

**Nathália Xavier Thomaz**

**Quadrinhos Famintos:**  
a 9ª arte como linguagem do limiar

*Versão corrigida*

São Paulo

2024

**Nathália Xavier Thomaz**

**Quadrinhos Famintos:  
a 9ª arte como linguagem do limiar**

***Versão corrigida***

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutora.

**Orientadora:** Maria Zilda da Cunha

São Paulo  
2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação  
Serviço de Biblioteca e Documentação  
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

T454q Thomaz, Nathália Xavier  
Quadrinhos famintos: a 9ª arte como linguagem do limiar / Nathália Xavier Thomaz; orientador Maria Zilda da Cunha - São Paulo, 2024.  
271 f.

Tese (Doutorado)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas. Área de concentração: Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa.

1. Histórias em Quadrinhos. 2. Metaficção. 3. Antropofagia. 4. Don Juan di Leônia. 5. Uma noite em L'Enfer. I. Cunha, Maria Zilda da, orient. II. Título.



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS  
E CIÊNCIAS HUMANAS

## **ENTREGA DO EXEMPLAR CORRIGIDO DA DISSERTAÇÃO/TESE**

Termo de Anuência do (a) orientador (a)

**Nome do (a) aluno (a):** Nathália Xavier Thomaz

**Data da defesa:** 29/02/2024

**Nome do Prof. (a) orientador (a):** Profa. Dra. Maria Zilda da Cunha

Nos termos da legislação vigente, declaro **ESTAR CIENTE** do conteúdo deste **EXEMPLAR CORRIGIDO** elaborado em atenção às sugestões dos membros da comissão Julgadora na sessão de defesa do trabalho, manifestando-me **plenamente favorável** ao seu encaminhamento ao Sistema Janus e publicação no **Portal Digital de Teses da USP**.

São Paulo, 24/05/2024

---

(Assinatura do (a) orientador (a))

THOMAZ, Nathalia Xavier. **Quadrinhos famintos:** a 9ª arte como linguagem do limiar. 2024. 271 pp. Tese (Doutorado) apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutora em Estudos Comparados em Literaturas de Língua Portuguesa.

### **Banca Examinadora**

Profª Drª Maria Zilda da Cunha (Presidente) - Universidade de São Paulo - Brasil

Prof. Dr. Ricardo Iannace - Universidade de São Paulo - Brasil

Profª Drª Maria Cristina Xavier de Oliveira - Pesquisadora independente - Brasil

Prof. Dr. Bruno Anselmi Matangrano - École Normale Supérieure de Lyon - França

Aprovado em: 29/02/2024

Para minha família, responsável em grande parte pelo meu apetite literário. Para Bruno, meu companheiro de vida, por tudo o que já vivemos e viveremos. Para Tia Du e todos que contam suas histórias apesar dos obstáculos mais absurdos que surgem pelo caminho.

## **Agradecimentos**

Quando essa pesquisa começou, em 2018, eu era outra. O mundo era outro. Esse trabalho foi atravessado por medos, impactos e metamorfoses que eu nunca imaginei que viveria. De repente, o tempo, a vida cotidiana, tudo - menos a morte - foi suspenso. Foi um turbilhão de experiências difíceis de definir até hoje, mas que estão escarificadas para sempre na nossa memória. Retomar essa jornada depois da pandemia foi difícil, e eu tive o privilégio de contar com ajudas valiosas para chegar até aqui.

Começo agradecendo à Bruno de Oliveira Romão, que está em cada página desse trabalho. Foi ele quem fez a diagramação e as ilustrações que embelezam essa tese e acrescentam novos significados à minha escrita. Obrigada por embarcar em absolutamente tudo o que eu proponho, me complementar e me fazer rir todos os dias. Somos como os quadrinhos: desenho e texto apaixonados um pelo outro. Amo você demais.

Agradeço também minha fantástica orientadora, a professora Maria Zilda da Cunha, que correu comigo atrás do coelho branco no mestrado e não hesitou em vestir a máscara e enfrentar o diabo ao meu lado no doutorado. Obrigada, Mara. Você me inspira e me ilumina.

Minha família também faz parte dessa tese. Meus primeiros quadrinhos foram comprados pelos meus pais, Clézio e Eunises Thomaz, nos domingos na banca de jornal. A infância e adolescência que eles me deram, junto com minha irmã, Isabella Xavier Thomaz, foi um grande presente e, agora, na vida adulta, eles continuam prontos para segurar minha mão sempre que hesito. Mãe, pai, Bella, obrigada por tudo. Agradeço também à Carol e Jorge Romão, que, além de serem pais do amor da minha vida, sempre me encham de carinho, comidas boas e ótimas conversas.

Além de uma família maravilhosa, a vida me presenteou com amigos incríveis, sem os quais esse trabalho jamais existiria. Raoni Godinho e Andressa Serena, meus amigos inseparáveis, me ajudaram a sobreviver a esses anos de tantas formas diferentes que não consigo listar aqui. Além das risadas, da compreensão e do amor que fazem parte dessa relação, a Andressa repetiu a proeza do mestrado e foi uma leitora ávida desse trabalho, me oferecendo contribuições essenciais. Obrigada, meus amados.

Obrigada Rafael Barbosa, Renan Rivero, Danilo Telles, Raphael Medeiros, Alex Resende, Joel Fernandes, Raphael Berthoud pelas conversas leves que me ajudaram a espairecer em momentos de desespero. Agradeço também à Carol Jesper, amiga querida que sempre está pronta para me ouvir, com desabafos ou dúvidas de gramática; e a outros amigos que conheci na FTD e levo no coração:

Isabel Lacombe, Myriam Yamamoto, Fernanda Valezini, Carol Lopes, Felipe Moreira, Danielle Sales e Ellen Vasconcellos.

A vida acadêmica também me trouxe grandes amigos. Paulo César Ribeiro Filho, Flávia Reis, Cristina Casagrande, Regina Ruiz, Carol Chiovatto, Joana Marques Ribeiro foram companhias importantes nos labirintos do percurso acadêmico, e fizeram minha viagem muito mais leve e divertida. Sou grata também ao Oscar Nestarez, pela amizade preciosa, pelas contribuições para a tese e por me convencer a me aventurar pelos caminhos da ficção.

Os professores Bruno Matangrano e Ricardo Iannace foram extremamente generosos comigo na banca de qualificação e grandes entusiastas desse trabalho. O Bruno não só me ajudou ativamente com a costura dessa tese até o último momento, como me ofereceu conselhos valiosíssimos sem os quais eu teria afundado em ansiedade.

Agradeço à Maria Cristina Xavier Oliveira, cuja tese sobre quadrinhos me inspirou a escrever essa, e aos acadêmicos que não conseguem resistir à vontade de compartilhar com o mundo a paixão pela 9ª arte. Também sou grata aos quadrinistas Dalton Cara e Davi Calil, que, além de criarem obras excelentes, foram extremamente solícitos e interessados no decorrer da pesquisa; e aos quadrinistas brasileiros por insistirem em fazer arte em um mercado tão complicado.

Por fim, agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pelo financiamento dessa pesquisa.



## RESUMO

THOMAZ, Nathalia Xavier. **Quadrinhos famintos: a 9ª arte como linguagem do limiar**. 2024. 271 pp. Tese (Doutorado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

A presente tese propõe um olhar sobre os quadrinhos como uma arte antropofágica, dotada de seus próprios recursos estéticos, mas capaz de nutrir-se de outras linguagens. Para isso, traça-se um percurso em quatro capítulos que parte de reflexões sobre a linguagem dos quadrinhos e passa pela análise das obras *Don Juan di Leônia* (2015) de Dalton Cara e *Uma noite em L'Enfer* (2017) de Davi Calil, eleitas como *corpus* da pesquisa. O olhar analítico sobre esses dois quadrinhos brasileiros possibilitará demonstrar o posicionamento limítrofe da 9ª arte, na área onde as linguagens artísticas se tocam e se transformam. O primeiro capítulo propõe um percurso pelos limiares entre os quadrinhos e as outras artes (no caso, a música, o teatro, a fotografia, o cinema, as artes plásticas e a literatura), considerando os pontos que os separam e as características que os unem. A partir da comparação com diferentes formas artísticas, estabelece-se a 9ª arte como uma linguagem da transmutação e do diálogo, dotada de fronteiras fluidas que permitem negociações, invasões e misturas enriquecedoras. Com o intuito de contribuir para as análises das obras do *corpus*, o segundo capítulo traça um panorama sobre os heróis românticos reinterpretados nas duas HQs, em especial, os mitos de sedutores como Don Juan, que buscavam na conquista e na boemia formas de ultrapassar os limites da vida mundana. O terceiro e o quarto capítulo concentram as análises e buscam tanto destacar as intertextualidades estabelecidas com o romantismo, quanto observar as pontes com outras artes construídas pelos autores. A partir dessa observação, será possível perceber a presença da metaficção, na medida em que as obras se mostram conscientes da canibalização das outras artes. Além disso, ficará evidenciada a importância do papel ativo do leitor para a construção de sentido e para a manutenção do imaginário coletivo onde vivem e reverberam todas as formas artísticas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos, Metaficção, Antropofagia, Don Juan di Leônia, Uma noite em L'Enfer

## ABSTRACT

THOMAZ, Nathalia Xavier. **Hungry comics:** the 9th art as a threshold language. 2024. 271 pp. Thesis (Doctorate) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

This thesis proposes to cast a perspective on comics as an anthropophagic art, endowed with its own aesthetic resources, but capable of being nourished by other languages. To achieve this purpose, a structure of four chapters was outlined. The research starts with a reflection on the language of comics and proceeds to the analysis of the works *Don Juan di Leônia* (2015) by Dalton Cara and *Uma Noite em L'Enfer* (2017) by Davi Calil, selected as the *corpus*. The analytical appreciation of these two Brazilian comics will make it possible to demonstrate the limitrophe positioning of the 9th art, in a territory where artistic languages touch and transform. The first chapter is constituted of a path through the limits between comics and other arts (music, drama, photography, cinema, visual arts, and literature), considering the points that separate them and the characteristics that unite them. From the comparison between different artistic forms, the 9th art is established as a language of transmutation and dialogue, endowed with fluid borders that permit negotiations, incursions and enriching mixtures. In order to contribute to the analysis, the second chapter provides an overview of romantic heroes reinterpreted in the comics in the *corpus*, and in particular of the myths of seducers like Don Juan, who sought, through romantic adventures and bohemian habits, to overcome the limits of worldly life. The third and fourth chapters concentrate the analysis and seek to highlight the intertextualities established with romanticism. Both chapters also intend to observe the connections with other forms of art established by the authors. From this observation, it will be possible to perceive the presence of metafiction, as the works are aware of its incorporation of other arts. Furthermore, the importance of the reader's active role in constructing meaning and maintaining the collective imaginary in which all artistic forms live and reverberate will be highlighted.

**KEYWORDS:** Comics, Metafiction, Anthropophagy, Don Juan di Leônia, Uma noite em L'Enfer.

# Sumário

---

<b>Um convite para jantar .....</b>	<b>14</b>
<b>Introdução .....</b>	<b>16</b>
<b>Capítulo 1. Histórias em quadrinhos: uma arte antropofágica .....</b>	<b>22</b>
1.1. Os quadrinhos e a música.....	25
1.2. Os quadrinhos e o teatro .....	43
1.3. Os quadrinhos e a fotografia.....	54
1.4. Os quadrinhos e o cinema .....	62
1.5. Os quadrinhos e as artes plásticas .....	72
1.6. Os quadrinhos e a literatura.....	79
<b>Capítulo 2. O romantismo e seus heróis .....</b>	<b>97</b>
2.1. O mito de Don Juan.....	98
2.2. Os libertinos de Álvares de Azevedo .....	115
<b>Capítulo 3. Um flerte com Don Juan pelas ruas de Leônia .....</b>	<b>125</b>
3.1. O charme nas páginas iniciais.....	128
3.2. Os poderes metaficcionalis do diabo .....	132
3.3. Chegada à capital do descarte .....	145
3.4. Seduzir e devorar .....	151

3.5. A queda de Don Juan.....	159
3.6. O leitor é mais poderoso que o diabo .....	170
<b>Capítulo 4. Um <i>affair</i> com pintores europeus em Paris .....</b>	<b>184</b>
4.1. Abrindo o apetite: as páginas iniciais .....	188
4.2. As cores da realidade nas pinceladas de ficção no <i>cabaret L'Enfer</i> .....	203
4.3. O grotesco banquete da arte.....	223
4.4. O assassinato do autor (e o leitor é cúmplice!).....	242
<b>Considerações finais. Sobre criminosos, sedutores e artistas .....</b>	<b>257</b>
<b>Referências .....</b>	<b>262</b>





# Um convite para jantar

Esta é uma pesquisa faminta. A semente dela nasce de um roncar no estômago de uma criança curiosa, que ainda não sabe decifrar as letras, mas devora imagens dos gibis da *Turma da Mônica* e da Disney comprados pelos pais na banca de jornal. Quando aprende a ler e faz dos livros sua companhia, a menina tritura com fúria os quadrinhos de super-heróis entre os dentes e se alimenta dos inúmeros universos contidos nas páginas coloridas. A garota cresce, a fome aumenta. Ela deglute *Sandman*, *V de Vingança*, *Watchmen* e muitos outros quadrinhos da Vertigo e, no processo, descobre pratos diferentes no cardápio: experimenta *Persépolis*, *Maus*, *Retalhos*, *Habibi*, *Incal*, *Asterios Polyp* e tantos outros sabores. Ela se delicia, mas se pergunta sobre a comida caseira. Lembrava-se de ter mordido a dentuça de vestido vermelho. Por onde andaria ela? Recordava já ter beliscado uns *Piratas do Tietê* e uma tal *Rê Bordosa*. E existiriam mais delícias como aquela? E, então, a menina reencontra os temperos do próprio lar, nas vinhetas e sarjetas de *Daytripper*, *Diomedes*, *Cachalote*, *Ye*, *Tungstênio*, *Bulldogma*, *La Dansarina* e resolve que não tem comida melhor do que a da nossa casa.

A menina, agora mulher, come de tudo: quadrinhos brasileiros, franceses, indianos, estadunidenses, ingleses, argentinos, japoneses... Só precisa ver para querer provar. Ela continua curiosa e faz tantas perguntas que virou pesquisadora e, claro, quis estudar seus alimentos favoritos. Às vezes, enquanto degustava um quadrinho bem delicioso, ela sentia um sabor familiar. Depois de algum tempo, ela conseguia reconhecer o cheiro e o gosto de outra coisa que tinha devorado antes. Podia ser um livro, um filme, uma peça de teatro, um quadro ou até mesmo



outro quadrinho. Sei que pareceu até agora que ela tinha a dieta restrita aos quadrinhos, mas a verdade é que a comilona tem fome e sai por aí mordendo arte. O ponto é que ela adorava reconhecer um prato dentro do outro e foi nessa direção que as perguntas dela caminharam para formar sua pesquisa. Como o gosto de uma arte vai parar dentro de outra? Será que os quadrinhos saem por aí devorando outras artes também?



Em seu próprio banquete, a comilona curiosa espera compartilhar os sabores incríveis que percebe em cada canibalização feita pelos quadrinistas em suas obras. Esse trabalho oferece uma refeição a partir quadrinhos que se alimentaram de outras artes e artistas que, por sua vez, ingeriram obras anteriores e assim por diante, em um movimento infinito. No meio do processo de escrever a tese, a pesquisadora percebeu que também seria devorada pelos olhos que acompanham essas linhas. Ela ficou gelada de medo, mas encolheu os ombros e respirou fundo em seguida. Esse é um destino mais do que justo para alguém que se empanturrou de tantos autores ao longo dos anos.

Bom apetite!

