

HISTORICIZAR SEMPRE! ANACRONIZAR SEMPRE! DUAS ABORDAGENS DE FEALDADE DE FABIANO GORILA

History Always! Anonronize Always! Two approaches to Ugliness by Fabiano Gorila

¡historizar siempre! ¡Anacronizar siempre! Dos enfoques de Fealdad de Fabiano Gorila

Márcio Mário da Paixão Júnior

Doutorando do PPGACV FAV em Arte e Cultura Visual pela UFG, produtor cultural, cineasta e diretor da Escola Goiana de Desenho Animado.

E-mail: marciomechanics@hotmail.com

Edgar Silveira Franco

Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp, e professor permanente do Programa de Pós-graduação - Mestrado & Doutorado - em Arte e Cultura Visual da UFG.

E-mail: ciberpaje@gmail.com

Resumo

Em seminário sobre a teoria da imagem publicado em 2010 por James Elkins, W. J. Thomas Mitchell propõe um duplo movimento como método para lidar com imagens: historicizar e anacronizar, contextualizar e descontextualizar. Partindo desta referência, o presente artigo busca analisar Fealdade de Fabiano Gorila, história em quadrinhos de Marcello Quintanilha. Para além disso, através das duas edições desta obra, pretende-se pensar a própria narrativa quadrinística no campo da Cultura Visual.

Palavras-chave: Cultura Visual, Histórias em Quadrinhos, Marcello Quintanilha, Brasilidade, Futebol

Abstract

In a seminary on image theory published in 2010 by James Elkins, W. J. Thomas Mitchell proposes a double movement as a method for dealing with pictures: historicizing and be anachronistic, contextualize and decontextualize. From this reference, this article wants to analyze Fealdade de Fabiano Gorila, a graphic novel by Marcello Quintanilha. Additionally, through the two editions of this work, we intend to think about comic narrative itself in the field of Visual Culture.

Key words: Visual Culture, Comics, Marcello Quintanilha, Brazilianness, Soccer

Resumen

En un seminario sobre la teoría de la imagen publicado en 2010 por James Elkins, W. J. Thomas Mitchell propone un doble movimiento como método para tratar con imágenes: historizar y anacronizar, contextualizar y descontextualizar. A partir de esta referencia, este artículo busca analizar Fealdade de Fabiano Gorila, una novela gráfica de Marcello Quintanilha. Además, a través de las dos ediciones de este trabajo, se busca pensar en sí la narrativa de los cómics en el campo de la Cultura Visual.

Palabras-clave: Cultura Visual, Cómics, Marcello Quintanilha, Brasilidad, Fútbol

¡Historicemos siempre! Coloquemos siempre la imagen en su contexto – y contexto incluye siempre discurso, language, palabras. Pero también: descontextualizemos siempre, porque la imagen siempre se resiste al texto, se le escabulle. Así que el segundo imperativo, sugeriría, es *¡Anacronicemos siempre!* Desafiemos siempre la noción de que la historia puede explicarlo todo. (MITCHELL in ELKINS, 2010, p.154)

Historicizar sempre. Anacronizar sempre. Contextualizar. Descontextualizar. Este é o duplo movimento proposto por W. J. Thomas Mitchell na lida com imagens. Partindo desta referência, o presente artigo busca analisar *Fealdade de Fabiano Gorila*, história em quadrinhos de Marcello Quintanilha. Para além disso, através das duas edições desta obra, pretende-se pensar a própria narrativa quadrinística.

É um equívoco pensar que histórias em quadrinhos são um meio de comunicação composto pela junção de imagens e texto. É da sinergia entre estes dois elementos que se constituem as HQs – que, por sua vez, são uma linguagem eminentemente visual e imagética. É plenamente viável, e mesmo usual, uma história em quadrinhos sem texto. Mas é impossível uma HQ sem imagens.

Outro aspecto a ser ressaltado é a posição marginal que os quadrinhos ocupam em relação a outros meios, como o cinema, a literatura e as artes visuais. Esta é uma questão política que não será aprofundada aqui. Contudo, é importante compreendermos que tal desprestígio muitas vezes impede que se pense todo um universo de questões a partir dos quadrinhos. Entra então em cena a Cultura Visual, abrindo portas e rompendo fronteiras rumo a reflexões tão complexas quanto possível acerca das narrativas quadrinísticas.

