Tenho sérias restrições a esta afirmação de Blasco, justamente por considerá-la restritiva, e, no decorrer desta dissertação, procurarei, através de imagens e palavras, expor e sustentar meu ponto de vista. Pra começar, creio que a HQ não é uma narração necessariamente *gráfica*, se entendermos *gráfica* como *impressa*, o que vale dizer *reproduzida*, e que, ao longo da História, os homens tem criado HQs não copiadas e / ou não copiáveis, usando os materiais mais variados, para os mais diversos fins e mormente ignorando que estavam a criar dentro de uma linguagem que viria a ser conhecida como HQ, seria empregada maciçamente e atingiria uma popularidade ímpar. Assim sendo, acreditar que o desenho é o único meio válido para a realização de uma HQ é limitar muito os processos técnicos passíveis de serem empregados para esse fim, que se ampliam cada dia mais; é aferrar-se a entender como HQ apenas o seu caso impresso, ignorando, assim, os diversos outros veículos através dos quais esta forma de Arte se manifestou no decorrer dos séculos. Em segundo lugar, gostaria de dizer que a prática de centrar a narrativa em um único personagem está cada vez mais em desuso. Em terceiro lugar, demonstrarei em breve, no Capítulo II, que a ausência de diálogos numa HQ é um recurso que, quando bem empregado, pode ter alta validade estética e que é até mesmo perfeitamente viável a criação de HQs totalmente desprovidas de palavras, que, nem por isso, tenham a sua qualidade artística diminuída. Aliás, como também se verá adiante, faz parte das minhas intenções reduzir cada vez mais o emprego da palavra na elaboração de uma HQ, para que a ênfase possa recair na plasticidade.

A vida é muito triste sem plasticidade.

Blasco vai mais além e consegue ser absolutamente chocante não só ao pretender uma "tipologia" para as personagens de HQ mas pela tipologia que ele pretende. Ao fazer isso, não esconde o caráter primordialmente comercial de sua obra, além de deixar transparecer uma visão preconceituosa. Quer ele que

> A tipologia, ou a parte que estuda os traços fisionômicos das personagens que tomam parte numa história em quadrinhos, tem sua importância, nem tanto pela criação dos tipos em si, como pela necessidade de que estes respondam ao esquema que a maioria das pessoas já formou a respeito das feições de determinados personagens. Em outras palavras, o espectador de um filme ou o leitor de uma história em quadrinhos deseja, quer e espera que o 'mocinho' tenha cara de bom, e o 'bandido' cara de mau. (Parramón e Blasco, 1974: 41).

Depois de ter relacionado cinema e HQ e ter considerado o público majoritário de ambos como um bando de gente sem imaginação, incapaz de consumir algo além do óbvio, Blasco continua a

pregar cinicamente seus clichês, coisa da qual todo verdadeiro artista tem ojeriza, e nos diz que o mocinho tem *Feições agradáveis, proporcionadas, viris, dentro de um padrão clássico e eminentemente masculino, corpo alto, delgado, atlético, etc*. (Parramón e Blasco, 1974: 41), já a mocinha é *Um broto de cabelo sedoso, olhos grandes e expressivos, lábios carnudos, rosto ovalado* (Parramón e Blasco, 1974: 41) e o bandido *Um homem corpulento, repugnantemente gordo, ou um sujeito de cara chupada, nariz protuberante ou aquilino* (Parramón e Blasco, 1974: 41). Uma mulher de tipo *vamp*, presumivelmente a bandida, teria *Olhos rasgados, lábios finos, cabelo liso e aderente* (Parramón e Blasco, 1974: 41). Blasco justifica todo esse lengalenga de acentuado sotaque etnocentrista – a vilã tem traços orientais e o nariz aquilino que ele propõe para o vilão é considerado uma das características semitas mais marcantes – afirmando que

> Não há problemas, afinal. Basta lançar mão desta espécie de 'clichês' que cada um de nós tem bem assentados a respeito de como deve ser um guarda, um comprador de jóias roubadas, o *croupier* de uma bisca, etc., procurando, se o caso for, a ajuda de fotografias de artistas de cinema, na hora de criar o personagem, e o caso estará resolvido. (Parramón e Blasco, 1974: 41).

Em suma, ele prega que o público espera certas coisas e que é preciso dar-lhe essas coisas (Ele usa descaradamente o termo "clichês"!). Admitamos que, por trás do seu cinismo, Blasco realmente tenha tido a percepção das expectativas do grande público e entendido que satisfazê-las seja a via mais rápida para obter retorno financeiro num investimento de comunicação de massa. Mas a função do *artista* que pretende merecer esse título é fugir do óbvio e promover renovações no seu meio de expressão e, desde a época em que Blasco deu estas declarações, há quase quatro décadas, que o que se vê é que mesmo aqueles que, primordialmente, buscam lucro nesta área, estão tentando oferecer um pouco mais de originalidade artística, talvez porque tenha ficado evidenciado que isso também possa ser interessante à nível mercadológico.

Consequentemente, o panorama contemporâneo da HQ faz a proposta simplesmente *frenológica* de Blasco igualar-se aos brontosauros em obsolência. Vejamos alguns...

EXEMPLOS CONTEMPORÂNEOS QUE MANDAM A TIPOLOGIA DE BLASCO PRO ESPAÇO

Comecemos citando um ícone. Peter Parker, o *alter ego* do Homem-Aranha, criado por Stan Lee e Steve Ditko. Se bem que hoje apresentado no apolíneo *shape* de um alto e sedutor jovem de cabelos castanhos, Parker foi originalmente concebido como um esquálido rato de biblioteca, cujo rosto, graças a enormes óculos de aros redondos, tinha um patético aspecto de coruja deprimida, o que não o tornava exatamente um sucesso com as mulheres. A opção dos seus criadores por um herói adolescente de físico franzino e mais interessado em ciências do que em esportes não é gratuita, pois essas características faziam dele um irremediável solitário num universo machista e cultor das virtudes atléticas e a sensação de rejeição, que daí surgiu, o fez adotar uma postura arrogante ao adquirir seus super-poderes quando foi picado por uma aranha radioativa. O discriminado, incompreendido, isolado Parker, o FRACO Parker tornou-se um titã de uma hora para outra e isso foi mais do que a sua modéstia poderia suportar. Ele procurou tirar partido econômico das suas novas e impressionantes capacidades, estrelando um programa de televisão no qual as exibia. Quando um guarda lhe pediu que barrasse a passagem de um ladrão, ele se recusou, pois o grande Homem-Aranha não deveria se rebaixar a tarefas tão comezinhas. Pouco depois, ao chegar em casa, descobriu que esse mesmo ladrão matara seu tio. A partir daí, percebeu que com o poder vem a responsabilidade e decidiu combater o crime como o super-herói que nós todos conhecemos. Em outras palavras, é justamente a adoção de uma tipologia *contrária* àquela proposta por Blasco que justificará um certo conjunto de características psicológicas responsáveis pela mudança no destino do personagem. O sucesso imensurável que o Homem-Aranha granjeou no mundo inteiro é uma das mais eloqüentes provas de que a busca de uma postura inovadora por parte do artista pode não só gerar uma obra interessante como proporcionar muitos lucros.

A lista de personagens que fogem às proporções ideais de Blasco não pára por aí e é tão extensa quanto curiosa. Em se falando de mocinhos, citemos Pigmeu, integrante da Tropa Alfa, grupo de heróis subvencionados pelo governo canadiano, que é anão, enquanto que seu companheiro Box é mutilado, dependendo de uma fantástica armadura para compensar a ausência das pernas e cumprir suas missões. Mutilado também é Cyborg, dos Novos Titãs, agremiação juvenil de combatentes voluntários do crime e ameaças variadas, que teve praticamente todo o corpo reconstruído por seu pai cientista. O Demolidor é cego, Jericó mudo e Noturno e Wolverine, dos

X-Men; o Fera, dos Vingadores; o Coisa, do Quarteto Fantástico, a Coisa Humana e o Monstro do Pântano são feios a não poder mais.

Bandidos como aqueles descritos por Blasco também são cada vez mais raros. O vilão Rei, que descobriu a identidade secreta do Demolidor, não deixa que sua monstruosa obesidade interfira na sua extrema elegância. O Coringa, como concebido por Frank Miller, é um tipo cujo exotismo da pele literalmente branca e do cabelo literalmente verde só reforça o charme que lhe confere seu requintado terno roxo de listrinhas e ombreiras. Matthew Jordan, vilão da mini-série *Camelot 3000*, de Mike W. Barr e Brian Bolland[8], é magrelo e efeminado.

No tocante às mocinhas, a proliferação de tipos completamente particulares é imensa. As vilãs, por seu turno, também apresentam-se numa incrível diversidade, podendo ser seus seios fartos ou mirrados, os cabelos de todos os tipos e cores, ou mesmo ausentes, as roupas justas, folgadas ou em frangalhos, etc. Entre os quadrinistas que passaram à Historia como grandes criadores de personagens femininos, boazinhas ou mázinhas, podemos destacar o francês Alex Varenne e os italianos Guido Crépax e Milo Manara, cujas mulheres tem um toque muito pessoal para poderem ser enquadradas numa fórmula. Qualquer dúvida pode ser dirimida pela contemplação da galeria de mulheres manarianas que segue na próxima página... *WOW!*

[8] Uma mini-série absolutamente brilhante, em que os personagens da Távola Redonda reencarnam no ano 3000. Sir Tristão, por exemplo, volta como uma mulher (!) e parte para um relacionamento lésbico com a reencarnação da sua amada Isolda. O famoso triângulo Artur–Lancelot-Guinevere também se reedita, com o rei voltando a levar a pior.

Incrível o trabalho de Manara, este Michelangelo dos quadrinhos, não é? Ainda mais que ele os realiza de um golpe só, sem estudos preliminares.

Bem, depois desta saborosa pausa, tentemos proceder, enfim, a...

UMA CONTESTAÇÃO DA IDÉIA DE QUE A HQ SÓ FEZ SUA APARIÇÃO RECENTEMENTE

Prestemos atenção à imagem da página anterior, datada do Século XIII(!), bem anterior, portanto, ao *Yellow Kyd*, a Max & Moritz, a *The Comical Cat*...

Temos três quadradinhos de iguais dimensões, um por cima do outro. Cada um deles *ilustra* uma situação. No primeiro deles (ou no de cima), vemos um senhor fincar uma espada no ventre de uma dama adormecida; no segundo (ou no do meio), este mesmo senhor levantar o edredão sob o qual jaz sua vítima e descobrir que o que estava ao lado dela, fazendo volume, não era um galã aí introduzido com a conivência dela ou pela vontade dela, mas um inofensivo cãozinho; no terceiro (ou no de baixo), vemos este mesmo personagem masculino que aparecera nos outros dois quadrinhos anteriores, já distanciado do leito que ele próprio conspurcou com sua precipitação, cravar a espada em si mesmo numa espécie de *haraquiri* carolíngio.

Bem, não resta a menor dúvida que, tanto o senhor que aparece nos três quadros, quanto a dama que aparece nos dois primeiros, são o mesmo cavaleiro, a mesma dama. Suas roupas não mudaram de um quadro para outro e seus aspectos exteriores – rosto, altura – também permaneceram os mesmos, embora o traço seja um tanto quanto tosco. O que cada quadro ilustra relaciona-se com os demais e a maneira em que estão dispostos indica um desenvolvimento temporal. O segundo quadradinho acontece *depois* do primeiro e antes do terceiro, o terceiro acontece *depois* do segundo e, estando o segundo *depois* do primeiro, o terceiro também acontece *depois* deste. Cada quadro ilustra um momento de uma estória que poderíamos resumir ainda mais detalhadamente assim:

1] Um homem, nitidamente um homem medieval, ao chegar ao cômodo conjugal e notar um volume suspeito sob o cobertor da esposa, julga que ela abriga outro e mata-a com a espada, sem sequer acordá-la ou muito menos verificar a veracidade de suas suspeitas.

2] Ao erguer o cobertor, percebe o engano que cometera, pois não havia, a macular-lhe o leito, nada mais que as pulgas e a baba de um insípido cãozinho.

3] Impossibilitado de recuperar a mulher, sem nada melhor para fazer e sendo todo castigo pra corno pouco, causa a própria morte com a mesma arma com que causara a própria viuvez.

Não há aqui bandidos, mocinhos, mocinhas, vilãs tal como nos são lombrosianamente propostos por Blasco. E, mais importante, não há plaquetas dizendo “Sir Tristão, cego de hidromel e ódio,

penetra na câmara de Lady Isolda...” ou um balão expressando seu desespero após a confirmação da tragédia: “Oh, São Cornélio, o que foi que eu fiz?...” Ou mesmo onomatopéias como *swifsh* quando a lâmina penetra nas tenras carnes da dama ou *flunctch* quando atinge o osso externo do cavaleiro. Não há palavra, há só imagem. No entanto, ninguém em sã consciência, teria dúvidas sobre *a estória que essas imagens agregadas contam* ou que, *agregadas, essas imagens contam uma estória*, e que, portanto, trata-se de uma HQ.

Há um outro exemplo de protoquadrinho da era medieval, a célebre série de seis tapeçarias que contam uma estória intitulada *A dama do unicórnio* [*La dame a la licorne*], a cujo respeito Maria Cristina Gozzoli se refere nestes termos

> O uso das tapeçarias, isto é, de tecidos *que contam uma história* e que são *grandes quadros* bordados, também tem uma grande importância no período gótico, porque elas eram inerentes ao gosto requintado da sociedade aristocrática do tempo. De fato, as tapeçarias serviam para decorar as paredes nuas de salas grandes e frias, ou então, se o local era particularmente amplo, para o subdividir em compartimentos menores e mais acolhedores. Dado o fim a que se destinavam, os assuntos prediletos são os profanos: aventuras de cavalaria e amorosas, cenas de caça, temas alegóricos, lendas fabulosas, como a de *La dame a la licorne*.[9]

Já Carol Strickland diz

> Uma *série* de sete tapeçarias *representa* a lenda do unicórnio. Segundo a crença popular, a única maneira de capturar esse animal mítico era usar como uma isca uma virgem na floresta. O desavisado unicórnio iria dormir com a cabeça no colo da virgem e, quando acordasse, estaria preso. Uma vez capturado, o unicórnio deveria ser amarrado a uma romãzeira, árvore símbolo da fertilidade e que, por conter muitas sementes numa única fruta, era símbolo também da igreja. Durante a Renascença, o unicórnio era ligado ao amor cortês, mas, na ambígua representação em tapeçaria, deitado ou empinado, representa o Cristo ressuscitado[10].

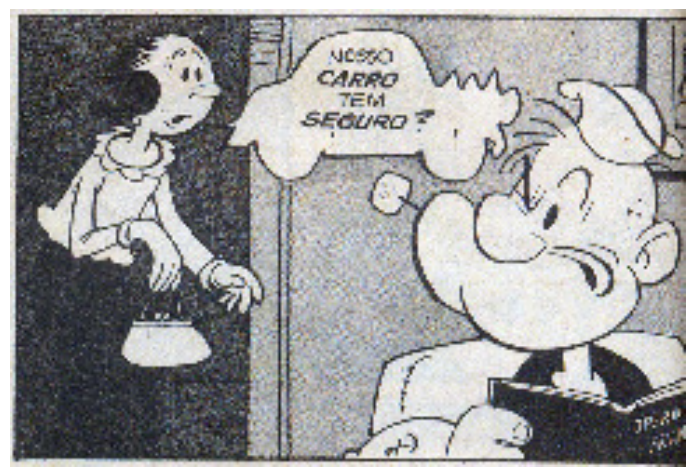
Vejamos o que podemos depreender das palavras das duas historiadoras... Frisei com itálicos a descrição de Gozzzoli destas tapeçarias como *grandes quadros que contam uma estória* e a de Strickland como *uma série de tapeçarias que representam uma lenda*. Ora, já estamos lidando com a Nona-Arte! E, como cada uma dessas tapeçarias pode ser apreciada isoladamente sem que o fruidor sequer tenha idéia da existência das demais, podemos também falar em termos de Nona-Bela-Arte, embora este seja um assunto para mais adiante.

Então, é *incorreto* afirmar que a HQ, *ainda que consideremos apenas a sua formatação moderna*, surgiu com o *Yellow Kyd* (ou com Max & Moritz, ou com Nhô Quim ou com os personagens baianos livrados do limbo do esquecimento pelo trabalho de pesquisa de Guttemberg Cruz).

---

[9] GOZZOLI, Maria Cristina. *Como reconhecer a arte gótica*. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

Reforça o nosso argumento o fato de que este tipo de iluminura seqüenciada não foi tão incomum assim na Idade Média e que mesmo uma forma de balão primitivo, uma espécie de flâmula alongada que saía quase que diretamente da boca do personagem que falava, sem o recurso do "rabo" ou, no máximo, com um simulacro deste, não chegava a ser uma aparição rara. Falando em balões, vale a pena nos deliciarmos com a sátira que os quadrinistas Bob Clarke e Don Edwing fazem deles logo abaixo.

