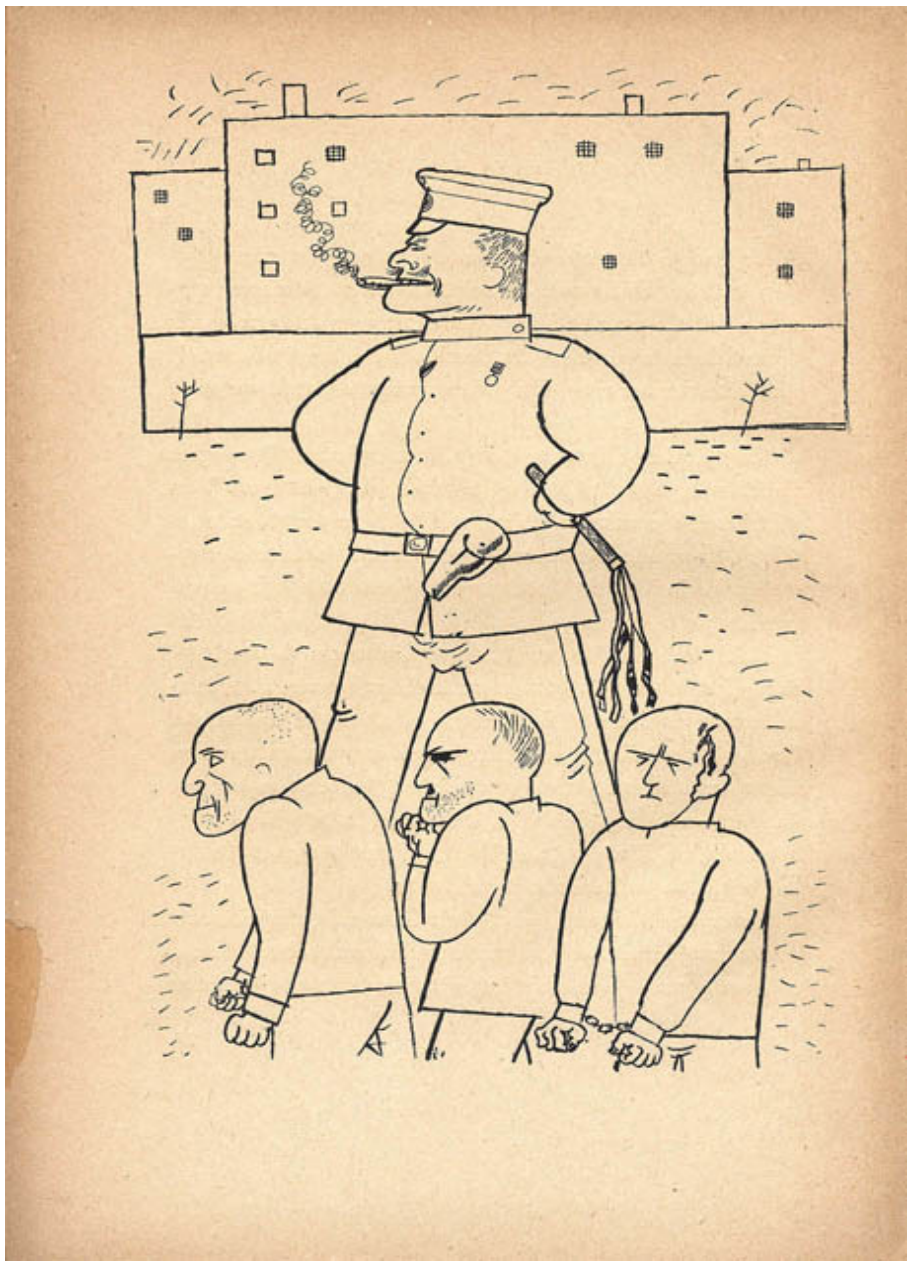
pessoa com um tremendo prestígio nas mais altas rodas do *Reich*, com a vantagem adicional de atribuir-lhe uma sempre bem-vinda aura de herói anti-belicista romântico.



Grosz: Uso consciente e dinâmico de esquemas composicionais geométricos

Grosz retorna a Berlim, àquela Berlim que amava profundamente e cuja música levava-o às lagrimas, ainda mais convencido da insanidade humana. Com os irmãos Hertzfelde / Hartfield[20] produz um desenho animado (!), hoje infelizmente perdido. O fantástico do episódio é que lhes tinha sido encomendado um filme de propaganda pró-guerra e eles fizeram o contrário! A partir

[20] Johann Hertzfeld anglicizou seu nome para John Heartfield e tornou-se o maior fotomontador de todos os tempos. Seu irmão Wieland manteve-se fiel à grafia alemã.

daí, os irmãos empreendem um esforço incansável para tornar Grosz mais conhecido. Sua pequena editora, a Malik Verlag, permite-lhes publicar o trabalho do amigo em livros e jornais. E Grosz passa a integrar a organização revolucionária de artistas autodenominada "grupo de novembro". Torna-se, também, um dos líderes do movimento *Dada*. *"Apesar de seu próprio estilo já ser um precursor do Dada, Grosz descobre possibilidades adicionais de expressão através das novas técnicas de colagem e happenings"* (Fischer: 1986, 42)

No final dos anos 20, Grosz já era o ilustrador de livros mais popular da Alemanha, mas *sente o clima* e, em 1932, aceita um convite para ser *lecturer* convidado na Liga de Estudantes de Arte de Nova Iorque, partindo para esta cidade, com sua família, no ano seguinte. Encerra-se a fase berlinense do artista, justamente a mais autêntica e prolífica, *a mais Grosz*, com a ascensão dos nazistas e sua saída do país. Como perde com a troca a pobre Alemanha!

