

“Deveríamos tomar mais cervejas juntos”: duas ou três coisas que pesquisadores de quadrinhos poderiam aprender com os desenhistas



Profa. Dra. Geisa
Fernandes/
Observatório de
Histórias em Quadrinhos
da ECA-USP/Área de
Narrativas Dibujadas
de la Carrera de
Comunicación (UBA)

Resumo: O pintor francês Eugène Delacroix costumava dizer que na arte, toda verdade é construída por métodos que revelam as mãos do artista (WELLINGTON, 1980, p.388). A mensagem ou a “verdade”, na expressão de Delacroix é o que resulta da habilidade do artista em transformar as coisas por meio de sua técnica. Assim como os artistas, os críticos também dependem de seus métodos. Porém, não raro a metodologia parece servir para ocultar a mão do artista. Autores de quadrinhos e seus críticos, em geral, não sabem muito um sobre o outro. Embora o desconhecimento a

respeito da opinião da crítica não afete necessariamente a produção de determinado autor, a recíproca não é verdadeira e uma compreensão mais aprofundada a respeito do autor pode alterar em muito os rumos de uma pesquisa. O documentário e posterior série *Malditos Cartunistas* (2011) trata do ofício de desenhista, mas também fornece material para a construção de um identidade do ofício. O projeto, concebido por dois cartunistas, Daniel Paiva e Daniel Garcia apresenta alguns dos mais representativos nomes da cena brasileira num tom informal, para conduzir uma apreciação crítica sobre seus métodos de trabalho, o processo criativo, relação com a censura e as mudanças geradas pela internet. Partindo do *Malditos Cartunistas*, o artigo analisa a relação entre pesquisadores e quadrinistas e levanta questões a respeito das implicações de uma maior troca entre ambos os lados.

Palavras-chave: Quadrinhos, Crítica, Arte, Cartunistas, Representação.

Abstract: The French painter Eugène Delacroix used to say that in the arts, all truths are produced by methods which show the hand of the artist (WELLINGTON, 1980, p. 388). The message or the "truth", in the words of Delacroix is the result of their ability in changing things through their technique. Scholars also depend on their methods, but sometimes it seems these are used mostly for hiding the hand of the artist. Cartoonists and comics scholars do not know much about each other in general. Although the lacking of information about his/her reviewer may not affect the work of a cartoonist, it may bring a broader perspective to a researcher and actually influence the results of his/her work. The documentary and later television show *Malditos Cartunistas* (*Damn Cartoonists*, 2011) is about cartoonists and their work, but it is also about building a professional identity. The concept has been conceived and developed by two cartoonists. Directors Daniel Paiva and Daniel Garcia managed to keep the tone informal by giving free speech to some of the most important Brazilian cartoonists and turning them into their own reviewers. They present interesting points of view towards subjects like censorship, creative processes, professional tricks and how the internet affected their work. Using the movie *Malditos Cartunistas* as a case study, the article discusses how comics scholars and

cartoonists could collaborate in a more proficuous way, exchanging information instead of acting in two different fields.

Key Words: Comics; Scholars; Art; Cartoonists; Representation.

Muito barulho pela arte

Pesquisadores de quadrinhos são tipos difíceis de agradar. Primeiro queriam ser aceitos nos meios acadêmicos. Missão cumprida. Depois insistiram que suas teses e artigos aparecessem em publicações de renome na área. Participações em conferências parcial ou totalmente dedicadas à pesquisa de quadrinhos tornaram-se parte da agenda de dedicados pesquisadores, os quais ainda não se dão por satisfeitos.

O reconhecimento da crítica de quadrinhos no meio acadêmico, embora ainda longe do posto que acreditamos que nosso objeto mereça ocupar, efetivamente se mostra num processo de crescimento. A análise rigorosa, a crítica imparcial, referências precisas são alguns dos elementos que conduzem a pesquisa acadêmica e os pesquisadores de quadrinhos sabem que precisam segui-los, porém o preço a se pagar precisa ser a transformação do tema numa disciplina acadêmica como qualquer outra?