Historicizar sempre: de Gaú a Quintanilha

Eu lido com quadrinhos desde que eu me lembro. É muito difícil pra mim precisar desde quando eu me interessei por quadrinho, porque desde que eu sou capaz de me lembrar, todo meu interesse estava debruçado sobre o fato de poder contar uma história em mais de um desenho. E também posso dizer que eu tinha muita fascinação pelo quadrinho impresso no jornal, pela forma como ele era impresso no jornal, pela imprecisão das

cores, pelo cheiro do papel, pela forma como a tinta era impressa no papel... Isso sempre foi muito... Isso sempre fez parte do meu interesse. Isso sempre foi meu maior interesse. Eu era muito fascinado pelo desenho impresso, por aquilo que era reproduzido infinitamente. Então, eu não consigo me lembrar do momento onde isso começou a me interessar porque isso sempre me interessou. (QUINTANILHA, 2015)

Logo ao início da entrevista (ainda inédita) por mim realizada em 04 de abril de 2015, Marcello Quintanilha deixa imediatamente clara a profunda importância das histórias em quadrinhos para si – a ponto de ser incapaz de identificar o momento em que as HQs entraram em sua vida. Para o autor, não existe um ponto específico da memória no qual os quadrinhos surgem. Eles estão imbricados, de forma indissociável, em sua própria memória.

Niteroiense de origem proletária, nascido em 1971, Quintanilha é hoje um dos quadrinistas brasileiros de maior projeção mundial. Autor de livros que são sucesso de público e crítica em diferentes países, conquistou o prêmio Fauve Polar SNCF em 2016, com o álbum *Tungstênio*, no Festival de Angoulême, França – provavelmente o mais prestigiado do gênero. Não deixa de ser curioso que todo este reconhecimento recaia sobre uma obra absolutamente carregada de brasilidade – o que, em tese, deveria oferecer uma certa resistência à transposição daquelas fronteiras culturais ainda existentes entre diferentes países. Neste sentido, Marcello Quintanilha é exemplar no que tange à dissolução de fronteiras e desterritorialização presentes em seu trabalho.

Nem sempre foi assim. A estreia profissional de Quintanilha aconteceu muito cedo, em 1988, no nº 5 da revista *Clássicos das Artes Marciais*, da editora Bloch, com a história infanto-juvenil *Mestre Kim e os Dragões de Bali*. Enquanto outros quadrinistas de sua geração começaram a publicar através de fanzines¹, Marcello Gaú – pseudônimo que usava à época – foi contratado pelo veterano editor (e quadrinista) Edmundo Rodrigues (1935-2012), tão logo apresentou seu portfólio. Sobre a experiência, Quintanilha rememora:

¹ Fanzines são publicações amadoras de baixa tiragem, usualmente impressas em xerox e distribuídas pelo correio ou de mão em mão.

Ele [Edmundo Rodrigues] abriu a gaveta, tirou um roteiro e me deu para desenhar. E eu acho que é indescritível para um rapaz de 16 anos ser aceito por uma indústria. A sensação que é... Eu não teria como descrever minha sensação naquele momento. (...) Isso é uma experiência inigualável, eu tenho consciência disso, e valorizo muito, valorizo muito. É muito incômodo a mim quando algum jornalista, ou alguém, faz perguntas sobre o começo da minha carreira e tenta classificar essas histórias como algo de menor relevância ou valor. Eu nunca vou concordar com isso. Eu dou muito valor à oportunidade que eu tive e sim, sou consciente que isso me coloca numa posição privilegiada no que diz sobretudo àquilo que está envolvido no objetivo final do quadrinho, que é a impressão. (QUINTANILHA, 2015)

A declaração de Quintanilha problematiza a ideia de hierarquização no campo da cultura e das artes. É notório o desenvolvimento da obra do quadrinista ao longo dos anos, desde o início ainda adolescente como Marcello Gaú até o premiadíssimo autor adulto Marcello Quintanilha. Contudo, para ele não existe uma hierarquia entre sua produção em

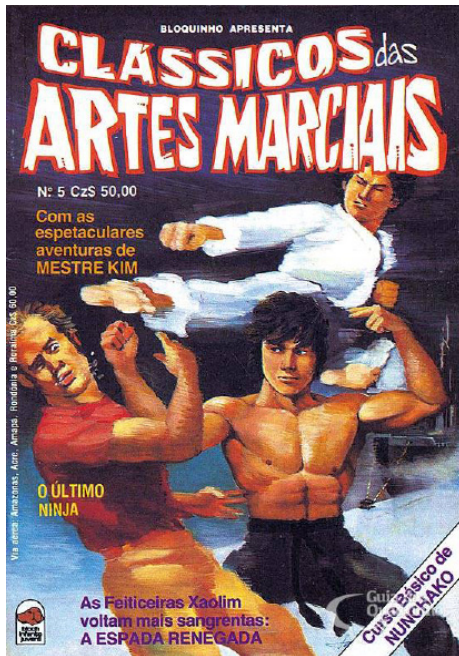


Figura 1 – Capa da primeira publicação de Marcello Gaú

Fonte: GAÚ, Marcello. *Clássicos das Artes Marciais* nº 5. Rio de Janeiro: Bloch, 1988.

gibis baratos ou sofisticadas *graphic novels*². Quintanilha nega uma classificação valorativa em seu trabalho, onde uns seriam superiores a outros. Sua abordagem é outra: cada HQ possui relevância e singularidade próprias.