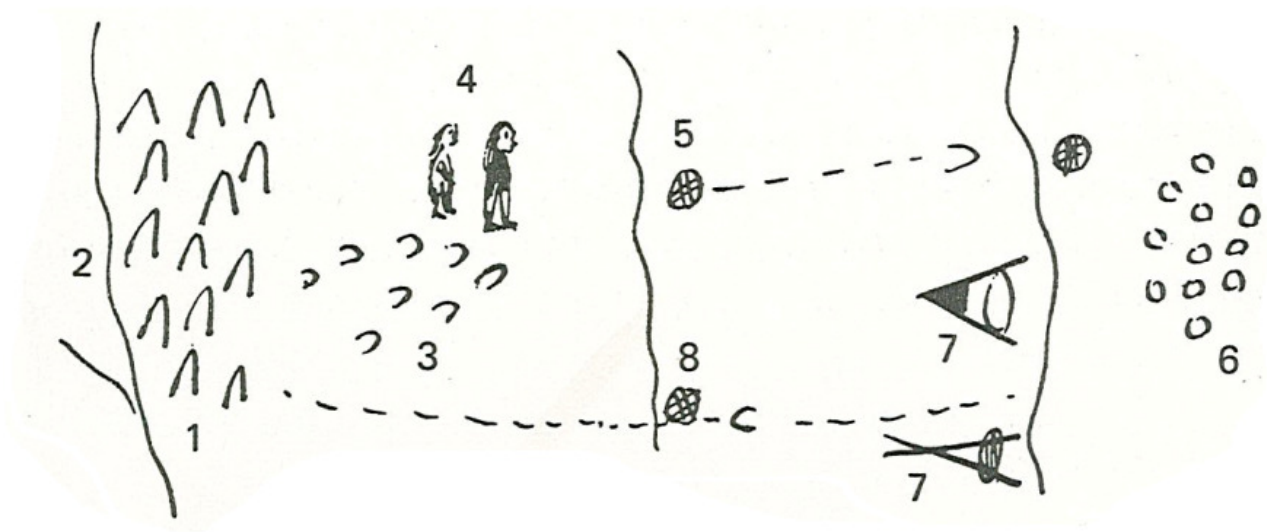


[10] STRICKLAND, Carol. *Arte Comentada – Da Pré-história ao pós-moderno*. Rio De Janeiro: Ediouro, 1992.

Finda outra salutar pausa, vamos, então, rever a definição de Blasco para HQ e tentar remodelá-la como: *Trabalhos artísticos que, isolados, tem seu valor próprio (= quadrinhos) e que agrupados compõem uma seqüência narrativa ilustrada (=HQ)* (Pontes, 1988: 5) ou, mais sucintamente ainda: "Imagens que, dispostas em seqüência, valendo-se ou não do recurso da palavra, contam uma estória". E este "ou não" é muito importante para minha concepção de Nona-Bela-Arte. Assim sendo, perde sentido a disputa da primazia entre o *Yellow Kyd* e qualquer outro personagem pela palma do pioneirismo, posto que a HQ já existia *antes* deles. E existia, como foi possível demonstrar, até mesmo na sua *formatação moderna,* cuja inauguração esses personagens perderiam, assim, o direito de pleitear.

O que há, então, no *Yellow Kyd* – e, antes dele, no Nhô Quim e nos personagens a ele similares, baianos ou não, que lhes mantenham envolvidos até hoje na disputa pelo reconhecimento como os astros da primeira HQ de que se tem notícia? Bem, os *personagens matriciais*, digamos assim, os que *comprovadamente* surgiram *antes* do *Yellow Kid,,* tem o mérito de *lançar as bases* desta *formatação moderna,* o *Yellow Kyd* de *divulgá-la* e os *Katzenjammer Kids* (não podemos nos esquecer deles) *de consolidá-la.* Ao falar de *formatação moderna* estamos falando de quadrinhos encadeados em tiras, mais tarde as tiras em páginas, as páginas em estórias, as estórias em revistas ou álbuns, com farto emprego de plaquetas, onomatopéias, balões, de *um conjunto de fatores de forma específicos*, em suma, que, reunidos, criam *um código*: o código das HQ *strictu sensu*. Além disso, o que acontece com seus antecessores e que o *Yellow Kyd* leva a fama, mas apenas continua, é que se inaugura *o personagem*. Um *personagem* que dá nome a uma tira ou uma publicação.

Daí a HQ do Piteco chamar tanto a atenção (Eu não disse que iríamos voltar a ela?). Trata-se de uma HQ que, *voluntária ou involuntariamente*, insisto, fala *da origem* da HQ. Da mesma forma que o relato rupestre da abdução do protagonista encontrado pelos arqueólogos o faz, MUITAS pinturas das cavernas ilustrando fatos inconfundíveis dispõem-se em tal ordem sobre o suporte de pedra que tornam uma narrativa dedutível. Uma prova contundente da antiguidade do hábito humano de narrar estórias através de imagens seqüenciadas encontra-se logo abaixo.



O que os habitantes do Missouri do paleolítico médio queriam contar com este conjunto de desenhos dispostos nesta ordem? Segundo Ernest T. Denis, o seguinte:

> Estamos num acampamento de treze tendas (1); acampamento acima da bifurcação de um arroio (2); começamos a caçar com oito cavaleiros (3) (cada símbolo semelhante a um "c" invertido representa um cavaleiro); no caminho dormimos fora duas noites (4); viajamos na direção indicada (5); encontramos búfalos (6) atrás do segundo arroio depois do acampamento, matamos alguns e fizemos trenós (7); e dormimos apenas uma noite (8) no caminho de volta pra casa[11]

Pode parecer estranho falar de HQ na Pré-História (mesmo depois da apresentação de um exemplo tão contundente) e essa estranheza surge do fato de estarmos acostumados a entender como HQ *apenas* aquelas que se apresentam em páginas impressas. Mas é que HQ é uma narrativa ilustrada seqüenciada, *mas não necessariamente impressa,* como Blasco, mais uma vez equivocado, fez questão de ressaltar. *Entre* a HQ medieval e a HQ pré-histórica que acabamos de apreciar, é possível encontrar HQs nos vasos gregos e nos planos superpostos das pinturas murais egípcias, assim como em mosaicos mesopotâmicos. São tanto os exemplos que seria arriscado trazê-los para estas páginas sem inchá-las. Ninguém discorda tampouco que, quer sejam elas realizadas em relevo, em afresco ou em vitral, são quadrinhos as treze estações da Via Crucis que adornam grande parte das igrejas católicas e que o mestre Aleijadinho transportou para o tri-dimensional ao representar cada cena através de um grupo escultórico, entrando em choque direto – e com séculos de antecedência – com a postura de Blasco de considerar a HQ exclusivamente como uma manifestação artística *impressa*.

---

[11] Denis, Ernest T. Tribos do Missouri superior. Washington, 1930: Bureau of American Ethnology, Smithsonian Institution. Agradeço ao Prof. Jorge Nóvoa a cessão deste material.

Esqueçamos, portanto a discussão quanto a ter sido o *Yellow Kyd* ou quem quer que seja a primeira HQ, deixando aberta apenas a disputa pelo título de primeiro personagem de HQ na *formatação moderna,* ou, simplesmente, HQ *moderna*. Todavia, como é na HQ bi-dimensional / impressa / *moderna* que vamos nos concentrar, fica o leitor de antemão sabendo que, doravante, toda vez que falarmos de HQ é a ela que estamos nos referindo.

Feita essa rápida introdução ao tema, passemos à tentativa de identificar...

OS GRANDES GÊNEROS DE HQ

Maurício de Souza é hoje considerado o Walt Disney brasileiro e a comparação é muito feliz, no sentido de que ambos conseguiram criar personagens universalmente conhecidos, que atingiram em cheio o gosto popular, tornaram-se admirados em diversos países e transitam com naturalidade e êxito por HQs e desenhos animados muito bem aceitos, gerando uma miríade de produtos talvez mais bem aceitos ainda.

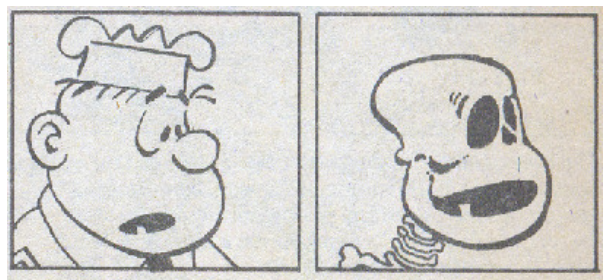
As semelhanças não param por aí. Tanto Disney quanto Maurício, enquanto desenhistas, podem ser considerados excelentes desenhistas, donos de traços originalíssimos e extremamente particulares, criadores de personagens irresistíveis, que se afastaram da elaboração propriamente dita de suas estórias para delegá-las a terceiros, os quais, salvo excepcionais exceções, só aparecem sob a assinatura dos criadores originais. Maurício e Disney praticamente deixaram de ser artistas / criadores para regerem os impérios empresariais que brotaram de suas pranchetas.

Convém lembrar que Maurício, enquanto foi exclusivamente artista-ilustrador-quadrinista, o foi com uma originalidade raramente vista no cenário mundial e inaugurou, na ilustração brasileira, um trabalho revolucionário.

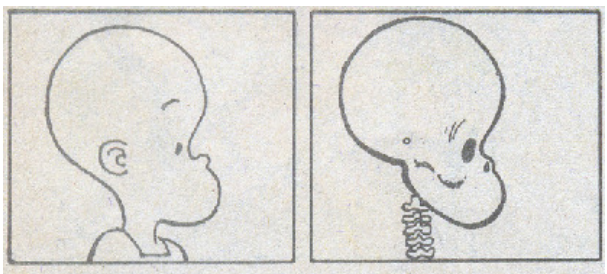
Pra começar, as proporções de seus personagens são um caso único. A cabeça, oblonga como uma bola de *rugby*, é descomunal em relação ao resto do corpo, como se os personagens tivessem hidrocefalia, e está sempre representada num ângulo estranho, a única orelha que aparece nos diz que ela está de lado, ao mesmo tempo em que os dois olhos nos mostram que ela está de frente. Só muito recentemente, e, mesmo assim, em muito raras situações, os personagens de Maurício começaram a ser retratados com os dois olhos e as duas orelhas aparecendo ao mesmo tempo. Assim, há um misto do contorcionismo da lei da frontalidade da pintura egípcia com o cubismo

de Picasso nos seus personagens. Aliás, a clássica revista MAD faz, através de uma realização conjunta dos seus artistas Frank Jacobs, Jack Rickard e Sérgio Aragonés, uma hilariante sátira à anatomia destes e outros personagens, que vale a pena ser vista. Vejam como esse trio irreverente explica o formato do crânio de certos personagens célebres do universo dos quadrinhos

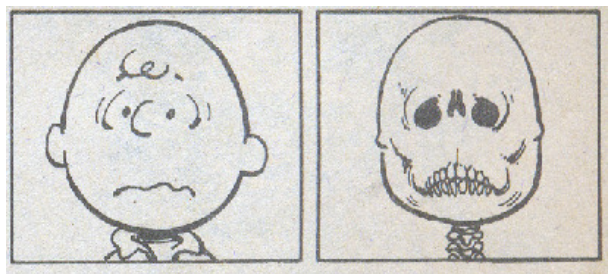
Um crânio retangular é a marca de uma pessoa inteligente e superdesenvolvida. Tais indivíduos nascem para mandar. Em geral são simpáticos e têm dentes perfeitos.



Uma testa recuada é encontrada em indivíduos que não completaram ainda seu ciclo de evolução. Observe o dente inferior... indicação clara deste tipo sub-humano.



Um crânio alongado ocorre em pessoas com incapacidade para falar. Em tais casos, também não há sinal de boca. Ignora-se o meio pelo qual essas pessoas se alimentam.



Um crânio redondo com a cavidade nasal entre os olhos, formando um bloco a partir do cérebro, indica uma pessoa incapacitada para qualquer atividade imaginável.

Voltando ao nosso Maurício, que personagens ricos ele criou! Além de ser um desenhista que desenvolveu um traço não só original como pessoal, Maurício era (digo "era" porque praticamente deixou de trabalhar como artista para se tornar empresário) uma verdadeira antena para o mundo que o cercava e criou uma leva de tipos memoráveis. Tipos, sobretudo, altamente brasileiros. Que elogios seriam bastantes para Boa Bola, o rapaz que experimenta todos os esportes; Os Souza, retrato simpático da típica família pequeno-burguesa; o romântico e intrépido Astronauta em sua nave e traje esferóides, numa viajem solitária *across the universe*; o encantador Horácio, um dinossaurozinho melancólico, com grandes olhos implorantes e minúsculas garrinhas; o próprio Piteco, esse Flintstone tupiniquim? E o que dizer das maravilhosas turmas? A do Chico Bento é um mergulho no universo interiorano, quase um correspondente quadrinístico de Mazaroppi; a do Pelézinho é um caso único de HQ brasileira que tenha se lembrado de enfocar a paixão maior de seu povo e a impagável turma da Mônica brilha acima de todas, liderada, não muito democraticamente, por uma menina gordinha e dentuça que persegue, com força anormal e um coelhinho de pelúcia, a um garotinho de cabelos espetados que troca as letras, um cientista-mirim dono de um cachorro azul que conversa com pedras (existe algo mais psicodélico do que isso?) e um invicto do banho cujas arqui-inimigas são duas gêmeas fanáticas por limpeza. É difícil imaginar personagens tão brasileiros e tão universais. E o mérito maior de Maurício reside justamente em tê-los percebido à volta de si e ter entendido que, graças à identificação que crianças e adultos de diversas partes do mundo pudessem estabelecer com eles, eles poderiam agradar a leitores de qualquer idade ou nacionalidade. E assim o fazem.

Há, ainda, na obra de Maurício, um outro aspecto a ser aplaudido: Samira, filha de árabes, atormenta com seus kybes a turma do Pelézinho, craque mirim e negro que desfruta um romance infantil com a doce Neuzinha, que, apesar do nome é nissei, assim como Hiro, um dos amigos do tabaréu Chico Bento. Ou seja, as raças convivem harmoniosamente no Brasil que suas tiras mostram. Embora saibamos bem que a realidade, infelizmente, não seja bem essa, há que se aplaudir a sua postura anti-preconceito, ainda mais que o seu trabalho, apesar de também ser muito consumido por adultos, é fundamentalmente direcionado para as crianças, que, assim, retiram das revistinhas uma muito salutar lição indireta de tolerância. Mas... Como já foi dito, longe vai o tempo em que Maurício de Souza era essencialmente um artista. Hoje, o produto da sua criatividade é reinterpretado por outros criadores designados para essa função, sendo Maurício a cabeça de um polvo que diz aos tentáculos o que fazer. Ou seja, cada um dos seus desenhistas, roteiristas, coloristas, letristas sabe que tem que agir *dentro de um determinado*

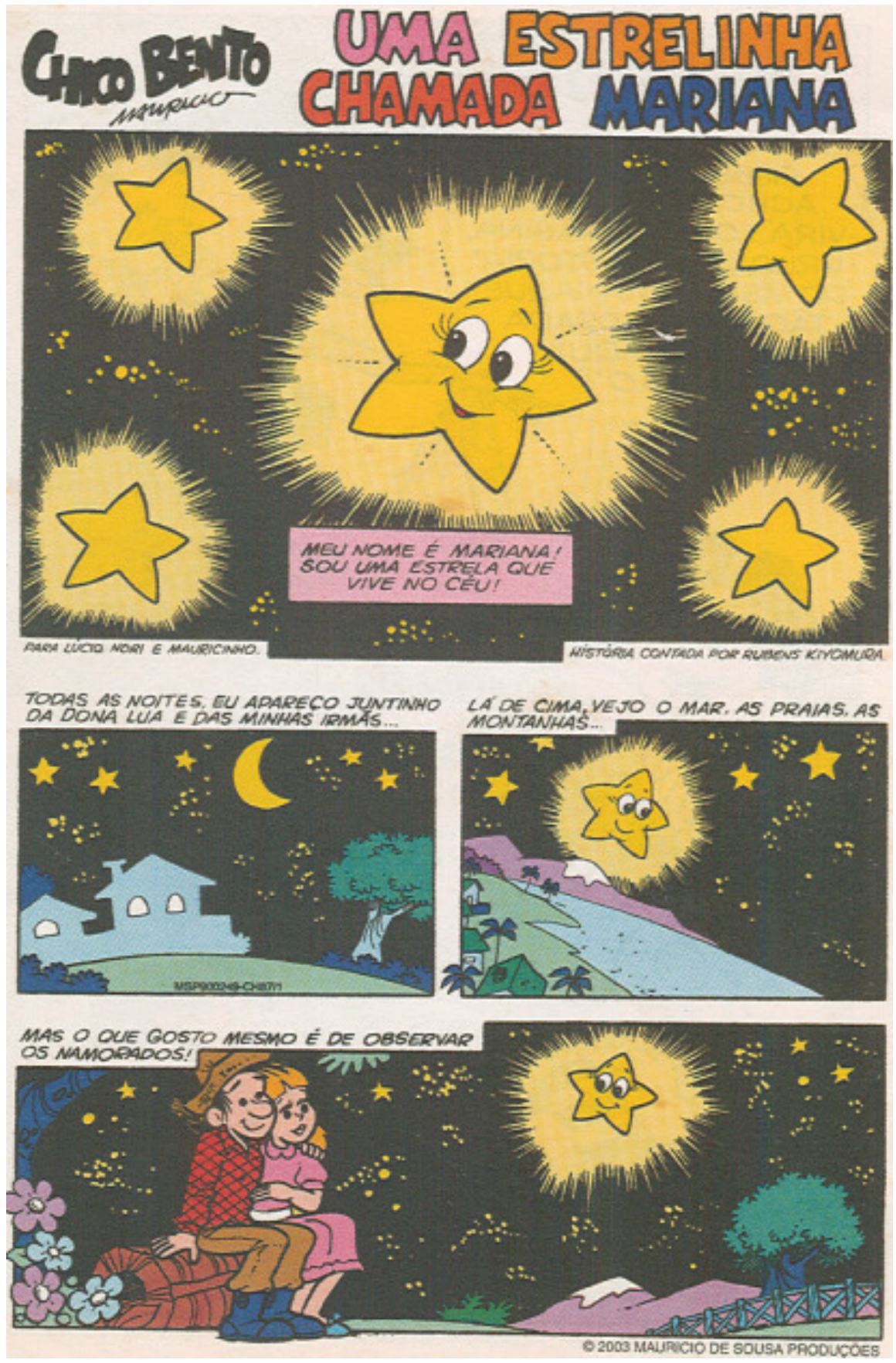
padrão para criar uma HQ, mas essa HQ, o criador dos personagens que a habitam já não cria mais. Ou praticamente não cria mais.