A ampliação de um campo de pesquisa levanta

questões para seus investigadores: ainda que os alunos se mostrem animados com a oportunidade de lidar com histórias em quadrinhos na universidade, após concluir seus estudos se eles decidem seguir se especializando na área, é possível que tenham problemas para encontrar uma posição no mundo acadêmico. O caminho para driblar tal impasse costuma ser o de justificar o uso da linguagem como uma "nova" abordagem para temas "sérios". Desta forma, os quadrinhos se tornam ferramentas para a Educação (como indica o uso cada vez mais frequentes de tiras nos exames do ENEM), a Publicidade (incluindo a propaganda política) entre outras áreas. Simpáticos coadjuvantes, devem se manter afastados dos títulos dos projetos, por exemplo, em prol de classificações mais amplas, como "Artes Visuais" ou "Narrativas Visuais", para citarmos alguns dos termos mais apreciados.

A maioria dos pesquisadores de quadrinhos já passou pela situação de ter de disfarçar seu objeto, ciente de que um simples e direto

"histórias em quadrinhos" na capa de qualquer projeto, pode lhe custar uma publicação ou apoio financeiro. Apesar da reconfortante ideia de que um tema precisa de tempo para se estabelecer até conseguir marcar seu território, algumas exceções, como o fenômeno da cibercultura, tão recente quanto presente na pauta acadêmica levantam a questão: o que os quadrinhos estão fazendo de errado?

A necessidade de sobreviver certamente preocupa também aos cartunistas e é interessante observar que estratégias são usadas por eles na difusão de seus trabalhos. O cartunista alemão Ralph Ruthe encontrou uma forma de divulgação bem diferente das sessões de autógrafo nos lançamentos tradicionais. Ruthe, que também é músico, viaja com uma pequena banda apresentando "Shit Happens", mistura de concerto com elementos de comédia, desenho e animação para falar diretamente a seu público e, conseqüentemente, receber um retorno imediato do efeito provocado por suas gags. A interação com a plateia nas concorridas apresentações de Ruthe se assemelha, em diversos aspectos, ao diálogo travado entre autor e público por meio das clássicas cartas dos leitores.

A experiência em "tempo real" reafirma,

além disso, a proximidade (sincera ou não) entre autor e público, construída nos blogs e redes sociais, meios de exposição cada vez mais explorados pelos autores e que ainda não receberam uma investigação à altura de sua importância.

Quando perguntado sobre o caráter artístico de seu trabalho, em uma entrevista realizada em Bielefeld, sua cidade natal, Ruthe respondeu prontamente: quadrinhos têm que ser arte?

O tipo de projeto desenvolvido por Ruthe vem se tornando cada vez mais comum. Um exemplo da prática na América Latina vem do desenhista argentino Liniers, juntamente com o guitarrista Kevin Johansen e a banda The Nada. As canções que fazem parte do roteiro sofrem dois tipos distintos de execução: musical e visual, uma vez que Liniers literalmente interage com os temas interpretados, projetando seus desenhos numa tela que toma toda a boca de cena e, mais que cenário, é parte integrante do show.

O movimento, por parte dos autores, em apresentar diferentes aspectos de sua produção, misturando linguagens convive com o movimento por parte dos críticos de constante reafirmação da chamada "nona arte" como objeto de estudo *per se*.

Não raro ambos os movimentos parecem entrar em rota de colisão, uma vez que também reafirma a diferença entre "nós", os críticos e "eles", os autores, divisão que não leva em conta o legado de grandes desenhistas para a construção da crítica sobre quadrinhos (Will Eisner, juntamente com Scott McCloud talvez sejam os exemplos mais eloquentes deste duplo registro, mas não são os únicos), aumentando a barreira que dificulta o diálogo entre os dois grupos.

Outra característica que serve para acirrar ainda mais as diferenças é que os pesquisadores de quadrinhos costumam ser muito apaixonados pelo que fazem o que significa dizer que somos todos, em maior ou menor grau, fãs de algum(a) autor(a), o que não deveria nos levar a uma expressão pública desenfreada de nossos afetos, mas ao compromisso de nos mantermos ainda mais atentos às regras que norteiam a pesquisa. Entre o fã e o investigador completamente destituído de qualquer interesse pelo seu objeto, há espaço para a crítica séria.

A pesquisa de quadrinhos já produziu provas mais que suficientes a respeito de sua legitimidade. Talvez seja a hora de refletir criticamente a respeito não só dos evidentes

ganhos, mas também das perdas ocorridas no caminho e, sobretudo, até que ponto a crítica de quadrinhos não reproduz vícios acadêmicos, ao invés de questioná-los.