# Introdução

---

Desde o início do século XX, as revoluções tecnológicas e paradigmáticas têm alterado expressivamente as produções literárias e culturais, ao mesmo tempo, que modificam as formas de acesso aos textos e, por conseguinte, os modos de ler. Hoje, a leitura é ágil, rápida e hiperativa, e acontece em múltiplas mídias. Há um bombardeamento de informações, que são absorvidas em diversos suportes. As linguagens narrativas se multiplicam e se misturam em um vórtex que exige agilidade do leitor em filtrar e processar a grande carga de informações. Este cenário compreende, além de renovação de temáticas, a confluência de suportes, interfaces entre linguagens e convergências inevitáveis entre a Comunicação e as Artes. Tal complexidade envolve as mutações que vem engendrando a Literatura, que injeta energia inventiva em outras formas de expressões artísticas, bem como delas recebe enlaces criativos.



A linguagem dos quadrinhos é fortemente marcada por duas características: a fragmentação e a simultaneidade. Os intervalos contidos entre as imagens justapostas exigem do leitor um papel ativo na construção de sentido, pois ele deve costurar a narrativa revelada na reunião dos quadros dispostos em sequência. No entanto, devido à simultaneidade, as possibilidades de interpretação vão muito além de conexões lineares. A presença de imagens estimula o vagar dos olhos pela página e garante que o sentido também seja construído na conexão entre vinhetas que não estão necessariamente dispostas em sequência. Dessa forma, as HQs se caracterizam como uma arte de correlações, analogias e diálogos.

A capacidade de entrelaçar o campo verbal e o visual torna os quadrinhos uma linguagem intersig-nifica, predisposta a dialogar com outras formas de expressão. Esta tese se dedica a explorar esse atributo e propõe uma investigação sobre as interações entre as histórias em quadrinhos e as outras artes. Em especial, interessa desvendar como essa linguagem se nutre de outras e constitui, a partir desse movimento antropofágico, sua singularidade.

Para observar essa característica e a potência contida no ato de devorar, propõe-se a análise de duas obras quadrinísticas que utilizam abordagens diferentes para contar histórias tematicamente relacionadas. *Don Juan di Leônia* (2015), de Dalton Cara, recicla o mito do famoso conquistador em um entrelaçamento com uma criação de Italo Calvino, em uma obra onde a delicadeza e a sedução são elementos-chave na construção da narrativa. Por sua vez, *Uma noite em L'Enfer* (2017), de Davi Calil, utiliza a estrutura de *Noite na Taverna*, de Álvares de Azevedo, para imaginar célebres pintores europeus da Modernidade trocando histórias enquanto se embebedam em um cabaré. Nesse caso, a sutileza é posta de lado para dar lugar ao impacto do grotesco.

A inspiração para essa pesquisa parte da tese “A arte dos quadrinhos e o literário: a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos de cultura”, de Maria Cristina Xavier de Oliveira, que investigou as possibilidades de interação entre os quadrinhos e a literatura. Também são de amplo interesse os trabalhos de Umberto Eco (2008), Scott McCloud (1995), Will Eisner (1999), Thierry Groensteen (2015), Nick Sousanis (2017), Douglas Wolk (2007) e Daniele Barbieri (2017), bem como dos brasileiros Álvaro de Moya (1977), Valdomiro Vergueiro (2014), Paulo Ramos (2014), Antônio Luis Cagnin (2014), Ricardo Jorge de Lucena Lucas (2017), Maria Clara Carneiro (2015) e tantos outros cuja paixão pela 9ª arte resultou em estudos aprofundados sobre essa linguagem.





As pesquisas destes acadêmicos contribuíram para o primeiro capítulo da tese, que trata das questões específicas da linguagem. A partir de um percurso pelos limiares entre quadrinhos e outras artes, investiga-se os pontos de contato. Especificamente, o capítulo examina as fronteiras que os quadrinhos fazem com a música, o teatro, a fotografia, o cinema, as artes plásticas e a literatura. O intuito é compreender como as HQs tematizam a arte em questão, como são retratados por ela e quais recursos de expressão são assimilados. Com base nessa observação detalhada, a navegação pelos capítulos seguintes ficará mais fluida.

O segundo capítulo caminha na direção da especificidade das obras do *corpus* e tematiza os heróis do romantismo. Especificamente, o conceito do homem fatal, figura boêmia e trágica na eterna busca de contato com o sublime, sem nunca o alcançar plenamente. São conquistadores inveterados, fadados a arruinar seus amores. O mito de Don Juan incorpora esse conceito e, apesar de ser anterior ao romantismo, essa época foi essencial para consolidar muitas de suas interpretações mais conhecidas. A versão brasileira desses heróis sedutores será abordada a partir de *Noite na Taverna*, de Álvares de Azevedo. A conexão com o byronismo e com os personagens donjuanescos é flagrante nessa obra e entender como se estabelecem essas relações é essencial para nossa investigação.

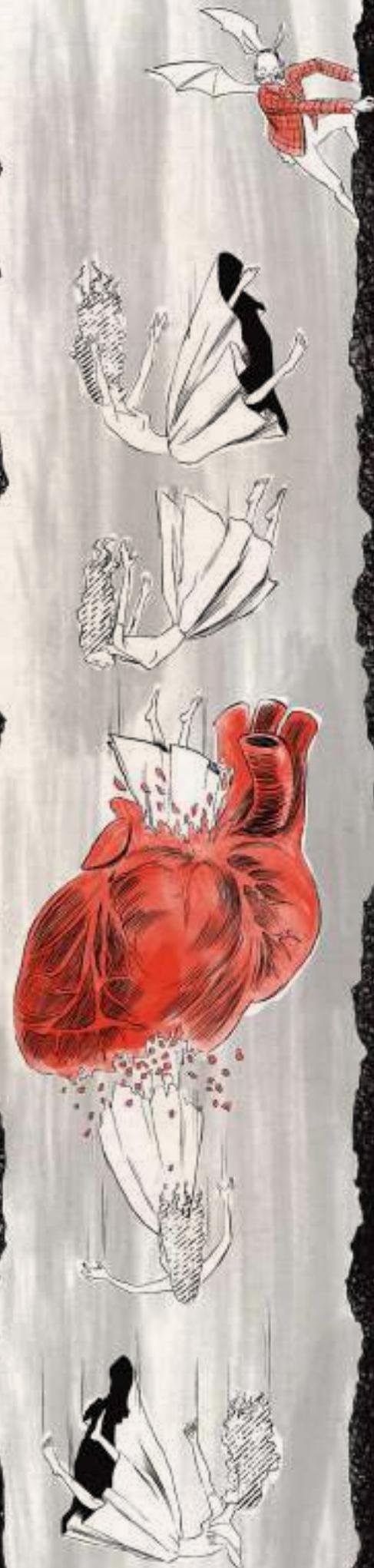
O mergulho no *corpus* se inicia a partir do terceiro capítulo, que analisa *Don Juan di Leônia*. A obra revisita o clássico personagem Don Juan em uma narrativa que parte do ponto final de muitas das versões do mito. A história começa com o sedutor no Inferno, sob os domínios de Lúcifer que intenciona puni-lo. Pouco tempo depois, porém, o sedutor foge para Leônia - a mesma cidade criada por Italo Calvino em *Cidades Invisíveis*. O autor desenvolve uma narrativa inédita permeada por intertextualidades e diálogos interartes, e estabelece pontes com o cinema, a litera-

tura e o teatro. Através da metalinguagem e da meta-ficção, o autor aborda o status mítico do personagem, que se percebe parte do imaginário coletivo e toma posse de sua própria história. A obra se revela consciente da presença do leitor e do papel ativo que ele exerce sobre a construção de sentido do quadrinho.

O quarto capítulo traz a análise de *Uma noite em L'Enfer*, que reimagina o clássico *Noite na Taverna* protagonizado pelos pintores Van Gogh, Gauguin, Toulouse-Lautrec, Klimt e Goya. A obra de Azevedo é entrelaçada com as biografias e as criações de cada artista, estabelecendo um engajante oscilação entre realidade e ficção. Nesse jogo de espelhos, o repertório do leitor se faz presente para iluminar a leitura e ressignificar o clássico. No decorrer da narrativa, esse posicionamento fronteiro se revela metaficcional e capaz de disparar reflexões sobre autoria e o fazer artístico.

Estas duas obras em quadrinhos partem de obras literárias clássicas (*Don Juan* e *Noite na Taverna*), mas não se contentam em realizar adaptações. Elas tomam posse do texto e a partir dele constroem sua própria narrativa, abraçando uma miríade de referências intertextuais que enriquecem o leque de possibilidades interpretativas que estão propondo. Canibalizam o texto estrangeiro e o transformam em algo novo, brasileiro. Conseguem, ao mesmo tempo, propor uma nova leitura do texto clássico e criar um texto que dialoga diretamente com outros produtos culturais da época em que está sendo produzido.

Neste trabalho, busca-se compreender se os quadrinhos, ao aproximar universos ficcionais de diferentes épocas, lugares e autores e criar conexões entre eles, transformam a forma como a literatura é lida e são transformados por ela. Nosso objetivo nesta pesquisa passa por demonstrar que o diálogo interartes faz parte da essência dos quadrinhos e, por isso, eles são uma plataforma privilegiada para a criação de obras intertextuais.



Entendendo que a arte fala da complexidade humana, aciona o autoconhecimento, o conhecimento dos outros e propicia reflexões sobre o mundo, firmamos o nosso objetivo de compreender como se estabelece o diálogo entre essas formas de narrar, considerando as especificidades dos campos narrativos, das particularidades de cada linguagem. Intentamos perscrutar como se configura essa conversa intersemiótica entre artes de origens diversas e como, no jogo de espelhos, o processar de leituras faz que uma obra ilumine a leitura de outra.

Por meio dessa pesquisa, buscamos colaborar para os estudos acadêmicos da área ao mapear as pontes que possibilitam o contato entre as artes a partir da análise das interações dentro de duas obras brasileiras. A investigação sobre as obras do *corpus* permite observar a predisposição dos quadrinhos para se relacionar com outras linguagens e verificar que esta é uma arte do limiar, disposta a efetuar trocas, a misturar-se e dissolver-se. Os autores das obras analisadas estão conscientes da possibilidade de se alimentarem de outras linguagens e não só se aproveitam dela, como a incorporam na trama de suas criações. Também está em pauta a discussão sobre o papel ativo do leitor na costura de sentidos de um quadrinho e sua relevância para a manutenção do imaginário coletivo, onde se instalam as reverberações oriundas de todas as linguagens artísticas.



# capítulo I



# Histórias em quadrinhos: uma arte antropofágica

---

Este capítulo inicial marca o posicionamento limítrofe e a atitude curiosa que guia nossa pesquisa e propõe a exploração dos pontos de contato entre os quadrinhos e outras artes. Há também o intuito de reunir percepções de estudiosos da área que contribuíram para a construção dos princípios norteadores da pesquisa e da compreensão dos quadrinhos como uma linguagem antropofágica, capaz de nutrir-se das conexões estabelecidas com outras expressões artísticas.

O ponto de partida de nosso percurso é a obra *O sistema dos quadrinhos*, de Thierry Groensteen (2015), na qual, como revela o título, essa linguagem é considerada um sistema. A partir desse olhar, os quadrinhos são considerados um espaço de entrelaçamento de fragmentos cuja leitura é, ao mesmo tempo, sequencial e simultânea. Afinal, quando se lê uma obra nessa linguagem que une textos verbais e visuais, o primeiro evoca a sequencialidade e o encadeamento enquanto o segundo suscita simultaneidade e dispersão.

Considerando essa dualidade característica, Groensteen apresenta o conceito de *solidariedade icônica*:

Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência *in praesentia*. (2015, p. 27-28)

Os quadrinhos são um suporte narrativo fragmentado, com lacunas a serem preenchidas pelo leitor. Ao ler uma HQ, o leitor primeiro enxerga uma imagem global, mas precisa decifrar e analisar a sequência das vinhetas<sup>1</sup> momento a momento para começar a interpretar os sentidos construídos na obra. A solidariedade entre as imagens dispostas na página, separadas por lacunas, permite que o leitor articule não apenas o quadro que está lendo com o que veio antes e o que virá

---

1 Esse termo será utilizado ao longo da pesquisa para se referir à unidade mínima da narrativa em quadrinhos, um único quadro que narra uma ação.

depois, mas também com as demais vinhetas presentes naquela obra. As imagens tendem a ser solidárias, contribuindo com o sentido umas das outras, independentemente da sequência.

Para Groensteen, ao mesmo tempo em que as HQs são uma arte fragmentária, de dispersão e de distribuição; elas são também a arte da conjunção, da repetição e da concatenação (2015, p. 32). Esse movimento constante entre fragmentar e articular faz parte do processo da leitura de um quadrinho, e é a solidariedade característica da arte que permite que a obra aconteça. Ler uma HQ é, portanto, sempre ler em comparação, negociar e articular o que se está lendo com o que foi lido, unindo isso ao próprio repertório para construir sentido. A sarjeta<sup>2</sup>, o intervalo entre as vinhetas, é ao mesmo tempo o que fragmenta e o que abre espaço para a concatenação de sentidos. No processo de costuras de significados, o leitor é o protagonista. Afinal, é a partir dele, de sua imaginação e suas vivências que os sentidos propostos na obra tomarão forma. Quanto maior for a experiência e o repertório do leitor, maior será a fluidez da leitura.

Refletindo sobre a importância das sarjetas, o pesquisador estadunidense Douglas Wolk (2008), em *Reading Comics: How Graphic novels work and what they mean* considera que a obra quadrinística é composta por “*momentos grávidos*”, ou seja, cada quadro é um determinado espaço e tempo cristalizado, que espera para nascer. Eles estão grávidos do passado e do futuro, e não se concretizam necessariamente na sequência do quadro anterior ou do seguinte, mas do espaço vazio entre eles. É um eterno devir de tempo e espaço, que nunca nasce, mas que está sempre envolvido em uma sucessão de possibilidades.

Em *As linguagens dos quadrinhos*, o pesquisador italiano Daniele Barbieri (2017) aborda as conexões entre quadrinhos e outras artes e apresenta conceitos fundamentais para este capítulo. Ele define as linguagens artísticas como ambientes que podem ser habitados. Isso não significa, no entanto, que elas são lugares completamente separados, mas sim locais de contínua interação. Nesse sentido, habitar é diferente de usar, como fazemos com instrumentos. Habitar uma linguagem é “estar dentro dela, não poder vê-la de fora; significa poder aproveitar suas possibilidades expressivas, mas também partilhar seus limites” (BARBIERI, 2017, p. 18). Como qualquer ambiente, uma linguagem pode ser modificada, mas não arbitrariamente. Afinal, é essencial que as outras pessoas entendam o que está sendo comunicado. Elas são coletivas e vivas. Suas modificações acontecem a longo prazo, enquanto são habitadas pelas pessoas. Barbieri se propõe a analisar

---

2 As sarjetas, também conhecidas como elipses, são os espaços entre os quadros de uma história em quadrinhos.

os entrecruzamentos entre as HQs e as outras linguagens e, dessa forma, observar os pontos em comum e as características exclusivas de cada uma. Encontrar essas ligações permite ver a mesma característica de diversos pontos de vista, pois cada linguagem é capaz de combinar elementos semelhantes de forma única. Como Barbieri, essa pesquisa se coloca no limiar, para observar as zonas de contágio entre as artes.

Em *Desaplanar*, o pesquisador estadunidense Nick Sousanis (2017) constrói uma reflexão em quadrinhos sobre as linguagens, a criação artística e examina seu próprio processo criativo. Nesta análise metalinguística, ele demonstra a capacidade de integração e incorporação própria da 9ª arte e destaca a forma rizomática com que imagem e texto alimentam o sentido um do outro.