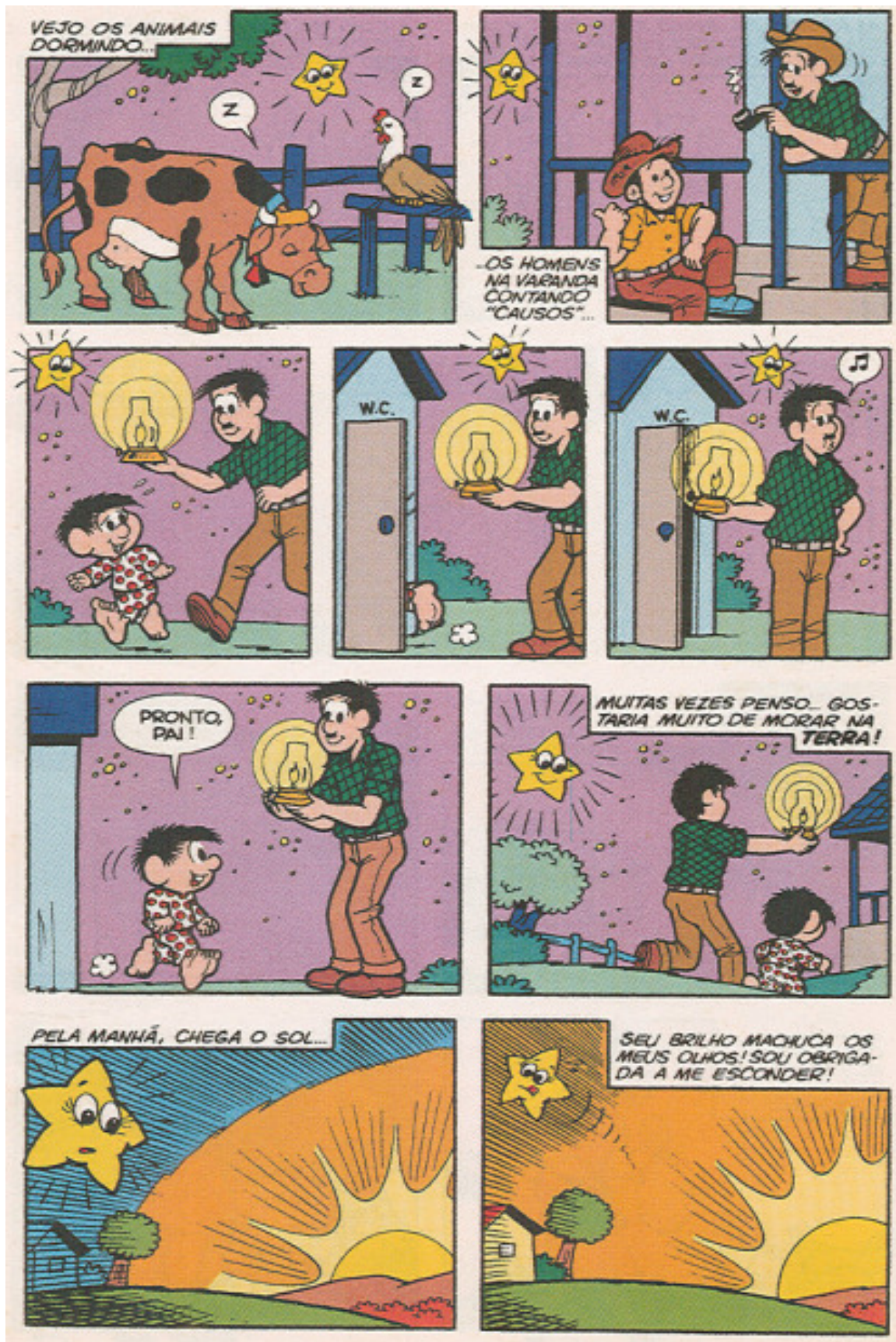
É até mesmo difícil precisar se todos os personagens do indiscutivelmente rico e belo universo mauriciano foram criados por ele ou comprados de outros artistas que se ocultaram sob a sua assinatura. E aqui chegamos ao primeiro gênero de HQ, justamente aquele que tem maior penetração, mas é o de menor valor artístico, aquele gênero que eu chamo...

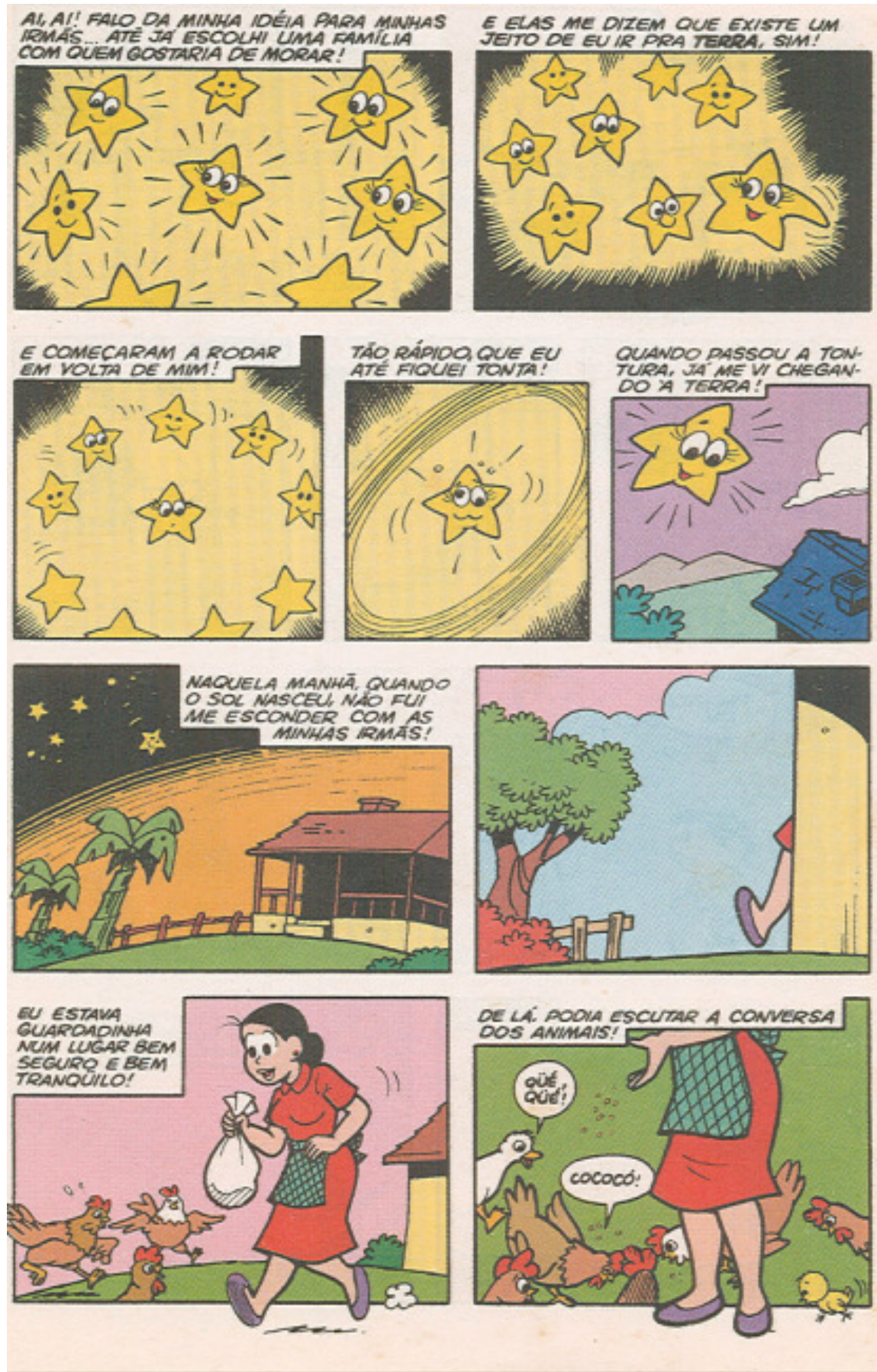
A HQ NA LINHA DE MONTAGEM

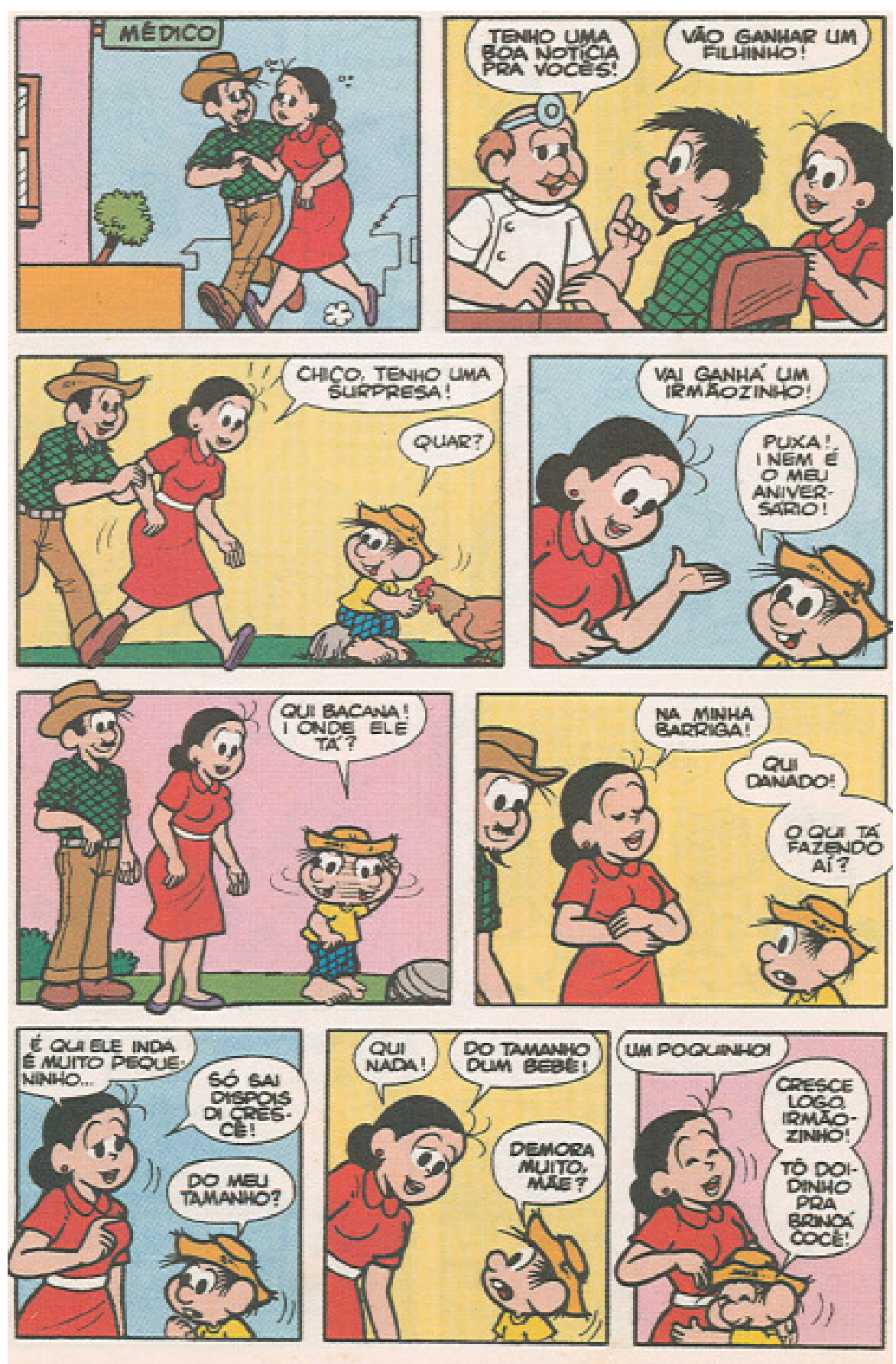
Voltemos à HQ do Piteco; ela foi mesmo um achado! Nos permite falar de vários aspectos da HQ, inclusive da *descartabilidade* do gênero que agora estamos abordando. A não ser que mergulhasse nas milhares de revistas de HQ já lançadas *sob o selo* Maurício de Souza, eu não poderia dizer em que publicação a encontrei, pois a achei num gibi sem capa e com várias páginas já arrancadas, numa sala de espera. O próprio estado físico do exemplar é um elemento tradutor da maneira como essas revistas são encaradas por quem as produz e por quem as lê. Sendo concebidas como descartáveis, não são feitas para durar e não trazem nada que, a não ser por interesse historiográfico, mereça ser guardado. Não são Machado de Assis no texto nem Gustave Doré no desenho, nem Spielberg na cinematografia – pois se pode falar de cinematografa em se tratando de HQ. Vêm impressas em papel vagabundo, com requinte cromático praticamente ausente, custando quase nada. Pura e simplesmente não tem *status* de Arte, e, além de não terem qualidade estética para pleitear este *status*, não tem a intenção de fazê-lo. São tão consumíveis quanto um jogo de palavras cruzadas ou o horóscopo do dia. Não se fixam em nossa memória, não induzem à reflexão, não proporcionam deleite estético. Sequer divertem, simplesmente distraem.