Outro aspecto que não deveria ser deixado de fora é que se os pesquisadores estão dispostos a buscar o reconhecimento de seu objeto baseado na sua importância artística, então será preciso parar de medir sua importância por uma escala utilitarista. Os quadrinhos precisam, de fato, ser considerados uma forma de arte, uma ferramenta didática ou qualquer coisa além de, simplesmente, histórias em quadrinhos? Em outras palavras: qual é a nossa posição frente à provoca-



Figura 1 - Publicidade sobre a turnê de Ralph Ruthe. Disponível em: <http://www.ruthe.de/>

Nós e eles

Enquanto os pesquisadores de quadrinhos se preocupam sem construir uma identidade de área de acordo com os padrões da academia, os cartunistas exploram suas características distintivas para construir sua própria identidade. É o que ocorre no documentário *Malditos Cartunistas* (2011), produzido e dirigido por Daniel Paiva e Daniel Garcia, ambos cartunistas e editores da publicação independente, *Tarja Preta*. O filme, em formato de depoimentos é a primeira produção brasileira sobre humor gráfico. O formato expandiu-se numa posterior série para televisão e um DVD com material inédito.

Filmado entre 2007 e 2010, *Malditos Cartunistas* foi editado de modo a reforçar o tom de informalidade junto à aura de excentricidade que costuma ser atribuída aos desenhistas, sobretudo quando tratam de detalhes de sua (falta de) rotina. Apesar do interesse em explorar aspectos técnicos do ofício, o foco do documentário recai no processo criativo. Gradualmente, os participantes tornam-se críticos de suas próprias obras e tratam de aspectos como a relação com a censura, o mercado editorial e a internet, um divisor de águas.

A web tornou-se uma plataforma de criação e divulgação para ambos: autores e público. Assim como as câmeras digitais transformaram a todos em fotógrafos de ocasião, programas de edição transformaram leitores em potenciais produtores de quadrinhos, abrindo espaço para novos talentos.

O pintor francês Eugène Delacroix costumava dizer que na arte, toda verdade é construída por métodos que revelam as mãos do artista (WELLINGTON, 1980, p.388). Porém, se a "verdade" a qual Delacroix se referia estava ligada à capacidade de intervir na realidade por meio da técnica, a contemporaneidade inverteu a equação e passa a valorizar a ferramenta em detrimento do artesão.

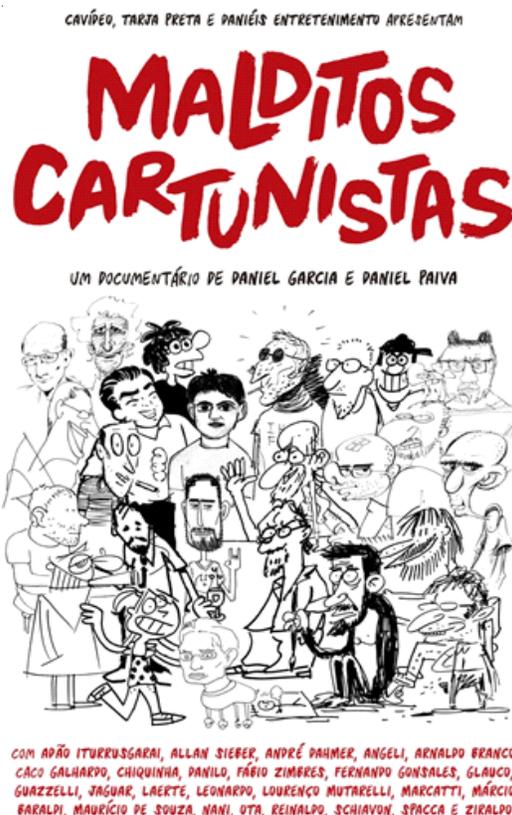


Figura 2 - Pôster do filme *Malditos Cartunistas*.

Por outro lado, as mídias digitais também tiveram um impacto negativo sobre muitos cartunistas que precisaram se readaptar aos novos tempos. Com a queda das vendas em bancas de rua, a saída para pequenos e grandes passa a ser a venda direta, sobretudo por meio da internet. As lojas especializadas passaram a ser ambientes de iniciados e colecionadores, nos quais é possível se gastar consideráveis quantias na aquisição de luxuosas edições que, muitas vezes, sequer são lidas.

