintático quanto paradigmático são meticulosas e precisas dentro do intento narrativo pretendido.

A forma como o quadrinista trabalha em suas HQs lhe permite abordar temáticas bem mais próximas do ambiente literário nacional do que o que se teve por costume abordar, ao longo das décadas, na cena quadrinística do país. De igual modo, isso lhe permite criar vetores pelos quais a produção nacional de HQs pode também avançar.

Se a força do tempo presente é uma constante na produção ficcional nacional da contemporaneidade, Quintanilha não foge a essa regra, e se debruça sobre a presentificação e a dualidade entre a violência social e a dimensão sensível de seus personagens para conceber histórias que se alimentam do substrato da realidade como força motriz da diegese.

Dessa forma, as tramas engendradas pelo quadrinista niteroiense capturam a atenção de seus leitores e se mantêm atuais, mesmo com o avançar dos anos nublando a memória coletiva acerca das particularidades que compõem a dinâmica social brasileira tal como ela é. Através de suas HQs, Quintanilha recupera memórias de tempos idos, costumes, paisagens e detalhes de épocas pretéritas com a mesma facilidade que apresenta ao trabalhar com parâmetros do tempo presente. Tal

dinamismo em sua linha de trabalho só é possível pela habilidade que o autor apresenta de se distanciar e se aproximar de suas histórias, a partir de pontos de vista distintos, porém confluentes.

Assim, seja ao escrever de dentro do país ou de fora, a precisão com a qual Quintanilha representa de forma panorâmica a realidade nacional através de suas HQs coloca o autor enquanto elemento fundamental para a cena de Quadrinhos do país ao longo das últimas décadas. Seu trabalho inconfundível abriu portas para os quadrinistas brasileiros no mercado internacional, ao mesmo tempo em que ajudou a consolidar a força das HQs brasileiras voltadas para o público adulto, integrando uma leva vanguardista de profissionais na cena quadrinística brasileira que contribuiu para o aquecimento do mercado editorial de Quadrinhos no país.

Nesse novo panorama, passamos a contar com uma gama cada vez maior de publicações de autores nacionais em formatos editoriais inéditos até então, com tratamento gráfico de alta qualidade, possibilitando também maiores canais de contato entre público e autores. Seria leviano concluirmos que Quintanilha é o único responsável por essa mudança de paradigma nos Quadrinhos nacionais, contudo, é seguro destacar que sua contribuição para esse novo cenário para a produção quadrinística brasileira é deveras relevante.

Ao se alimentar da crueza das relações sociais e de trabalho em um Brasil marcado pelas questões de classe e pelas contradições inerentes ao processo de construção e consolidação da sociedade brasileira, Quintanilha reafirmou a potência dos Quadrinhos nacionais, apresentando um caminho possível, dentre os vários existentes, para a produção quadrinística dos autores do país na contemporaneidade.

Destarte, podemos identificar na poética de Quintanilha um anseio claro por representar a dinâmica social do país através da perspectiva das relações humanas, fazendo uso do quadro como unidade significativa que se basta, mas angaria sentido amplo quando lido em sequencialidade e simultaneidade com outros quadros justapostos sob a superfície da página. Na obra de Quintanilha, portanto, entramos em contato com facetas de um Brasil profundo, precário, remanescente e resistente, que segue de pé mesmo diante da dureza da contemporaneidade.

Seus personagens representam personas comuns na paisagem urbana do país, e seus dilemas prosaicos ressoam aos conflitos universais que abarcam a sociedade brasileira em geral. Por conta disso, eles se mostram tão facilmente

relacionáveis e palpáveis. Todo mundo conhece um Seu Ney em seu bairro, em sua família ou em seu ambiente de trabalho. Existem incontáveis Rosângelas por aí, a destilarem inveja e ódio de classe por toda parte. Quantos Hércios e Acirzinhos estão a surgir pelos campinhos de terra ou pelas escolinhas de futebol do Brasil, prontos a sacrificarem de tudo para conseguirem sucesso e realizarem seus sonhos, mas são subitamente alijados dessa busca, diante da imposição cruel da realidade que assola a vida no país, exigindo destes a renúncia aos seus projetos em prol da busca pela sobrevivência em meio a um mercado de trabalho que só explora e suga a força vital dos trabalhadores a todo instante?