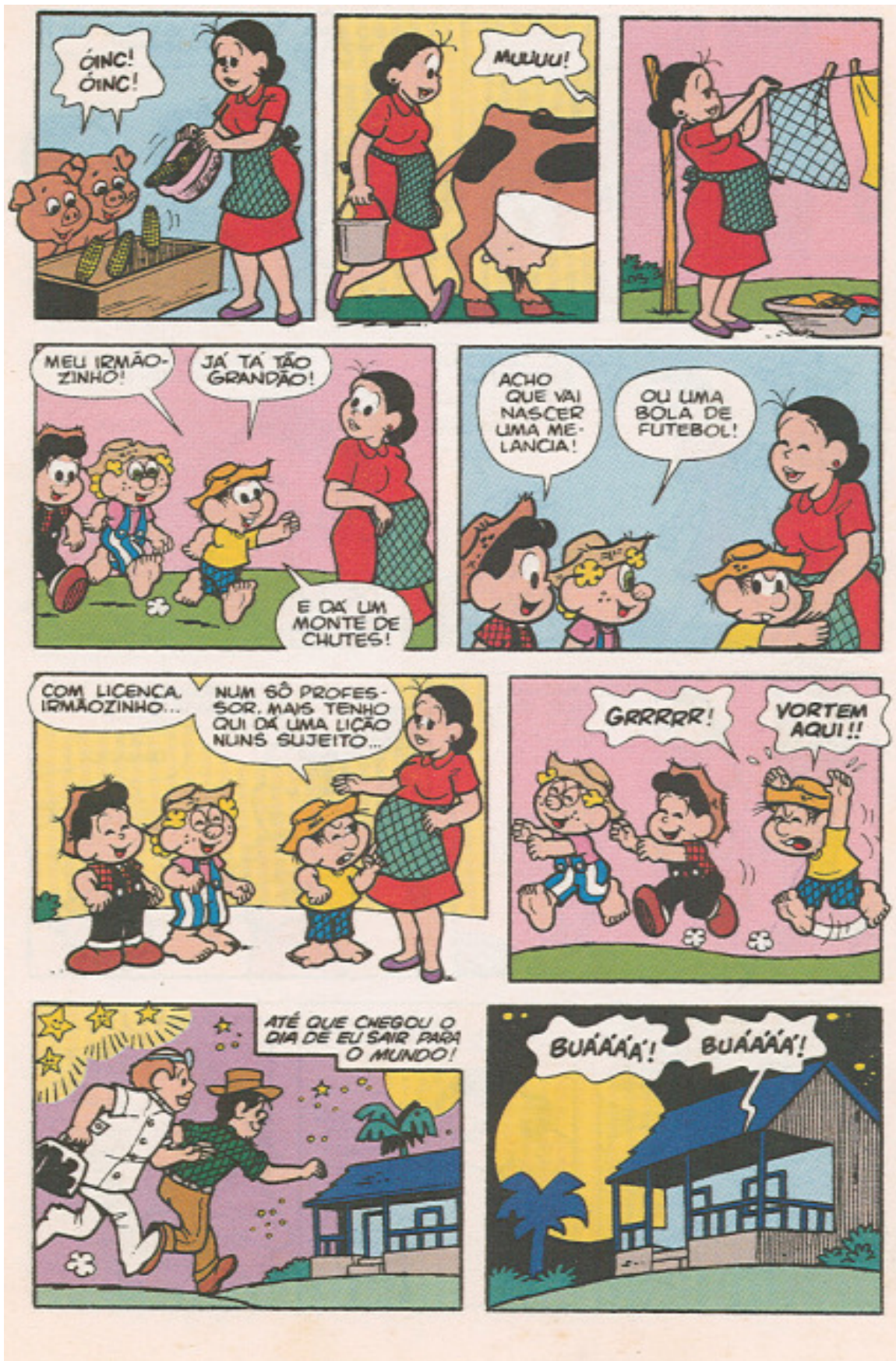
É claro, há exceções à regra, como a estorinha *Uma estrelinha chamada Mariana*, que segue nas próximas páginas, e que trás uma abordagem excepcionalmente poética do terrivelmente espinhoso tema da morte de crianças. Lamentável que os pouquíssimos créditos oferecidos – e mesmo assim, em caráter excepcional – não nos permitam saber com exatidão quem realmente criou esta pequena – e muito rara, no caso deste gênero de HQ – pérola. Mas a ausência de créditos é justamente uma das características mais marcantes da HQ na linha de montagem. Pra quê indicar o artista se sua arte está restrita por regras, fórmulas e padrões e ele é apenas um prestador de serviços?


CHICO BENTO
MAURICIO
UMA ESTRELINHA CHAMADA MARIANA
MEU NOME É MARIANA! SOU UMA ESTRELA QUE VIVE NO CÉU!
PARA LÚCIO NORI E MAURICINHO.
HISTÓRIA CONTADA POR RUBENS KIYOMURA
TODAS AS NOITES, EU APAREÇO JUNTINHO DA DONA LUA E DAS MINHAS IRMÃS...
LÁ DE CIMA, VEJO O MAR, AS PRAIAS, AS MONTANHAS...
MAS O QUE GOSTO MESMO É DE OBSERVAR OS NAMORADOS!
© 2003 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES

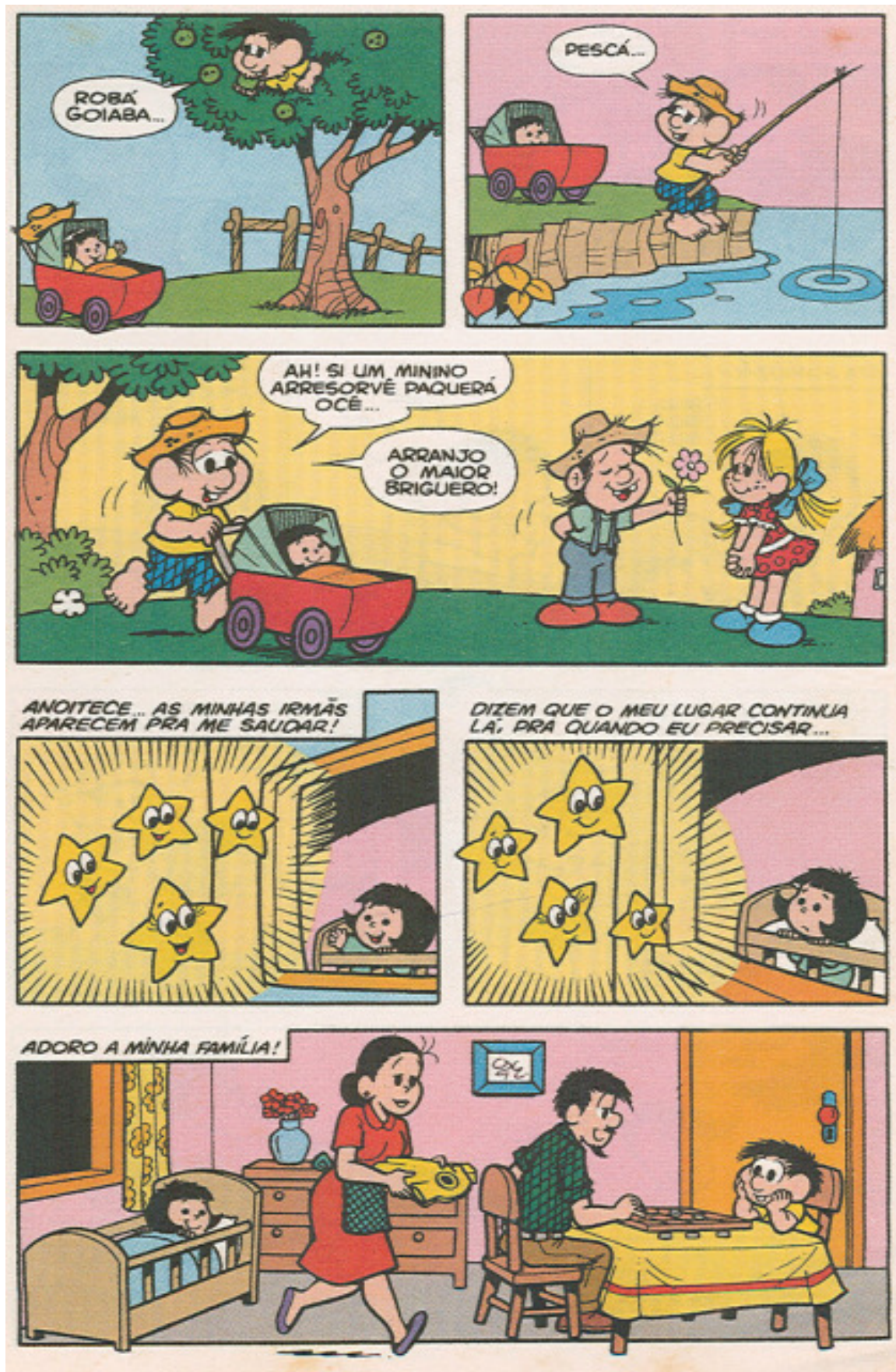

VEJO OS ANIMAIS DORMINDO...
Z
Z
...OS HOMENS NA VARANDA CONTANDO "CAUSOS"...
W.C.
W.C.
PRONTO, PAI!
MUITAS VEZES PENSO... GOSTARIA MUITO DE MORAR NA TERRA!
PELA MANHÃ, CHEGA O SOL...
SEU BRILHO MACHUCA OS MEUS OLHOS! SOU OBRIGADA A ME ESCONDER!

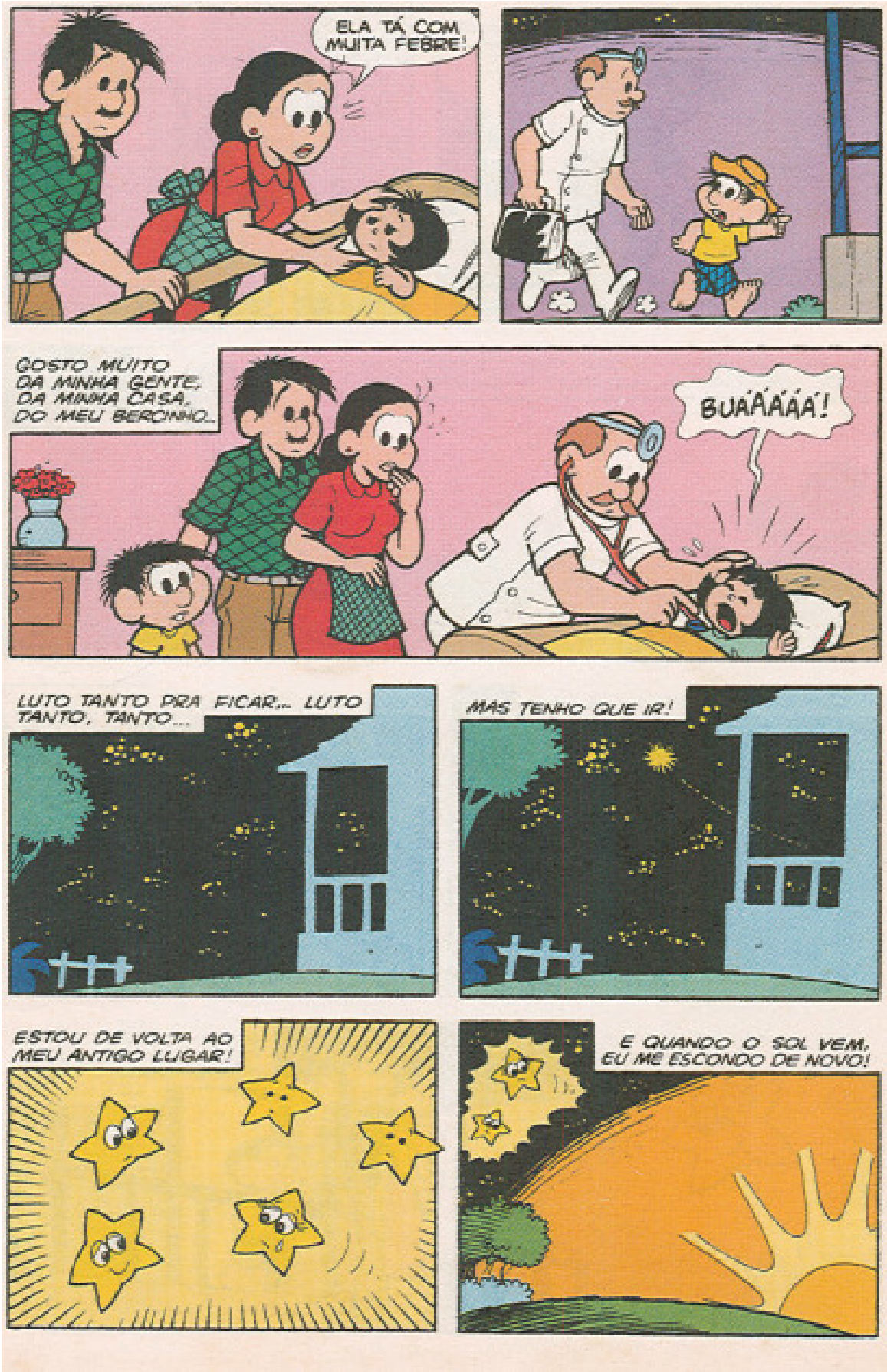

AI, AI! FALO DA MINHA IDÉIA PARA MINHAS IRMÃS... ATÉ JÁ ESCOLHI UMA FAMÍLIA COM QUEM GOSTARIA DE MORAR!
E ELAS ME DIZEM QUE EXISTE UM JEITO DE EU IR PRA TERRA, SIM!
E COMEÇARAM A RODAR EM VOLTA DE MIM!
TÃO RÁPIDO, QUE EU ATÉ FIQUEI TONTA!
QUANDO PASSOU A TONTURA, JÁ ME VI CHEGANDO À TERRA!
NAQUELA MANHÃ, QUANDO O SOL NASCEU, NÃO FUI ME ESCONDER COM AS MINHAS IRMÃS!
EU ESTAVA GUARDADINHA NUM LUGAR BEM SEGURO E BEM TRANQÜILO!
DE LÁ, PODIA ESCUTAR A CONVERSA DOS ANIMAIS!
QUÉ QUÉ!
COCOCÓ!

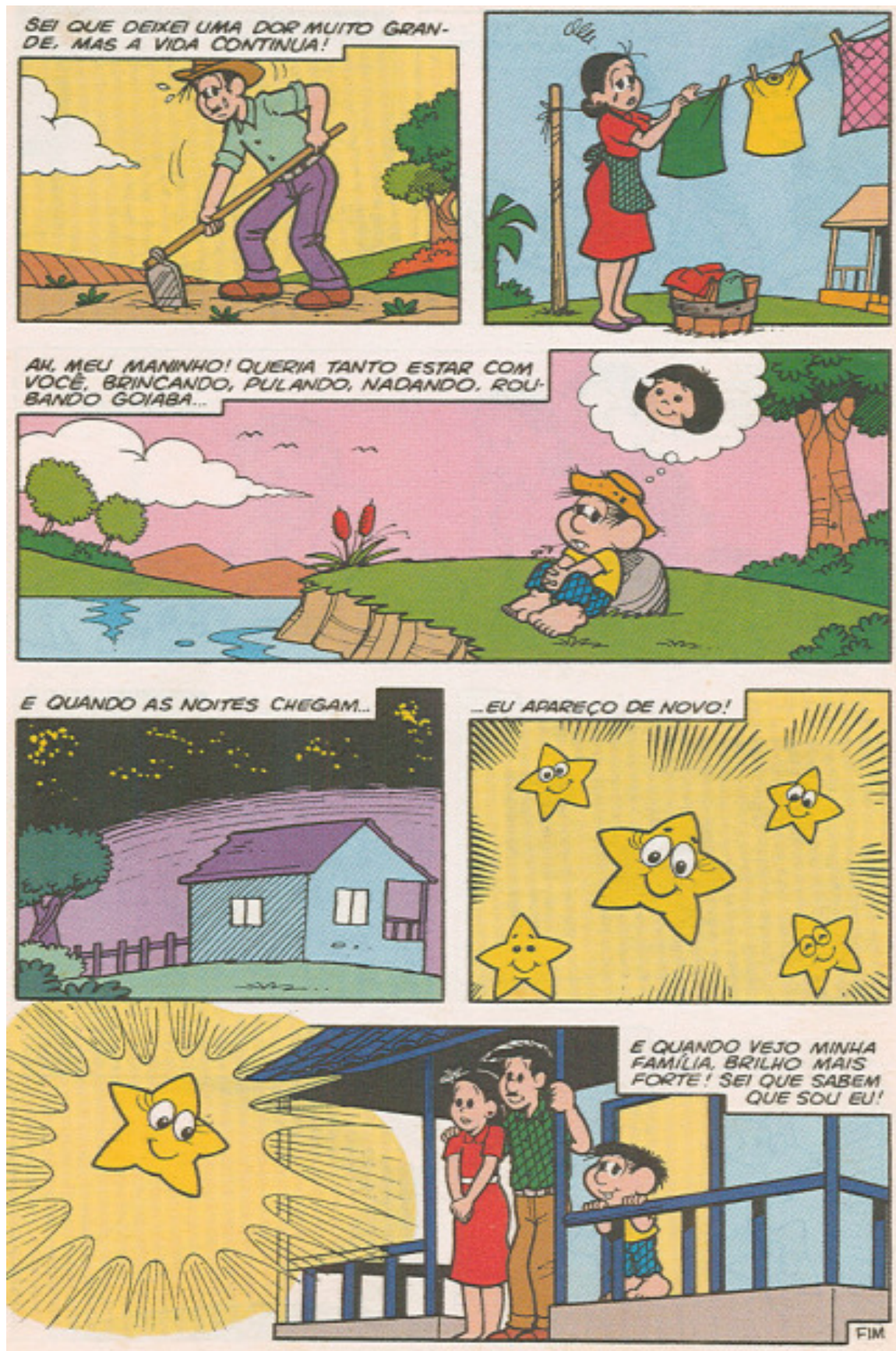

MÉDICO
TENHO UMA BOA NOTÍCIA PRA VOCÊS!
VÃO GANHAR UM FILHINHO!
CHIÇO, TENHO UMA SURPRESA!
QUAR?
VAI GANHÁ UM IRMÃOZINHO!
PUXA! I NEM É O MEU ANIVERSÁRIO!
QUI BACANA! I ONDE ELE TÁ?
NA MINHA BARRIGA!
QUI DANADO!
O QUI TÁ FAZENDO AÍ?
É QUI ELE INDA É MUITO PEQUENINHO...
SÓ SAI DISPOIS DI CRESCÊ!
DO MEU TAMANHO?
QUI NADA!
DO TAMANHO DUM BEBÊ!
DEMORA MUITO, MÃE?
UM POQUINHO!
CRESCE LOGO, IRMÃOZINHO!
TÔ DOIDINHO PRA BRINCÁ COCÊ!