Apesar de não ter sido produzida por Quintanilha, a capa de *Clássicos das Artes Marciais* nº 5 não deixa margem para dúvidas. Trata-se de um gibi popular, de teor infanto-juvenil, com aventuras situadas no universo das artes marciais. Na ânsia de atrair um público tão numeroso quanto possível, o herói, Mestre Kim, é claramente decalcado do lutador e cineasta Bruce Lee.

As HQs produzidas para os gibis da Bloch situavam-se dentro dos limites dos gêneros terror e ação, possuindo certo apelo erótico – receita esta que buscava fisgar o público adolescente dos anos 1980. Ainda que os roteiros não fossem de sua autoria, graficamente ecoavam os interesses do jovem leitor Marcello Quintanilha, principalmente os quadrinhos Marvel e DC descobertos nos anos 70 e 80 através das editoras EBAL e Abril. No período, é possível encontrar em seus traços a influência de nomes como Paul Gulacy e Neal Adams, notórios trabalhadores dos *comics*³ norte-americanos que, mesmo inseridos em uma lógica industrial, conseguiam imprimir uma marca própria, visível e atraente para Marcello.

Mas chegou uma hora que essas histórias deixaram de ser representativas para mim, porque elas estavam muito ancoradas naquilo que eu apenas gostava de ler como leitor, como admirador de quadrinho. E de alguma maneira isso deixou de me traduzir como pessoa para o quadrinho. Eu passei a buscar uma coisa que me traduzisse como ser humano, então minhas referências passaram a ser completamente outras. (...) Então, passei a buscar referências a coisas que estivessem ligadas à minha vida, coisas que estivessem ligadas à minha formação como ser humano. Essas coisas estão ligadas ao Brasil também. Há coisas que eu vivi tendo nascido em Niterói. Eu nasci nos anos 70. Eu passei a incorporar toda uma iconografia brasileira, que eu sempre achei inexplicavelmente alijada da produção brasileira que eu conhecia. Então, essas foram as principais bases daquilo que eu

2 Graphic novel é o nome dado a HQs de teor adulto, publicadas em edições de sofisticado acabamento gráfico.

3 Comics é como os gibis são chamados nos Estados Unidos.

formalizei como meu trabalho. (QUINTANILHA, 2015)

Fica assim evidente que não se trata apenas de uma questão relativa à memória, mas também à maneira pela qual Marcello Quintanilha é afetado por essa memória. E também há o fato do quadrinista lançar mão de “toda uma iconografia brasileira” para, com isso, produzir o que poderíamos chamar de *visualidades quadrinísticas*. Se pensarmos o conceito de visualidade como uma espécie de senso comum da imagem, integrado a determinados contextos sociais, há um Brasil reconhecível e verossímil em Quintanilha.

A primeira HQ produzida sob esta nova concepção foi *Acomodados, acomodados*, em 1991. Ainda que tenha vencido a I Bienal Internacional de Quadrinhos do Rio de Janeiro (conquista que o quadrinista viria a repetir em 2013), não foi publicada em virtude da crise econômica que assolava o país. Permanece inédita até os dias de hoje.

Durante a década de 90, diante de um mercado nacional de quadrinhos adultos praticamente varrido do mapa em virtude das dificuldades financeiras que afligiam o Brasil, Quintanilha dedica-se a trabalhos em animação e esporádicas colaborações em revistas como *General*, *Metal Pesado* e *CyberComix*. O período marca um amadurecimento estético de suas HQs: “Me custou muito encontrar essa linguagem, porque encontrar essa linguagem significou encontrar a mim mesmo. E nem sempre quando você encontra a si mesmo, você encontra seu melhor.” (QUINTANILHA, 2015)

O retorno definitivo aos quadrinhos acontece em 1999, com o lançamento de seu primeiro livro pela Conrad Editora: *Fealdade de Fabiano Gorila*.

Anacronizar sempre: *Fealdade de Fabiano Gorila* descolado do autor

Faltava o Marcello Gaú, o Rossellini tupiniquim, com seu estilo realista, seus temas brasileiríssimos, quadrinhos pra voz de Ademilde Fonseca, o futebol de tantos sonhos destruídos, o Brasil desprezado, o Brasil dos subúrbios, dos clóvis na linha do trem, dos botecos e da tendinha, das antenas parabólicas em barracos mal-ajambrados, dos gatos nos postes, dos farrapos humanos, sem misericórdia para com seus pares, seus párias, seus partos, suas paredes cheias de ouvidos, os bêbados de cair, os viados escrotos, etéreos como Madame Satã, os Cu-tris-

te, Tripé, Tô-na-Merda, Deixa-que-eu-chuto, Mil-e-Um, aqueles que levam apelidos como cicatrizes deformantes pro resto da vida. (BLANC in GAÚ, 1999, p. 9-10)