Enquanto a dimensão verbal é linear, hierárquica e encadeada, a visual é simultânea, anárquica e dispersa. A descrição de uma imagem nunca a representará de fato, será no máximo a expressão do pensar sobre o que foi visto. Da mesma forma, a imagem que tenta representar um texto não será capaz de reproduzir as mesmas associações. Não há correspondência direta entre palavra e imagem porque “enquanto a imagem é, o texto é sempre sobre” (2017, p. 58). Sozinhas, as duas são limitadas, pois são capazes de se expressar apenas sob uma lógica. Quando unidas na mesma narrativa, como acontece nos quadrinhos, uma linguagem completa a outra, expande limites, e novos territórios podem ser explorados. O sentido dessa narrativa, portanto, não está apoiado especificamente no verbal nem no visual. Ele se constrói no entrelaçamento entre os dois campos.

Para Sousanis, a linguagem quadrinística permite o encontro entre o sequencial e o simultâneo e se sustenta nessa tensão. Ela é um ecossistema onde duas formas de expressão tão diferentes podem coabitar e se mesclar, interpenetrar e interagir das mais variadas formas. O resultado é um mosaico de múltiplas camadas onde cada uma mantém a própria identidade, mas contribui para o todo.

Alinhada às teorias de Groensteen, Wolk, Barbieri e Sousanis, essa pesquisa se posiciona na zona de contaminação entre as linguagens, na área de alargamento, onde as artes se tocam e se transformam. É no ponto de contato que os quadrinhos se nutrem ao assimilar elementos de outras linguagens para acrescentar mais fragmentos à sua expressão caleidoscópica.

Com o intuito de dedicar um olhar cuidadoso à cada forma artística, optamos por examinar uma linguagem de cada vez, partindo dos diálogos mais evidentes até chegar nas conexões mais intensas estabelecidas com a 9ª arte. Em cada tópico, buscaremos respostas para perguntas como: Como os quadrinhos tematizam aquela forma artística? Como ela retrata os quadrinhos? Os quadrinhos compartilham recursos com elas? E, finalmente, o que tal arte empresta aos quadrinhos?

Retomamos a ideia de Barbieri das linguagens como ambientes e somamos à interpretação de Sousanis que, ao falar sobre as fronteiras entre as artes, as compara com uma porta, que é pensada para manter os intrusos do lado de fora, mas também é um convite para entrar. Ela é, simultaneamente, barreira e ponte (2017, p. 94), e na dobradiça reside a possibilidade de abertura para que o quadro de referências de cada lado se manifeste.

Os pesquisadores citados aqui nos permitem perceber os quadrinhos como uma arte solidária, fragmentária, negociadora e grávida de sentidos. No decorrer da pesquisa e da análise do *corpus*, ficará evidente que as HQs são também famintas e subversivas. Eles se alimentam das outras linguagens, as canibalizam, se deliciam com suas potencialidades e as absorvem de sua própria maneira.

## **1.1. Os quadrinhos e a música**

A princípio, a conexão entre quadrinhos e música pode parecer difícil de perceber. Afinal, a maneira como cada forma de arte é apreciada é diferente: enquanto a audição nos permite conhecer as mais diversas canções, é pela visão que experimentamos a arte dos quadrinhos. Apesar dessa diferença fundamental, existem mais conexões entre as HQs e a música do que pode parecer à primeira vista.

Concordamos com Mário de Andrade (2015) quando afirma, em *Pequena história da música*, que considera a música tão antiga quanto a humanidade. Afinal, som e ritmo, os elementos formais e essenciais da música, estão presentes em nosso corpo, no som da nossa voz e na cadência rítmica das batidas do coração ou da respiração. Os seres humanos são musicais. No entanto, o desenvolvimento da arte exige maior organização técnica, sons fixos, determinação de escalas e outros elementos que tornem a atividade de ouvir aquele conjunto específico de sons em certo ritmo, uma experiência estética.

Nossa reflexão passará por diferentes extratos dessa arte tão pura e carregada de possibilidades. Iniciaremos estabelecendo as conexões mais superficiais entre quadrinhos e música, analisando as intertextualidades estabelecidas entre uma linguagem e outra. Nesse ponto, consideraremos tanto os usos de músicas como inspiração para HQs e vice-versa quanto a inserção de letras musicais e partituras na narrativa. Na sequência, em uma camada mais profunda, importaremos o conceito musical de polifonia para examinar como os quadrinhos retratam diferentes vozes. Nesse caso, abordaremos tanto a dissonância entre texto e imagem quanto a forma de se representar diferentes timbres vocais. Por fim, trataremos dos conceitos de harmonia e ritmo e verificaremos a importância desses elementos na 9ª arte. Será

possível perceber que, ainda que não seja dotada de som, muitos dos conceitos musicais são incorporados à expressividade quadrinística.

Explicitado o mapeamento do tópico, partimos para as intertextualidades entre as duas linguagens. O termo intertextualidade, criado por Julia Kristeva (2005) com base nos estudos sobre dialogismo de Bakhtin, considera que um texto é composto por um conjunto de citações de outros textos, absorvidos e transformados de forma consciente ou não pelo autor. Essa definição foi expandida por Robert Stam (2000) para englobar outros discursos artísticos além do literário, considerando a presença inegável de reverberações de produções passadas em toda forma de arte.

A citação é um processo intertextual frequente entre quadrinhos e música. Quando ela ocorre, a relação com a outra obra é explicitada e reafirmada, por meio da inserção de um elemento de um discurso artístico dentro de outro. Obras em quadrinhos são mencionadas em canções com certa frequência, tanto em produções encomendadas quanto em homenagens espontâneas. Um exemplo do primeiro caso pode ser observado na canção *Spiderman*, de J. Robert “Bob” Harris e Paul Francis Webster, feita para a abertura do desenho animado do personagem, lançado em 1967. A música tornou-se ainda mais popular após o cover lançado pelo Ramones, em 1995, um detalhe que aproximou a banda do personagem no imaginário popular de tal forma que o filme do herói *Homem-Aranha - Longe de Casa* (2019) incluiu essa e outras canções da banda na trilha sonora. Essa mesma música chegou a ser citada nos quadrinhos do personagem (Fig. 1), em uma demonstração de como as artes podem criar ciclos; espirais de inspirações que resultam em diálogos que se enriquecem mutuamente.

Outro exemplo de faixa musical desenvolvida para um personagem de HQ é a canção *Pantera Negra*, lançada em 2018 pelo *rapper* Emicida, escrita em parceria com Felipe Vassão para a trilha sonora do filme do herói homônimo, que estreou no mesmo ano. Criado na Marvel por Stan Lee e Jack Kirby, o personagem foi o primeiro super-herói negro dos quadrinhos *mainstream*. Ele é o rei de Wakanda, um país fictício afrofuturista, que une tecnologias avançadas à antigas tradições africanas. O personagem teve um papel importante no debate sobre representatividade nos quadrinhos, assim como o filme, e, aliado à letra de Emicida, aproxima o herói da realidade brasileira.

No caso das homenagens que não estão necessariamente relacionadas a outros produtos mercadológicos, é possível citar o álbum “The Dark Saga”, da banda americana Iced Earth, lançado em 1996. O disco foi inspirado na série de quadrinhos<sup>3</sup> *Spawn* criada por Todd McFarlane, que também fez a capa do disco. Este

---

3 Ao longo do trabalho, o termo “série de quadrinhos” será utilizado para se referir à publicações seriadas, que são compostas por diversos volumes.

**Figura 1** – Vinheta em que a canção dos Ramones é citada dentro de uma edição do herói.



Fonte: "Amazing Spider-Man: Renew Your Vows #5", Marvel Comics, 2017, p. 18.

**Figura 2** – Integrantes ficticiais da banda Gorillaz. Da esquerda para a direita: Murdoc Niccals (baixo), 2-D (vocal), Noodle (guitarra e vocal) e Russel Hobbs (bateria/percussão).



Fonte: Instagram oficial da banda - @gorillaz

pode ser considerado outro ponto de contato entre o mundo das HQs e a música: a contratação de artistas de HQ para criar capas de discos. Antes da capa feita por McFarlane, a banda Big Brother and the Holding Company, da qual Janis Joplin foi vocalista, contratou Robert Crumb, uma figura central nos quadrinhos americanos underground, para ilustrar a capa do disco “Cheap Thrills” lançado em 1968.

Há ainda os casos de artistas que se alternam entre as duas artes, como Gerard Way, vocalista e co-fundador da banda My Chemical Romance e roteirista da famosa série de quadrinhos *The Umbrella Academy* (Devir, 2018), ilustrada pelo brasileiro Gabriel Bá; e a banda virtual Gorillaz, criada pelo cantor Damon Albarn e o quadrinista Jamie Hewlett. No segundo caso, os integrantes da banda são personagens de desenho animado ilustrados por Hewlett (fig. 2); e a história deles, desenvolvida pelos dois criadores, guia o conceito de todos os álbuns e cliques produzidos. Em 2006, foi lançada a HQ *Rise of the Ogre*, uma autobiografia da banda fictícia, que acrescenta mais camadas à criação de Albarn e Hewlett e torna ainda mais complexo o jogo entre ficção e realidade proposto pelo Gorillaz. Uma nova obra em quadrinhos foi lançada em 2020, com o título de *Gorillaz Almanac*, pela americana Z2 Comics, editora independente que tem se especializado em títulos relacionados à música, publicando biografias e parcerias com bandas e cantores conhecidos.

Retratar a história de músicos por meio da linguagem das HQs é um nicho bastante explorado. Diversas biografias de músicos foram retratadas em quadrinhos, como *Coltrane* (Veneta, 2009), de Paolo Parisi, que conta a história de John Coltrane, um importante músico de jazz; *Johnny Cash - uma biografia* (8 Graphics, 2012), de Reinhard Kleist, que narra o início da carreira do cantor country; e *Bowie - Stardust, Rayguns & Moonage Daydreams* (Panini, 2020), de Michael Allred, Steven Horton e Laura Allred, que retrata a carreira de David Bowie e seu alter-ego Ziggy Stardust. Embora o diálogo entre as duas linguagens esteja presente em obras como essas, elas não se misturam. Os recursos dos quadrinhos são utilizados para retratar a história dos artistas, o contexto em que atuaram e, em alguns momentos, ficcionalizar ou simbolizar elementos importantes de suas vidas.

Da mesma forma que as biografias, os quadrinhos também já foram o suporte escolhido para retratar a história de determinado gênero musical, como os quadrinhos *Hip Hop Genealogia* (Veneta, 2016) de Ed Piskor, que reúnem as tiras *Family Three* para contar a origem do gênero musical, o contexto da cidade de Nova Iorque que permitiu que ele se desenvolvesse, as inspirações dos músicos, os primeiros cantores do estilo e a relação da cultura hip hop com a moda e a dança. Um exemplo um pouco mais ousado é a obra *Red Rocket 7 - a saga do rock* (Devir, 2007), de Mike Allred, que entrelaça uma narrativa de ficção científica

com a história do rock, ao contar a história de um clone alienígena aficionado por música que viaja a Terra e interage com diversas lendas do rock, influenciando diretamente os rumos do gênero.

No campo da ficção, os quadrinhos muitas vezes trazem narrativas que tematizam diretamente a paixão pela música. A webcomic *Dying Light*, de Guilherme Grandizolli (instagram do autor, 2021-) narra a história de Nina, a vocalista de uma banda de Black Metal que precisa conciliar seu amor pela música com outro trabalho para pagar as contas, além de ter uma relação problemática com a mãe. A narrativa é ficcional, mas os elementos estéticos utilizados pelo autor (Fig. 3) evocam conhecimentos relacionadas ao gênero musical retratado, como a pintura no rosto das personagens, o *lettering* do título da HQ que remete a um logo de banda de black metal e até mesmo a escolha em contar a história toda em preto, branco e tons de cinza, reproduzindo o clima sombrio do estilo. O autor também publicou *Metal Philosopher* (Independente, 2019), que reúne contos sobre um garoto que reflete sobre como conhecer o heavy metal modificou sua relação com o mundo.

*O Maestro, o Cuco e a Lenda* (Texugo, 2017) de Wagner Willian pode ser considerado outra demonstração da conexão entre as HQs e a temática da música. O quadrinho tem como protagonista um sonoplasta que precisa lidar com a herança que seu avô, um famoso maestro, deixou. O autor retrata com sensibilidade o resgate das memórias de infância do personagem e, com isso, a narrativa apresenta – além das lembranças e fantasias do rapaz sobre o avô – elementos ligados ao universo da música, como a presença frequente de pássaros ao longo da narrativa e as reflexões sobre o tempo – da vida e da música.

O intuito dessa pesquisa é, além de entender as citações entre quadrinhos e música, também compreender como cada forma de arte lida com as diferenças que existem entre elas. Nesse sentido, nos interessa entender como uma linguagem desprovida de sons, como os quadrinhos, consegue representá-los. A solução para essa questão passa por elementos considerados característicos da linguagem quadrinística. Os conhecidos balões, por exemplo, simbolizam a fala de um personagem, enquanto as onomatopeias são utilizadas com frequência para representar barulhos e ruídos além de ser um componente gráfico aplicado sobre as ilustrações. A representação de músicas, no entanto, não tem ferramentas tão estabelecidas na linguagem e, por isso, os quadrinistas encontram formas diversas para representá-las.

*O Muro* (Nemo, 2015), de Céline Fraipont e Pierre Bailly, utiliza um recurso comumente utilizado para se representar uma música na narrativa quadrinística. Na cena em que duas personagens estão sentadas em um bar (Fig. 4), as notas musicais dentro do balão indicam que uma música está tocando, mas o asterisco

**Figura 3.** Capa da HQ Dying Light, de Guilherme Grandizolli, na plataforma digital de quadrinhos Tapas.io.



Fonte: Página do Dying Light na plataforma digital Tapas.io.  
Disponível em: <https://tapas.io/series/Dying-Light1/info>

**Figura 4.** As notas musicais indicam a presença de uma canção no ambiente e o asterisco no canto de um dos quadros identifica a canção, acionando o repertório do leitor.



Fonte: O Muro, de Fraipont e Bailly, editora Nemo, 2015, p. 15.

na parte de fora das vinhetas identifica a canção e a banda e, com isso, sonoriza a cena na imaginação do leitor. Com essa informação, novas camadas de significado são acrescentadas à cena retratada, mesmo sem a utilização literal da canção.

*Scott Pilgrim Contra o Mundo* (Quadrinhos na Cia, 2010), de Bryan Lee O'Malley, traz outra representação interessante na linguagem. A obra conta a história de um jovem baixista que se apaixona por uma garota cheia de ex-namorados que querem impedir o romance. A HQ é repleta de referências pop, como jogos de videogame e mangás<sup>4</sup>, carregada de exageros que contribuem para a construção do universo narrativo. O cotidiano de Scott como baixista é explorado com frequência e a obra experimenta diversas formas de representar essa musicalidade, como quando a banda está ensaiando e os acordes do que está sendo tocado pelos personagens são representados nas ilustrações, oferecendo ao leitor a possibilidade de tocar a música por conta própria (Fig 5). Em outro momento, quando dois personagens se enfrentam em uma batalha musical, o solo de guitarra de um personagem é apontado por um balão indicando “solo de guitarra sensacional” – um convite para o leitor imaginar como seria o solo tocado naquele momento.

É notável que a música e os quadrinhos se atraem e se relacionam muito mais do que pode parecer inicialmente. No entanto, ainda falta compreender quais conceitos da música são utilizados também pelas HQs. Ao abordar a fronteira entre essas duas linguagens, Daniele Barbieri considera música e poesia linguagens correlatas e destaca duas noções muito importantes que essas artes têm em comum: harmonia e ritmo.