ÓINC! ÓINC!
MUUUU!
MEU IRMÃO-ZINHO!
JÁ TÁ TÃO GRANDÃO!
E DÁ UM MONTE DE CHUTES!
ACHO QUE VAI NASCER UMA ME-LANCIA!
OU UMA BOLA DE FUTEBOL!
COM LICENÇA, IRMÃOZINHO...
NUM SÔ PROFES-SOR, MAIS TENHO QUI DÁ UMA LIÇÃO NUNS SUJEITO...
GRRRRR!
VORTEM AQUI!!
ATÉ QUE CHEGOU O DIA DE EU SAIR PARA O MUNDO!
BUÁÁÁÁ!
BUÁÁÁÁ!

FUI TÃO BEM RECEBIDA!
É UMA MENINA!
PRINCIPALMENTE PELO MEU IRMÃOZINHO!
QUI BUNITINHA!
ETA, IRMÃOZÃO!
BILU, BILU, BILU!
TCHEC
TCHEC
TCHEC
MUUU!
MUUUU!
MARIANINHA!
VAMO PASSEÁ!
QUIRIA TANTO QUI OCÊ CRESCESSE LOGO!
NÓIS VAMO NADÁ JUNTO...


ROBÁ GOIABA...
PESCÁ...
AH! SI UM MININO ARRESORVÊ PAQUERÁ OCÊ...
ARRANJO O MAIOR BRIGUERO!
ANOITECE... AS MINHAS IRMÃS APARECEM PRA ME SAUDAR!
DIZEM QUE O MEU LUGAR CONTINUA LÁ, PRA QUANDO EU PRECISAR...
ADORO A MINHA FAMÍLIA!


ELA TÁ COM MUITA FEBRE!
GOSTO MUITO DA MINHA GENTE, DA MINHA CASA, DO MEU BERCINHO...
BUÁÁÁÁÁ!
LUTO TANTO PRA FICAR... LUTO TANTO, TANTO...
MAS TENHO QUE IR!
ESTOU DE VOLTA AO MEU ANTIGO LUGAR!
E QUANDO O SOL VEM, EU ME ESCONDO DE NOVO!


SEI QUE DEIXEI UMA DOR MUITO GRANDE, MAS A VIDA CONTINUA!
AH, MEU MANINHO! QUERIA TANTO ESTAR COM VOCÊ, BRINCANDO, PULANDO, NADANDO, ROUBANDO GOIABA...
E QUANDO AS NOITES CHEGAM...
...EU APAREÇO DE NOVO!
E QUANDO VEJO MINHA FAMÍLIA, BRILHO MAIS FORTE! SEI QUE SABEM QUE SOU EU!
FIM

Bem, as afirmações que fiz há pouco soaram muito fortes pra você, parecem injustas com um personagem tão interessante quanto Piteco? Veja bem, vamos abrandá-las um pouco. Piteco *é* um personagem muito interessante, o foi quando da sua concepção e continuará a sê-lo sempre, mas *as estórias do personagem Piteco*, criado pelo *quadrinista* Maurício de Souza, que são feitas hoje pelos quadrinistas contratados pelo *empresário* Maurício de Souza não são mesmo, salvo improvável exceção, grande coisa. E não são porque não se propõem a ser. Só se propõem a satisfazer um público ávido por amenidades leves e divertidinhas. O fato da aventura do Piteco aqui apresentada se prestar a tantas reflexões e da estrelinha Mariana ser tão tocante é mera casualidade e beira o milagre.

Aliás, *mesmo entre as HQs assinadas pelo próprio Maurício*, mesmo entre as suas *melhores*, não há nenhuma que tenha entrado na História, que tenha atingido o nível de clássico, que citemos com reverência. Maurício criou grandes personagens, mas diluiu sua verve numa miríade de estórias que, majoritariamente pretendendo abordar o cotidiano, resultaram apenas bobas e banais e, entre as quais, vez por outra, brotava uma pérola, mas mesmo assim sempre meio embaçadinha e enrugada. E, no que pese suas originais criações com os cachorrinhos Bugu e Bidu, personagens que vivem aventuras entre o delirante e o metafísico, e com o Louco, que, de maneira surrealista, inverte totalmente o conceito de realidade, Maurício nunca foi um contador de estórias a figurar entre o elenco dos dez mais inspirados nem introduziu nenhuma grande inovação técnica na narrativa da HQ. Na verdade, apesar de todos os seus méritos previamente salientados, seu código quadrinístico particular pode ser chamado de paupérrimo; os cenários são extremamente simples, para não dizer padronizados, os planos se limitam ao geral, americano e *close*, não havendo a menor criatividade no enquadramento. As onomatopéias e plaquetas são usadas na forma mais estritamente tradicional e nenhuma estória de maior fôlego jamais foi por ele produzida.

Vamos a um teste. Procure se lembrar do título de três filmes de Almodóvar. Agora de três peças de Shakespeare. Três músicas de Chico Buarque. Agora, tente lembrar o título de três estorinhas do Pato Donald ou da Mônica. Não conseguiu, não é? E o fato de que você não tenha conseguido é sintomático. O que acontece é que essas estórias são tão consumíveis que o título delas é completamente irrelevante. Você o vê (ele vem sempre apresentado de forma simples num pequeno retângulo horizontal que encima o primeiro quadrinho, o maior de todos e também

sempre horizontal), se situa um pouquinho na narrativa e, antes que conte meia dúzia de quadrinhos, já o esqueceu.

Podemos, então, falar, em uma **HQ na linha de montagem**, mais comunicação de massa que Arte, em que uma empresa contrata profissionais que podem ou exercer a função especializada de roteirista, desenhista, colorista ou letrista, ou açambarcar mais de uma delas ou mesmo todas, embora a tendência seja cada vez mais a da especialização, e que trabalham com personagens já criados, dentro de cânones visuais pré-estabelecidos, com muito pouca ou nenhuma margem para a interpretação pessoal, criando estórias nas quais se aborda um certo tipo de temática predominante, contadas num esquema narrativo que o público consumidor já consagrou.

Vale dizer que, em se tratando desse tipo de HQ:

• Não é possível ao artista desenhista fugir muito do aspecto visual do personagem, dispensando-lhe um tratamento pessoal, pois o público precisa reconhecê-lo à primeira vista e reage com estranheza, quando não com aversão, a qualquer novidade. A experiência de creditar essas estórias foi fugaz e mal sucedida, como se o público quisesse realmente acreditar que aquela estorinha foi *mesmo* feita pelo Maurício ou pelo Disney, muito embora todo mundo esteja cansado de saber que o Maurício já não desenha há muito tempo (sic) e que o Disney está morto.

• Não há arrojos como paralelismos ou *flashbacks* na narrativa. Convém às exigências mercadológicas que esta seja bem escorreita.

• Há temas considerados como condizentes e apropriados com os personagens e, portanto, liberados para serem abordados, outros nem tanto e outros que são totalmente tabus. Quem espera, por exemplo, ver alguma espécie de relação sexual entre os membros da turma da Tina está perdendo seu tempo. Todavia, o personagem adaptou-se aos novos tempos e evoluiu de uma riponga com tórax de tábua para uma patricinha contemporânea de curvas estonteantes.

É lógico que, sendo HQ *primordialmente* imagem, ainda que imagem *majoritariamente* conjugada a texto, convém lembrar que toda imagem, conjugada a texto ou não, é socialmente construída, mesmo aquela que a gente produz quando pede a alguém que diga “salame” e aciona o disparador de uma Kodak. Além de que qualquer imagem nos diz mais sobre o momento em que ela é feita do que sobre si mesma. O baixo ou quase nulo valor estético dessas HQs, portanto, não oblitera o seu valor como fonte histórica. A relação entre as histórias-em-quadrinhos e a

História, todavia, é tema de *outro* estudo meu, meu projeto de doutorado, na verdade. No presente projeto de mestrado, o que estou propondo especificamente é o desencadeamento de uma nova tendência, uma nova escola, a criação de um novo gênero de HQ, marcadamente alegórico e cujo acento forte é a plasticidade. Tudo isto lhe parece bastante pretensioso? A mim também, mas é que, nos meus fecundos anos de graduação na Escola de Belas-Artes, aprendi, com os grandes mestres com os quais tive o privilégio de estudar, que a gente tem mesmo que tentar alçar os vôos mais altos possíveis quando se propõe a dedicar à Arte toda uma vida. Máxima que se torna ainda mais razoável quando empreendemos um projeto de mestrado. Vamos nessa, então... *Audacia fortuna juvate!!!*

Mas nem só de gibi vive a HQ e as coisas mudam muito de figura quando se trata do segundo gênero de HQ...

A HQ DE AUTOR

Existem (ainda bem!) uma infinidade de artistas que encaram a HQ como uma forma de Arte tão válida e nobre como qualquer outra e a ela se dedicam com uma conduta irretocável. Esses buscam uma linha de trabalho pessoal, realizam pesquisas históricas detalhadas e criteriosas, se a situação assim o exigir, investigam novos meios de expressão artística e procuram narrar com originalidade. Seus trabalhos não são ditados pelo toque de caixa das grandes editoras, não tem um formato ou número de páginas que lhes imponham maiores restrições e são esperados por legiões de fãs como o são o novo filme de Waltinho Salles ou o último romance de João Ubaldo, sendo eles próprios celebrados como ídolos. A aparição de um álbum inédito de Manara, Miller ou Sienkiewicz sempre foi motivo de júbilo para os quadrinófilos.

HQ *de autor*, HQ *de assinatura*, HQ *de Arte*, são aquelas HQs que não se destinam a ser consumidas e esquecidas a toda velocidade, mas atingem um nível artístico inquestionável. Feitas por um artista que acumula as funções de roteirista e desenhista, por uma dupla que as divide ou, mais raramente por uma equipe, normalmente pequena, essas HQs são Arte por que:

• Satisfazem à definição de Arte do artista plástico gaúcho Carlos Pasquetti, de quem fui aluno, e que me parece muito apropriada, segundo a qual, *Arte é o resultado de uma elaboração mental sofisticada*.

• Recebem um tratamento artístico propriamente dito, mormente da mais alta categoria.

• Permitem identificar, na primeira vista d'olhos, quem são seus autores e fá-lo-iam mesmo que os créditos não lhes fossem dados, pois costumam ser realizadas por artistas de estilo absolutamente inconfundível.

• São legadas para o futuro, permanecendo como obra de arte sólida, podendo ser apreciadas em todo o seu frescor, mesmo que lidas muito tempo após seu lançamento. Destarte, satisfazem os parâmetros estéticos kantianos de universalidade e atemporalidade.

É possível identificar dois casos de HQ de autor. O primeiro é...

HQ DE AUTOR CASO ÁLBUM-OBRA

É aquela HQ que basta por si mesma como obra de Arte. É normalmente apresentada no luxuoso formato álbum, ou seja, num livro com impressão primorosa, trazendo uma estória com introdução, desenvolvimento e desenlace e cujo título se inscreve indelevelmente em nossa memória porque associado a uma obra de Arte com a marca inconfundível dos seus criadores. Convém ressaltar que a unicidade de uma obra de HQ enquanto manifestação artística tão válida quanto qualquer outra não implica necessariamente na sua impressão em um único álbum, podendo ser ela apresentada em dois volumes, numa trilogia, numa tetralogia ou mesmo em mais episódios. *O edifício* [*The Building*], de Will Eisner é apresentada em um único álbum, enquanto que *Os 300 de Esparta* [*300*], de Frank Miller, em cinco. Isto não diminuí em nada o valor artístico de nenhuma dessas duas obras perenes nem as descaracteriza como caso álbum-obra, pois este termo quer antes se referir à criação de um trabalho artístico significativo do que ao formato no qual ele é levado a público. Da mesma maneira que nos referimos com deferência ao romance *Tia Júlia e o Escrevinhador*, de Mário Vargas Llossa, ao filme *Noites de Cabíria*, de Federico Fellini ou à tela *Noite Estrelada*, de Vincent Van Gogh, nos referimos à HQ *As Falanges da Ordem Negra*, com roteiro do francês Pierre Christin e desenhos do iugoslavo Enki Bilal. Essas HQs, sofisticadas, tanto no que se refere à narrativa quanto ao visual, destinam-se a um exigente público de quadrinófilos famintos de belo, que se perguntam avidamente uns aos outros se já leram *Anita – Uma História Possível*, de Guido Crépax, ou se já viram como Hugo Pratt quadrinizou *A ilha do tesouro* [*Treasure island*] e prezam seus valiosos álbuns como as jóias que realmente são. Este primeiro caso desdobra-se no segundo, que é...

HQ DE AUTOR CASO ÁLBUM-OBRA-PERSONAGEM

É aquele cuja qualidade estética e o fato de seus autores não delegarem a terceiros a função de realizá-la, quando muito condescendendo em contar com assistentes, a incluem indiscutivelmente no gênero HQ de autor, mas que não deixa de guardar uma semelhança com a HQ na linha de montagem uma vez que, assim como esta, traz ciclicamente uma revista com um personagem de frente. No entanto, esta revista foge ao tratamento gráfico pobre da HQ na linha de montagem, sendo apresentada numa edição mais luxuosa, tendendo mais para o formato álbum, e sua periodicidade não é fixa, obedecendo mais ao ritmo que os seus autores imprimem à sua produção do que a prazos impostos pela voracidade do mercado, o que resulta numa variação dos intervalos entre a aparição dos álbuns, muito mais rarefeita que aquela da HQ na linha de montagem. Estes dois últimos aspectos ajudam a distanciá-la do gênero HQ na linha de montagem e a enquadrá-la ainda mais dentro do gênero de Arte, ao qual realmente pertence.

Independentemente de integrar uma série, cada álbum pode ser encarado como uma obra isolada. Assim, *Asterix e o caldeirão*, por exemplo, embora fazendo parte de um conjunto (célebre) de trabalhos, em que os mesmos personagens são sempre apresentados nos álbuns componentes da série com suas características psicológicas e seus cânones plásticos fundamentais preservados, vivendo aventuras no mesmo ambiente básico que povoam, vale também como obra autônoma. Trocando em miúdos, diríamos que os personagens que aparecem nos diversos álbuns da série são sempre os mesmos. Asterix, Obelix, Idéiafix, Júlio César, romanos, gauleses, piratas e cia., desenhados sempre do mesmo jeito, comportando-se sempre do mesmo jeito, atuando no mesmo tempo (por volta de 50 a.C.) e no mesmo espaço (o mundo antigo), vivendo peripécias condíziveis, ainda que exageradas e atualizadas, com essas dadas circunstâncias. É possível ler um dos álbuns e desfrutá-lo sem jamais tomar conhecimento da existência das outras aventuras da série. Você poderá dizer que adora o personagem Asterix, *frontman* da série Asterix, que você também adora, e que, dentre os álbuns que compõem a série, o seu preferido é este ou aquele. Aliás, caso você nunca tenha lido Asterix, considere-se um ser completamente desintonizado com sua época, e, caso você já tenha lido e essa leitura não tenha lhe provocado nenhum arrebatamento, permita-me imaginá-lo como uma criatura taciturna, de inclinações fúnebres e hábitos ascéticos, pois Asterix, além de suas indiscutíveis qualidades estéticas, é, sem dúvida, o supra-sumo das HQs de inspiração histórica.

Não posso me esquivar de falar dele e de sua turma. Falar de Asterix é, para o estudioso de HQ, algo assim como falar de Pelé para o historiador do futebol. Uma tarefa que envolve prazer e deferência.

Clássico dos clássicos, ícone maior da HQ universal, Asterix é uma unanimidade entusiasmada entre os fãs da Nona-Arte. Com certeza absoluta, a maioria esmagadora deles responderia "Asterix" se lhes fosse perguntado qual personagem salvariam de um hipotético apocalipse.

O pequeno gaulês narigudo, de imensos bigodes louros, nariz descomunal, astúcia incomum, irresistível charme e capacete cujas asas se posicionam para sublinhar suas expressões faciais, emprestou seu nome ao primeiro satélite de comunicações francês e continua sendo tema de inumeráveis teses acadêmicas ao redor do mundo, que o enfocam sob as mais diversas perspectivas.

E, ao criá-lo, Goscinny & Uderzo, não criaram apenas um personagem memorável, criaram um coadjuvante que se completa com ele à extrema perfeição, pois, ao sagaz Asterix, ao Asterix malicioso dos grandes ardis e do brilho maroto nos olhos, se acrescentou o obeso e encantadoramente oligofrênico Obelix. Para além do cavalheiro francês Humberto Mil-Folhas e do índio Humpa-Pá, que dá seu nome à série, também criada por Goscinny & Uderzo; para muito além do cabo Blutch e do sargento Cornelius Chesterfield, integrantes do exército da União durante a guerra civil norte-americana, produtos da mente dos belgas Louis Salverius e Willy Lambil; para além mesmo do jornalista aventureiro Tintin e de seu *fox terrier* pelo-de-arame Milú, criações impagáveis do também belga Hergé, Asterix & Obelix são, indubitável e inquestionavelmente, a grande dupla da HQ mundial.