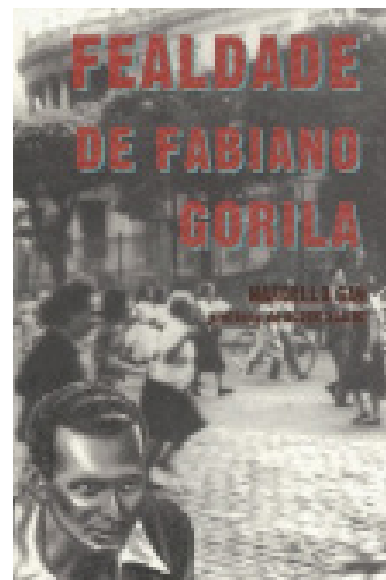


Figura 2 – Capa da primeira edição de “Fealdade de Fabiano Gorila”

Fonte: GAÚ, Marcello. *Fealdade de Fabiano Gorila*. São Paulo: Conrad, 1999.

Aldir Blanc é cirurgicamente preciso em *GOL DO GAÚ*, prefácio ao livro *Fealdade de Fabiano Gorila*. Ali, poeticamente, o compositor e escritor brasileiro eviscera a matéria-prima que atravessa a primeira publicação solo de Quintanilha – e que se manterá como uma constante na carreira do quadrinista: a brasilidade. Uma brasilidade ímpar, diga-se de passagem, sem contraparte nos quadrinhos brasileiros.

Não existem paralelos – ou mesmo seguidores, no sentido da criação de uma tendência ou escola – para as histórias em quadrinhos de Marcello Quintanilha. Obviamente, outros tantos quadrinistas possuem o Brasil como cerne de sua obra. Mas ninguém com a mesma abordagem do autor niteroiense. O paulistano André Toral é provavelmente seu congênere mais próximo. Mas enquanto este adota uma perspectiva fortemente historicista em suas HQs, Quintanilha possui um olhar voltado para um passado não-causal – o que nos possibilita relações com a ideia de um *a priori* histórico, em termos foucaultianos.

Se as imagens falam, o que nos diz *Fealdade de Fabiano Gorila*?

Principal e mais longa HQ do livro homônimo (que contém ainda *Granadilha, os crimes do corpo* e *Três minutos de linha*), trata-se de um recorte da vida de Acirzinho, jovem jogador do futebol niteroiense da década de 1950. Narrativa biográfica, foca a transferência do beque central do Manufatura para o Canto do Rio Futebol Clube. Pano de fundo: a morte de Getúlio Vargas.

A visualidade quadrinística criada pelo autor dá o tom da narrativa: o Rio de Janeiro dos anos 50, o futebol, a vida no subúrbio. Quintanilha retrata tudo com precisão. Seu desenho possui uma abordagem eminentemente fotográfica. A opção pelo preto e branco acentua a sensação de nostalgia. Em *Fealdade de Fabiano Gorila*, as fronteiras entre ficção e documentário de diluem.



Figura 3 – Páginas 22 a 25 de “*Fealdade de Fabiano Gorila*”

Fonte: GAÚ, Marcello. *Fealdade de Fabiano Gorila*. São Paulo: Conrad, 1999.

A HQ começa em uma sucessão de quadros com pequenos saltos temporais. Primeiro, vemos as pernas de Acirzinho saltando do bonde. Em seguida, um plano do jovem correndo, pavor e cansaço estampados na face. No terceiro quadro, “Entra em casa que nem um foguete!...” (GAÚ, 1999, p. 23), e é interpelado pelo pai acerca do motivo de tamanha aflição. Acirzinho explica que não houve treino devido à morte do então Presidente Getúlio Vargas e que o centro do Rio de Janeiro fora tomado pelo caos. A narrativa desemboca em um grande quadro, sem falas, que sugere um tempo a se dilatar lentamente. Nele, um desolado Acirzinho, além do título da história e o nome do autor.

Em seminário sobre a teoria da imagem publicado em 2010, James Elkins, Steffen Siegel, Marie-José Mondzain, Jacqueline Lichtenstein e Tom Mitchell travam uma complexa discussão acerca daquilo que está fora das imagens, à margem do visível, o “espaço negativo”. Os quadrinhos oferecem um interessante substrato a essa discussão, como pode ser visto nestas páginas iniciais de *Fealdade de Fabiano Gorila*. Os saltos temporais entre os primeiros três quadros são graficamente demarcados pelas sarjetas – espaço em branco que separa os quadros de uma HQ. Ali, no vazio, fora das imagens, se processa a continuidade da narrativa quadrinística. É nos interstícios das sarjetas que o cérebro complementa a história.