*A harmonia* é a ciência de concatenar sons diversos sem produzir dissonâncias, ou de saber fazer bom uso das dissonâncias que se produzem. O *ritmo* é um conceito geral que encontramos em todos os níveis cada vez que assistimos à recorrência de elementos iguais ou similares. (BARBIERI, 2017, p. 169)

Para falar sobre harmonia é preciso estabelecer o conceito que mudou a história da música durante o período medieval: a *polifonia*. Antes dele, as músicas eram sempre monofônicas. Os instrumentos e as vozes em uma canção buscavam sempre seguir a mesma linha musical, produzindo as mesmas notas, ao mesmo tempo, na mesma altura para soar em uníssono.

No artigo “O conceito de polifonia em Bakhtin – o trajeto polifônico de uma metáfora”, o pesquisador Artur Roberto Roman (1992) relata o início da polifonia

---

4 Mangás são histórias em quadrinhos japonesas.

**Figura 5.** Página em que a banda de Scott ensaia uma canção. A letra é apresentada na sarjeta e, na lateral da imagem, estão dispostos os acordes de guitarra da música.



Fonte: Scott Pilgrim Contra o Mundo, Quadrinhos na Cia, 2010, p. 15.

na música. Os primeiros documentos descrevendo rudimentos da polifonia datam do século IX, quando foi acrescentado ao *organum*, um canto popular uníssono e monódico desse período, uma segunda voz. Desta forma, cada nota cantada na melodia principal por um cantor era contracantada por uma nota da voz superior de outro cantor. A partir do século XII, surgem registros em que as duas vozes que compõem essa polifonia rudimentar passam a variar não apenas as vozes, mas as notas e acento das palavras. A segunda voz, nesses casos, não apenas acompanhava a primeira, como fazia movimentos de aproximação e distanciamento, contradição e confirmação. No século XIII, as vozes passaram a se diferenciar rítmica e melodicamente, explorando novas possibilidades: enquanto uma voz cantava um hino em latim, outra poderia cantar uma canção em francês; enquanto uma linha musical falava sobre a santidade dos anjos, outra poderia falar sobre a maldade dos demônios, alterando, portanto, até mesmo a letra cantada. Para que a música não se tornasse apenas sons desconexos, no entanto, um conhecimento era essencial: a harmonia, citada por Barbieri (2017, p. 169), que garante que os sons sejam sobrepostos nos momentos adequados, e o ouvido seja capaz de distinguir os movimentos de aproximação e distanciamento das linhas musicais.

Escutar uma polifonia exige que o ouvinte preste atenção tanto nas diversas linhas musicais individualmente quanto no efeito geral da sobreposição dos sons. Se o número de vozes for elevado, as distintas linhas musicais terão uma importância menor individualmente – pois será mais difícil distingui-las – e o efeito geral será reforçado.

A partir do conceito de polifonia, Barbieri comenta que a leitura de um quadrinho também exige que o leitor acompanhe, no mínimo, duas linhas narrativas diferentes: a imagem e o texto. A relação dessas duas linhas é polifônica, pois raramente a informação que uma transmite é confirmada pela outra. Um texto em um recordatório<sup>5</sup> nunca descreverá exatamente o mesmo que a ilustração mostra, sempre haverá dissonâncias. Se a diferença entre as duas “linhas musicais” for pequena e elas se mantiverem próximas, o texto pode dizer algo que complementa o sentido da imagem ou algo que pode ser facilmente ligado ao que a ilustração mostra. Será como um canto em uníssono, com poucos problemas de harmonia e o processo de leitura será simples. No entanto, se a distância entre o texto e a imagem for maior, a leitura se tornará mais desafiadora, pois a harmonia estará mais difícil de atingir. Barbieri equipara a harmonia, em um quadrinho, à coerência. O

---

5 Recordatórios ou legendas são caixas de textos, geralmente em formato retangular, que acompanham os quadrinhos. Podem ser utilizados para apresentar um narrador onisciente, indicar datas ou locais, marcar a passagem do tempo, expressar pensamentos dos personagens, entre outras funções narrativas.

leitor está sempre em busca de encontrar coerência na história que lê, costurando os recursos narrativos que a HQ utiliza.

Na obra *Castanha do Pará* (edição do autor, 2016), de Gidalti Jr. é possível observar essa relação de aproximação e distanciamento entre as linhas narrativas da imagem e do texto. A história começa com uma *splash page*<sup>6</sup> (Fig. 6) na qual o protagonista é retratado levando uma cintada, cujo som é representado por uma onomatopeia escrita com um *lettering*<sup>7</sup> grande e alaranjado, representando a força da pancada. O personagem Castanha é antropomorfizado: tem os braços e o tronco de adolescente, com cabeça de urubu. Os recordatórios, de duas cores diferentes, parecem estar comentando a cena, ainda que não estejam diretamente inseridos nela.

Na dupla de páginas seguinte, o menino Castanha é agredido verbal e fisicamente por um homem mais velho que parece ser seu pai, enquanto duas mulheres (a mãe e a avó) acompanham a cena em desespero. Neste momento, o leitor percebe que, diferente da aparência antropomórfica do menino Castanha, os adultos não possuem características animais. Ainda que a história continue sendo narrada pelas ilustrações e pelos balões de fala, os recordatórios continuam a aparecer, como se comentassem a narrativa sem participar diretamente dela. Há, portanto, uma dissonância entre os textos nos balões de fala (diretamente conectados às cenas mostradas nas imagens) e os textos nos recordatórios (os comentários que o leitor ainda não sabe a quem pertencem). Ao virar a página (Fig. 7), no entanto, a chave para entender a sobreposição de vozes é apresentada: a imagem mostra uma mulher, vizinha da família de Castanha, na porta de sua casa conversando com um policial. Para ajudar o leitor a estabelecer a conexão entre a conversa da mulher e do policial com os recordatórios, Gidalti coloca a fala da mulher no recordatório rosa sempre que ela não aparece em cena e a fala do policial em um recordatório verde.

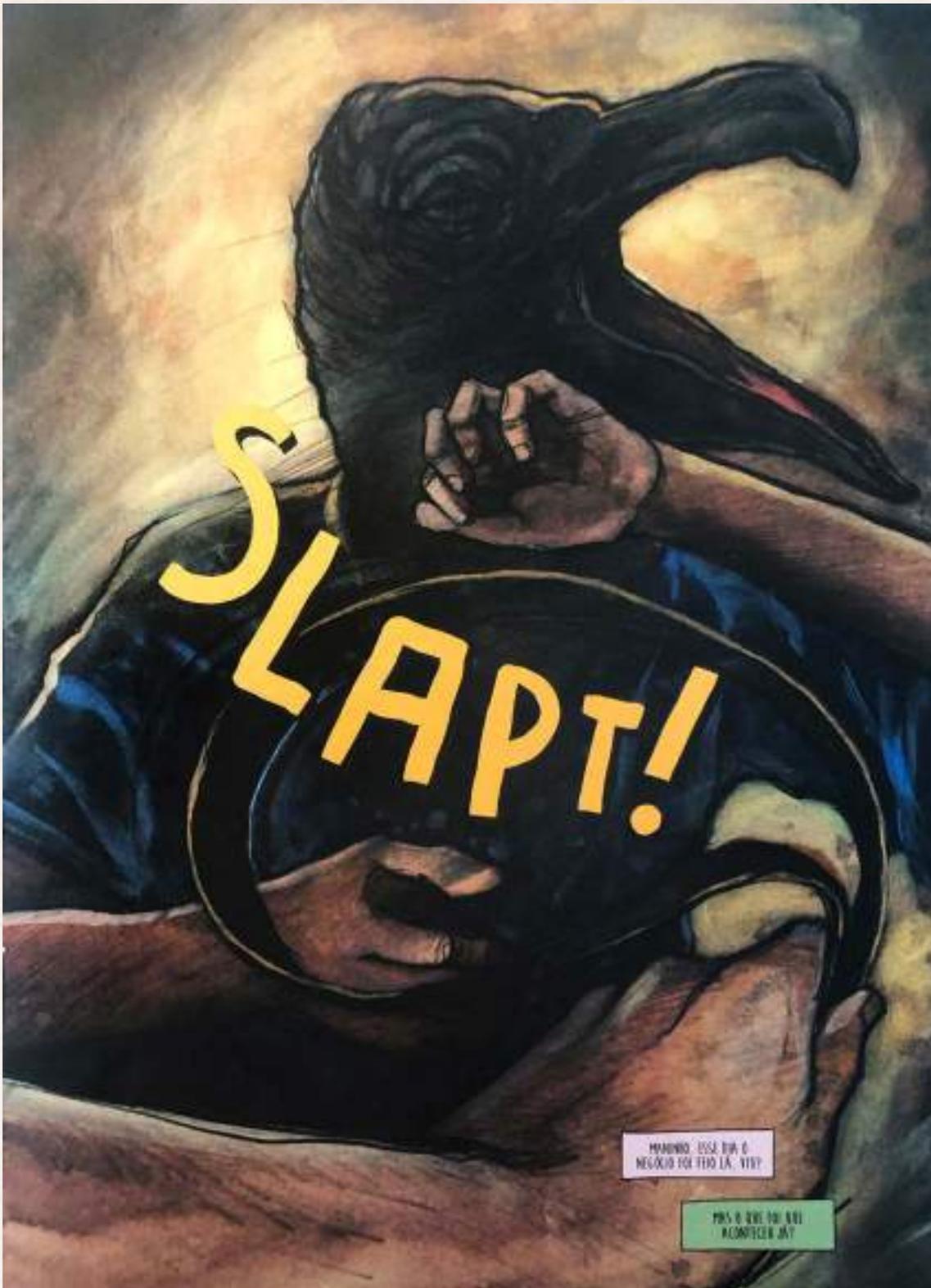
A HQ tem como foco a história do menino Castanha, que se tornou uma criança de rua, mas a narrativa inteira será permeada pela conversa entre o policial e a vizinha nos recordatórios, que algumas vezes narra o que acontece, e em outras faz comentários sobre os acontecimentos. Há momentos em que esses textos destoam completamente do que é contado pelas imagens e pelos balões, inserindo a vizinha como uma narradora não confiável, dotada de um viés que

---

6 Termo utilizado para se referir a páginas de histórias em quadrinhos que são completamente ocupadas por uma só imagem, sem divisão de quadros.

7 *Lettering* é a arte de desenhar letras com intuito gráfico. Cada *lettering* é único e desenvolvido com um objetivo específico no contexto em que será inserido.

**Figura 6.** Página de abertura em que duas vozes diferentes fora de cena são representadas nos recдатórios.



Fonte: Castanha do Pará, Edição do autor, 2016, p. 9.

Figura 7. Página em que a vizinha conversa com o policial e há dissonância entre as informações na imagem e no texto.



II

Fonte: Castanha do Pará, Edição do autor, 2016, p. 13.

a faz distorcer os acontecimentos na hora de contá-los. Dessa forma, Gidalti importa da música o jogo entre harmonia e dissonância e o aplica para a imagem e o texto. As linhas narrativas podem ser apreciadas isoladamente, mas o efeito geral causado pela sobreposição é forte e acrescenta elementos à história, como a percepção do choque entre o olhar externo de uma vizinha para o adolescente e a vivência concreta experimentada pelo menino.

Ainda que no exemplo supracitado a polifonia apareça no jogo entre texto e ilustração, ela também pode aparecer de forma mais gráfica, nos balões de fala. Dessa forma, a polifonia se torna literal, na representação visual das diferentes vozes e personalidades. Na famosa série de quadrinhos *Sandman* (Panini, 2010), roteirizada por Neil Gaiman, o letrista Todd Klein fez com que os balões de fala dos personagens principais tivessem formatos e fontes específicos que aprofundam as características de suas personalidades. Morpheus, o senhor dos Sonhos, é um personagem melancólico e taciturno e, por isso, seus balões de fala são pretos, com bordas sinuosas que refletem a natureza instável dos sonhos (fig. 8). Delírio, a irmã mais nova que oscila entre a sabedoria e a loucura, tem balões de fala instáveis e coloridos, com letras de diferentes tamanhos (Fig. 9).

Essa mesma forma de diferenciar vozes pode ser percebida em *Asterios Polyp* (Quadrinhos na Cia, 2009), escrito por David Mazzucchelli, com ainda mais profundidade: os personagens são particularizados não apenas nos balões de fala, mas também em seus traços e cores (Fig. 10). Enquanto Asterios Polyp, um arquiteto que vê o mundo de forma cartesiana, tem os balões de fala quadrados com uma fonte composta apenas por letras maiúsculas; Hana, sua esposa, tem os balões de fala arredondados, uma fonte que imita letras manuscritas, além de letras maiúsculas e minúsculas, retratando a delicadeza de sua personalidade. A individualidade de cada um é expressa em todos os elementos que os representam e esse conceito é intensificado no decorrer da narrativa, enquanto Asterios é transformado pelas pessoas com quem cruza durante sua jornada.

O segundo conceito musical citado por Barbieri (2017, p. 169) como parte importante da intersecção entre música e histórias em quadrinhos é o de *ritmo*. Como comentado por Mário de Andrade (2015) anteriormente, ele pode ser percebido em nosso próprio corpo, no intervalo entre nossas passadas ao caminhar, a cadência da respiração ou o bater do coração. Na música, trata-se da repetição regular ou irregular de intervalos em uma composição. É possível notá-lo em outras mídias narrativas, como o cinema, a literatura e o teatro, ditando a velocidade com que a história é contada. Nas HQs, no entanto, há uma particularidade: o tempo é marcado pelo espaço, pois quanto mais tempo a ação demorar para acontecer, mais espaço na página ela ocupará. Além disso, diferentemente do cinema, onde o diretor determina quanto

**Figura 8.** Vinheta em que o personagem Sandman se pronuncia e sua fala é retratada por um balão específico criado exclusivamente para ele.



Fonte: The Sandman vol. IV – Season of Mists, Vertigo, 1992.

**Figura 9.** Vinheta em que a personagem Delírio se pronuncia e sua fala é retratada por um balão específico criado exclusivamente para ela.



Fonte: The Sandman vol. IV – Season of Mists, Vertigo, 1992.

**Figura 10.** Nesta vinheta, os personagens Asterios e Hana conversam e a diferença das vozes entre os dois, fica visualmente evidente.



Fonte: Asterios Polyp, Quadrinhos na Cia, 2009, p. 62.

tempo o espectador observará uma cena, os quadrinhos não têm a possibilidade de controlar a velocidade da leitura. Alguns elementos, entretanto, podem ajudar a construir a percepção de ritmo e estabelecer uma cadência para a narrativa.

Para explicar o ritmo nos quadrinhos, Barbieri parte do conceito de repetição modulada. Trata-se de uma sequência de palavras ou sons repetida duas ou mais vezes, seguida ou espaçadamente, com pouca ou nenhuma variação (2017, p. 172). A repetição, nesse caso, ocorre para recuperar um momento anterior da canção. Nos quadrinhos, a repetição modulada acontece na recorrência das mesmas estruturas narrativas, como é o caso de tirinhas diárias, onde o efeito do humor e a identidade da tira são marcados pela repetição das mesmas situações ligeiramente modificadas. Fora da estrutura, a repetição modulada pode acontecer pelo espelhamento de cenas ou na recorrência de elementos marcantes que ganham significados específicos ao longo da narrativa.

Para observar essa característica de forma mais concreta, utilizaremos a obra de Alan Moore, conhecido pelas descrições detalhadas em seus roteiros. No livro *Can Rock & roll save the world?: An Illustrated history of music and comics*, o pesquisador Ian Shirley (2005) destaca a influência que a paixão de Moore pela música tem sobre suas obras em quadrinhos. Optamos por destacar a repetição na série de quadrinhos *V de Vingança* (Panini, 2006), mas é possível identificar essa intimidade com a linguagem musical de diversas formas em muitas de suas obras, principalmente com relação à exploração do ritmo ao longo do desenvolvimento das narrativas.