Caído quando bebê na poção mágica do druida Panoramix – arma secreta dos gauleses que lhes dá a força sobre-humana necessária para que oponham resistência às legiões romanas – Obelix é capaz de carregar um menir em cada mão (*Obelix & Companhia*), arrastar por uma corda uma frota de veleiros egípcios, correndo à margem do Nilo (*Asterix & Cleópatra*), e dizimar vorazmente a população de javalis dos bosques da Gália, devorando, com igual glutonaria, diversos perus, um dos quais recheados com um urso (*A grande travessia*). A não ser na primeira da série, Asterix nunca participa de uma aventura sem o seu colossal amigo, pois a complementaridade de ambos é tão grande que fica difícil dizer onde um termina e o outro

começa. Brigam feito cão e gato porque nem sempre o baixinho consegue suportar a gula infinita do seu paquidérmico companheiro e sua dificuldade em entender o óbvio ululante.

Embora as aventuras nunca deixem de ocorrer em dupla, às vezes ocorrem em trio e Goscinny & Uderzo criaram também um bom grupo de personagens secundários que tem uma importância maior neste ou naquele álbum, acompanhando os inseparáveis Asterix & Obelix. O que exerce esta função com mais freqüência é o druida Panoramix, venerável sábio dos sábios que nunca deixa a profundidade e a extensão dos seus conhecimentos embotarem com antipática empáfia o seu constante bom humor. Os dois amigos vão buscá-lo na Germânia (*Asterix entre os godos*), o tem como companheiro de viagem ao Egito (*Asterix & Cleópatra*) e é por ordem dele que escalam os Alpes em busca de uma flor a ser empregada no antídoto para um questor romano envenenado (*Asterix entre os helvéticos*).

Convém lembrar que em *Asterix, o gaulês*, álbum que deu início à série, explodindo imediatamente de sucesso e levando seus criadores a abandonarem Humpá-Pá, que ia muito bem e já estava no quinto álbum, é o druida que secunda o baixinho bigodudo, com Obelix aparecendo ainda *en passant*, apenas como um personagem pitoresco que exemplifica a força física anormal dos habitantes da aldeia.

Impagável também é o delicado bardo Chatotorix, que se julga um incompreendido Paganinni da lira, condenado ao isolamento numa aldeia de bárbaros, mas que na verdade é um chato de marca maior. Sua "voz de sistro" faz os condenados de uma galé preferirem a ela o chicote, bota pra correr até as feras do Coliseu, faz chover na Índia calcinada pela seca e ensina aos destemidos normandos o que é o medo. Temos ainda o decano Veteranix, de gênio esquentado, eterna disposição para uma briguinha e patriotismo exaltado, que é casado com a mais gostosa tetéia de todas as Gálias, diva esta que lhe é apaixonadamente fiel, quem sabe por artes de alguma manobra de alcova em que o ancião é *expert*. O gordo e *bon vivant* chefe Abracurcix é um atrapalhado, mas sabe exercer bem sua autoridade quando ela é invocada, exceto na própria casa, onde sua esposa Naftalina se queixa que não sabe onde enfiar os presentes inúteis e de mau gosto que os imbecis dos seus amigos lhe dão, e, atirando-lhe um linguado à cara, diz lhe, em prantos, que nunca deveria ter-se casado com um javali gordo e decadente (*A cizânia*). O ferreiro Automatix e o peixeiro Ordenalfabetix, sempre brigando um com o outro, também tem papel destacado na vida social da pequena aldeia resistente ao invasor romano.

E não há que esquecer o cãozinho Idéiafix, que, no álbum *Uma volta pela Gália com Asterix*, em que nossos heróis percorrem a Gália parodiando claramente a famosa prova ciclística *Tour de France*, grudou nos nossos heróis para nunca mais largá-los, emprestando seu nome e sua simpática carinha para símbolo dos Estúdios Goscinny-Uderzo.

Além do fantástico duo Asterix-Obelix e desse elenco de coadjuvantes de peso, sempre há algum personagem que se destaca nos álbuns, vide o intrigante Tulius Detritus, em *A cizânia*, o adivinho picareta Prolix em *O adivinho*, o efeminado Regius Velhacus, que só fala em economês e aparece em *Obelix & Companhia*, o entreguista chefe galo-romano Tomix em *O combate dos Chefes*, álbum no qual os autores aproveitaram para transpor para um antigo costume celta uma crítica velada ao colaboracionismo, e a irressistível Falbalá em *Asterix legionário*, versão mais desenvolvida da ninfeta Coriza (Zazá), de *O presente de César*.

Um dos aspectos mais divertidos e criativos dos álbuns de Asterix é que seus personagens estão envolvidos em quase tudo, chegando mesmo a trazer soluções para grandes enigmas históricos. Eles inventaram o método de alpinismo com cordas (*Asterix entre os helvéticos*) e a moderna tauromaquia (*Asterix na Hispânia*); derrubaram o nariz da esfinge e previram a abertura do canal de Suez (ambos em *Asterix & Cleópatra*) e a construção do túnel sobre a Mancha (*Asterix entre os bretões*); descobriram a América (*A grande travessia*); detonaram uma crise econômica sem precedentes no Império Romano (*Obelix & Companhia*); ocasionaram indiretamente sua queda ao inventar um remédio pra ressaca (*Os louros de César*); enfrentaram a primeira crise do petróleo e causaram o seu primeiro derramamento em costas bretãs (ambos em *A odisséia de Asterix*, quando o mosaico de povos que viviam na Mesopotâmia foi satirizado); instituíram as batatas fritas como prato nacional na Bélgica (*Asterix entre os belgas*) e o chá como bebida nacional na Inglaterra (*Asterix entre os bretões*); previram a Invasão da Normandia (*Asterix entre os normandos*); estiveram numa estrebaria em Belém (*A odisséia de Asterix*); plantaram os menires de Carnac (*Asterix na Hispânia*); viveram o primeiro caso de *dopping* esportivo (*Asterix nos jogos olímpicos*); experimentaram a especulação imobiliária (*O Domínio dos Deuses*); e o sobe-e-desce dos mercados financeiros (*Obelix & Companhia*); foram escravos (*Os louros de César*) e gladiadores (*Asterix gladiador*); se envolveram nas lutas de César com Pompeu como legionários (*Asterix legionário*); distribuíram tabefes a torto e a direito, nos romanos e nos próprios camaradas e, sobretudo, paparam javalis a granel (todos os episódios da série). Nesse ínterim, aproveitaram para satirizar outros povos. Os belgas são alvos de piadas de belgas; comem couve-de-Bruxelas; produzem belos bordados; dizem que se falassem a mesma língua

seriam iguais aos gauleses e o episódio dedicado a eles surge do furor que causa em Abracurcix a afirmação que Júlio César faz – afirmação, aliás, realmente constante em seus *Comentarii de Bello Galico* – que os belgas são os mais bravos dentre todos os povos da Gália. Os bretões falam *ao contrário*; não se irritam com nada; só perdendo a cabeça como torcedores de *rugby* (Compreende-se, pois não há mesmo nada mais arrebatador que o *rugby);* transitam pelas ruas de Londinium (Londres) portando guarda-sóis ou em ônibus de dois andares puxados por burros (!); aprendem a remar na tribo dos Cambridge; jogam dardos de *pub* nas suas tavernas; param tudo na hora da água quente (que eles pronunciam quente água e que era a bebida nacional até que Asterix lhes apresentasse o chá) e nos fins-de-semana (semana-fim), aproveitando-se César para atacá-los só nestes momentos (o que os leva a dizerem, chocados, que os romanos não são gentis-homens) e subjugá-los; guiam suas carroças no lado errado das ruas e vestem trajes de *Tweed*, enquanto que suas jovens arrancam os cabelos por um quarteto de bardos que lembram muito certos rapazes de Liverpool. Os helvéticos (suíços) são de uma pontualidade irritante; de uma assepsia doentia; adoram comer *fondue*, escalar montanhas e cantar no melhor estilo tirolês; fabricam ampulhetas de precisão universalmente conhecida; gastam uma parte do ano em exercícios militares e socorrem aos beligerantes feridos sem se importar com sua nacionalidade e mesmo tendo sido eles a infringir-lhes as machucaduras. Os iberos são os próprios espanhóis, os normandos, apesar de muito mais belicosos que seus descendentes escandinavos não deixam de ter suas tangências com eles e haveria tantas semelhanças a apontar entre godos de ontem e os alemães de hoje que nem é bom começar.

Todos esses eventos apontados no parágrafo anterior, funcionam, para além do seu inegável valor humorístico, como recursos para uma *transposição* do mundo contemporâneo para o antigo e vice-versa, como um afrouxamento entre as distâncias que os muitos séculos de intervalo entre os eventos enfocados – acrescidos da evidente carência de informações – e a sua narração normalmente impõem entre esses dois períodos históricos.

É claro que o interesse dos autores é a *sátira* da História, não o *ensino* da História. Assim, há coisas contadas nas estórias da série que soam muito mais contemporâneas que antigas. Nas grandes feiras nelas apresentadas, vemos barracas de tiro ao alvo e até mesmo uma "montanha eslava" e aí é o mundo contemporâneo que se transpõe para o antigo. Em *Asterix Entre os Bretões*, nossos heróis jogam *rugby*, quando sabemos que este esporte só foi inventado no século XIX, na *Rugby School.* Vemos a criação das batatas fritas, prato nacional belga em *Asterix entre os belgas*, quando as batatas, oriundas da América, só seriam introduzidas na Europa muito mais

tarde. Em *Asterix e o Caldeirão*, Obelix, e depois Asterix, demolem paulatinamente os gladiadores de uma feira de diversões, num modelo de desafio público que vigorou muito no Brasil do começo do século XX, tendo chegado a ser citado na comédia de costumes *Onde canta o sabiá*, de Gastão Tojeiro, algo do tipo "Agüente cinco minutos com o Hércules do circo e ganhe não sei quantos mil-réis...".

Quando se espera veracidade histórica nas aventuras de Asterix há que se ir com uma certa cautela, pois, muito embora os autores se documentem com absoluto critério, se permitem invocar a licença poética e passar por cima dessa mesma documentação. Não obstante, com todas essas licenças – que não são deslizes, são opções – traçam um painel vivo e, sobretudo, extremamente bem-humorado de *um mundo antigo perpassado de contemporaneidade*. Ou seria mais certo dizer: *um painel do mundo contemporâneo travestido de antigüidade*? Como essa dúvida não é mesmo fácil de sanar e os elementos de ambas as eras se misturam sem maiores constrangimentos, optemos por dizer que o que promovem em suas HQs *é uma interseção entre o contemporâneo e o antigo.*

Heróis imaginários da resistência gaulesa ao invasor romano, Asterix, Obelix *and crew* são os instrumentos que seus criadores têm para traçar uma sátira demolidora não só ao francês médio, como ao mundo contemporâneo, que, *ao se intersecionar com o antigo mais do que se transpor para ele*, deixa transparecer, *no mundo que resulta dessa interseção*, uma significativa semelhança da Gália ocupada com a França ocupada, dos romanos invasores com os nazistas invasores, da aldeia dos irredutíveis com o movimento dos *Maquis* e de Asterix (porque não?) com Jean Moulin.

Outro aspecto do humor de Asterix é o nome dos seus personagens, que não deixam, também, de aproximá-los da contemporaneidade. Os garbosos nomes romanos se transformam em Fordecus, Cumulonimbus, Quinhentusmangus, Apagalus, Acendealus, Saintlouisblus, Detritus, Velhacus, Diplodocus, Pipadetintus, Tadevirus, Superegus e Eumbaratus (a depender da tradução, estes dois últimos podem ser Motocontinus e Ficasentadus). Os egípicios são Pedibis, Numerobis, Misanplis e Timetamón. Os gauleses, numa alusão clara a Vercingetórix, são Alambix, Calhambix, Docontrix, Neurastenix, Madamebovarix, Beladecadix, Amerix, Pneumatix, Prognostix, Porquepix, Tremelix, Literatix, Asmatix, Chucutrix, Barbarix, Analgesix, Nauseabundix, Execramentix, Orifix, Precipix, Carrapix e Exercix. E suas mulheres são Ielosubmarina, Naftalina, Angina, Gelatina e etc. Já os bretões terminam em "Ax": Fogonaropax

(a depender da tradução pode ser Cinemapax), Relax, Sintax, Ipipurax e Antrax. Seu líder supremo é Godseivzekingos e o chefe do equivalente bretão da aldeia gaulesa resistente é Zebigboss, o caledoniano (escocês) é Macarronix e o hiberniano (irlandês), Otorrinolaringologix. Se lembrarmos que os sobrenomes escoceses começam por Mac e os irlandeses por O', veremos quão acertada foi a opção. "Af" é o sufixo de todos os nomes normandos em *Asterix e os normandos* e "En" em *A grande travessia*. Assim, no primeiro, temos Batiscaf, Esferograf, Espinaf, Estaf e Desabaf. No segundo, Ibsen vira Obsen além de aparecerem Kerosen e Senoecosen.

Mas, com certeza, a "mania" mais engraçada dos criadores de Asterix é a de fazer citações, sejam textuais ou imagéticas. O bardo Chatotorix, por exemplo, é pródigo nelas. Ele faz referência a Jorge Ben (Jor) cantando "Moro num país temperado, abençoado por Tutatis", afugenta uma patrulha romana e toda a fauna de uma floresta no melhor (pior) estilo Jovem Guarda ao cantar "Olha só que celta de arromba" e teria criado uma canção que, com o passar dos séculos, teria se transformado em *When The Saints Go Marching In*, o hino internacional do *jazz,* e cuja letra pergunta "O que é que sente, o que é que sente um javali?". O druida panoramix antecipa Napoleão ao dizer, em *Asterix & Cleópatra*, *Do alto destas pirâmides, Obelix, trinta séculos nos contemplam* (Goscinny & Uderzo, 1985: 23) e o líder dos normandos, em *A grande travessia*, diante de uma caveira, constata que há algo de podre no seu reino, enquanto que seu auxiliar, na dúvida de ter descoberto ou não um novo mundo é ainda mais explícito nas citações shakespeareanas e diz "Ser ou Não Ser. Eis a Questão."

As citações musicais do bardo Chatotorix se completam, no aspecto visual, com hilariantes referências às mais célebres esculturas antigas que são feitas em *Os louros de César* e à Estátua da Liberdade – personificada por Asterix com um pictograma numa das mãos e uma tocha na outra – e às estrelas do emblema da USAF e as da bandeira estadunidense, usadas para representar a dor dos índios, em *A grande travessia*; ao famoso *Manneken Pis* belga, em Asterix entre os belgas e à *Barca da Medusa* de Théodore Gericault, em *Asterix legionário*. O efeito é sempre hilariante, pois quem sabe do que os autores estão falando, ri da idéia de se fazer esta citação, quem não sabe, ri da cena em si.

Como seria impossível trazer para estas poucas páginas tudo que há em Asterix a cujo respeito eu gostaria de falar, trouxe apenas uma imagem, que exemplifica esse salutar hábito das citações. Este banquete na aldeia belga, representado num quadrinho de página do episódio *Asterix entre*

os belgas é, nada mais nada menos, que uma recriação bem humorada da famosa *Ceia campestre* de Brueghell. Vale a pena – e muito – comparar a figura da criança lambendo o dedo do grande mestre do Renascimento do Norte e a recriação que dela fizeram a dupla de quadrinistas franceses. Achando pouco, o roteirista Goscinny exibe sua famosa erudição citando Victor Hugo com bastante acerto. Por tudo isto e muito mais, Asterix é sempre *show* de bola.

Ao lado, fragmento da obra original de Pieter Brueghel, o Velho. Acima, a saborosa recriação por Goscinny & Uderzo. Um exemplo marcante do diálogo entre a Nona-Arte e as Belas-Artes.

O terceiro gênero de HQ é um caso intermediário entre os outros dois, quase um resultado híbrido delas. Tem a periodicidade, o formato e a impressão simplória das HQs na linha de montagem, ou quase, e seus personagens não são necessariamente quadrinizados por seus criadores, mas não raro atingem os níveis de sofisticação das HQs de autor, apesar de todas essas limitações. É como se Maurício de Souza entregasse a Mônica para Guido Crépax desenhar. Todo mundo saberia que era a Mônica, mas seria a Mônica de Crépax e não a de qualquer um. Senhoras e senhores, estamos abordando...