Em 1959, após 27 anos de exílio, Grosz regressa a uma Berlim que não reconhece com sua e, como se um círculo tivesse se fechado, morre a 6 de julho.

O que nos lega este artista questionador da alma humana? Muito. Para as gerações por vir, George Grosz será, com certeza, um dos maiores artistas alemães do Século XX. Seu estilo mordaz, assim como o conteúdo da sua obra, ilustram uma realidade sócio-psicológica que dolorosamente questiona mais e mais os padrões morais e a natureza das relações humanas.

Seu traço é indiscutivelmente caricatural, mas a qualidade artística do seu trabalho, seja pela originalidade composicional, seja pela força expressiva, seja pela individualidade do estilo, inegavelmente transcende a mera ilustração comercial. Assim, se George Grosz não chega a caracterizar-se como um dos mais substanciais antecessores da proposta de Nona-Bela-Arte, pois esta implica num ordenamento de imagens narrativas, não resta dúvida nenhuma que ele opera uma fusão, a máxima fusão de *cartoon* com alta arte já realizada, maior ainda que a de Lichenstein, mesmo porque cronologicamente anterior a essa.

Quinta Parte

Dois notáveis Antecedentes da Nona-Bela-Arte

HOGARTH: PINTURAS SEQÜENCIADAS COMPONDO TIRAS CÔMICAS

O britânico Wiliam Hogarth (1697-1764) teve uma infância no mínimo atribulada. Seu pai era um professor falido que buscou uma alternativa abrindo uma espécie de cafeteria para intelectuais. Talvez por ser uma idéia muito arrojada para a Inglaterra do começo do Século XVIII, o empreendimento fracassou e toda a família Hogarth foi recolhida a uma prisão para devedores. Ao recuperar a liberdade, o jovem William passou sete anos aprendendo o ofício de gravador em prataria, que o ajudaria, em sua futura carreira, a elaborar composições complicadas em superfícies mínimas.

Também nos seus verdes anos, Hogarth não foi exatamente favorecido pela sorte. Em 1720, haviam morrido seu pai e seu tio Edmund, que financiava seu aprendizado com o mestre Ellis Gamble. Sem outra alternativa, pois o pai só deixara dívidas para a mãe e o tio não a havia incluído no testamento, Hogarth encerrou seu curso um ano antes do previsto e abriu, na casa materna, sua própria oficina. Na placa que o anunciava como gravador, incluiu duas figuras alegóricas representando a Arte e a História. Esta atitude trai uma dupla pretensão. Não só ele se considerava um artista e não um artesão como pleiteava o pomposo *status* de artista histórico. E não parava por aí a visão entusiasmada que tinha de si mesmo, pois entendia que a pintura inglesa deveria emancipar-se de qualquer subserviência aos padrões continentais e que cabia a ele a nada simples missão de ser seu emancipador. O tempo mostraria o quanto auto-avaliação de Hogarth estava correta e o mais curioso é que ele atingiu seu objetivo, sobretudo, pela via de um protótipo do que chamo Nona-Bela-Arte.

Em 1731, Hogarth concluiu que a pintura de retratos por encomenda e a ocasional venda de quadros seriam suficientes para sustentá-lo e à sua família. Teve um *insight*, então: decidiu preparar gravuras que, apesar das inevitáveis modificações e alterações no trânsito de uma técnica para outra, baseavam-se em suas pinturas. Até aí não há nada que nos interesse diretamente e tampouco a idéia era absolutamente original. Acontece que Hogarth não pretendeu reproduzir pinturas isoladas, mas pinturas que, assim como a gótica série de tapeçarias sobre o unicórnio,

por muito que pudessem ser lidas enquanto obras-de-arte autônomas, compusessem uma narrativa se dispostas em determinada ordem.

Ora, bolas, este procedimento dele se encaixa à perfeição na definição de HQ que ofereço na primeira parte deste texto!

As palavras com que ele descreve seu próprio trabalho espelham totalmente sua intenção de produzir **narrativas visuais de forte caráter plástico** e esta intenção praticamente condensa o conceito de Nona-Bela-Arte. Diz Hogarth que "Considerava os temas tal como os escritores. Meu quadro era meu palco e homens e mulheres os meus atores que iriam, através de certas ações e expressões, exibir um espetáculo sem palavras."

Bem, não resta dúvida de que os personagens de Crépax, Pratt, Manara, que vimos nas páginas anteriores, fazem exatamente isto: exibem um espetáculo (uma narrativa), embora não necessariamente sem palavras, ao longo de desenhos seqüenciados. São **atores e atrizes gráficos**, por assim dizer.

E mais: se considerarmos o que diz a seu respeito Strickland, deveremos considerar Hogarth não só um grande antecipador do conceito de Nona-Bela-Arte como um realizador de HQs muito anterior a Outcault. No trecho abaixo (notem meus itálicos), a historiadora rotula o trabalho dele como "tira cômica", na maior naturalidade, e o coloca como seu verdadeiro criador. Ao considerarmos que seu trabalho era reprodutível e reproduzido, pois ele o vendia pelo sistema de assinaturas, como nas publicações de literatura propriamente dita, nos inclinamos a concordar com ela.