A página seguinte da HQ mostra um homem de chapéu gritando a plenos pulmões: “NÃO VAI TER TREINO HOJE NÃO!” (GAÚ, 1999, p. 26). A esta altura já está plenamente evidenciada uma característica que atravessará toda a obra de Marcello Quintanilha: o apuro na reprodução da linguagem coloquial do brasileiro. O enquadramento se afasta e revela que o homem de chapéu encontra-se na sede do Fluminense F. C., onde Acirzinho procura, sem sucesso, Seu Zezé Moreira. A imprevista morte de Getúlio Vargas havia esvaziado a sede do clube. Alguém recomenda que o jogador retorne no dia seguinte. Ele então retoma o caminho de casa.

Em sua perambulação pelas ruas do Rio de Janeiro, Acirzinho percebe que a cidade está vazia, parada, fantasmagórica. Nenhum bonde em circulação.

O segundo quadro da página 30 não é um desenho, mas a fotografia da fachada da Manufatura Cia. Fluminense de Tecidos, fábrica de propriedade do empresário Fabiano Gorila, que mantinha um time de futebol formado por seus

funcionários. A equipe é mostrada no quadro seguinte, também através de fotografia, conferindo um aspecto documental à narrativa que sublinha seu efeito de realidade.

Um novo personagem é apresentado na página 31, segundo quadro. Sentado atrás de uma simplória mesa de escritório, cigarro pendurado nos lábios adornados por um bem aparado bigode, gomalina no cabelo, camisa e gravata, está Mituca, auxiliar de caixa da Manufatura Cia. de Tecidos – e responsável pela oportunidade de Acirzinho realizar o treino no Fluminense.

Onomatopeias prenunciam movimento próximo a Acirzinho. A polícia montada, com cassetetes em punho, avança sobre as pessoas em fuga. Caos e gritaria. Os cortes rápidos entre um quadro e outro dinamizam a “montagem” – termo aqui usado num paralelo cinematográfico.

Tomado pelo pânico, Acirzinho foge em disparada da repressão policial. O quadro final da página 51 mostra o personagem com a cabeça curvada, os braços a protegê-la, tentando poupar os ouvidos dos estampidos que ainda se ouvem. Pela janela da barca que o conduz a Niterói, é possível ver o Rio, a cidade grande, ao fundo.

Em seu quarto nos fundos da casa, ao lado do chiqueiro, um relutante Acirzinho recebe a visita de Mituca, que lhe promete uma nova oportunidade junto ao Fluminense, através do amigo Zezé Moreira. A promessa não se cumpre. Mituca fora demitido por Fabiano Gorila por tentar levar seu jogador para outro time.

O Manufatura conquista o 3º lugar no Campeonato Niteroiense de 1954. Acirzinho é eleito o melhor jogador do torneio. A celebração do título acontece em banquete oferecido pela fábrica. Ao retornar da festa, Acirzinho recebe do pai a notícia de que o Canto do Rio Futebol Clube estava interessado em comprar seu passe. O jogador, temeroso, diz que seu interesse seria ir para um time da capital, dando início a uma intensa discussão.

Um inseguro Acirzinho realiza seu primeiro treino no Canto do Rio e, ao voltar para casa, reforça seu desejo de tentar um time do Rio. Nova discussão com o pai, que tenta demovê-lo da ideia. Retornando ao Canto do Rio, o beque é instado a dar uma resposta até o dia seguinte. A equipe faria uma série de jogos pela América Latina e queria tê-lo entre os jogadores. Corte rápido para o quarto de Acirzinho, o pai gritando para que aceite a proposta.

A página 76 é emblemática:



Figura 4 – Página 76 de “Fealdade de Fabiano Gorila”

Fonte: GAÚ, Marcello. *Fealdade de Fabiano Gorila*. São Paulo: Conrad, 1999.

No primeiro quadro, a dúvida e dor impingidas pela premente necessidade de tomada de decisão. Abaixo, *Qual foi seu Eldorado?*, chamativa manchete de jornal. Ambígua, remete à lendária cidade perdida, repleta de tesouros e procurada por exploradores – símbolo do anseio por oportunidades e ascensão econômica. E também à famosa frase de Getúlio Vargas: “O Eldorado, nesta prodigiosa região do globo, ainda se oculta. Os brasileiros, com esforço, hão de descobri-lo”.

O jogador assina com o Canto do Rio. Na escada do avião que levará o time para a Venezuela, início da excursão sul-americana, é tomado por dúvidas e angústias. “Teve um ímpeto quase incontrolável de correr dali, deixar tudo, ir até o Fluminense... dizer que ele era o melhor beque central do Rio de Janeiro, que qualquer time tem vaga pra ele, que...” (GAÚ, 1999, p. 81)

Pressionado pelos colegas de equipe, Acirzinho entra no avião. Fim.