*V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd, foi publicada entre 1982 e 1989 e imagina a Inglaterra em 1997, mergulhada no caos e entregue ao fascismo, após uma terceira guerra mundial. Ao longo da narrativa, as páginas seguem um padrão de quadrinhos retangulares horizontais cuja repetição estabelece um ritmo que, à primeira vista, não chama a atenção. Cada página é dividida em três seções, apresentando uma média entre 2 e 4 vinhetas em cada parte. Na abertura do volume IV (fig. 11), no entanto, Moore quebra essa lógica. Intitulada *Este Vil Cabaré* (*This Vicious Cabaret* no original), essa parte mostra o personagem V cantando e tocando uma música no piano, e a orientação da página do trecho é diferente da que foi estabelecida inicialmente. A imagem e o texto são dispostos em orientação paisagem, fato que obriga o leitor a virar o gibi para continuar a leitura. Na nova orientação, as páginas continuam divididas em três seções, mas acomodando apenas duas vinhetas por seção. Shirley relata que Moore compôs a letra da canção e pediu ao amigo David J (na época, baixista da banda gótica Bauhaus) para musicá-la. Na página, dividindo os quadros, é possível ver a partitura da melodia criada por David J, que chegou a gravar a música e lançá-la anos depois, junto com mais algumas trilhas que compôs inspiradas em *V de Vingança*.



Essa abertura, portanto, convida o leitor a aprofundar a própria experiência ao tentar tocar a música. As conexões frouxas entre a letra nos recordatórios (reaplicada na partitura) e as ilustrações nas vinhetas reforça a ideia de fruição, da proposta de ir além de uma construção de significado que se baseie unicamente no diálogo texto-imagem.

Além da repetição estabelecida nos números anteriores – que é retomada, depois da abertura do volume IV – Moore também utiliza rimas visuais, elementos que são repetidos ao longo da narrativa. A máscara de V é uma presença tão marcante na história que extrapolou as páginas dos quadrinhos e se tornou símbolo do ativismo contemporâneo, aparecendo em diversos protestos pelo mundo.

O ritmo também pode ser percebido em outra obra de Allan Moore: na série de quadrinhos *Providence* (Panini, 2017), feita em parceria com Jacen Burrows. Inspirada na obra de H. P. Lovecraft, ela conta a história de Robert Black, um repórter, que cai em uma trama labiríntica de horror cósmico após o suicídio de uma pessoa querida. O enredo se estrutura como uma sinfonia, com todos os acontecimentos orquestrados em torno do protagonista que, por sua vez, não compreende seu papel naquela música. Eventualmente, é revelado que a ignorância de Black também é essencial para alcançar o resultado desejado: o apocalipse. A música é apresentada como um elemento importante da narrativa logo no início, quando Lily, companheira de Black, escolhe uma canção para ouvir em seu suicídio. Além da trama, a presença dos elementos musicais pode ser identificada também na linguagem, no ritmo ditado pelas vinhetas.

O começo da história (fig. 12) apresenta ao leitor o que será o ritmo base: quatro vinhetas por páginas, com formato de retângulos horizontais. Esse *layout* se repetirá na maior parte da narrativa, ditando a cadência principal. Além disso, ao reduzir a maioria das vinhetas à essa estrutura, os autores limitam o ângulo de visão e o campo de observação do leitor. Assim, da mesma forma que Black, o leitor tem sempre a visão de parte, nunca do todo, da cena.

Esse ritmo é alterado ocasionalmente no decorrer da história, mas as mudanças continuam seguindo a métrica estabelecida inicialmente. Alterações leves acontecem quando é necessário mostrar mais do cenário ou desacelerar o ritmo de leitura para permitir a contemplação de algum elemento. Mesmo assim, a página continua obedecendo a mesma proporção criada anteriormente, unindo quadros para construir uma ilustração maior, mas voltando ao pulso estabelecido anteriormente em seguida (fig. 13).

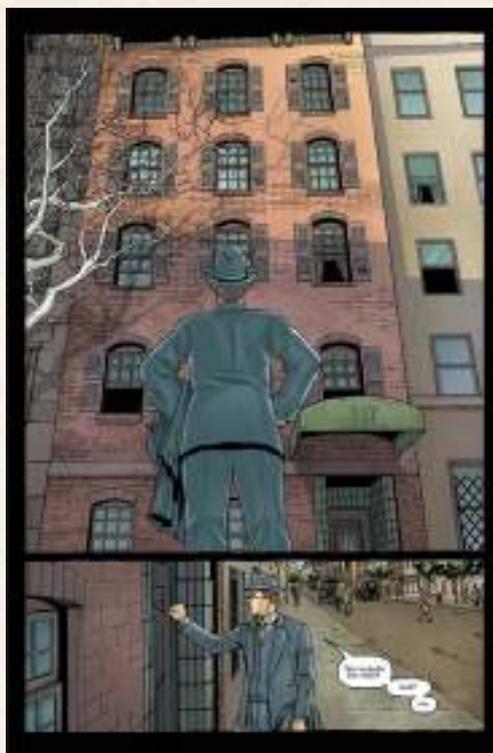
Mudanças mais radicais acontecem quando Black visita lugares subterrâneos, porões ou se vê em uma situação que parece onírica. Nesses casos, as vinhetas se

**Figura 12.** Estrutura básica da página de Providence.



Fonte: Providence #1, Panini, 2017, p. 5.

**Figura 13.** Layout levemente modificado, emendando a área de três quadros para criar um quadro maior.



Fonte: Providence #1, Panini, 2017, p. 12.

tornam verticais, estreitas e um tanto claustrofóbicas. Apesar da alteração do ritmo, o novo layout também é cadenciado, agora com três quadros verticais do mesmo tamanho (fig. 14).

Por fim, quando a história se aproxima de seu desfecho, uma das personagens entra em trabalho de parto, para dar à luz à criatura que conduzirá o apocalipse. Enquanto ela está parindo, as quatro vinhetas do ritmo “base” são divididas pela metade, alterando a cadência narrativa para acelerá-la e aproximá-la da respiração ofegante de uma mulher parindo. O campo de observação possível para o leitor também é reduzido, pois os retângulos estreitos permitem retratar apenas fragmentos da cena (fig. 15). Quando a criatura nasce, o ritmo base é retomado.

Em *Providence*, a música está inserida na narrativa, mas também se faz presente na estrutura do enredo e na linguagem. É importante lembrar que, como explicado por Nick Sousanis, os quadrinhos são um mosaico de elementos espacialmente orquestrados e camadas múltiplas transmitidas em uníssono. Cada vinheta tem identidade distinta, mas contribui com a construção de sentido do todo. Sousanis finaliza: “Pelo seu arranjo, os aspectos unem-se em relações mutuamente provocantes para produzir uma sinfonia” (2017, p. 65).

## 1.2. Os quadrinhos e o teatro

Arte da performance, do aqui-e-agora, o teatro tem na interação com o público um dos seus elementos principais. Talvez esse seja um primeiro ponto de encontro com os quadrinhos, afinal, ainda que a leitura de uma HQ aconteça de uma forma mais lenta e solitária, a interação com o leitor também é essencial para a construção de sentido, para articular a leitura visual e textual com o próprio repertório.

Considerando os diálogos adaptativos, é possível dizer que as trocas entre teatro e quadrinhos são frequentes. São diversos os registros de peças inspiradas em HQs. Na dissertação de mestrado intitulada *Sobre adaptações de histórias em quadrinhos para teatro*, o pesquisador Bruno de Assis Garcia (2012) aborda adaptações de tirinhas, *graphic novels* e mangás feitas por companhias teatrais brasileiras com o intuito de analisar como acontece essa transposição intersemiótica. Ao longo do trabalho, Garcia traça um breve histórico das adaptações de quadrinhos para o teatro no Brasil e indica que essa aproximação entre as duas mídias é relativamente recente. Ele aponta Henfil, cartunista mineiro, como o primeiro quadrinista a ter sua obra traduzida para os palcos, com o espetáculo “*A revista do Henfil*” escrito em 1978, em parceria com Oswaldo Mendes. Anos depois, nos

**Figura 14.** Layout com vinhetas horizontais em cenas claustrofóbicas.



Fonte: Providence #2, Panini, 2017, p. 18.

**Figura 15.** Layout das contrações do parto.



Fonte: Providence #12, Panini, 2018, p. 26.

anos finais da década de 1980, surge a *Companhia de Teatro em Quadrinhos* liderada por Beth Lopes, que utiliza técnicas de mímica para tentar representar o tempo e os recortes espaciais característicos das *graphic novels* que estavam em voga na época. Os atores chegavam a fragmentar suas ações, interrompendo a fluência para representar a divisão quadro a quadro característica das HQs. Apesar da multiplicidade de artistas nacionais que tiveram suas obras adaptadas para o teatro – como Ziraldo, Laerte, Maurício de Sousa, entre outros –, Garcia também destaca o interesse do teatro brasileiro por quadrinistas internacionais, como o americano Will Eisner, o japonês Tsugumi Ohba e a argentina Maitena.

Alguns quadrinistas também já se aventuraram pelo teatro, como em *3 Mundos*, peça de estreia dos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá nos palcos. A peça ficou em cartaz por uma temporada, em 2018, no Teatro Popular do Sesi-SP, e retratava um universo pós-apocalíptico povoado por gangues que se enfrentavam pelo controle da cidade. Acostumados ao hibridismo característico das HQs, os gêmeos não deixaram de dialogar com a linguagem no teatro: a peça misturava projeções e animações à interpretação dos atores, criando um cenário dinâmico, ágil e interativo. Parte do cenário da peça era feito por ilustrações animadas e projetadas e os atores interagiam com elas, criando criavam uma sensação semelhante à de ver um personagem em primeiro plano em uma vinheta de quadrinhos.

O caminho contrário, em que os quadrinhos adaptam peças teatrais, também é bem explorado. Muitos textos teatrais receberam versões quadrinizadas, desde o grego Sófocles na obra *Édipo* (Orago, 2016) de Osmarco Valladão; até os brasileiros Nelson Rodrigues em *Vestido de noiva* (Nova Fronteira, 2013) de Arnaldo Branco e Gabriel Góes, e Plínio Marcos em *Barrela* (Brasa, 2021) de João Pinheiro, passando por muitos outros dramaturgos.

A obra de Shakespeare foi profusamente explorada pelas páginas dos quadrinhos e, por sua multiplicidade, escolhemos nos aprofundar um pouco mais nelas para contemplar a particularidade com que cada interpretação foi construída. Um bom exemplo da pluralidade de formas para se representar as obras do Bardo é a coleção *Shakespeare em quadrinhos* (Nemo, 2011-2013), que reúne diversas adaptações de peças do autor feitas por quadrinistas brasileiros. São 7 volumes, roteirizados e ilustrados por diversos nomes dos quadrinhos nacionais com diferentes estilos, desde formatos mais próximos às HQs estadunidenses até o mangá japonês.

Na série de quadrinhos da *Turma da Mônica*, da Maurício de Souza Produções, foram realizadas diversas paródias dos textos de Shakespeare, como *Turma da Mônica: Romeu e Julieta* (MSP, 2009). Em obras como essa, elementos-chave da narrativa original são misturados às particularidades e o bom humor que caracteriza as

histórias da Turma da Mônica. A história, nesse caso, mistura o texto de Shakespeare ao enredo característico da turma do Limoeiro, em uma intertextualidade inusitada e criativa que revitaliza o clássico enquanto o adapta para o público infantil.

O mesmo acontece na inclusão de William Shakespeare e sua obra dentro da série de quadrinhos *Sandman* (Panini, 2010). Durante suas caminhadas, Morpheus, o Senhor dos Sonhos, se depara com um jovem dramaturgo que é chamado de Will Shaxberd, que deseja escrever grandes peças teatrais, capazes de fazer as pessoas sonharem. Morpheus se interessa pelo jovem e lhe oferece inspiração pelos próximos anos. Ainda que na primeira história em que Will aparece, a narrativa não trate sobre Shakespeare especificamente, essa temática é retomada mais adiante, em um volume completo: em “Sonho de uma noite de verão”, edição 19 de *Sandman*, onde é revelado que o preço da profunda inspiração do dramaturgo era que ele criasse duas peças de teatro exclusivamente para Morpheus e seus convidados. Neil Gaiman mistura à narrativa de *Sandman* elementos conhecidos da biografia de Shakespeare e apresenta sua versão para a peça do dramaturgo.

A *Trilogia Shakespeariana* (Figura, 2023), do quadrinista italiano Gianni De Luca, reúne adaptações das peças *A Tempestade*, *Hamlet* e *Romeu e Julieta* e também merece destaque. Com um estilo de ilustração marcante, De Luca fez escolhas muito particulares ao criar suas adaptações: dedicando atenção especial aos cenários, o quadrinista conferiu a eles amplitude. Cada vinheta ocupa uma página inteira ou, quando De Luca decide incluir uma vinheta, elas são amplas para dar conta de explorar o ambiente. Sem os cortes habituais proporcionados pela sarjeta, a obra ganhou ares de peça de teatro. A sequencialidade característica dos quadrinhos é marcada por personagens repetidos em diferentes poses, como se estivessem se movendo pela cenografia de um palco. Muitas vezes, eles aparecem conectados entre si, como em um efeito de borrão fotográfico. A técnica do quadrinista remete diretamente à importantes pinturas antigas, como a obra *O Inferno de Dante* (fig. 16), de Botticelli, feita entre 1480 e 1495, que retrata Dante e Virgílio caminhando pelos cenários que compõem a história. Embora essa técnica não tenha sido inventada por De Luca, ele a usou profusamente e com muita habilidade. Por isso, quando aplicado nos quadrinhos esse efeito é chamado de “Efeito De Luca” (Figs. 17 e 18).

De Luca uniu recursos expressivos da pintura e do teatro para potencializar a expressividade de sua obra quadrinística. Ele revive as tradições anteriores da pintura ao criar um ambiente único e contínuo a cada dupla de páginas e encontra soluções criativas para distribuir a ação no espaço e organizar o fluxo narrativo. Para isso, o cenário desempenha um papel fundamental, com os degraus, paredes e janelas contribuindo diretamente para expressar a divisão das cenas ou focos de atenção.

Quando posiciona o personagem em cena, o faz da mesma forma que um ator: com a expressividade do corpo ajudando a contar a história. De Luca cria uma coreografia, conduzindo o olhar do leitor a partir da movimentação do personagem pela página – e não necessariamente pelo direcionamento mais tradicional de leitura, da esquerda para a direita.

Depois de De Luca, muitos outros quadrinistas utilizaram o mesmo efeito para retratar cenas de grande movimentação ou enfatizar momentos específicos de suas narrativas. É possível perceber semelhanças nas técnicas escolhidas na obra do artista paulistano Dalton Cara, em *Don Juan di Leônia* (edição do autor, 2015), que integra o *corpus* dessa pesquisa e dialoga com textos dramáticos de Don Juan. É possível notar não apenas a utilização do Efeito De Luca (fig. 19), mas também semelhanças entre os estilos de ilustração e a disposição dos personagens na página. Neste caso, porém, Dalton Cara opta por fragmentar o movimento com intervalos maiores e acrescentar vinhetas com uma linha de ação segmentada sobre a página, em uma espécie de “close” na movimentação de Don Juan.

Observando a profusão de versões que as obras de um único dramaturgo receberam na linguagem dos quadrinhos, fica evidente a riqueza do diálogo entre as duas artes. No entanto, além do Efeito De Luca, outros recursos em comum que podem ser encontrados nas duas artes. Se observarmos um texto dramático e um roteiro de HQ, será possível verificar rapidamente que os textos de ambos os suportes narrativos frequentemente têm a função de retratar diálogos entre os personagens. Tanto no texto dramático quanto num roteiro de quadrinhos, há a

**Figura 16.** Fragmento da obra *O inferno* de Dante de Botticelli, em que Dante e Virgílio caminham pelos círculos do inferno.