> Influenciado por mestres da sátira como Fielding e Swift, Hogarth *inventou* um novo gênero – *a tira cômica* – ou *uma seqüência de quadros anedóticos* que zombava das cenas do cotidiano. As massas compravam essas gravuras, *tiradas aos milhares*, baseadas nesses quadros, e Hogarth tornou-se o primeiro [artista plástico] inglês a ser amplamente conhecido no estrangeiro.[21]

Por exemplo, a versão gráfica da série de pinturas *A Carreira de uma meretriz*, lançada em 1732, fez um estrondoso sucesso e, logo após a primeira de suas diversas reedições, que proporcionaram ao artista a invejável quantia de 1200 libras, inspirou um panfleto que a vertia para linguagem de poesia e que foi reeditado quatro vezes em apenas dezessete dias, e também

[21] STRICKLAND, Carol. Op. Cit.

uma peça de teatro, escrita pelo grande satírico Henry Fielding, *Tragédia em Convent Garden*. Com William Hogarth, a arte seqüencial torna-se, pela primeira vez, um fenômeno de comunicação de massa.

Não era assim, porém, que ele se via e queria ser visto, mas como um pintor histórico. Seu desejo era que as séries de pinturas que se seguiram, *A Carreira de um libertino* [*The rake's progress*] e *O Casamento da moda* [*Marriage à la mode*] fossem julgadas pelos mesmos critérios que regiam a análise dos grandes mestres da Renascença. Tanto que, ao inaugurar uma loja para vender suas gravuras, a decorou com uma cabeça do mestre holandês Van Dyck, vaidoso pintor oficial da corte de Carlos I. Mas o povo logo apelidou seu estabelecimento de "A cabeça dourada". Por menos que o desejasse, Hogarth estava estigmatizado pelo humor.

Nas páginas seguintes temos os dois primeiros quadros da série *O Casamento da moda*, que satiriza os casamentos arranjados. O primeiro destes dois quadros intitula-se O *Contrato de casamento.* Á extrema direita vemos um lorde falido tentando remediar sua situação ao assinar o contrato de casamento de seu filho almofadinha com a herdeira de um comerciante novo-rico. Mas as coisas não correm exatamente bem, como bem evidencia a análise que Strickland faz do segundo quadro, intitulado *Logo após o desejum*

> Hogarth usava pequenos truques para sugerir o enredo de seus quadros. Em 'Logo após o desejum', a noiva olha de soslaio para o noivo adquirido com seu dote, enquanto o desmazelado nobre parece acabrunhado, ou de ressaca, ou ambos. Os ponteiros do relógio, apontando que passa do meio-dia, sugerem uma noite de farra, indicada ainda pelas cartas no chão, a cadeira caída e a espada quebrada [eu acrescentaria o violino saindo seu estojo jogado no chão e o ar escandalizado da figura à esquerda]. A touca de renda no bolso do aristocrata [evidenciada pelo cãozinho que a fareja] indica adultério.

Os pequenos detalhes a que Strickland se refere conferem ao trabalho de Hogarth aquele caráter alegórico que venho insistindo ser componente indispensável da receita da Nona-Bela-Arte. Tenho nele, portanto, um referencial importantíssimo para o desenvolvimento do meu próprio trabalho.

A REVOLUÇÃO DE ROY LICHENTSTEIN

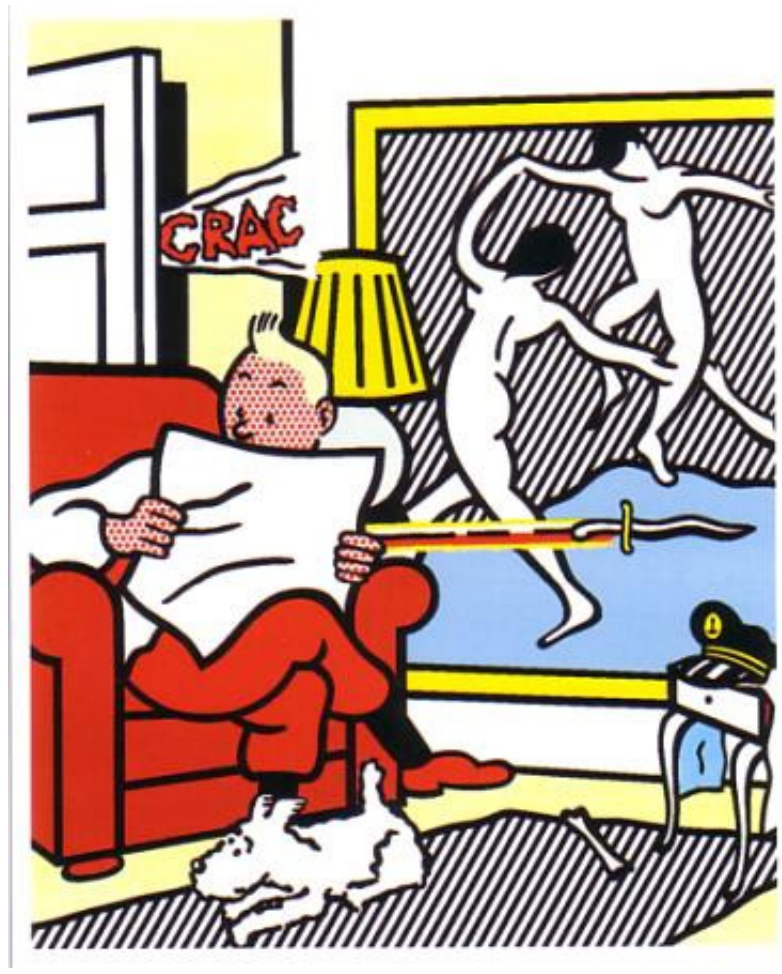
Por volta de 1957, a produção pictórica do nova-iorquino Roy Lichentstein concentrava-se em reproduções da Arte estadunidense dos anos vinte, especialmente as célebres cenas de índios e *cowboys* de Remington. Este dado é sumamente importante, pois já caracteriza-o como realizador de releituras, de *d'aprés*, de reinterpretações de obras pré-existentes. Lichentstein logo perceberá que é possível proceder da mesma forma tendo HQs como ponto-de-partida. Reza a lenda que este *insight* se deu de maneira acidental, quando o artista sofria de crise inspiracional e econômica e sua filhinha lhe pediu que pintasse um Pato Donald. Ele atendeu-lhe o pueril pedido, teve a sensação de que estava diante de um filão a ser explorado, criou mais alguns quadros na mesma linha, submeteu-os à apreciação de certo galerista com faro e ascendeu rápido a escada do sucesso.