Os tipos construídos por Quintanilha são, portanto, perfeitamente identificáveis quando olhamos atentamente para o mundo à nossa volta, e tamanha habilidade composicional faz do quadrinista niteroiense um narrador não somente eficaz no que se propõe, como também excessivamente atento aos conflitos que nos circundam dia após dia.

Suas HQs falam do Brasil para o Brasil, adotando uma polifonia representativa que se propõe a representar a diversidade que marca a formação populacional de nosso país. Pudemos observar, ao longo do presente estudo, uma predileção do autor por abordar perfis de personagens que destoam do padrão hegemônico na ficção em geral. Tal escolha criativa se tornou tendência nos últimos anos, com o advento das discussões sobre representatividade, lugar de fala e a quebra de padrões nas narrativas de diferentes mídias. Quintanilha, porém, já procurava representar a perspectiva de pessoas negras e periféricas, homens ou mulheres, desde meados dos anos 1990, quando a busca por diversidade não era uma prática devidamente estimulada entre os ficcionistas. Logo, podemos destacar uma abordagem vanguardista do quadrinista niteroiense nesse sentido.

A realidade representada por Quintanilha ecoa nossas qualidades e defeitos em igual medida, trabalhando a partir das contradições e dos melindres inerentes à vida em sociedade. O quadrinista niteroiense opera nesse sentido a partir da precisão com que costura seus diálogos naturalistas e fluidos, conservando maneirismos e marcas de oralidade típicos da coloquialidade que marca o ambiente comunicacional informal dos brasileiros em geral.

De igual modo, ele constrói em suas HQs uma narrativa pictórica precisa e detalhada, que captura referências visuais fundamentais para a devida

contextualização e inscrição de suas histórias no circuito do tempo. A camisa do Flamengo usada por Djalma Branco, o carro da moda que Rosângela dirige, a bola da Copa do Mundo da época que os garotos chutam na praia enquanto a dentista observa, o celular utilizado por Richard para atender Caju, ou mesmo o carro em que Hércio entra quando é resgatado na praia após a tempestade, todos esses elementos composicionais auxiliam no processo imersivo e na decodificação da temporalidade que permeia as histórias concebidas pelo quadrinista niteroiense.

As leituras possíveis da obra de Quintanilha são muitas, porém, podemos pensar sua poética a partir dos elementos que lhe são mais caros e constantes, como a busca por uma abordagem realista de escrita e de desenho, o escrutínio das relações sociais e laborais, bem como da dinâmica de classes, com forte uso da narração onisciente e intrusiva e a predominância do quadro enquanto unidade narrativa completa, paradoxalmente estática e dinâmica.

Em que pese essa predileção por encarar o quadro a partir de sua unicidade, é salutar destacarmos a força que a narrativa visual quintanilhesca obtém quando é desenvolvida a partir de sua sequencialidade e simultaneidade, por mais que o autor prefira encarar suas histórias a partir da perspectiva unívoca do quadro, visto em seu isolamento conceitual e diegético.

Portanto, não é por acaso a progressão do grau de sofisticação de suas HQs desde seu primeiro conto, *Acomodados!! Acomodados!!*, até chegarmos no último romance gráfico que fecha nosso corpus analítico, *Luzes de Niterói*. Os recursos estilísticos que o quadrinista niteroiense apresentou progressivamente em seus trabalhos evidenciam um narrador prolífico e inquieto, que se encontra em constante dever representativo, buscando novas formas de desenvolver sua narrativa quadrinística sem perder o fio que norteia seus enredos.

Por fim, devemos destacar que conceitos devem ser revisitados de tempos em tempos, modernizados sempre que for necessário, e acreditamos que é chegado o momento de buscarmos um novo viés analítico para as Histórias em Quadrinhos. O intuito do presente estudo, portanto, foi também possibilitar novas perspectivas para a reflexão crítica das HQs, pensando nos aspectos de sua linguagem e de suas possíveis abordagens temáticas. O objetivo desse empreendimento é tornar o estudo de Quadrinhos o menos lacunar possível.