Novamente historicizando: “Fazer quadrinho como se nunca ninguém tivesse feito”

Em 2011, a Conrad Editora lança o álbum *Almas públicas*, que compila sete HQs de Marcello Quintanilha – dentre elas, *Fealdade de Fabiano Gorila*. Não se trata exatamente de uma republicação da história do jogador de futebol Acirzinho. A priori, o que se tem aqui é uma nova versão da HQ, que comparada àquela originalmente publicada em 1999, denota a forma com que o autor busca a inovação e a subversão de teoremas muitas vezes tidos como inquestionáveis na linguagem das histórias em quadrinhos. Como disse o próprio quadrinista na entrevista de abril de 2015:

Em alguns momentos no início da minha carreira, era muito comum as pessoas me dizerem “você não pode fazer quadrinhos como se ninguém tivesse feito”. Mas eu não me importava com isso. Pra mim, minha obrigação era fazer quadrinho como se nunca ninguém tivesse feito quadrinho. (QUINTANILHA, 2015)

A primeira e mais evidente diferença entre as duas versões de *Fealdade de Fabiano Gorila* é a própria dimensão dos livros em que foi publicada. A edição de 1999 media 21 x 14 cm, enquanto o álbum de 2011 apresentava 27,8 cm de altura por 21,5 cm de largura. Se a HQ ocupava 62 páginas do livro original, ela agora estava comprimida em apenas 15 páginas de *Almas públicas*. Isso implica que a paginação das duas versões é completamente diferente. E tal alteração não se deu em função de diretrizes editoriais com orientação mercadológica. A proposição das mudanças partiu do próprio Marcello Quintanilha – que a essa altura, vivendo na Espanha exclusivamente de quadrinhos, já havia assumido o sobrenome de batismo e dispensado o uso do pseudônimo Gaú – e nasce de suas investigações acerca da estrutura narrativa dos quadrinhos.

Tomemos, para análise, a sequência de abertura da HQ, em suas duas versões. Os sete quadros que dão início a *Fealdade de Fabiano Gorila* ocupam quatro páginas de livro lançado em 1999. Em *Almas públicas*, os mesmos sete quadros estão distribuídos em uma única página. Nas duas versões, contudo, se evidencia uma característica que é rara nas histórias em quadrinhos, mas que está presente em toda a obra de Marcello

Quintanilha: os requadros⁴ não coincidem, raramente estão alinhados, o que faz com que os quadros pareçam soltos dentro da página.



Figura 5 – Página 51 de “Almas públicas”

Fonte: QUINTANILHA, Marcello. *Almas públicas*. São Paulo: Conrad, 2011.

Isso parte do meu entendimento da linguagem e que ela não está circunscrita no espaço da página. Porque desde que eu comecei a me interessar por quadrinhos eu tinha a noção de que essa linguagem é independente da mídia em que ela é impressa. Um quadrinho pode ser impresso num jornal, numa revista, na internet, num livro, num papiro, num papel pregado lado a lado, que ele não vai deixar de ser quadrinho. Então, a dinâmica da página imposta sobre a linguagem do quadrinho é antes de tudo uma contingência mercadológica, não gramatical. Em um determinado momento histórico as revistas se tornaram uma mídia para os quadrinhos. Mas não a mídia dos quadrinhos. E eu sou capaz de entender toda a discussão que existe em torno da página, porque a página também representa um fator monetário. Você pode contabilizar um valor para o quadrinho a partir da página. Tudo isso criou uma aura em volta da página, uma romantização em volta da página com a qual eu nunca com-

⁴ Requadro é o nome técnico dado ao contorno (geralmente retangular) que delimita cada quadro de uma HQ.

pactuei. Porque eu sempre achei que a narrativa independia da página. Então, isso me levou a pensar o quadrinho de uma maneira que eu trabalhasse as histórias com a intenção de retirar da página o caráter de unidade narrativa e transferir esse caráter para o quadro propriamente dito. Por isso os quadros sempre têm espaços distintos entre si, porque na verdade eles estão soltos na página. (QUINTANILHA, 2015)

Ao usar os termos “linguagem” e “gramática” para se referir a determinadas características intrínsecas aos quadrinhos, Quintanilha nos lembra o quanto linguística e semiótica continuam a exercer poder sobre a reflexão acerca das imagens. Todavia, isso se dá apenas no campo de sua expressão verbal. Na prática, o autor questiona e subverte um paradigma das HQs, sustentado pela esmagadora maioria dos quadrinistas e mesmo pelos seus teóricos mais proeminentes, como Will Eisner e Scott McColud: a página como unidade narrativa. Naquilo que para muitos pode parecer uma heresia, o autor niteroiense transfere esta unidade narrativa para o quadro em si.