O que quer que haja de verídico nesta narrativa quase anedótica, é certo que, a partir do contato com Allan Kaprow e Claes Oldenburg, Lichentstein realmente começou a inserir elementos típicos da ilustração comercial e publicitária e dos quadrinhos em seus trabalhos pictóricos. Levou às últimas conseqüências esta investigação e consagrou-se mundialmente, tanto que, em 1999, fundou-se a Roy Lichentstein Foundation. Poucos, muito poucos artistas podem ter semelhante honra.

Poderíamos dizer muito sobre a vida e a obra de Roy Lichentstein, mas a parcela da sua produção que mais interessa ao presente projeto é aquela em que ele procede a ampliações / releituras de HQs. Para tecer considerações frutíferas a este respeito, selecionei uma única obra, mas uma obra tremendamente significativa. Trata-se da tela *Tintin lendo* [*Tintin reading*], reproduzida a seguir, um trabalho no qual Lichentstein foi extremamente fiel às características físicas e comportamentais do personagem de Tintin que o fizeram popular no mundo inteiro, sem, no entanto, limitar-se a uma mera ampliação de algum quadrinho de alguma aventura (ou seja, de algum *álbum*).

Lichenstein conseguiu patentear indiscutivelmente a famosa capacidade de concentração do jovem repórter àquilo que se dedica no momento, que costuma ser tão profunda que chega a sugerir alheamento, como no presente caso, em que uma adaga simplesmente corta o ar da sua sala sem que ele tome conhecimento dela. Também é claramente perceptível seu ar de garoto pequeno burguês bem-resolvido, que é o mesmo dos ambientes em que suas aventuras se

desenrolam. Embora, neste caso, este ambiente transcenda esta atmosfera burguesa pela introdução de uma releitura da célebre pintura de Matisse, *Dança* [*La Danse*], o que gera um saboroso caso de metapintura. Note-se, em tempo, que as hachuras diagonais que cruzam o quadro "rimam" habilmente com as do tapete, o que ratifica a habilidade pictórico-composicional de Lichentstein. Para deleite dos quadrinófilos, sobre este tapete repousa o cãozinho Milu, infatigável companheiro de aventuras do intérprido repórter, e o quepe do seu amigo Capitão Haddock é visível sobre uma mesinha.



Este artista**,** em suma, buscou inspiração no código plástico específico das HQs, mais exatamente no código plástico específico do quadrinista belga Hergé para criar *uma pintura*. Por mais que seu trabalho ilustre uma determinada cena e que ele tenha bebido nas águas de uma modalidade de expressão artística que tem por objetivo primordial narrar, não se pode dizer que estamos diante de uma mera *ilustração*. É que Lichentstein tem a inteligência e sensibilidade de localizar **a plasticidade eminente da HQ** e partir dela para criar uma obra **eminentemente plástica**. Assim

procedendo, **transforma** a Nona-Arte em Bela-Arte, em Nona-Bela-Arte. Foge do banal e consumível para alcançar o estágio de Alta Arte.

Esta pintura, ao fim e ao cabo, é um quadrinho grande. Serve, portanto, como sustentáculo da minha proposta de se fazer de cada quadrinho uma obra de arte *plástica* autônoma, cujo valor independe da conjugação com outras no estabelecimento de um discurso narrativo imagético.

Voltemos às alegorias de minha autoria apresentadas páginas atrás. Será que não poderíamos dizer que, assim como a de Lichentstein exposta acima (obviamente guardadas as distâncias de qualidade entre o trabalho de um monstro sagrado e o meu), minhas pinturas tratam-se de quadrinhos grandes, quadrinhos pintados, quadrinhos em forma de pintura, quadrinhos em que a busca pela plasticidade foi priorizada em detrimento da obrigatoriedade de contar uma estória, ilustrar um fato?

Buscar PLASTICIDADE nos quadrinhos, buscá-la às últimas conseqüências, colocá-la adiante de qualquer outra prioridade como narração ou ilustração. Eis aí a essência da proposta da Nona-Bela-Arte.