A HQ DAS GRANDES COMPANHIAS

E, mais especificamente, a da Marvel e da DC, grandes complexos editoriais especializados em super-heróis. Sabemos quem criou o Hulk ou o Motoqueiro Fantasma e seus criadores são reverenciados por isso, mas também conhecemos as diferenças entre o Homem-Aranha de Jack Kirby e o de John Byrne. E essas diferenças ditam as nossas preferências quanto ao tratamento dispensado ao personagem por este ou aquele artista e funcionam como atrativo mercadológico. A entrega, por parte da companhia, da função de trabalhar um personagem ou grupo de personagens a um artista pode gerar furor ou frustração nas hordas de fãs. Estes são tão exigentes que o fracasso de um artista em satisfazer suas expectativas pode baixá-lo do pedestal e arrojá-lo ao exílio.

Vejamos, nas duas páginas seguintes, um fragmento de uma aventura do super-herói Demolidor, *alter ego* do advogado cego – isto mesmo, cego! – Matt Murdock, que explicita bem este terceiro caso.

VAGANDO RUMO À CONSCIÊNCIA, CHERYL MURMURA.
ELA SENTE MEUS BRAÇOS E O VENTO QUE SOPRA.
UMA SIRENE LAMENTA ABAIXO DE NÓS.
A JOVEM TRANSPIRA UM SUOR PERFUMADO QUE EVAPORA NA NOITE.
ELI A SEGURO FIRME.
SUAS PÁLPEBRAS TREMULAM... DESCRENTES.
O CORAÇÃO CAPTA O RITMO.
SEU PEITO VAI DE ENCONTRO AO MEU QUANDO ELA INSPIRA. UM GRITO ESTÁ PRESTES A NASCER.
OS DEDOS DE CHERYL PROCURAM APOIO EM MINHAS COSTAS, SENTEM MINHA FORÇA E RELAXAM.
O MOVIMENTO É NOSSO. O GRITO MORRE.
28

CHERYL SE SOLTA EM MEUS BRAÇOS, SONHANDO.
ELA ESTÁ A SALVO COMIGO.
29

Murdock, por conta do mesmo material radioativo que o cegou quando adolescente, adquiriu um sistema perceptivo modificado, tendo super ampliado os sentidos restantes e desenvolvido uma espécie de radar, o que faz com que ele capte e decifre o mundo à sua volta de uma maneira que foge à normal. Isto fica evidenciado, com toda clareza e com uma intensa carga poética, por este trecho da *graphic novel* do Demolidor escrita pelo mundialmente consagrado roteirista-desenhista Miller e desenhada pelo não menos consagrado ilustrador Bill Sienkiewicz, em que o super-herói cego, carregando em seus braços a jovem esposa de um eminente psicanalista, também ela cega, que ele libertara de cativeiro onde fora aprisionada a mando de um chefão do crime conhecido como O Rei, se joga do alto de um arranha-céu, e, usando com a maior naturalidade um mastro de bandeira como trampolim, projeta-se com ela na noite de Nova York, numa espécie de balé noturno mudo, todo ele trabalhado, a nível plástico, numa feliz combinação de uma restrita paleta composta apenas por azul, vermelho e branco, e que, até mesmo pelos suaves esgares orgásticos com os quais ela se entrega à delícia deste flutuar tranqüilo no vazio, sugere uma cópula velada em pleno ar. Miller e Sienkiewicz, portanto, aproveitaram de maneira altamente artística o personagem que a grande companhia Marvel os incumbiu de trabalhar com fins primordialmente comerciais. Isto caracteriza este trabalho deles como um caso intermediário.

Vale registrar que há ainda um caso à parte, o das HQs *underground*, feitas por artistas livres de qualquer comprometimento mercadológico, impressas de maneira rudimentar e postas em circulação por meios alternativos. Este talvez seja o caso mais interessante de todos e seguramente merece um estudo à parte, de forma que vou apenas citá-lo. E, uma vez que, ainda que a *grosso modo*, foram identificados os três grandes gêneros de HQ, vamos verificar até que ponto de sofisticação a HQ pode ser elevada, ao passarmos para a...

Segunda Parte

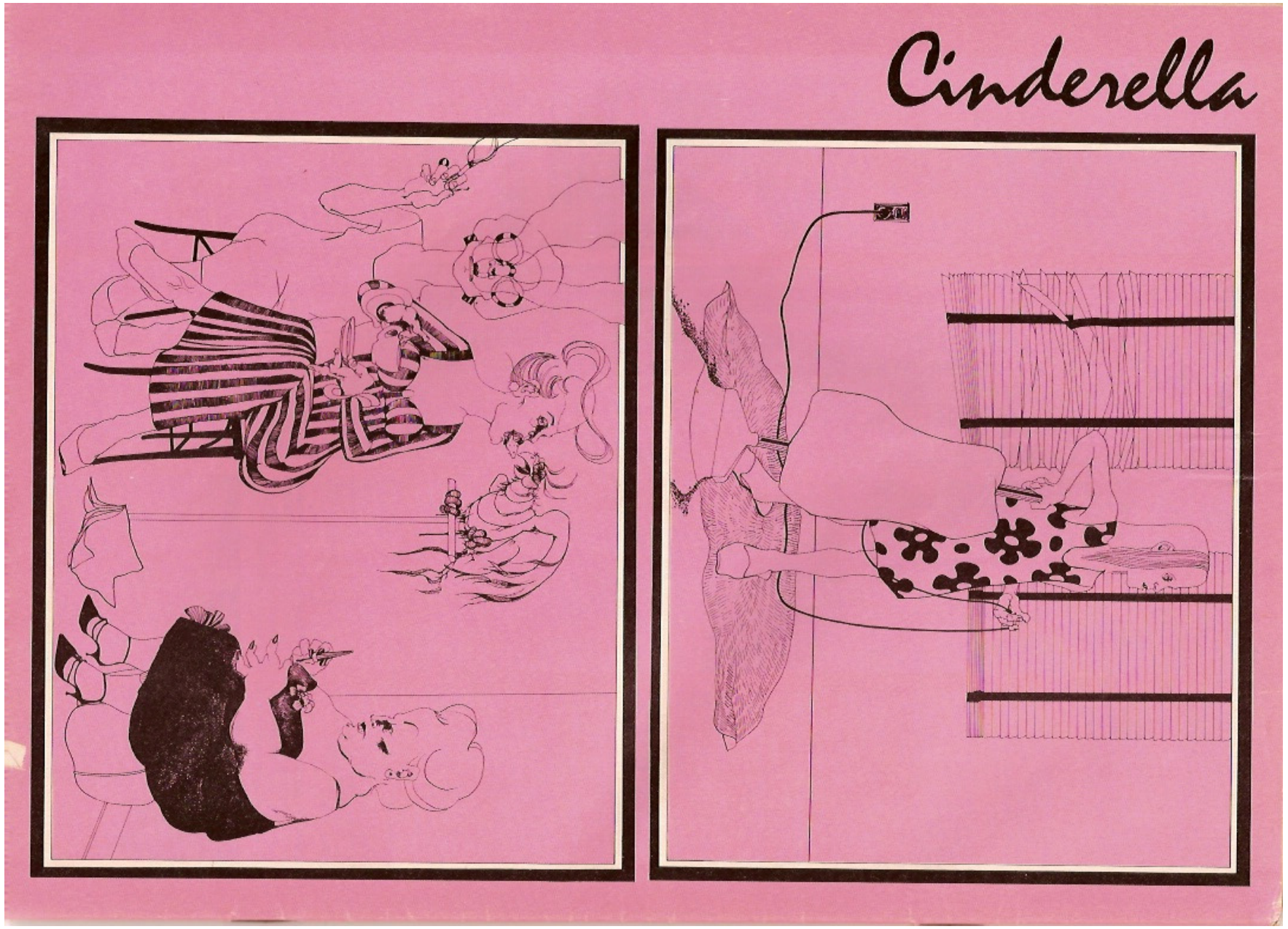
Grandes momentos da Nona-Arte

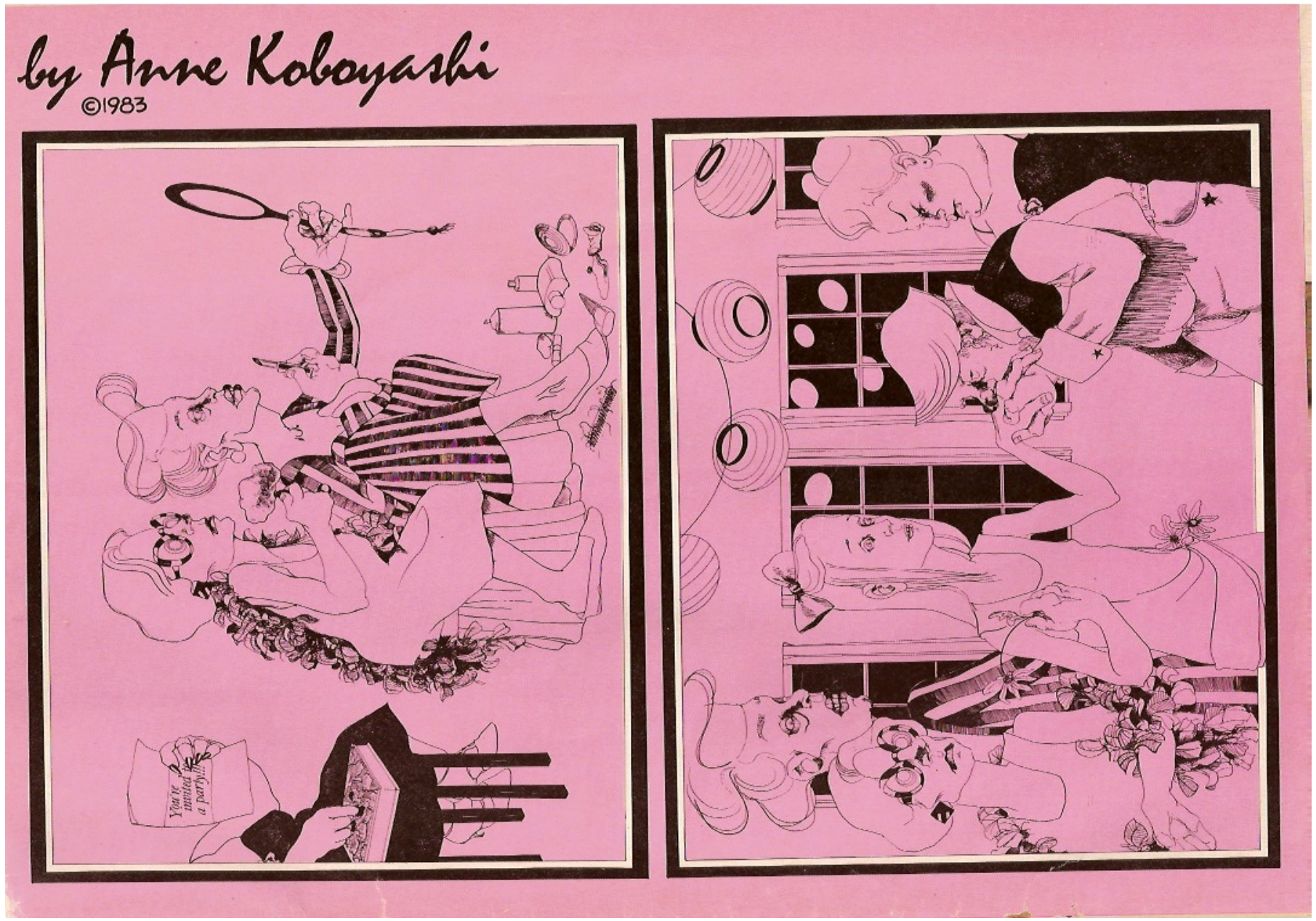
HQs SEM PALAVRAS

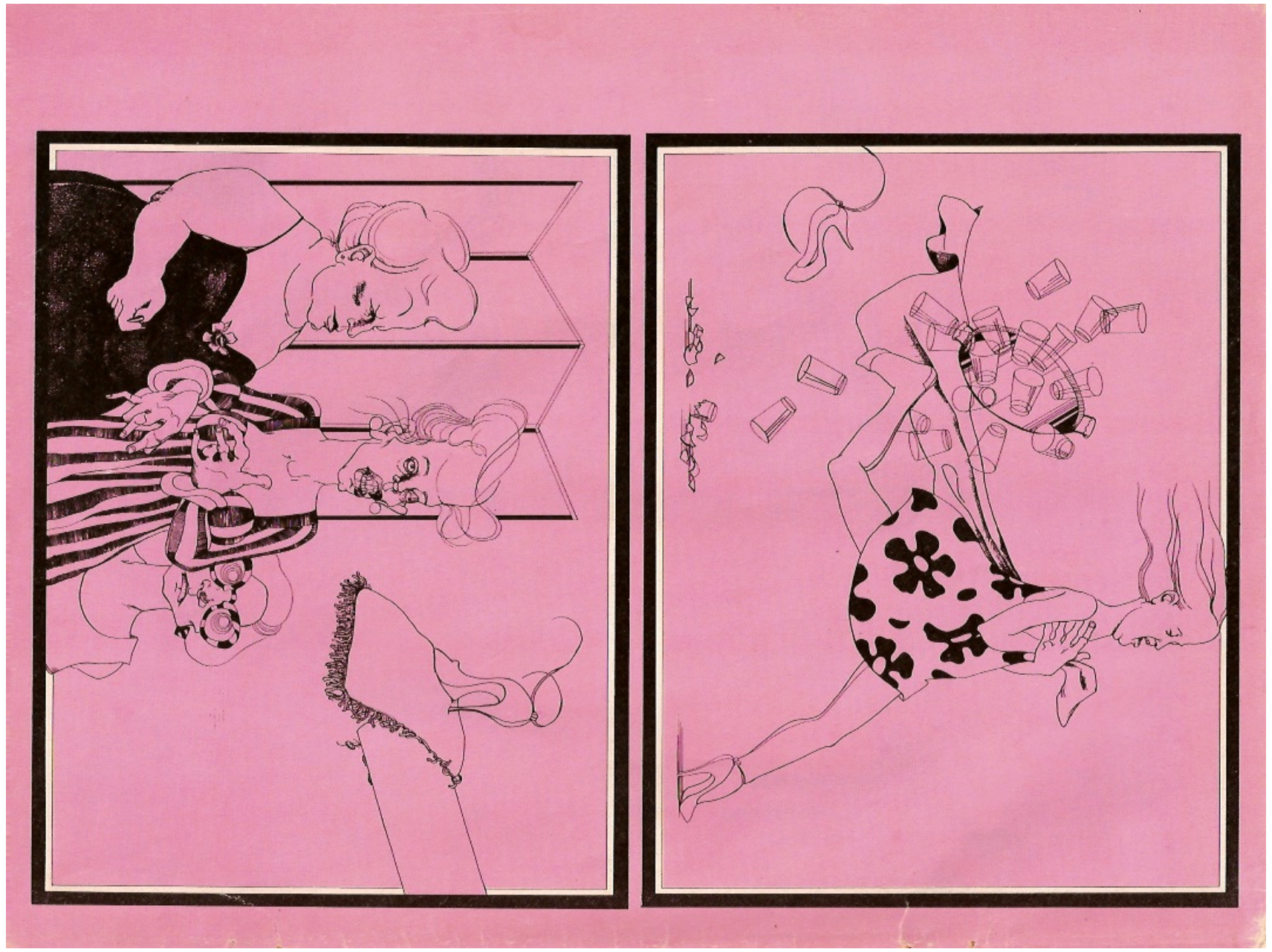
Cinderella, de Anne Koboyashi. Condensação bem humorada de um clássico infantil