Ao tomar o quadro como unidade narrativa e postular que a relação entre os quadros independe da página, Quintanilha adentra o conceito de diferença icônica:

Tiene que ver con diferencias transformadas histórica e antropológicamente entre un continuum — fondo, superficie — y lo que es mostrado dentro de este continuum. La diferencia está constituida por elementos — por ejemplo signos, objetos, figuras o figuraciones — y tiene que ver con los contrastes. Aparecen en un infinita “multiplicidad de modos”, formados en el curso de la historia. Crear una imagen, que significa nada más que llevar a cabo este contraste, dándole una apariencia distinta. (...) La diferencia icónica, en el sentido en el que yo la entiendo aquí, es la consecuencia de una interacción, de una intersección, o de un agrupamiento de estas dos clases ontológicas, que son totalmente diferentes. Son como el agua y el fuego, pero son una. (BOEHM in ELKINS, 2010, p. 150)

“Fabiano Gorila ilustra precisamente o que eu digo. Porque tanto a forma como ele é colocado no livro, na primeira publicação, quanto a forma como foi inserido em *Almas públicas* não altera em nada a dinâmica da leitura dessa história.” (QUINTANILHA, 2015) Mais que isso, em entrevista

realizada por e-mail e respondida em 09 de julho de 2016, onde tratamos da diferença entre as duas versões da HQ, Quintanilha explica que, sob sua perspectiva, toda obra está sujeita a revisões – o que conduz à ideia de uma obra viva e dinâmica, não congelada no tempo e no espaço. Mais que isso: refuta os princípios modernistas de uma arte eterna, atemporal e pura.

É interessante assinalar que, ao contrário do que se possa cronologicamente imaginar, a paginação de *Fealdade de Fabiano Gorila* não foi originalmente elaborada conforme o livro de 1999, mas sim de acordo com a versão veiculada em *Almas públicas*. O modo como a HQ foi publicada pela primeira vez trata-se de uma experiência de remontagem que leva à cabo a proposta do quadro como unidade narrativa fundamental das histórias em quadrinhos.

Outra diferença entra as duas versões é o uso de fontes distintas nos balões e recordatórios⁵. Quintanilha afirma que a fonte foi alterada em *Almas públicas* para que se estabelecesse uma unidade com aquelas utilizadas nas outras HQs do álbum. De qualquer forma, é evidente a maior organicidade da fonte aplicada em 2011, criada pelo próprio quadrinista.

A supressão da onomatopeia “GLA-GLAG! GLA-GLAC!” presente no primeiro quadro da versão de 1999 atesta a busca por uma HQ ainda mais orgânica. Ali, a onomatopeia era claramente gerada por computador, criando uma sensação de artificialidade evitada na nova versão. O mesmo acontece no sexto quadro, quando o personagem Acirzinho imita o som de tiros de canhão: “BUM! BUM!” Na primeira versão, as duas onomatopeias se repetem identicamente, em fontes computadorizadas que fracassam em emular uma caligrafia humana. Já em *Almas públicas*, temos um “BUUM! BUM!” escrito de próprio punho pelo quadrinista. O “U” extra confere uma duração diferenciada entre os “BUM”, menos sintética, mais humana. Imagéticos balões, onomatopeias e fontes a desempenhar papel de personagens na história. “(...) quizá la escritura seria eso que las imágenes una vez fueron, pero ya no son...” (ELKINS, 2010, p. 137)

Observemos, em suas duas versões, o segundo quadro de *Fealdade de Fabiano Gorila*. No livro de 1999, ele aparece com cortes laterais, reduzido a uma “expressividade básica” –

⁵ Recordatórios são as caixas de texto em uma HQ que geralmente recebem as falas de um narrador onisciente.

como diria o próprio Quintanilha na entrevista de 2016 – em relação ao enquadramento panorâmico apresentado em *Almas públicas*. Ao longo da HQ, por diversas vezes o autor tomará essa liberdade em relação ao próprio trabalho, numa postura dessacralizante da imagem e da arte. O mesmo quadro aponta ainda para a abordagem fotográfica do desenho do quadrinista:

Eu passava horas vendo fotos de futebol que eram publicadas nos jornais da época, a forma como o movimento dos jogadores era capturado em cada instante. Isso despia o ser humano de intencionalidade, o ser humano era uma coisa realmente viva, uma coisa que realmente se movia e não uma coisa preparada. Não é a mesma coisa capturar uma pose que capturar um movimento. Uma pose é um movimento finalizado e isso não me interessa. Me interessa realmente capturar o movimento. Então, o fotojornalismo foi muito importante nesse processo também. Fotógrafos como Chico Albuquerque e Evandro Teixeira, capazes não só de capturar a alma do ser humano, mas do brasileiro em particular. Eu sempre tive mais inclinação ao fotojornalismo que à pintura, por exemplo. A pintura sempre foi muito menos representativa para mim. (QUINTANILHA, 2015)

Ao assumir que as imagens e visualidades do fotojornalismo são mais importantes em sua formação que a pintura, Quintanilha novamente põe em questão os paradigmas modernistas segundo os quais a arte ocuparia uma posição superior. É importante notar que o quadrinista não está falando de fotografia artística, mas de fotojornalismo. Dilui-se assim qualquer tipo de hierarquia no trato com a imagem. Quintanilha toma a imagem como acontecimento, como fenômeno, em sua singularidade.