Há, porém, uma diferença fundamental entre o Tintin de Lichentstein e minhas alegorias. Ele pinta um personagem de outro artista, se apropria de um ícone da cultura *pop*, reproduz / reinterpreta um *mass media*. Eu pinto personagens *meus* e me proponho a dispensar grande ênfase à plasticidade em histórias-em-quadrinhos *minhas*. Neste esforço, quero *maximizar* o exemplo de Lichentstein e esbater *ainda mais* as fronteiras entre a Nona e as Belas-Artes e aprofundar um questionamento que Sienkiewicz e Midlej me parecem conduzir muito bem: onde termina uma e começam as outras; porque não podem ser postas a dialogar; porque deveria haver uma hierarquia entre elas?

Agora, vamos fazer um exercício de imaginação livre. Suponhamos que Lichentstein tivesse pintado outros três quadros muito parecidos com este. Os mesmos personagens, a mesma sala com a releitura do Matisse famoso, o mesmo cãozinho, os mesmos móveis, o mesmo Tintim, o mesmo quepe, a mesma paleta básica, o mesmo tratamento textural, o mesmo tratamento composicional, essencialmente replicando o mesmo enquadramento de um típico quadrinho de Hergé, mas cada um desses quatro quadros trazendo situações *ligeiramente diferentes.*

O primeiro destes hipotéticos quadros não seria muito diferente do que acabamos de ver, a não ser por um leve *enviesamento* composicional que deslocasse um pouco a visão que o fruidor tem da cena, permitindo-lhe perceber, pela porta entreaberta, um sujeito cujas péssimas intenções estão indiscutivelmente evidenciadas, não só na sua fisionomia tensa e agressiva, mas, sobretudo, na sua ação suspeita de espreitar a vida alheia e, como se não bastasse, fazê-lo empunhando uma arma branca, pois vemos uma adaga curva na sua mão. OK, admitamos que Lichentstein pintou um quadro como este, e não só o pintou como o levou para a parede de uma galeria. Ao lado *direito* deste, colocou o *quadro real* reproduzido acima, que *sabemos que existe*. E, ao lado direito deste, um terceiro. Neste terceiro, vemos Tintin largando o jornal e, sempre secundado por Milu, dirigindo-se a toda brida para a porta através da qual foi arremessada a adaga, ou seja, para a margem vertical esquerda do quadro. No quarto e último quadro desta série, o penúltimo desse nosso hipotético políptico, colocado à direita do terceiro, vemos Tintin dando no agressor um de seus famosos socos, que fazem quem os recebe girar sobre si mesmo, entre estrelinhas simbolizando dor e nuvenzinhas de poeira, tudo isto conjugado para dar a sensação de movimento.

Vejamos, então, o que cada um dos quadros componentes desse políptico informa...

Primeiro quadro: Um jovem de aspecto pacato, numa sala transcendendo o meramente confortável e já tendendo para o requintado, lê um jornal, sentado numa poltrona, com um simpático fox-terrier pêlo-de-arame branco deitado no tapete à sua frente. O pobre não sabe disto, mas um tipo enfezadão o espreita sorrateiramente e o simples fato de estar armado certamente sugerirá, a quem quer que contemple esta obra, que o rapaz está em perigo e que ignora este perigo. Um homem lendo numa sala e sendo observado pela porta por outro homem, um cão que dormita. Em essência, omitidas informações como a de que o observador parece mal-intencionado, e esquecidos detalhes como o quadro na parede ao fundo e o quepe de marinheiro, isto é tudo que o quadro nos informa.

Segundo quadro: Este existe. É o que está logo acima.

Terceiro quadro: Um rapaz, que aparece de corpo inteiro, corre para a margem vertical esquerda da tela. Não sabemos o que o levou a fazer isto. A adaga que cruzava o ar no quadro anterior já completou sua trajetória e não está mais visível, tampouco está o agressor. Tudo que temos, então, é um rapaz e um cãozinho que correm numa determinada direção. A expressão facial de

ambos, a presa evidenciada em seus movimentos, o jornal flagrado flutuando no ar, como que recém largado, e algum tracejado cinético que Lichentstein certamente não deixaria de incluir, sugerem que eles correm naquela direção porque foi praqueles lados que ocorreu algum evento muito recente, relevante o bastante para afastá-los de seus afazeres. Eis o que o quadro nos informa.

Quarto quadro: Um rapaz golpeia um homem de aspecto suspeito, que é vencido. Um cãozinho branco assiste a tudo, latindo entusiasmado. Eis o que o quadro nos informa.

Cada um dos quatro quadros descritos aqui, se existissem *tais como descritos aqui*, constituiriam obras-de-arte fechadas, com total autonomia estética, tão desvinculadas umas das outras que Lichentstein poderia vender cada uma delas para quatro museus diferentes, e o público que visitasse cada um desses museus e não soubesse da existência das demais obras, apreciaria a que estivesse diante de si, isoladamente. Isto satisfaz plenamente à definição de quadrinho oferecida no primeiro capítulo que, para sustentação do meu discurso, nunca é demais lembrar. Independentemente de serem quadros, os trabalhos de Lichentstein seriam também... Quadrinhos! Pois quadrinhos são *Trabalhos artísticos que, isolados, tem seu valor próprio (= quadrinhos) e que agrupados compõem uma seqüência narrativa ilustrada (=HQ)* (Pontes, 1988: 5).