Fonte: Matéria do jornal “A gazeta” disponível em: <https://www.agazeta.com.br/pensar/700-anos-da-morte-de-dante-o-legado-e-o-inferno-dos-dias-1221>. Acesso em 10 de nov. 2023.

**Figura 17.** Página de Hamlet na qual o personagem reflete enquanto caminha e seu deslocamento pela página guia o olhar do leitor.



**Figura 18.** Página de Romeu e Julieta onde é possível observar o diálogo entre os dois protagonistas sem sarjeta e sem cenário, focada na expressividade dos personagens.



Figura 19. Página de Don Juan di Leônia com o efeito De Luca.



Fonte: Don Juan di Leônia, edição do autor, 2015, p. 35.

descrição do clima, do cenário, da atmosfera de cada cena, além do discurso de cada um dos personagens. A partir do texto dramático, o ator poderá fazer um trabalho vocal para desenvolver um timbre, uma cadência e efeitos vocais que caracterizarão o personagem que ele interpretará. Esse personagem é, inclusive, único: um ator jamais será capaz de interpretar o mesmo personagem exatamente do mesmo jeito que outro interpretou, por mais específicas que sejam as rubricas presentes no texto dramático. Nas HQs, as variações de fonte e tipografia – como já mencionamos anteriormente – ajudam a construir a particularidade de cada personagem e de cada cena. Diferente dos palcos, onde a voz do personagem se projeta pelo teatro, nas páginas da HQ a voz de cada personagem toma forma apenas na imaginação de cada leitor, a partir das indicações que ele encontra na página. Por exemplo, um texto escrito em caixa alta pode levar o leitor a inferir que o personagem está gritando; um balão de fala escrito com letras muito miúdas pode representar um cochicho. Assim como no teatro, essa interpretação é única, pois cada leitor imaginará uma voz e interpretará a cena a partir de suas próprias vivências.

Além da dramaticidade expressa pela voz, o corpo também é um importante veículo de expressão no teatro e nos quadrinhos. Isso se torna ainda mais relevante quando a obra em questão não tem textos verbais e a história é contada utilizando apenas a visualidade. No cinema, as câmeras são capazes de mostrar as expressões de um ator nos mínimos detalhes, através do zoom e dos cortes a serem feitos na edição. No teatro, o ator no frequentemente precisa ser capaz de transmitir as emoções do personagem tanto para os espectadores sentados na primeira fileira, quanto para aqueles que estão nas últimas cadeiras do teatro. O mesmo acontece nas HQs, considerando que as imagens estão alocadas em vinhetas pequenas, que nem sempre permitem o desenvolvimento de muitos detalhes no desenho. Como explicado por Daniele Barbieri ao perscrutar as fronteiras entre as duas artes,

O teatro compartilha com os quadrinhos uma exigência de concisão e de clareza sobre alguns elementos fundamentais: emoções e situações que devem ser rapidamente compreensíveis por parte do público, em especial se o registro é cômico. Tudo deve fluir; se algo se estanca, se algo não fica claro, o motor perde potência e a atenção do espectador se vê afetada. (2017, p. 192)

Desta forma, para conseguir retratar as emoções dos personagens com eficiência, tanto o teatro quanto as HQs muitas vezes utilizam o que Barbieri denomina como estereotípia. São formas expressivas que ajudam a encontrar cami-

nhos mais eficientes para expressar uma emoção ou uma ação, que se apoiam em convenções internas de cada expressão artística. Há uma preocupação menor em mimetizar a realidade. Ao invés disso, utilizam-se expressões e características que aparecem com tanta frequência no gênero que são capazes ajudar a economizar o caminho da interpretação do espectador/leitor.

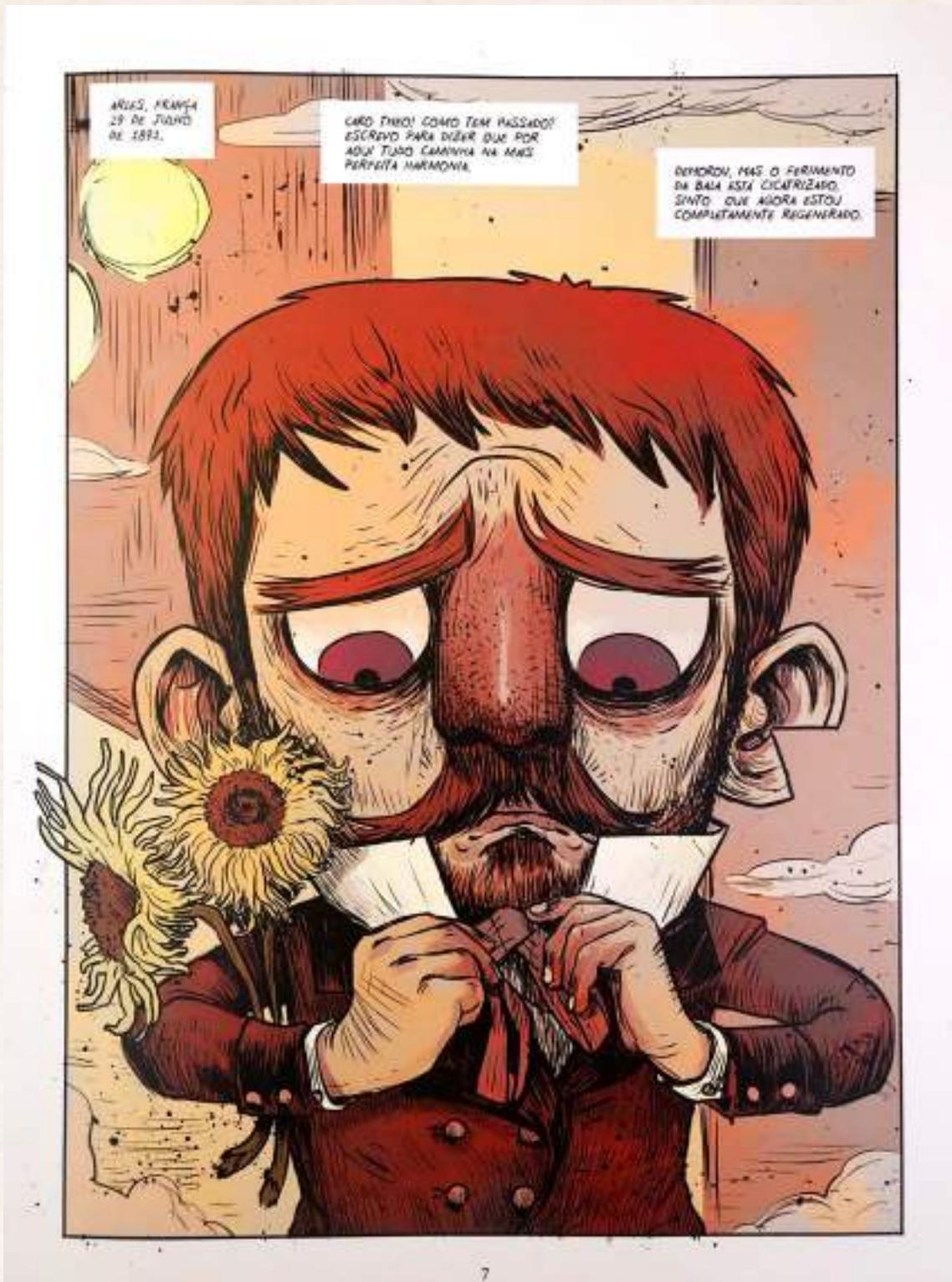
As duas obras que fazem parte do *corpus* desse trabalho – que serão exploradas com maior profundidade nos capítulos 3 e 4 – são bons exemplos de opções narrativas para aprofundar a expressividade nos quadrinhos. Em *Uma noite em L' Enfer* (Dead Hamster, 2018), Davi Calil optou pela caricatura que, além de adicionar uma camada cômica à narrativa, torna as características fundamentais do rosto ou corpo da pessoa retratada acentuada e, desta forma, aprofunda as expressões faciais dos personagens (fig. 20). Ao abordar a caricatura, Barbieri (2017, p. 191) comenta que o artista faz uma seleção qualitativa do que contribuirá mais para a expressividade e exacerba. Se essas características já fizerem parte do repertório do leitor e são reconhecíveis para ele, essa comunicação fica ainda mais eficiente. No caso da obra de Calil, além dos personagens, muitas vinhetas reproduzem obras dos pintores referenciados ao longo da HQ, fato que aprofunda as conexões entre a história e o repertório do leitor. Quando seleciona detalhes marcantes de uma pintura para reproduzi-la em uma cena de sua HQ, Calil produz uma caricatura do quadro que é entrelaçada na história.

Em *Don Juan di Leônia*, Dalton Cara utiliza um traço mais realista e o rosto de alguns personagens aparecem cobertos por máscaras. Assim, a expressão corporal dos personagens ganha destaque ao longo das páginas, conferindo uma dramaticidade que dialoga com a origem dramática da história de Don Juan.

Barbieri também destaca como uma forte herança do teatro a tendência que muitos quadrinhos têm – em especial, os de super-heróis – de desenvolver grandes diálogos ou até mesmo longos monólogos. Assim como no teatro, não parece estranho que um personagem de HQ fale sozinho ou reflita em voz alta sobre os próprios sentimentos. Nestes casos, a palavra ajuda a expressar aquilo que escapa à imagem. Como os quadrinhos são um suporte narrativo muito centrado na ação, a presença do texto causa um efeito adicional: a palavra diminui a velocidade da leitura e o ritmo da ação, pois obriga o leitor a observar cada vinheta por mais tempo.

Como podemos perceber, apesar de serem dotados de recursos diferentes de expressão, não são poucas as pontes que ligam o teatro e as histórias em quadrinhos. A necessidade de comunicar informações que estão além da visualidade é uma busca que os dois suportes narrativos fazem constantemente, ora com recursos semelhantes, ora utilizando ferramentas únicas, mas que sempre precisam do envolvimento do espectador/leitor para comunicar com eficiência.

Figura 20. Personagem Van Gogh com traços caricaturais.



Fonte: Uma noite em L'Enfer, Dead Hamster, 2018, p. 7.

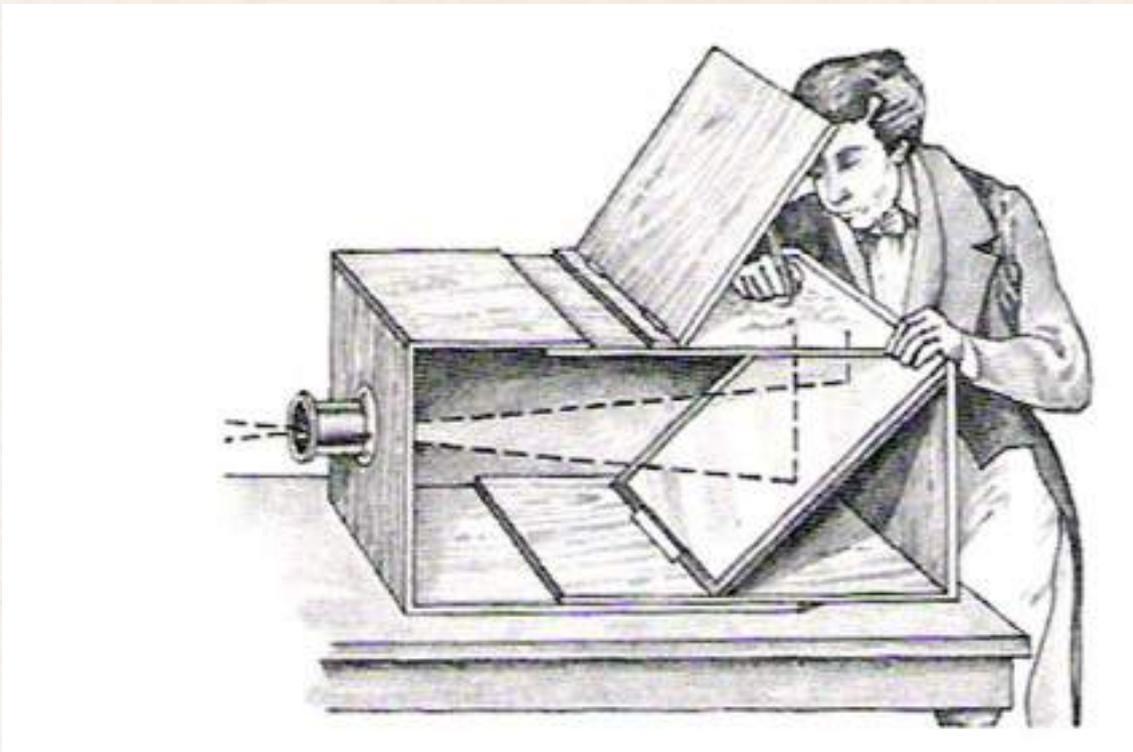
### 1.3. Os quadrinhos e a fotografia

Ao comparar as atividades do pintor e do fotógrafo, Barbieri (2017, p. 113) comenta que enquanto o primeiro constrói sua imagem por adição, o segundo o faz por subtração. Ou seja: enquanto o pintor em frente a uma tela em branco adiciona traços e formas para construir uma realidade e monta a cena retratada aos poucos, o fotógrafo tem o mundo à sua frente e seleciona uma pequena parte dele para retratar em sua foto. Sua seleção, portanto, se refere tanto ao espaço quanto ao tempo e exclui todo o resto que está fora desse recorte. Uma boa fotografia é capaz de nos fazer preencher com a imaginação os momentos que ficaram fora do enquadramento: se ela retrata um movimento, nos faz imaginar o movimento inteiro; se ela retrata uma paisagem, nos convida a imaginar outros momentos e elementos naquele ambiente. Enquanto em uma pintura duvida-se do objeto real devido à mediação do pintor, de sua imaginação e da possibilidade de fuga da realidade, na fotografia há certa expectativa de que o que está sendo representado seja real. No entanto, essa expectativa sobre a objetividade da imagem fotografada é ilusória. Afinal, o enquadramento, o instante e as escolhas feitas pelos fotógrafos são tão essenciais quanto as dos pintores. Mesmo falsa, essa ilusão de realidade proporcionada pela fotografia nos interessa especialmente quando refletimos sobre as conexões entre essa arte e as HQs.

No artigo “O uso da fotografia nas histórias em quadrinhos da Marvel: recurso estilístico ou resistência material?”, o pesquisador Amaro Xavier Braga Junior (2020) analisa o conhecido “Método Marvel”, praticado tanto pela gigante editorial Marvel Comics quanto por outras editoras de quadrinhos estadunidenses. Esse método consiste na utilização de referências fotográficas durante o desenvolvimento das ilustrações nos gibis de super-heróis para acelerar o trabalho e aprofundar o realismo nas imagens.

Braga Júnior lembra o quanto a aproximação entre fotografia e quadrinhos é antiga. Antes mesmo da fotografia ser inventada, as principais técnicas que, mais tarde, se tornaram essenciais para essa arte, já eram utilizadas por desenhistas. A câmera escura, por exemplo, elemento fundamental no desenvolvimento da fotografia, era usada há muitos anos por artistas (fig. 21). A caixa escura com um orifício que permitia a passagem de luz projetava uma imagem invertida da cena externa que facilitava o trabalho de pintores e ilustradores que tentavam reproduzir a realidade. Com o avanço dos experimentos de técnicas de física, óptica e química, foram criadas ferramentas com a intenção de preservar as imagens sem a necessidade de um desenhista, como os processos de revelação em papel fotográfico.

**Figura 21.** Ilustração de câmara escura portátil sendo usada para desenho.



Fonte: A arquitetura através da fotografia e tipologias e discursos visuais. Universidade do Porto, p. 33.