Os passos aqui dados se objetivam a posteriormente reverberar em novas e dinâmicas concepções de análise sintática e semântica do meio. Ao conjugarmos os apontamentos encontrados no quarto e no quinto capítulo, podemos identificar uma poética para as HQs de Quintanilha. Por outro lado, somos conscientes de que o estudo aqui empreendido, no que se refere ao estudo teórico da linguagem quadrinística, ainda carece de maior tempo de maturação e desenvolvimento, bem como de uma pluralidade de pontos de vista e contrapontos, tendo em mente que seria impensável dar conta, em tão pouco espaço, de toda uma estruturação de linguagem para um meio tão jovem e tão rico como os Quadrinhos.

Assim, procuramos apresentar uma perspectiva, reunindo um aporte teórico robusto e consolidado internacionalmente, para assim ofertar subsídios para a progressão do debate em nosso ambiente acadêmico nacional. Afinal, pontos de vista distintos para a pesquisa quadrinística, mais do que nunca, são sempre bem-vindos.

Os elementos que aqui tocamos não representam a totalidade do que existe para ser trabalhado quando pensamos nos elementos constitutivos da sintaxe própria que os Quadrinhos desenvolveram ao longo dos anos, de maneira que as perspectivas para a ampliação do que aqui semeamos sejam encaradas como as melhores possíveis para um futuro próximo, como podemos observar a partir do advento cada vez maior de novos pesquisadores de Quadrinhos pelo Brasil afora.

No decorrer da presente tese, fizemos algumas comparações entre a obra do quadrinista niteroiense com a literatura e também com o cinema. Ao chegarmos ao final desse empreendimento, podemos fazer uma nova alusão, admitindo que, tematicamente, Quintanilha trafega entre o cinema novo brasileiro e o neorrealismo italiano, com pitadas de *nouvelle vague* francesa e cinema de retomada brasileiro.

Tudo isso, contudo, pouco significaria em suas HQs se não fossem as boas doses de literatura brasileira contemporânea, realista, trágica, presente, visceral e contundente com a qual o quadrinista niteroiense dialoga. Desse modo, temos na realização dos Quadrinhos de Marcello Quintanilha uma confluência fundamental de referências e de contato com diferentes campos artísticos, em uma formação de sensibilidade única e devidamente consolidada não somente na cena quadrinística nacional, como também na dimensão ontológica da ficção brasileira contemporânea.

A pesquisa aqui desenvolvida se conclui por ora, porém, pode ser estendida indefinidamente, dada a pluralidade de abordagens que podemos realizar ao

contemplarmos uma bibliografia tão multifacetada quanto a que dispõe Quintanilha nesses mais de trinta anos de atividade quadrinística. O recorte pretendido para o presente estudo foi cumprido, mas é certo que ainda temos muito a refletir e a escrever sobre o trabalho de Marcello Quintanilha enquanto um quadrinista prolífico e ainda em franca atividade.

Nesse sentido, inclusive, não é possível determinar se o auge de sua produção quadrinística já foi atingido ou se ainda está por vir. Como diria o poeta, quem consegue segurar o amanhã com as mãos?

Referências

- ADORNO, Theodor W. *Notas de literatura I*. Tradução de Jorge M. B. de Almeida. São Paulo: Duas Cidades: Editora 34, 2012.
- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? e outros ensaios*. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.
- AGOSTINI, A. As aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. In: CARDOSO, A. E. Angelo Agostini: pesquisa, organização e introdução. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013.
- BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.
- BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BARTHES, Roland. A retórica do discurso. In: _____. *O óbvio e o obtuso*. Tradução de Lea Novaes Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BARTHES, Roland. *Elementos de semiologia*. Tradução de Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2012.
- BEATY, Bart; HATFIELD, Charles. *Comics studies: a guidebook*. New Jersey: Rutgers University Press, 2020.
- BEATY, Bart. *Comics versus Art*. Toronto: University of Toronto Press, 2012.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Tradução de Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2019.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. 1. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BORDIEU, Pierre. *Meditações Pascalianas*. Tradução de Sergio Miceli. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- BRANDILEONE, A. P. F. N.; BATISTA, P. A figuração da violência em "Hotel Hell", de Joca Reiners Terron. *Letras*, [S. l.], n. 61, p. 439–454, 2023. DOI: 10.5902/2176148542091. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/42091>. Acesso em: 25 maio 2023.
- BROWNSTEIN, Charles; EISNER, Will; MILLER, Frank. *Eisner/Miller: Uma entrevista cara a cara conduzida por Charles Brownstein*. Tradução de René Ferri. São Paulo: Criativo, 2014.
- BRUNO, Paulo. *9mm de distância*. São Paulo: Conrad, 2023.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os Quadrinhos: Linguagem e Semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014.