Se de fato existissem e fossem colocados na ordem proposta algumas linhas atrás, no entanto, estes quatro quadros formariam uma seqüência narrativa ilustrada que, *ainda que muito rudimentar*, seria completamente compreensível.

Então, é possível criar uma HQ agregando trabalhos bidimensionais essencialmente plásticos em determinada ordem. Possível e muito interessante.

Esta é a idéia.

Considerações Finais

A criação prática de peças de Nona-Bela-Arte

OS TRÊS ASPECTOS DA LINGUAGEM QUADRINÍSTICA
OS TRÊS OBJETIVOS QUE O QUADRINISTA DEVE PERSEGUIR E
OS TRÊS RECURSOS QUE DEVE EMPREGAR PARA SATISFAZÊ-LOS

Bem, depois de todas as palavras que foram ditas e de todas as imagens que foram expostas ao longo destas páginas, creio que a primeira conclusão a que podemos chegar é que as Histórias-em-Quadrinhos são, **SIM** uma modalidade de expressão artística; que a Nona-Arte, desde que realmente encarada como Arte pelos que se dedicam a ela, pode ser tão nobre quanto qualquer outra, tão *bela* quanto qualquer outra.

Em seguida, creio que temos que reconhecer que esta Arte das Histórias-em-Quadrinhos é uma Arte híbrida, que combina em si **três aspectos**: o plástico, o cinematográfico e o literário.

Pautei este projeto de mestrado pela crença que há **três objetivos** que o artista quadrinista[22] deve perseguir para satisfazer plenamente estes **três aspectos.** Estes **objetivos** são a expressividade, a plasticidade e a dramaticidade. Gênios como Crépax, Miller, Pratt vencem este desafio com uma facilidade espantosa. Parti dos exemplos grandiloqüentes deles, das lições fantásticas contidas em suas HQs, para traçar meu próprio plano de vôo na Nona-Arte.

Os **três recursos** que o quadrinista, a meu ver, deve procurar empregar e fundir para a satisfação de cada um desses **três aspectos** são a forma, o ritmo e a palavra.

A **forma** envolve a cor, o traço, a textura, o volume, o jogo de luz e sombra e etc. e refere-se ao **aspecto plástico** das HQs. O **ritmo** refere-se a cada um e a todos dos **três aspectos**, pois há **ritmo** no **aspecto plástico** das HQs e este se funde com o **ritmo narrativo**, presente tanto no **aspecto cinematográfico,** pelo emprego de planos e enquadramentos**,** quanto no **aspecto**

[22] Note-se que aqui nos restringimos àqueles que entendem a HQ como uma Arte e como tal buscam encará-la, excluindo aqueles que se dedicam à HQ *passatempo*, puramente *comercial*, pois desta o teor artístico foi totalmente banido.

literário, ao qual pertence a **palavra**, que, seguramente também é um fator gerador e determinante de **ritmo**.

Como mero expediente mnemônico, vamos revisar o dito acima em ordem inversa: o quadrinista deve empregar **três recursos** – a forma, o ritmo, a palavra – para atingir os **três objetivos** – expressividade, plasticidade, dramaticidade – de sua híbrida modalidade de expressão artística, composta por **três aspectos** – o plástico, o cinematográfico e o literário.

O cerne desta minha pesquisa teórico-prática, no entanto, é justamente uma fuga a este procedimento padrão, pois o que quero é dispensar ênfase ao **aspecto plástico** desta Arte híbrida. Quero, ao fim e ao cabo, elaborar histórias-em-quadrinhos que sejam, fundamental e essencialmente, experiências **plásticas**, empregando, para a consecução deste objetivo um suporte e um veículo simplíssimos e baratíssimos, que, numa experiência casual e para minha grande surpresa, se revelaram altamente interessantes e se complementaram maravilhosamente bem: o rústico papelão de sapateiro e a boa e velha canetinha esferográfica, que me caíram inadvertidamente nas mãos quando eu já tinha experimentado praticamente todos os materiais de desenho e pintura disponíveis no mercado, sem encontrar aqueles que realmente pudessem servir para dar corpo às imagens que me assediavam a mente.

Me parece que não peco por repetir que quero criar história-em-quadrinhos concebidas muito mais para serem vistas numa galeria do que lidas numa revista, muito mais para serem expostas do que publicadas. Uma hipótese, entretanto, não invalida nem exclui a outra, pois o conceito groziano-hertzfeldiano de *portfolium,* exposto na quinta parte deste texto, e que pretendo empregar para a elaboração de minhas peças de Nona-Bela-Arte prevê a edição, mais sofisticada e de bom-gosto do que necessariamente de luxo e cara, de um bem limitado número de exemplares. A idéia é que cada uma das páginas originais das HQs a compor estes *portfoliuns*, assim como as pinturas de Hogarth, possam ser adquiridas separadamente por colecionadores de Arte, pois se tratam de obras autônomas. Estaríamos próximos, então, dos conceitos de *matriz* e *cópia* da gravura, segundo os quais é possível proceder a uma tiragem de determinado número de impressões (*cópias*) de uma obra *matriz* (o original), seja esta xilogravura, litogravura, serigrafia ou gravura em metal, e negociar tanto umas quanto a outra, como era prática do saudoso mestre Calazans Neto e é do artista santantoniense, radicado em Brasília, Gilberto Mello[23], para citar só