A sociedade ficou tão mesmerizada com a fotografia e sua capacidade de registrar o “real” que ela não demorou a fazer parte do cotidiano. Sua presença era frequente em jornais, revistas, anúncios e muitos outros suportes por onde os olhos das pessoas passavam todos os dias. Hoje, todas as pessoas têm uma máquina fotográfica de alta qualidade ao alcance da mão, no celular utilizado cotidianamente, e a presença das fotografias é ainda mais constante, em um mundo que se acostumou a compartilhar acontecimentos nas redes sociais.

É fato, portanto, que a sociedade se habituou à sensação de autenticidade que a fotografia traz. Por isso, algumas obras em quadrinhos – em especial, a produção ligada aos super-heróis – aposta em um traço realista e evita traços caricatos. O “Método Marvel” incorpora a fotografia na produção de HQs como referências para detalhes anatômicos dos personagens ou, em alguns momentos, como parte da construção do cenário. Segundo Braga Júnior, essa incorporação resgata o imaginário e evoca a memória do lugar, aproximando o universo fantasioso dos super-heróis da realidade do leitor. Essa busca de conexão com a realidade, no entanto, é na verdade uma busca por verossimilhança, tornar as histórias críveis, mas não necessariamente representar o real.

O que temos é um processo de recriação da realidade. Uma reconstituição que toma como base um determinado modelo de realidade e busca implementar um novo. De modo nenhum o processo de criação de imagens se torna um recorte da realidade. Os produtores sabem disso. Os leitores, nem sempre. De maneira geral temos que o produto decorrente do processo é uma reconstituição. (BRAGA JR, 2020, p. 150).

Nessa técnica, portanto, há também o desejo de se representar a beleza, um belo ideal. Os corpos dos super-heróis sempre obedecem rigorosamente ao padrão de beleza de cada época e chegam até mesmo a extrapolá-los, retratando músculos que não existem ou medidas impossíveis de serem alcançadas. Há uma idealização dos personagens e do ambiente em cima da realidade. E é para garantir esse hiper-realismo que muitos ilustradores utilizam fotografias como referências tanto para as poses dos personagens (Fig. 22) quanto para o cenário – nesse caso, chegando até a utilizar fotos do *Google Street View* para desenhar uma Nova Iorque mais realista para o Homem-Aranha se deslocar. A fotografia permite não apenas capturar o movimento que será retratado, mas também que o desenhista aproveite os traços e linhas da foto em seu desenho, agilizando o desenvolvimento da arte.

Pela praticidade e pela presença constante que as fotografias têm em nosso cotidiano, o uso delas nas HQs não se resume ao Método Marvel. No Capítulo 4,

**Figura 22.** Ilustração de capa da Amazing Spider-Man n. 638 (2010) e os estudos de referência feitos com base na fotografia de pessoas reais.



Fonte: [https://4.bp.blogspot.com/\\_d4Fw-0Aa1ms/TD1QYPV8EII/AAAAAAAAEBs/t7E9uzzKpgM/s1600/wacky%20reference\\_wed\\_115-1.jpg](https://4.bp.blogspot.com/_d4Fw-0Aa1ms/TD1QYPV8EII/AAAAAAAAEBs/t7E9uzzKpgM/s1600/wacky%20reference_wed_115-1.jpg). Acesso em 10 nov. 2023.

veremos com detalhes como o autor de *Uma noite em L'Enfer* utilizou fotografias do cabaré L'Enfer como referência para o desenvolvimento dos cenários. Algumas delas são apresentadas no paratexto que acompanha a obra. Para retratar muitos dos personagens, como os famosos artistas protagonistas Vincent van Gogh, Paul Gauguin, Toulouse-Lautrec, Gustav Klimt e Francisco de Goya, foram utilizados fotografias, autorretratos e descrições. Diferente do Método Marvel, no entanto, nesta obra não há nenhuma intenção de fugir à estilização. Muito pelo contrário: Calil impôs seu próprio estilo, distorcendo a realidade para que se encaixasse na ficção – um movimento que se repete também no enredo da HQ. Esse tópico será aprofundado mais adiante. Por hora, nos interessa perceber que, neste caso, o uso da fotografia intensifica o jogo entre aproximação e distanciamento da realidade, misturando ambientes reais com fictícios e lendas sobre os artistas com fatos biográficos.

O quadrinho *Morro de Favela* (Polvo, 2020), de André Diniz também estabelece uma relação íntima com a fotografia por meio da estilização, dessa vez a partir do tema da obra. Trata-se de uma biografia do fotógrafo Maurício Horta, que cresceu no Morro da Providência no Rio de Janeiro. A realidade da história de Maurício e da favela que ele cresceu foi retratada em contraste com o traço altamente estilizado de Diniz, e resultou tanto em uma biografia do fotógrafo quanto

em um resgate histórico das favelas brasileiras que o trabalho de Horta propõe. Ainda que nenhuma fotografia seja efetivamente utilizada na obra de Diniz, elas estão profundamente presentes na história do personagem e são retomadas como inspiração em algumas das vinhetas.

Nos casos em que o quadrinho utiliza fotos como referência, Augusto Paim (2013), em seu artigo “A fotografia na história em quadrinhos”, retoma a diferença que Barbieri (2017) faz sobre pintura e fotografia ao comparar o clique de um fotógrafo com o tempo de produção de um quadro em uma HQ. Enquanto na fotografia, principalmente a digital, as escolhas do fotógrafo muitas vezes são basicamente enquadramento e iluminação, nos quadrinhos esse processo é muito mais longo e tem outros intermediários. Ao desenhar uma cena real, o quadrinista passa por diversas etapas até a finalização do desenho: primeiro observará a imagem que quer retratar, filtrará os elementos importantes naquele enquadramento, fará rascunhos com sua interpretação e finalizará utilizando o estilo e as cores que escolher. Trata-se, portanto, de um processo em que a imaginação está essencialmente envolvida e, por isso, certamente alterará o resultado. Essa diferença entre as duas linguagens tem impacto direto sobre como o leitor interpreta a imagem:

Acredito que se equivalem, mas com efeitos de sentido diferentes. Para mim, o quadrinho está mais para a memória, o passado (em essência, não como regra que não possa ser quebrada), enquanto que a fotografia está vinculada ao presente (mesmo que seja uma fotografia antiga, ela vai retratar o presente daquela época; já o quadrinho cria um distanciamento maior do objeto retratado para o momento em que ele é representado) (PAIM, 2011, *apud* PAIM, 2013, p. 384.)

Por essa capacidade de ancorar acontecimentos à realidade, a fotografia pode ser utilizada para intensificar o efeito de uma obra. É o caso do uso dela em *Maus* (Quadrinhos na Cia, 2005), de Art Spiegelman, vencedor do prêmio Pulitzer em 1992. Nessa narrativa autobiográfica, o autor conta a história de seu pai, um judeu polonês que sobreviveu ao holocausto. Spiegelman antropomorfiza os personagens e retrata cada etnia como um animal específico: os judeus são retratados como ratos, os nazistas como gatos, os poloneses como porcos e os estadunidenses como cães. Desta forma, a história aborda os horrores vividos pelo pai com ilustrações que afastam a narrativa da realidade – ainda que o imaginário relacionado aos animais que representam os personagens ajude o leitor a compreender com eficiência as relações de poder entre os envolvidos. Esse afastamento é repentinamente dissolvido quando, em dado momento, o personagem Art se depara com uma foto – que de repente, é, de fato, uma fotografia e não uma

ilustração – de seu irmão Richieu, morto durante a guerra e, em outro momento, de Vladek, seu pai, no campo de concentração (Fig. 23). Se, por algum motivo, a representação alegórica dos personagens permitiu que o leitor se desconectasse da realidade por algum momento, a fotografia o arremessa de volta à dor real vivida pelo autor e sua família.

Ao refletir sobre o uso que Spiegelman faz da fotografia nesse quadrinho, Augusto Paim (2013, p. 380) a caracteriza como uma “lasca” que irrompe em meio à narrativa. O objetivo dela é ferir o leitor, lembrar da veracidade daquela história e do quanto a dor e o sofrimento são profundos e concretos.

Um efeito diferente acontece quando a presença da fotografia não é tão pontual, como na obra *O Fotógrafo* (Conrad, 2006-2010), de Didier Lefèvre (argumento e fotografias), Emmanuel Guibert (roteiro e desenhos) e Frédéric Lemerrier (diagramação e cores). A partir do argumento do próprio biografado, a HQ conta uma história verídica de 1986, quando o repórter fotográfico Lefèvre foi ao Afeganistão para acompanhar uma caravana dos Médicos sem Fronteiras. Nesta obra híbrida, o diálogo entre as duas linguagens é mais equânime que nas citadas anteriormente. A história é contada combinando as fotos de Lefèvre às ilustrações de Guibert com naturalidade, de forma que a narrativa em quadrinhos é tecida

**Figura 23.** Recorte da página em que a foto de Vladek aparece, interrompendo a narrativa em quadrinhos e adicionando uma profunda camada de realidade.



Fonte: Maus. Companhia das letras, 2009, p. 294.

entre os cliques do fotógrafo. Em comparação com *Maus*, Paim (2013) comenta que, neste caso, as fotografias “deixam de ser lascas e, devido à sua repetição, tornam-se meras farpas integradas à própria linguagem original do livro” (p. 385). Nessa obra, o principal da narrativa está, em sua maior potência, nas fotografias dispostas em sequência, e não necessariamente nos quadrinhos que fazem a conexão entre elas. O uso frequente da fotografia diminui o impacto de sua presença e ela é incorporada como parte da dinâmica da narrativa da história, reforçando, mais uma vez, o vínculo da HQ com a realidade.

O aspecto documental da relação entre quadrinhos e fotografia resulta da aproximação da linguagem das HQs com o jornalismo. Quando a 9ª arte ainda dava seus primeiros passos, foi nos jornais que ela encontrou espaço para existir e experimentar. Muitos jornais publicam tirinhas até hoje. No entanto, a relação entre jornalismo e HQs se aprofundou especialmente com o surgimento do jornalismo em quadrinhos. Em especial, com a obra *Palestina* (Veneta, 2021), do jornalista Joe Sacco, publicada pela primeira vez em 1993. A viagem que ele fez à região da faixa de Gaza e da Cisjordânia resultou em uma obra que reúne entrevistas realizadas pelo autor e as vivências que colecionou. Embora a obra seja toda desenhada, o autor apresenta nos paratextos comparações entre as fotografias tiradas e as vinhetas feitas para o quadrinho,, comentando sobre a importância delas para registro e uso como referência na hora de compor os quadros. Ao analisar essa comparação, Augusto Paim (2013) constata que, em alguns momentos, a ilustração parece mais realista do que a foto, porque o desenho é capaz de transmitir informações subjetivas que a foto não consegue, e completa:

Uma fotografia adquire propriedades particulares quando inserida em uma linha narrativa. Dizendo de outro modo: uma fotografia isolada é regida por leis que diminuem de importância se ela passa a fazer parte de um contexto sequencial; além disso, nesse novo contexto, ela passa a receber influência de novas leis.” (PAIM, 2013, p. 373)

Inserida nos quadrinhos, a fotografia – ou a recriação dela, no caso de *Palestina* – adquire contexto e passa ao oferecer ao leitor elementos que vão além do recorte da realidade inicialmente selecionado. Aplicada entre quadros que complementam seu sentido, a imagem quase ganha movimento, expandindo os próprios limites. Para aprofundar essa expansão, Paim (2013, p. 373) retoma os estudos do teórico do cinema Jacques Aumont e o conceito de fora-do-campo em imagens estéticas e em movimento. Quando a imagem é fixa, os elementos que não estão enquadrados na imagem ou que aparecem apenas parcialmente são

apenas imagináveis. No entanto, quando a imagem é mutável, como acontece no cinema e em outras mídias em que há movimentação de câmera, os elementos fora do enquadramento podem ser revelados a qualquer momento, tanto pelo movimento quanto pelo encadeamento de outra imagem. As histórias em quadrinhos são formadas por imagens estáticas, mas, como os quadros são apresentados em uma sequência narrativa, sempre há a possibilidade de que o fora-do-campo seja revelado no quadro seguinte. Existe ainda uma particularidade dos quadrinhos: a sarjeta, o espaço entre os painéis que permite que o leitor faça a ligação entre um quadro e outro. Se, como no caso de *O Fotógrafo*, uma fotografia é inserida nessa sequência, a mesma regra dos quadrinhos se aplica.

Ao refletir sobre como a fotografia inspira os quadrinhos, não é possível deixar de lado o enquadramento, elemento fundamental que não nasceu necessariamente com essa arte, mas tem importância especial para essa mídia, conforme comentamos anteriormente. Ao discorrer sobre esse importante elemento, Barbieri (2017, p. 115) destaca que o papel do enquadramento é direcionar a atenção e, portanto, alguns objetos são escolhidos para aparecer na imagem e outros são excluídos. A atenção do observador é direcionada para o que está enquadrado enquanto outros elementos servem de fundo, de ambiente ou aparecem parcialmente apenas como uma sugestão. Ele acrescenta, portanto, o destaque à imagem, transformando um fragmento de realidade em uma peça de discurso.

Barbieri (2017, p. 115) lembra que, assim como a fotografia, a nossa atenção também é seletiva. Nunca percebemos uma situação completa, mas elementos que reconhecemos como relevantes no momento e no ambiente em que estamos. A fotografia, diz o pesquisador, nos tornou consciente desses momentos e nos ajudou a perceber certas formas de representar expressões e movimentos que funcionam melhor do que outras. Quanto mais próximas elas estiverem do que veríamos se fôssemos espectadores diretos da situação – e, portanto, dotadas dos elementos que nossa percepção consideraria importante –, mais eficazes as representações serão.

Por isso, o enquadramento tem importância essencial para a construção narrativa de uma história em quadrinhos, pois é ele que ajudará o autor a construir a dinâmica dessa percepção narrativa. Os quadrinhos utilizam vinhetas e apresentam um plano geral para explorar o cenário ou o conjunto de uma situação. Eles também mostram personagens em plano médio ou americano para enfatizar a ação e outros momentos ou podem optar por retratar um personagem em primeiríssimo plano ou em close, chamando a atenção para uma pequena parte de uma cena maior que já foi construída nos quadros anteriores. O quadrinho pode brincar com essa variabilidade, guiando a atenção do leitor, de modo a destacar

o que precisa ser visto e esconder o que não é conveniente mostrar no momento – seja por falta de relevância ou pela manutenção de uma surpresa na virada de página. A depender dos ângulos e dos enquadramentos selecionados pelo quadrinista, uma mudança pode intensificar o efeito de uma cena ou causar um choque no leitor ou até transportá-lo para o ponto de vista de um personagem.

O diálogo entre HQs e fotografia abriga-se na linha entre a realidade e a ficção, entre o visto e o ignorado. As convenções criadas pela arte fotográfica – e pelo cinema, que também as explora – são aproveitadas nas páginas dos quadrinhos e ajudam a aprofundar a expressividade da linguagem. É na fragmentação que os quadrinhos estabelecem sua singularidade: nos espaços deixados para a criação imaginária do leitor e nos vínculos de sentido que ele precisa construir sozinho, ainda que partindo de um contexto oferecido pelas imagens em sequência.

#### **1.4. Os quadrinhos e o cinema**

A relação entre essas duas artes é, certamente, uma das mais intensas que podemos encontrar na atualidade. Os pontos de contato são inegáveis: ambas nasceram no século XIX, são artes sequenciais, partem de um roteiro escrito para a construção de uma narrativa que entrelaça o visual e o verbal, entre outras semelhanças. Talvez por isso, há uma enorme quantidade de adaptações de uma linguagem para outra, marcando um diálogo constante que existe desde que elas nasceram.

Apesar de terem nascido na mesma época, o cinema e o quadrinhos foram recebidos de formas diferentes pela crítica. Poucos anos depois de seu surgimento, o cinema já era alvo de estudos acadêmicos e, por volta da década de 1930, já era considerado uma arte reconhecida. Os quadrinhos, por sua vez, só receberam atenção da academia a partir da década de 1960, com os estudos de Umberto Eco e a publicação de *Apocalípticos e Integrados*.