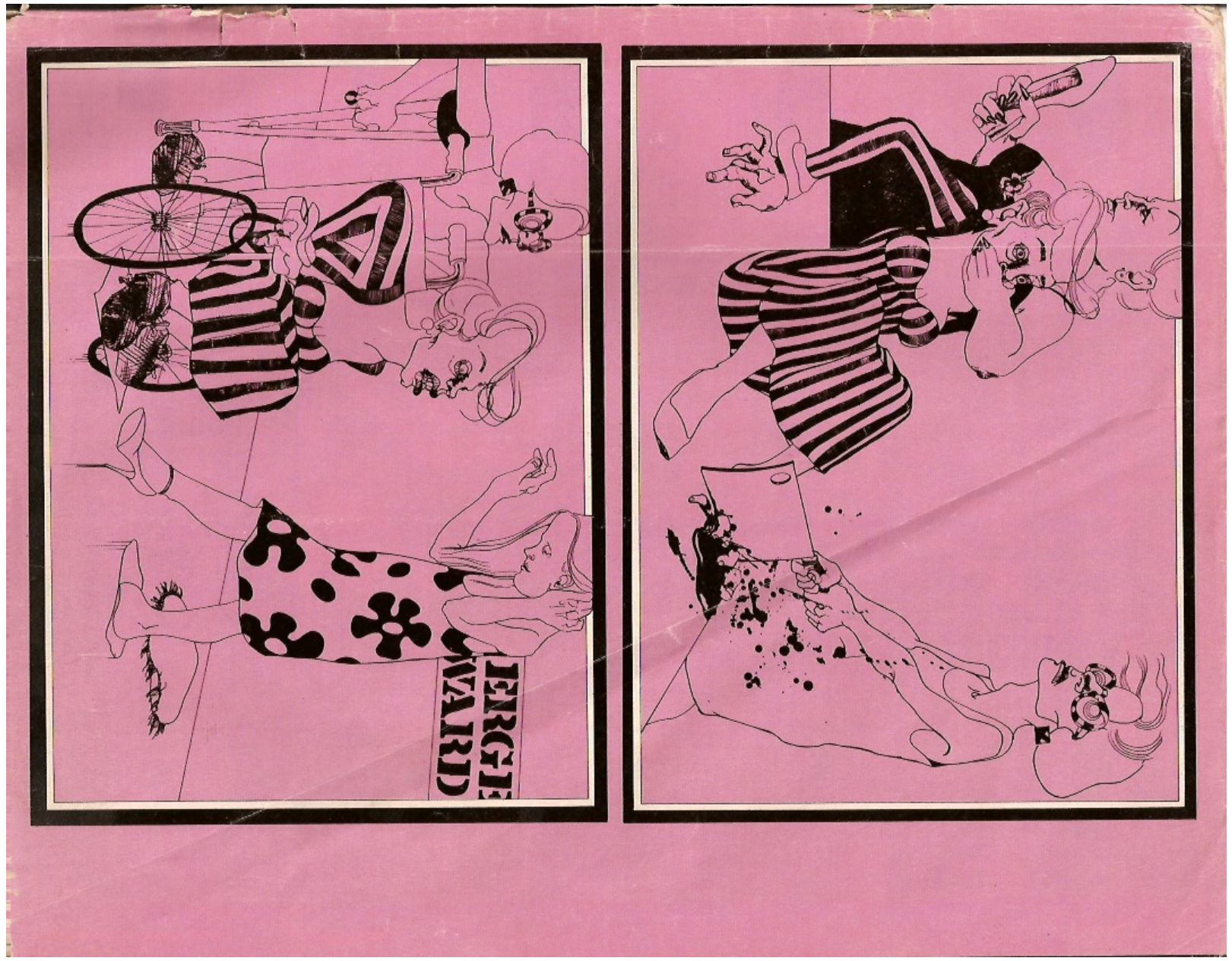
Nas próximas páginas, teremos o privilégio de observar alguns momentos de altíssima inspiração quadrinística, que demonstrarão claramente a validade da HQ como meio de expressão. Comecemos por *Cinderella*, de Anne Koboyashi, brilhante condensação, em apenas oito quadrinhos, do clássico conto-de-fadas.

Cinderella




by Anne Kobayashi
©1983
You're invited to a party!




JERGE
WARD

Note-se que praticamente não há palavras, elas só aparecem num dos oito quadrinhos e se insinuam em um outro, não sendo realmente necessárias, uma vez que as imagens de Koboyashi são tão nítidas que não é sequer preciso que o fruidor tenha conhecimento prévio da estória para compreendê-la, embora a sua popularidade universal certamente garanta a familiaridade de qualquer pessoa com o tema por ela abordado. A ambientação num cenário contemporâneo, com figurinos contemporâneos, só ratifica a atemporalidade deste clássico infantil, cujo rico conteúdo psicanalitíco intrínseco Bruno Bettelheim[12], o célebre freudiano que sobreviveu a Auschwitz para depois se matar por não suportar suas dantescas lembranças, destrinchou brilhantemente.

A desenhista consegue também explicitar a personalidade dos personagens nos seus aspectos externos, apresentando a madrasta e suas filhas como verdadeiras Erínias, enquanto que Cinderella é uma lourinha insípida, mas que tem malícia suficiente para "varrer" o pó para baixo do tapete. A Cinderella original não faria isso, e muito menos com um aspirador. Estes dois pequenos detalhes evidenciam a possibilidade de situar num ambiente contemporâneo uma obra imortal. Por tudo isso e muito mais, *Cinderella*, de Anne Koboyashi, prova que sempre é possível revisitar um clássico com originalidade e que as HQs são um excelente recurso para fazê-lo.

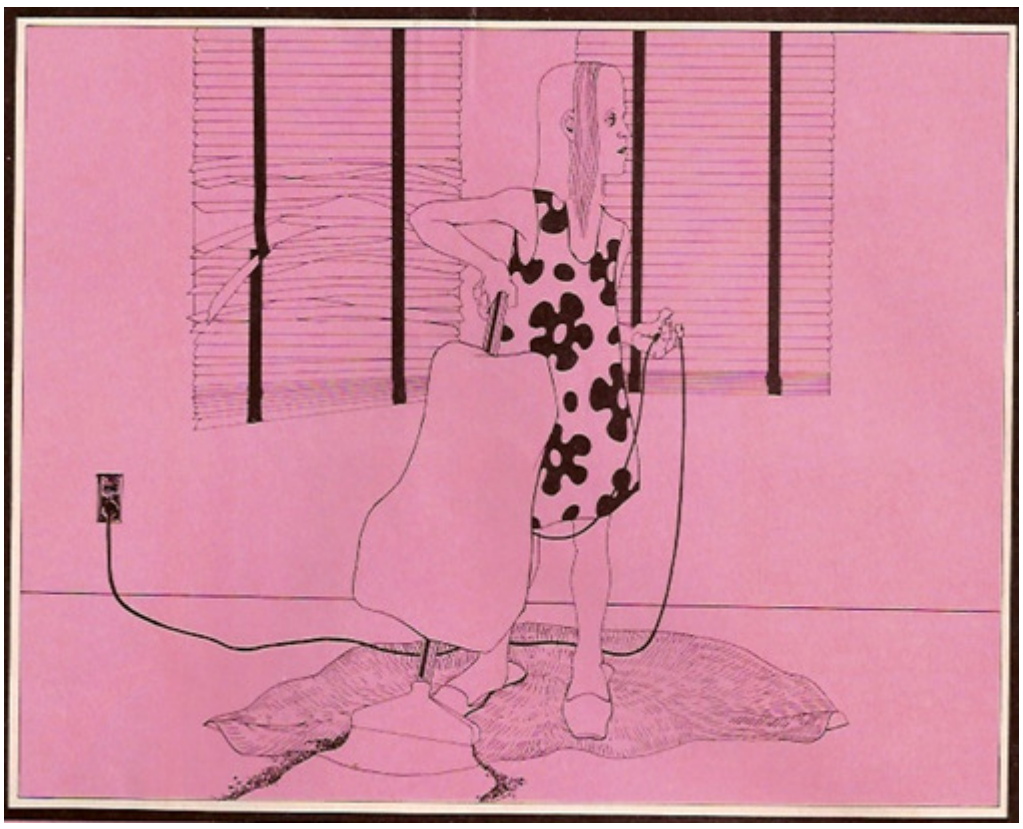
É de se ressaltar também a extrema elegância do traço de Koboyashi, que se torna ainda mais evidente graças ao tratamento textural dispensado às vestimentas.

Na verdade, o requinte artístico deste trabalho é tão grande que justifica-se uma análise detalhada de cada um dos oito quadrinhos, cada um deles uma obra-de-arte em si, o que faremos nas próximas páginas.

---

[12] BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fada*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

Primeiro quadrinho: A Gata Borralheira.



Este, como todos os outros sete quadrinhos que se encadeiam para formar a estória[13], é um retângulo horizontal, forma que tradicionalmente remete à monotonia, Não é á toa que o grande pintor estadunidense Edward Hooper o empregava quando queria transmitir o tédio e a pasmaceira das suas solitárias paisagens urbanas e suburbanas. Koboyashi rompe esta monotonia com elegante consciência. Ao desenhar um rodapé na parede que está ao fundo de Cinderella, ela, na verdade, traça uma linha horizontal que parte da margem vertical esquerda e chega à margem vertical direita do quadrinho, com isto dividindo o sisudo retângulo que este é em dois outros, um retângulo horizontal superior, mais alto, e um retângulo horizontal inferior, mais baixo. Este é o primeiro passo para quebrar a monotonia da composição sem que isto, no entanto, resulte numa indesejável quebra da monotonia da atmosfera.

Bem no centro do retângulo horizontal inferior, o tapete sutilmente sugere uma elipse, sobre a qual se encontra a figura verticalizada da Cinderella, justamente no eixo central da composição. Tomando como vértices a cabeça da Cinderella e as extremidades da elipse / tapete, temos um triângulo bem no centro do quadrinho e aí a monotonia já foi pro beléleu.

---

[13] Nunca é demais lembrar que HQ é um conjunto de imagens que ganham lógica narrativa *se e somente se* dispostas numa determinada seqüência.

Lógico que a figura da heroína merece destaque, ainda mais que este é o quadrinho de abertura, e, nos estratagemas composicionais para dar-lhe este destaque, Koboyashi mostrou-se igualmente inteligente. Note-se que a moçoila casadoira está "emoldurada" por dois retângulos verticais que pendem da margem horizontal superior do quadrinho, disfarçados de persianas. Em ambos, Anne Koboyashi estabelece um sutil ritmo de linhas verticais e horizontais. As horizontais estão representadas pelas aletas de cada uma das cortinas e as verticais pelas faixas de pano preto que as sustentam, as segundas quebrando a monotonia das primeiras e também contribuindo para o emolduramento da donzela, para enriquecer as texturas e romper ainda mais a composição horizontalizada, objetivo atingido com ainda maior eficácia porque algumas das aletas foram apresentadas tortas e empenadas.

A artista revela-se também hábil na distribuição de texturas as mais variadas por áreas estratégicas do espaço composicional plano. A rigor, ela só dispensa tratamento textural ao vestido (através das flores estampadas), ao tapete (através dos pêlos) e no traçado das aletas das persianas. Com isto, ela não esgota o potencial da textura como recurso expressivo nem entope seu desenho com riscos, hachuras e tracinhos, que fatalmente o poluiriam e cansariam o fruidor.

A coroar o humor com que Koboyashi concebeu a cena, o fato de que Cinderella *aspira* o pó da casa, mas o *varre* para baixo do tapete. Assim, o caráter da personagem é claramente definido: preguiçosa, pois não cumpre a tarefa de que foi incumbida (ou deveríamos dizer que ela é rebelde, por encontrar um truque para escapar da exploração que lhe é imposta pela madrasta tirânica e suas filhas fúteis?); dissimulada, pois finge ter feito o que deveria; e um tanto quanto debilóide, pois seria muito mais simples ter aspirado o pó do que se livrar dele desta maneira incongruente. Oh, sutil e inteligente humor de Koboyashi!

E é justamente o fio deste aspirador o detalhe que mais evidencia a inteligência, o talento composicional da quadrinista, pois é este fio que, partindo do aparelho, localizado no *retângulo horizontal inferior* e sendo conectado na tomada da parede, que está no *retângulo horizontal vertical superior*, que liga ambos. Esta habilidade em ligar áreas composicionais através de um pequeno elemento, disposto no ponto certo, não seria de estranhar que Koboyashi a tivesse adquirido através de uma observação atenta das telas do polêmico James McNeill Whistler.

Segundo quadrinho: a madrasta e suas filhas

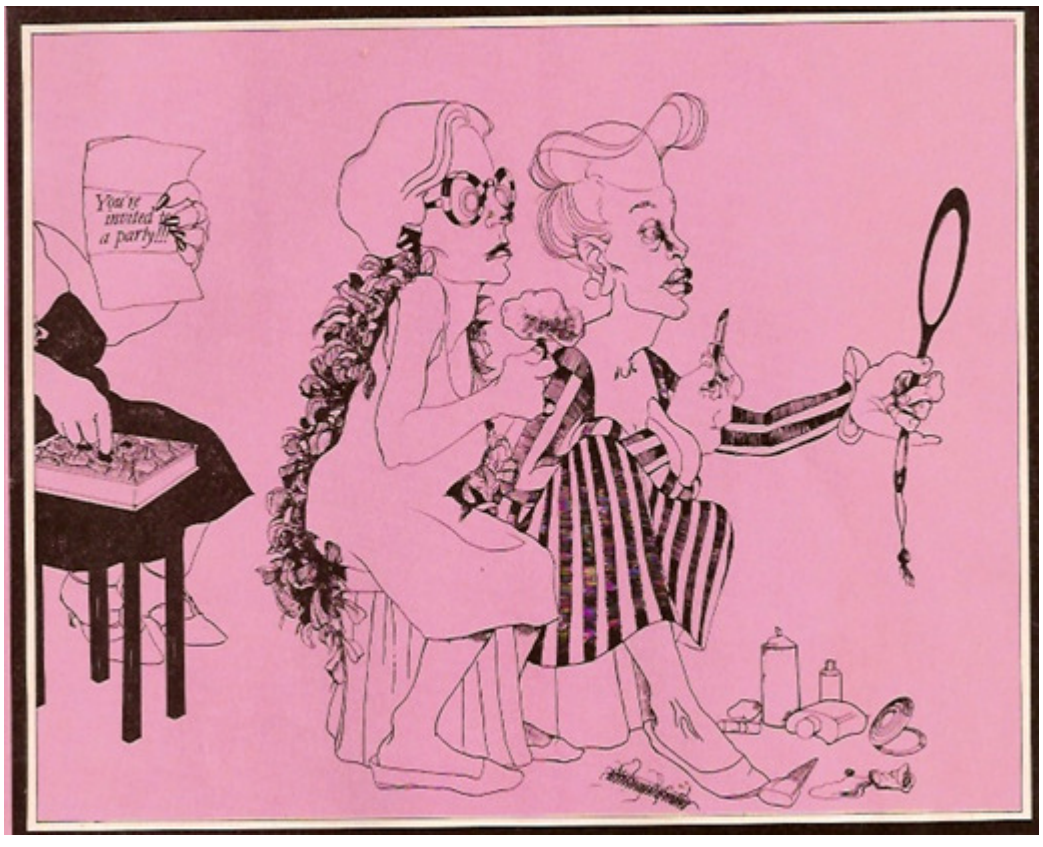
Da mesma forma que nos apresentou cristalinamente a personalidade de Cinderella, Koboyashi o faz com a madrasta e as irmãs. Estas não são, aqui, retratadas numa linha caricatural simpática cuja graça atenua a perfídia; ao contrário, surgem como as megeronas mal-amadas que são. O mais rápido olhar sobre elas flagra sua antipatia, e até mesmo deixa entrever uma boa dose de agressividade. Com todas as tarefas domésticas confiadas à pobretona da Cinderella, cada uma delas busca preencher seu tédio como pode: uma fuma, a outra toma chá, enquanto dá, com a própria boca, biscoitos a um decrépito papagaio, numa sugestão de uma lubricidade suja e decadente[14], a terceira concentra-se na edificante missão de esmaltar as próprias unhas e seu olhar burrificado sugere que não seria mesmo capaz de muito mais do que isto. Ao reunir todas três numa mesma restrita alcova, fazendo o que estão fazendo – ou seja, não fazendo nada –, Koboyashi as usou para transmitir uma atmosfera de inação e futilidade, reforçada pela revista displicentemente jogada no chão.

Mas talvez as texturas sejam mesmo o recurso plástico mais sedutor. A irmã à extrema esquerda usa um vestido inteiramente liso; a que está no centro, um com listras verticais, o que também ajuda no estabelecimento de ritmo. A mãe, sentada à direita, sobre um *puff* quase tão

[14] Será que está mulher nunca ouviu falar de psitacose?

rechonchudo quanto ela, usa um vestido preto quase inteiramente chapado, a não ser por zonas estrategicamente hachuriadas para sugerir volume. Muito econômicas linhas, à direita, sugerem uma parede, o que envolve sutilmente as personagens num espaço. A linha vertical desta parede "rima" com a vertical correspondente ao poleiro do papagaio, que, bem ao centro da cena, divide a composição em dois retângulos, também verticais.

Terceiro quadrinho: o convite



Voltamos a ver as três, mas sua atitude mudou. As irmãs encontram-se em estado de esfuziante excitação. Sentadas em banquetas no centro da cena e com inúmeros (e certamente inúteis) cosméticos aos seus pés, se miram num espelhinho de mão, na canhestra tentativa de embelezar as caratonhas. A composição está dividida em dois retângulos verticais, um menor, que vai desde a linha imaginária traçada pelo espelho até a margem vertical direita, e um maior, que vai desta linha até a margem vertical esquerda, dentro do qual está inserido um quadrado em que as irmãs cabem direitinho. A rigidez monolítica deste quadrado que, poderia suscitar monotonia, é sutilmente quebrada pelo braço do irmã de vestido listrado, que, esticado pra segurar o espelhinho, rompe-lhe o lado vertical direito. Já as relações entre linhas onduladas e curvas é tão maravilhosamente sofisticada e complexa que é mesmo melhor nem começar a abordá-las, pois