[23] Gilberto Melo é um artista interessantíssimo. Essencialmente serigravurista, emprega também sua experiência de engenheiro agrônomo no seu fazer artístico, cultivando, em aquários, determinados microorganismos aos quais alimenta com folhas de alface. O que sobra destas, ele desidrata e emprega para texturizar suas líricas representações

dois exemplos. Cada uma das páginas originais das HQs componentes de um *portfolium* corresponderia à *matriz* e as reproduções, realizadas pelo sistema que melhor se adequar à técnica empregada, corresponderiam às *impressões*. Este conceito de HQ apresentada em forma de *portfolium* está também muito próximo (no meu entender, *saudavelmente* próximo) de certas publicações da editora baiana Corrupio, praticamente artesanais, o que implica num afastamento do aspecto comercial da HQ na linha de montagem e num estreitamento dos laços entre a Nona-Arte e as Belas-Artes. **Busco um produto artístico muito mais *nobre*, por assim dizer.**

Uma das características principais daquilo que nomeei História-em-Quadrinhos na sua *formatação moderna* é justamente a fusão entre texto e imagens Ora, minha intenção é, justamente, seguindo, os exemplos de *Cinderella* e *Fuga*, não empregar ou empregar minimamente o recurso da palavra, para centrar o foco na imagem; seguindo os exemplos de Grosz, Lichentstein e Midlej, esbater as fronteiras entre as HQs e o que se convencionou chamar Belas-Artes; seguindo o exemplo de Hogarth, rechear minhas imagens de detalhes alegóricos que gerem uma narrativa sem o emprego de recursos óbvios e desgastados. Criar, em suma, obras de arte que possam ser fruídas satisfatoriamente, se exibidas isoladamente, e que formem uma narrativa lógica, se expostas em uma determinada seqüência.

O DESENROLAR DAS ATIVIDADES PRÁTICAS

Para colocar em prática este projeto, foi necessário, primeiramente, proceder à pesquisa teórica sobre as origens e a história das Histórias-em-Quadrinhos, pesquisa esta que levou à assunção de que esta modalidade de expressão artística existe desde remotas eras e que aquilo que se passou a considerar HQ, na verdade refere-se apenas à sua *formatação moderna* e que esta, na atualidade, existe em quatro formatos ou *gêneros*: HQ na linha de montagem, HQ de Arte ou de autor, o caso intermediário da HQ das grandes companhias e a HQ *underground*, que preferi não abordar aqui.

O enfoque no gênero HQ de autor levou-me à descoberta de amplas possibilidades plástico-expressivas que decidi explorar na realização factual de obras quadrinísticas. Percebi, que, para atingir este objetivo, deveria dividir a parte prática do meu projeto em três etapas de investigação.

---

de São Francisco de Assis, tema que já abordou em mais de um milhar e meio de obras, sendo, talvez, o artista brasileiro a mais concentrar-se num tema específico.

A **primeira etapa** consiste em buscar e encontrar um *cânon*, ou seja, a proporção em que os personagens destas HQs seriam desenhados / pintados. Uma vez encontrado este *cânon*, a **segunda etapa** seria realizar estudos acordes com ele; a **terceira etapa** seria partir destes estudos para projetar as HQs a serem apresentadas em forma de *portfolium.*

A realização de obras de Nona-Bela-Arte, embasadas nos resultados obtidos neste processo e nas conclusões a que ele pode conduzir é um objetivo de vida.

Neste sentido, optei por fundir meus interesses plástico-quadrinísticos com minha experiência de historiador do *III Reich* e projetar uma narrativa alegórico-quadrinística da resistência judaica no Gueto de Varsóvia, intitulada *A guerra da espada e do livro*, destarte compondo um discurso sobre o passado. Ou seja, produzindo uma peça de HQ-História.

Conjugados, os estudos de estabelecimento do *cânon* e dos personagens dentro deste *cânon, plus* o projeto desta HQ, levados a público na sede da SIB, compõem a parte prática do meu projeto e significam não só a condensação de tudo que aprendi nestes dois anos, em termos tanto teóricos quanto práticos, como os primeiros passos do meu percurso no vasto e belo campo da **Nona-Bela-Arte**.

Salvador

Março de 2007 / Novembro de 2009

BIBLIOGRAFIA

ANSELMO, Zilda Augusto. Histórias em quadrinhos. Petropólis: Vozes, 1976.

BIBE-LUYTEN, Sônia M. O que é história em quadrinhos - Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BLASCO, Jésus e PARRAMÓN, José M. *Como dibujar historietas*. Barcelona: Instituto Parramón ediciones,1974.

CAVALCANTI, Ionaldo A. O mundo dos quadrinhos. São Paulo: Símbolo, 1977.

COMA, Javier. *Los comics – Un arte del siglo XX*. Barcelona: Labor, 1977.

CYRNE, Moacy. A linguagem dos quadrinhos, o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza. Petrópolis: Vozes, 1971.

CYRNE, Moacy. Uma introdução política aos quadrinhos. Rio de Janeiro: Angra /Achiamé, 1982.

CYRNE, Moacy. Para ler os quadrinhos – Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1972.

CYRNE, Moacy. A explosão criativa dos quadrinhos. Petrópolis: Vozes, 1974.

DORFMAN, Ariel e JOFRÉ, Manuel. Super-Homem e seus amigos do peito. São Paulo: Símbolo, 1977.

EIKYMAN, Bóris e RICHE, Daniel. *La bande dessinée de science-fiction americaine*. Paris: Albin Michel, 1976.