E Acirzinho? Acirzinho é, na realidade, Hélcio Carneiro Quintanilha, pai de Marcello. *Fealdade de Fabiano Gorila* se estabelece então como uma história em quadrinhos biográfica, sem contudo ser uma biografia – no sentido que a narrativa cobre apenas um pequeno (porém profundamente significativo) recorte da vida do jogador. Se no livro de 1999 a posição de Acirzinho era colocada como beque central e o time que defendia se chamava Manufatura, na versão presente em *Almas públicas* Quintanilha opta pela precisão dos fatos: seu pai era beque direito e jogava pelo Manufatura Cia. Fluminense de Tecidos.

Fealdade de Fabiano Gorila seria então um reflexo do real? Penso que não. Como outras histórias em quadrinhos ela não é capaz de reproduzir, representar ou refletir realidades. *Fealdade de Fabiano Gorila* percorre um caminho distinto: através de sua visualidade quadrinística, produz sua própria realidade.

Referências

BOEHM, G., ELKINS, J. e MITCHELL, T. in ELKINS, J. Un seminario sobre la teoria de la imagen. Ricardo. In: **Estudios Visuales 7**. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo. Murcia, Enero 2010, p. 132-173.

FOUCAULT, Michel. **O A Priori Histórico e o Arquivo**. In: **A Arqueologia do Saber**. 8ª edição, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

GAÚ, M. MESTRE KIM E OS DRAGÕES DE BALI. IN: **CLÁSSICOS DAS ARTES MARCIAIS Nº 5**. RIO DE JANEIRO: BLOCH, 1988.

_____. **FEALDADE DE FABIANO GORILA**. SÃO PAULO: CONRAD, 1999.

QUINTANILHA, M. **ALMAS PÚBLICAS**. SÃO PAULO: CONRAD, 2011.

Entrevista inédita realizada por PAIXÃO JÚNIOR, M. Goiânia: 2015

Entrevista inédita realizada por e-mail por PAIXÃO JÚNIOR, M. Em 09/07/2016.

Últimas publicações

PAIXÃO JÚNIOR, M. M. O Retrato do Mal: As duas versões de um clássico dos quadrinhos brasileiros. In: III Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial, 2016, Goiânia. III Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial - Caderno de Resumos. Goiânia: UFG, 2016. v. 1. p. 35-35.

PAIXÃO JÚNIOR, M. M. Fealdade de Fabiano Gorila: Memória e afeto em Marcello Quintanilha. In: II Jornada Temática de Histórias em Quadrinhos - Reflexos do Real, 2016, Guarulhos. II Jornada Temática de Histórias em Quadrinhos - Reflexos do Real Caderno de Resumos. Campinas: Zarabatana Books, 2016. v. 1. p. 41-41.

COSTA, F.; **PAIXÃO JÚNIOR, M. M.** A Última Fábula. 2016. (Editoração/Livro).

PAIXÃO JÚNIOR, M. M. COMICZZZT! ROCK E QUADRINHOS: Possibilidades de Interface. 1. ed. Goiânia: Contato Comunicação, 2015. v. 1. 152p.

PAIXÃO JÚNIOR, M. M. MMARTE ATACA! Uma breve história da Escola Goiana de Desenho Animado e da MMarte Produções. In: Sávio Leite. (Org.). Maldita animação brasileira. 1. ed. Belo Horizonte: Favela é isso aí, 2015, v. 1, p. 83-93.

FRANCO, Edgar Silveira. Leveza e Sagacidade em Maria (resenha de álbum de história em quadrinhos). Revista editada pela editora com conselho editorial acadêmico Marca de Fantasia (UFPB). Maria Magazine, v. 7, p. 25-25, 2016.

FORTUNA, D. B. S.; **FRANCO, Edgar Silveira.** Da Canudos Sertaneja à Canudos Pós-Humana: Os Sertões e BioCyberdrama Saga. De Letra em Letra, v. 3, p. 32-45, 2016.

FRANCO, Edgar Silveira; FORTUNA, D. B. S. A Caverna: A Alegoria de Platão em uma Adaptação para os Quadrinhos Poético-Filosóficos. De Letra em Letra, v. 3, p. 85-96, 2016.

FRANCO, Edgar Silveira; COUTO, Mozart. BioCyberDrama Saga (Segunda Edição Ampliada e em Capa Dura) - Álbum de HQ com 280 páginas, incluindo introdução de 60 páginas apresentando o processo de pesquisa e criação de universo ficcional transmídia. Edição acadêmica da Editora UFG. 2. ed. Goiânia: Editora UFG, 2016. v. 1. 280p .

FRANCO, Edgar Silveira. Caderno de Resumos do III Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial. 1. ed. Goiânia: Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER, ASPAS & UFG, 2016. v. 1. 78p.