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

CÂNDIDO, Antônio. *A educação pela noite*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2006.

CÂNDIDO, Antônio. Dialética da Malandragem. In: *Revista Do Instituto De Estudos Brasileiros*. São Paulo: USP, 1970, p. 67-89.

CODESPOTI, Sérgio. A importância da linha clara e do estilo atômico. *Universo HQ*, 6 ago. 2009. Disponível em: <https://universohq.com/materias/a-importancia-da-linha-clara-e-do-estilo-atomico/>. Acesso em: 21 jul. 2021.

COHN, Neil. *The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images*. London: Bloomsbury Academic, 2013.

CONHEÇA 200 importantes livros para entender o Brasil. *Folha de S. Paulo*. São Paulo, 04 de maio de 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/independencia-200/2021/05/conheca-200-importantes-livros-para-entender-o-brasil.shtml>. Acesso em: 7 abr. 2023.

DALCASTAGNÈ, Regina. *Literatura brasileira contemporânea: um território contestado*. Rio de Janeiro/Vinhedo: Editora da UERJ/Horizonte, 2012.

DANNER, A.; MAZUR, D. *Quadrinhos – História moderna de uma arte global*. Tradução de Marilena Moraes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

DE SANTIS, Pablo. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós, 2004.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DRUILLET, Philippe. *Lone Sloane*. Tradução de Octavio Aragão. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2019.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ECO, Umberto. Corto Maltese ou a geografia imperfeita. In: PRATT, Hugo. *Uma balada do mar salgado*. Tradução de Marcello Santana. Salvador: Trem Fantasma, 2023.

EISENSTEIN, Sergei. “O princípio cinematográfico e o ideograma”. Tradução de Heloysa de Lima Dantas. In: CAMPOS, Haroldo de (org.). *Ideograma: Lógica, Poesia, Linguagem*. São Paulo: EDUSP, 1994, p. 149-166.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Du linéaire au tabulaire. In: *Communications*, 24, La bande dessinée et son discours, 1976, pp. 7-23. Disponível em: https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1363. Acesso em: 05 jun. 2023.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: O desenvolvimento de um conceito crítico. Tradução de Fábio Fonseca de Melo. *Revista USP*, São Paulo, Brasil, n. 53, p. 166–182, 2002. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i53p166-182. Disponível em: <https://revistas.usp.br/revusp/article/view/33195>. Acesso em: 20 nov. 2024.

GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

GAULD, Tom. *Guarda lunar*. Tradução de Hermano Freitas. São Paulo: Todavia, 2021.

GOMES, Ivan Lima. Angelo Agostini e os quadrinhos: algumas questões. In: RODRIGUES, Márcio dos Santos; CALLARI, Victor (org). *Histórias e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa*. Belo Horizonte: Letramento, 2021.

GOMES, Ivan Lima. *Os novos homens do amanhã: projetos e disputas em torno dos quadrinhos na América Latina (Brasil e Chile, anos 1960-1970)*. Curitiba: Prismas, 2018.

GRAVETT, Paul. Gianni De Luca & Hamlet: Thinking Outside The Box. *Paul Gravett*, 6 jun. 2010. Disponível em: http://www.paulgravett.com/articles/article/gianni_de_luca_hamlet. Acesso em: 03 fev. 2025.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos Quadrinhos*. Tradução de Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GROENSTEEN, Thierry. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Orgs.). *A comics studies reader*. University Press of Mississippi, 2015, p. 3-11.

GUIA DOS QUADRINHOS. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com>. Acesso em: 15 fev. 2021.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

HATFIELD, Charles. Indiscipline, or, The Condition of Studies. *Transatlantica*, 1, 27 de set. de 2010. DOI: <https://doi.org/10.4000/transatlantica.4933>. Disponível em: <http://journals.openedition.org/transatlantica/4933>. Acesso em: 10 fev. 2023.

HATFIELD, Charles. An Art of Tensions. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Orgs.). *A comics studies reader*. University Press of Mississippi, 2015, p. 132-148.

HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo*. Tradução de Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

KARABULUT, Ersin. *Contos ordinários de uma sociedade resignada*. Tradução de Érico Assis e Fernando Paz. São Paulo: Comix Zone, 2021.

LARCENET, Manu. *O combate cotidiano*. Tradução de Fernando Paz. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2023.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. *O foco narrativo: (ou A polêmica em torno da ilusão)*. São Paulo: Ática, 2002.

LEMIRE, Jeff. *Condado de Essex*. Tradução de Dandara Palankof. São Paulo: Mino, 2017.

LUKÁCS, Georg. Narrar ou descrever. In: _____. *Ensaio sobre literatura*. Tradução de Giseh Vianna Konder. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1968.

MARÍAS, Fernando. Posfácio. In: ROCA, Paco. *A casa*. Tradução de Janayna Bianchi. São Paulo: Devir, 2021.

MCCAY, Winsor. *Little Nemo (1905-1909)*. Tradução de Cesar Alcázar. São Paulo: Figura, 2022.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MOREIRA, Valter do Carmo. [Vá com o Carmo] Especial: Como ler Benoît Peeters – As aventuras da página (Capítulo 2). *Balbúrdia*. 28 maio 2022. Disponível em: <https://balburdia.net/2022/05/28/va-com-o-carmo-especial-como-ler-benoit-peeters-as-aventuras-da-pagina-capitulo-2/>. Acesso em: 12 out. 2024.

MOYA, Álvaro de. *Shazam!*. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Unesp, 2003.

MUTARELLI, Lourenço. *Capa preta*. São Paulo: Comix Zone, 2019.

MUTARELLI, Lourenço. *Diomedes: a trilogia do acidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

NIETZSCHE, Friedrich. *Ecce Homo*. Tradução de Lourival de Queiroz Henkel. Rio de Janeiro: Agir, 2013.

PEETERS, Benoît. *Lire la bande dessinée*. Paris: Flammarion, 1998.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2017.

PELLEGRINI, Tânia. *Realismo e realidade na literatura: um modo de ver o Brasil*. São Paulo: Alameda, 2020.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. Tradução de Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

QUINTANILHA, Marcello. *13 perguntas para Marcello Quintanilha - Deserama: O espetáculo do desejo*. [Entrevista concedida a] Márcio Paixão Jr. *Raio Laser*. 12 ago. 2021. Disponível em: <https://www.raiolaser.net/home/deserama-o-espetculo-do-desejo-13-perguntas-para-marcelo-quintanilha>. Acesso em: 23 nov. 2024.

QUINTANILHA, Marcello. *Almas públicas*. São Paulo: Conrad, 2011.

QUINTANILHA, Marcello. *Diferença de versões de Fealdade de Fabiano Gorila*. Instagram. 16 maio 2021. Mensagem direta de Instagram.

QUINTANILHA, Marcello. *Diferença de métodos no desenho de suas HQs*. Instagram. 27 maio 2022. Mensagem direta de Instagram.

QUINTANILHA, Marcello. *Entrevista em HQ com Marcello Quintanilha, por Robson Vilalba*. [Entrevista concedida a] Robson Vilalba. *Gazeta do Povo*, 18 jun. 2016. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/quadrinista-retrata-marcelloquintanilha-fenomeno-da-hq-nacional-aflrthfplqpluwmx43zbz0arm/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

QUINTANILHA, Marcello. *Escuta, formosa Márcia*. São Paulo: Veneta, 2021.

QUINTANILHA, Marcello. *“Eu trabalho dentro da perspectiva da precariedade humana”, diz Marcello Quintanilha, premiado em Angoulême*. [Entrevista concedida a] Ana Carolina Peliz. *RFI*, 27 de jan. de 2023. Disponível em: <https://www.rfi.fr/br/podcasts/rfi-convida/20230127-eu-trabalho-dentro-da-perspectiva-da-precariedade-humana-diz-marcello-quintanilha-premiado-em-angoul%C3%A0me>. Acesso em: 7 abr. 2023.

QUINTANILHA, Marcello. *Hinário nacional*. São Paulo: Veneta, 2016.

QUINTANILHA, Marcello. *Luzes de Niterói*. São Paulo: Veneta, 2018.