FEIJÓ, Mário. Quadrinhos em ação. Um Século de História. São Paulo: Moderna, 1997.

IANNONE, Leila Rentroia & IANNONE, Roberto Antonio. O mundo das histórias-em-quadrinhos. São Paulo: Moderna, 1995.

IKOMA, Fernando. A técnica universal das histórias em quadrinhos. São Paulo: Ednel, 1974.

MAGALHÃES, Henrique. A incrível História dos quadrinhos – 20 Anos de quadrinhos na Paraíba. João Pessoa: Acácia, 1983.

MOYA, Álvaro de. História da história em quadrinhos. Porto Alegre: L & PM, 1986.

MOYA, Álvaro de. Shazam! – Série Debates / Comunicação. São Paulo: Perspectiva, 1977.

NÓVOA, Jorge e PONTES, Gabriel Lopes. As imagens como discursos, testemunhos e agentes da História. Ciclo de palestras proferidas na UESB, Vitória da Conquista, 2001.

OSTERWOLD, Tilman. Pop art. Madrid: Taschen, 2007.

PONTES, Gabriel Lopes. As histórias em quadrinhos – Uma experiência visual única, plena de recursos plásticos, literários e cinematográficos. Palestra proferida no PAF / UFBA, Salvador, 1988.

RENALD, Jean-Bruno. A banda desenhada – Coleção Dimensões. Lisboa: presença, 1978.

REY, Alain. *Les spectres de La bande. Essay sur La B.D.* Paris: Les editions de minuit, 1978.

Anexo Único:

Manifesto da Nona-Bela-Arte

Preâmbulo:

→ Se considerarmos A HQ PROPRIAMENTE DITA como

> Trabalhos artísticos que, isolados, tem seu valor próprio (= quadrinhos) e que agrupados compõem uma seqüência narrativa ilustrada (=HQ).

Teremos que admitir que esta é uma modalidade de expressão artística que existe desde as cavernas.

→ Já A HQ MODERNA trata-se de uma

> Arte **híbrida**, que, no aspecto **literário**, envolve elementos tanto de caráter *dramatúrgico* quanto *épico*, quanto *lírico,* e que, no aspecto **visual**, procura narrar através de um enquadramento *cinematográfico*, permeado pela busca da máxima expressividade *plástica.*

Embora seja universalmente aceito que a HQ MODERNA surgiu com o Yellow Kyd, ela inegavelmente tem antecedentes nas iluminuras medievais, em Branston, Agostini e Posada, dentre outros. Formatou-se definitivamente e granjeou popularidade universal ao longo do Século XX.

→ O presente manifesto propõe um outro tipo de HQ, a NONA BELA-ARTE. Ou seja, uma.

> Modalidade de Histórias-em-Quadrinhos destinada mais à exibição do que a publicação, embora a primeira possibilidade não exclua a segunda; que busca esbater as fronteiras entre a assim-chamada nona arte e as assim-chamadas belas-artes; realizada com materiais e sobre suportes que se adaptem mais às necessidades de expressão plástica do artista do que às exigências práticas de uma editoração; que abra campo para experimentações as mais variadas e transcenda a conceituação de HQ enquanto essencialmente elemento de comunicação de massa, para caracterizá-la como modalidade legítima de expressão artística contemporânea.

→ A proposta estética da NONA BELA-ARTE sustenta-se em dois pilares

Primeiro Pilar

O que tem estado junto não precisa continuar junto

A HQ tem todo *o direito* de tomar emprestada a palavra da Literatura, à qual ela realmente pertence, mas não tem *a menor necessidade* de fazê-lo.

Segundo Pilar:

A HQ e a Pintura devem se interelacionar

A HQ MODERNA (Simon Bisley, George Pratt, Bill Sienkiewicz) enfatiza o emprego de recursos pictóricos e de técnicas pictóricas. A Pintura contemporânea (Gustavo Rosa, Roberto Magalhães, Roy Lichentstein, Poló Czermak, George Grosz) se apropria de aspectos formais típicos do código quadrinístico. Cada uma dessas modalidades de expressão artística, no entanto, sempre se manteve no seu próprio terreno. A Pintura permaneceu Pintura, por muito que tivesse características quadrinísticas. A Pintura meramente se valeu da HQ *para ser Pintura*. A HQ permaneceu HQ, por muito que tivesse características pictóricas. A HQ meramente se valeu da Pintura *para ser HQ*. Não surgiu uma *fusão*, apenas se estabeleceu um *intercâmbio*. Embora seguramente salutar, este intercâmbio precisa adquirir uma maior fluência para o surgimento da NONA BELA-ARTE. Esta fluência só poderá ser adquirida através da *interpenetração* e conseqüente *fusão* dos códigos quadrinístico e pictórico. Esta fusão só poderá se dar se a HQ despriorizar seu aspecto narrativo, *sublimando-o* em função da obtenção de uma maior plasticidade, pois, *antes* de ser uma estória contada através da disposição em seqüência de imagens conjugadas a textos, uma HQ é uma experiência *plástica*. A Pintura, por seu turno, deve abdicar da produção de obras fechadas, concluídas, independentes, para admitir a possibilidade de gerar obras diversas, que conservem seu valor artístico como peças únicas, mas que *se conjuguem na criação de um discurso narrativo imagético*, pois uma HQ *também* é uma experiência narrativa.

Gabriel Lopes Pontes

01 de Janeiro de 2007