A maneira como cada autor se adaptou ao mercado virtual pode variar, mas o fato é que nenhum pode ficar totalmente fora, em alguma etapa da produção. Da criação à publicação, em algum momento o cartunista precisará estar conectado. Os mais velhos tendem a recusar a interferência do computador, enquanto os mais jovens cresceram em contato com as novas tecnologias e admitem o uso de programas para a execução de tarefas específicas, como o preenchimento da cor. Em geral, no entanto, o computador é encarado com uma ferramenta a serviço do desenhista. A valorização da habilidade manual, da capacidade técnica do artesão, é comprovada pelos diferentes ambientes de trabalho apresentados no vídeo, nenhum deles par-



ticularmente preenchido por novidades eletrônicas.

A valorização do artista está presente também em duas outras produções lançadas em 2014. Em fevereiro, *Cosa de Locos*, uma série produzida pela 25P Films para a tevê universitária UN3, da Universidad de Tres de Febrero (Argentina) dedicou um de seus episódios ao humor gráfico. Em maio foi a vez do filme *Caricaturistes - Fantassins de la Démocratie* (França) explorar o lado politicamente combativo do trabalho de doze cartunistas de diferentes países.

Apesar de suas peculiaridades, as produções partem de uma ideia de grupo fechado, de clube restrito aos artistas (e, portanto, inacessível aos pesquisadores), no qual a crítica está longe de ser assumir a mesma importância que assumiu para o cinema e a literatura, para citar dois exemplos de linguagens que há muito

Figura 3 - Pôster do filme *Caricaturistes, fantassins de la démocratie*. Disponível em: <http://www.caricaturistes-leconcours.com/>

usam a crítica para se reafirmar. Quando se trata de histórias em quadrinhos, a figura do pesquisador aparentemente ainda equivale a de um penetra.

Perspectivas e comentários finais

De acordo com o crítico de arte Hall Foster (2014), as últimas décadas dividiram a representação em dois grupos: ligadas ao referencial ou ligadas a outras representações (simulacros). Os quadrinhos jamais almejaram a posição de duplos perfeitos da realidade. Ao contrário de outras artes visuais, como a pintura e a fotografia, os quadrinhos não surgem com a pretensão de documentar. Eles trabalham em outro nível de envolvimento com o leitor (WOLK, 2007, p. 118).

Talvez por isso metodologias que funcionam perfeitamente para áreas afins, pareçam deslocadas quando integralmente aplicadas aos quadrinhos. Embora uma teoria única e exclusivamente para os quadrinhos, soe como um sonho de pesquisador, um olhar mais atento à linguagem pode ser suficiente para tornar o pesquisador mais fluente em seus códigos, possibilitando interpretações mais seguras.

Outra lição que os pesquisadores poderiam aprender com os autores diz

respeito às formas de divulgação de seus trabalhos. A maioria de nos, pesquisadores, já enfrentou a situação de ser forçado a explicar os parâmetros que definem o objeto durante alguma apresentação para uma plateia mais "leiga". Essa preocupação não aflige mais o cinema, o que significa dizer que seus pesquisadores não precisam explicar o que é um filme, antes de partir para a análise. Mas quanto tempo a sétima arte levou para naturalizar suas convenções? Por quanto tempo estamos dispostos a lutar por nossa pequena grande causa e, mais importante, como pretendemos fazê-lo?

A tira de Laerte (figura 4) descreve o impasse que os pesquisadores de quadrinhos precisam enfrentar: além de criadores de conhecimento, precisamos ser criativos e, mais que isso, sábios para lidar com os que produzem a nossa matéria prima. Ambas as partes podem ganhar com um diálogo mais intenso entre pesquisadores e artistas, uma vez que o crescimento da crítica significa o fortalecimento da própria linguagem. Como diria o cartunista André Dahmer: deveríamos tomar mais cervejas juntos.

Referências

FOSTER, Hall. Arte. São Paulo. Cosac Naify, 2014.



WELLINGTON, Hubert (Ed.). *The Journal of Eugene Delacroix: A Selection* (1859). Cornell University Press, 1980.

WOLK, D. *Reading Comics: how graphic novels work and what they mean*. Nova Iorque: Da Capo Press, 2007.

Filmes:

Cosa de Locos. Episode 2: graphic humour. Argentina (2014). 25P Films/UN3. 25´

Les Caricaturistes - Fantassins de la démocratie. France/Italy/Belgium (2014). Dir. Stéphanie Valloatto. 106´

Malditos Cartunistas. Brasil (2011). Dir. Daniel Paiva and Daniel Garcia. Vários. Doc. 93. 6´

Figura 4 - Laerte Coutinho: Deus 2: a graça continua. São Paulo: Olho D'Água, 2002. Último acesso às páginas em 29.10.2014.