QUINTANILHA, Marcello. *Papo com Marcello Quintanilha, autor de Luzes de Niterói: “Do meu ponto de vista, o horizonte apresenta nuvens de tempestade”*. [Entrevista concedida a] Ramon Vitral. *Vitralizado*. 13 mar. 2019. Disponível em:

<https://vitralizado.com/hq/papo-com-marcello-quintanilha-o-autor-de-luzes-de-niteroi-do-meu-ponto-de-vista-o-horizonte-apresenta-nuvens-de-tempestade/>. Acesso em: 17 jul. 2024.

QUINTANILHA, Marcello. *Papo com Marcello Quintanilha, autor de Escuta, Formosa Márcia*: “Nada é mais urgente do que parar o genocídio”. [Entrevista concedida a] Ramon Vitral. *Vitralizado*, 3 ago. 2021. Disponível em: <https://vitralizado.com/hq/papo-com-marcello-quintanilha-autor-de-escuta-formosa-marcia-nada-e-mais-urgente-do-que-parar-o-genocidio/>. Acesso em: 29 ago. 2024.

QUINTANILHA, Marcello. *Quadrinhofilia entrevista*: Marcello Quintanilha. [Entrevista concedida a] José Aguiar. *Omelete*, 01 nov. 2005. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/quadrinhofilia-entrevista-marcello-quintanilha>. Acesso em: 7 abr. 2023.

QUINTANILHA, Marcello. *Quadrinhos (“little paintings”)*. [Entrevista concedida a] Paul Gravett. In: QUINTANILHA, Marcello. *Todos os santos*. São Paulo: Veneta, 2018.

QUINTANILHA, Marcello. *Sábado dos meus amores*. São Paulo: Conrad, 2009.

QUINTANILHA, Marcello. *Talco de vidro*. São Paulo: Veneta, 2015.

QUINTANILHA, Marcello. *Todos os santos*. São Paulo: Veneta, 2018.

QUINTANILHA, Marcello. *Tungstênio*. São Paulo: Veneta, 2014.

RAMOS, Paulo. *Revolução do gibi*: a nova cara dos quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. Tradução de Ivone C. Benedetti. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. *Políticas da escrita*. Tradução de Raquel Ramalhete, Laís Eleonora Vilanova, Ligia Vassalo e Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: 34, 2017.

RICŒUR, Paul. *Le temps et les philosophies*. Paris: Payot, 1978.

ROCHA, Glauber. *Eztetyka da Fome*. In: ROCHA, Glauber. *A Revolução do Cinema Novo*. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 63-67.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. Apontamentos para a pesquisa histórica sobre quadrinhos. In: RODRIGUES, Márcio dos Santos; CALLARI, Victor (org). *Histórias e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa*. Belo Horizonte: Letramento, 2021.

RESENDE, Beatriz. *Contemporâneos*: Expressões da literatura brasileira do século XX. Rio de Janeiro: Casa da Palavra: Biblioteca Nacional, 2008.

ROSS, Alex; WAID, Mark. *Reino do Amanhã*. Tradução de Art & Comics, Fernando Lopes, Edu Tanaka, Alexandre Callari e Bernardo Santana. Barueri: Panini Books, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 2012.

SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de Linguística Geral*. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHØLLHAMMER, Karl Erik. *Além do visível: o olhar da literatura*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2016.

SCHØLLHAMMER, Karl Erik. *Ficção brasileira contemporânea*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2009.

SILVA JÚNIOR, Gonçalo. *A guerra dos Gibis – A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933 a 1964*: Edição revista e ampliada. São Paulo: Conrad, 2023.

SOUSANIS, Nick. *Desaplanar*. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017.

SOUZA E SILVA, Maria Cecília Pérez de; KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. *Linguística aplicada ao português: morfologia*. 18 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas*. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2006.

TORRES, Sonia. Desestabilizando o “discurso competente”: o discurso hegemônico e as culturas híbridas. In: *Gragoatá*, n. 1. Niterói: EDUFF, 1996. p. 179-190.

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

WISNIK, José Miguel. *Veneno remédio: o futebol e o Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos Fundamentais da História da Arte: O problema da evolução dos estilos na arte mais recente*. Tradução de João Azenha Jr. São Paulo: Martins Fontes, 2006.