Por serem duas linguagens híbridas, constituídas por sistemas de signos verbais e visuais, é possível encontrar precursores em comum entre cinema e quadrinhos. Um bom exemplo é a lanterna mágica, inventada durante o século XVII. Esse aparelho projetava ilustrações pintadas em placas de vidro por meio de uma câmara escura e um jogo de lentes. Quando as placas eram movidas, uma ilusão de movimento era criada. Tratava-se, portanto, de um objeto capaz de criar uma narrativa por meio de imagens apresentadas em sequência. A partir de invenções como essa, outras tentativas de contar histórias foram feitas e resultaram em diferentes formas de arte.

A primeira exibição pública de um cinematógrafo – que, mais tarde, veio a se tornar o projetor de cinema – foi feita em março de 1895, pelos irmãos Auguste e Louis Lumière. Em dezembro do mesmo ano foi exibida a primeira adaptação de quadrinhos para cinema: o filme *L'Arroseur Arrosé*, dirigido por Louis Lumière, inspirado na história desenhada por Hermann Vogel, publicada em 1887 pela gráfica Quantin. O curta de 50 segundos é também a primeira comédia filmada e o primeiro filme com história ficcional, diferente dos outros da época que registravam eventos cotidianos. Ele conta a história de um jardineiro que rega distraidamente as plantas, mas é incomodado por um menino travesso.

Outras adaptações de quadrinhos para o cinema aconteceram a partir de 1900, como os curtas-metragens inspirados pelas tirinhas *Happy Hooligan*, de Frederick Burr Opper, dirigidos por J. Stuart Blackton e produzidos pela Edison Film Company entre 1900 e 1902. É possível perceber, portanto, a intensidade do diálogo entre as duas linguagens, que só se intensificou com o passar dos anos. Adaptações de heróis foram produzidas para séries de televisão na década de 1930, estreladas por *Flash Gordon* e *Dick Tracy*, personagens populares na época. O Super-Homem ganhou seu primeiro seriado em 1948, estrelado por Kirk Alyn e legitimou o interesse do cinema por esse tipo de história. O segundo seriado desse herói, chamado *Atom Man vs. Superman* dirigido por Spencer Gordon Bennet, teve 15 episódios e foi exibido nos cinemas em 1950. Batman foi adaptado no filme *Batman – o homem-morcego* (1966) dirigido por Leslie H. Martinson. Em 1954, foi feita *Príncipe Valente*, uma adaptação do quadrinho de mesmo nome, dirigida por Henry Hathaway. Tintim ganhou seu primeiro filme em 1961, chamado *Tintim e o mistério do tosão de ouro* com direção de Jean-Jacques Vierne.

Em 1978 foi produzido o filme *Superman* dirigido por Richard Donner, que também conquistou grandes bilheterias. Entre os anos 1980 e 1990, tanto Batman quanto Superman ganharam novas versões, como *Super-Homem II* (1980) também dirigido por Donner, *Super-Homem III* (1983) dirigido por Richard Lester, *Super-Homem IV: A busca pela paz* (1987) dirigido por Sydney J. Furie; e *Batman* (1989) e *Batman: O retorno* (1992) dirigidos por Tim Burton, *Batman Eternamente* (1995) dirigido por Joel Schumacher. Outras adaptações de histórias em quadrinhos não relacionadas aos super-heróis também foram produzidas nessa época, como *O Máskara* (1994), *O Corvo* (1994), *Tank Girl* (1995) entre outras.

Após os anos 2000, as adaptações de quadrinho para cinema conquistaram um grande espaço em Hollywood. *V de Vingança* (2005), *Watchmen* (2009), *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010), *Kick-ass* (2010), entre outros filmes inspirados em HQs de sucesso, passaram a explorar as semelhanças e diferenças entre as linguagens. Com a intenção de atrair um público familiarizado com as obras em

quadrinhos, as adaptações nem sempre resultaram em grandes bilheterias ou aprovação da crítica.

No artigo “Da página para a tela: um breve panorama histórico sobre o debate teórico entre quadrinhos e cinema”, as pesquisadoras Camila Augusta Pires de Figueiredo e Thais Flores Nogueira Diniz (2015) apontam duas razões para a utilização de HQs como texto-fonte para filmes rentáveis. A primeira é que alguns quadrinhos são muito populares e, com isso, se mostram capazes de atrair um público amplo que já conhece a história e deseja assisti-la em um novo formato. A segunda é o desenvolvimento da tecnologia digital no cinema, que permite explorar estéticas que antes eram impossíveis para essa arte. Em algumas das adaptações, há o desejo explícito de se aproximar ao máximo do visual do quadrinho. Em filmes como *Sin City* (2005) dirigido por Robert Rodriguez, e *300* (2006), dirigido por Zack Snyder, a tentativa é evidente, com alguns frames tão semelhantes que as próprias obras em quadrinhos parecem ter sido utilizadas como *storyboard* (Figs. 24 e 25).

O espaço dedicado aos quadrinhos no cinema foi significativamente ampliado com o sucesso dos filmes de super-herói. Tanto a Marvel Comics quanto a DC Comics criaram seus próprios universos cinemáticos (MCU e DCU) com a intenção de explorar nas telas as diversas histórias do gênero que já existiam nos quadrinhos. Os filmes contam com orçamentos altos, muita divulgação e um público fiel que já acompanha os personagens nas HQs. O estreitamento do diálogo entre as duas artes nessas obras e a frequência com que ele tem acontecido tem gerado mudanças nas duas linguagens. Os filmes de super-heróis têm seus próprios tropos, com referências e homenagens aos quadrinhos. Por sua vez, as HQs também foram modificadas, assimilando elementos de narrativas que foram bem-sucedidos no cinema, assumindo ângulos que remetem diretamente à linguagem cinematográfica e produzindo ilustrações realistas, que às vezes aproximam os personagens já existentes dos atores dos filmes. Trata-se, portanto, de um processo de influência mútua, que tem consequências que vão além dos universos cinemáticos da Marvel e da DC. Afinal, esses produtos culturais têm alto faturamento e demandam grande suporte tecnológico e, como resultado, geram mudanças que reverberam no mercado das duas linguagens artísticas envolvidas.

A exploração constante do universo dos quadrinhos pelo cinema produz fórmulas que podem tornar os filmes previsíveis e pouco inovadores. Entretanto, há também um desejo de não ceder ao esgotamento da temática, e ainda surgem obras inovadoras desse diálogo. Um exemplo são as animações *Homem-Aranha no Aranhaverso* (2018) e *Homem-aranha através do Aranhaverso* (2023), que misturam técnicas novas de animação às já existentes para explorar a temática do multiverso utilizando um personagem extremamente popular e explorado pelo cinema e pelos quadrinhos.

**Figura 24.** Imagem do quadrinho de Frank Miller.



Fonte: Os 300 de esparta, Devir, 2015.

**Figura 25.** Frame do filme de Zach Snyder.



Fonte: 300 (2006), dir. Zack Snyder.

A conexão entre essas duas artes é uma das mais estudadas pela crítica. Umberto Eco (1965), um dos primeiros acadêmicos a considerar os quadrinhos como objeto digno de investigação, já trazia em *Apocalípticos e integrados*, no texto “Leitura de ‘Steve Canyon’”, uma análise quadro a quadro de uma página de quadrinhos utilizando termos do cinema e da fotografia para esmiuçar as ilustrações. Ele menciona a existência de uma *gramática do enquadramento* nos quadrinhos, lógica ligada ao cinema e a outras artes, mostrando diversos ângulos de uma cena e compondo cada sarjeta de modo específico, além da necessidade de uma montagem, que também aproxima a linguagem da 7ª arte. Mas ele também lembra que o quadrinho possui recursos de expressão que são próprios e canônicos, como as onomatopeias, balões de fala, metáforas gráficas (como uma lâmpada em cima da cabeça do personagem para refletir uma ideia), entre outras. Dessa forma, a montagem feita nos quadrinhos tem um objetivo diferente do cinema, onde há a intenção de transformar a série de enquadramentos imóveis em um fluxo contínuo. Nas HQs, aceita-se a descontinuidade e busca-se uma “continuidade ideal”. Elas partem a cena em diversos elementos que o leitor deverá soldar com sua imaginação e, a partir disso, visualizar o fluxo e a continuidade. Eco enxerga nas HQs uma relação de parasitismo com outras linguagens, mas pondera que “parasitismo não significa inutilidade” (2008, p. 151), afinal, há um contexto original nos quadrinhos que justifica o uso.

Ao refletir sobre as contribuições de Eco à crítica de quadrinhos, o pesquisador Ricardo Jorge de Lucena Lucas (2017) lembra um detalhe que foi deixado de lado nas análises do teórico italiano: a *simultaneidade* característica da arte. Apesar de destacar que o cinema cria um *continuum* ao apresentar uma imagem na sequência da outra, o quadrinho justapõe as imagens em um mesmo espaço. Ao abrir uma página de qualquer HQ, o leitor enxerga todo o espaço ocupado pelas ilustrações e outros recursos gráficos, em uma leitura espacial para depois mudar para uma leitura sequencial e linear.

Moacy Cirne (1972), um dos pioneiros em estudos sobre quadrinhos no Brasil, também refletiu sobre as relações entre quadrinhos e cinema. Apesar de unidas pela junção entre o verbal, o visual e a sequencialidade, a maior diferença destacada por ele é o tempo de leitura (ou projeção) e a agência narrativa. Afinal, no filme, o controle da velocidade com que a história é contada pertence ao diretor e, por isso, suas imagens nunca são vistas como estáticas, afinal, o projetor confere movimento a elas. Na HQ, a leitura acontece no ritmo ditado pelo leitor e sua imaginação tem um papel essencial para movimentar a narrativa e interpretá-la.

Ao abordar as conexões entre filmes e quadrinhos, Daniele Barbieri (2017) opta por dedicar um espaço para discutir as semelhanças com o cinema de ani-

mação, que tem uma proximidade especial com a linguagem dos quadrinhos. As adaptações de uma mídia para outra são constantes, desde gibis de super-heróis que ganham animações até a transformação de mangás japoneses em animes<sup>8</sup>. Barbieri (2017, p. 198) centraliza sua análise na característica que mais distingue as duas artes: a presença ou não de movimento. Ele justifica essa escolha comentando que, apesar da representação do movimento nos quadrinhos não derivar do desenho animado, a relação de proximidade e a frequência de adaptações já nos primeiros anos das duas artes tornou necessário o desenvolvimento de signos de movimento mais complexos nas HQs.

Para Barbieri (2017, p. 199), há uma diferença entre o *tempo representado* e *tempo contado* por uma imagem, e ele explica essa distinção comparando fotografia, cinema e quadrinhos. O que está representado em uma imagem estática é sempre apenas um instante, mas que pode contar mais do que mostra. Como exemplo, ele propõe imaginar uma fotografia de um jogo de futebol, no momento exato em que um gol acontece. Embora ela registre apenas um fragmento de toda a situação, detalhes como a posição do goleiro suspenso no ar para tentar defender, a perna levantada do atacante que chutou a bola e a expressão no rosto dos outros jogadores, *contam além* do instante. Essa fotografia, portanto, representa só um momento, mas é capaz de evocar a imaginação do observador para narrar seu prolongamento. A imagem do cinema e da animação, no entanto, é capaz não só de contar, como faz a fotografia, mas de *representar* o movimento. Tentar representar o movimento utilizando uma máquina fotográfica exige que o diafragma da câmera permaneça aberto durante um certo espaço de tempo. Assim, a foto ficará marcada pela imagem do movimento, mas, em compensação, a imagem perderá definição e ficará tremida ou com contornos borrados. Desta forma, a fotografia precisa sempre escolher entre clareza e duração, entre definição e movimento.

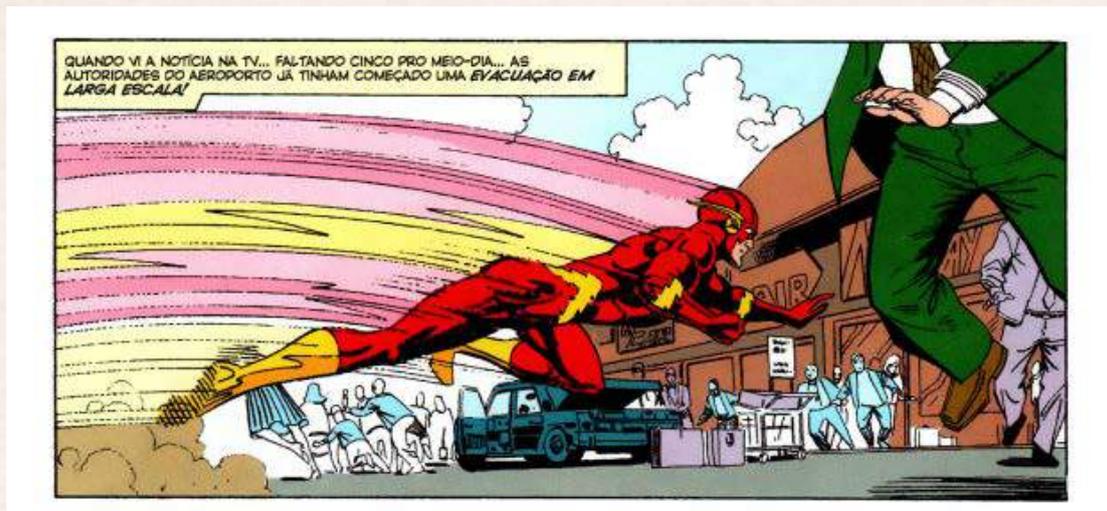
Apesar de ser formado por imagens estáticas, os quadrinhos não precisam fazer essa escolha. Os signos para indicar movimento próprios das HQs tornam possível, simultaneamente, *representar* o movimento e *contar* o que deriva dele e, por isso, essa linguagem se aproxima da linguagem cinematográfica. Indicações como linhas cinéticas<sup>9</sup> (figs. 26, 27 e 28), repetição de objetos ou personagens, nuvens, onomatopeias e outros símbolos são maneiras exclusivas dos quadrinhos para representar movimentos e permitem que o leitor entenda com clareza o acontecimento retratado na cena.

---

8 Animes são animações produzidas no Japão.

9 Linhas cinéticas são recursos gráficos que indicam movimentos de personagens ou a trajetória de objetos em deslocamento rápido.

**Figura 26.** Exemplo de linhas cinéticas a rapidez do movimento do personagem Flash.



Fonte: A saga do flash. Panini, 2023, p. 6.

**Figuras 27 e 28.** Exemplos do movimento de um corpo caindo representado por nuvens e do movimento de uma pedra, acompanhado da onomatopeia.



Fonte: Piteco: presas. São Paulo, Panini, 2021, pp. 28 e 51.

Quando compara as HQs com o cinema *live-action*, Barbieri (2017, p. 220) aborda a temporalidade. Conforme comentado anteriormente, o cinema tem um controle maior sobre o tempo dedicado na leitura do que os quadrinhos, mas existem formas de sugerir uma velocidade ao observador, como o tamanho e o formato das vinhetas, como foi abordado no tópico sobre música. Barbieri, no entanto, aponta os diálogos como uma ferramenta igualmente importante para ditar o ritmo de leitura. Afinal, o texto verbal dos diálogos fica contido em balões que fazem parte efetiva da imagem. Da mesma forma que as vinhetas precisam de algum tempo para serem lidas, o texto também exige, pois é necessário dedicar um tempo para a leitura. Não existe, porém, necessariamente uma relação direta entre a decodificação do texto e a ação que está sendo executada na vinheta. A desaceleração da leitura pelo diálogo permite reter a atenção do leitor por algum tempo e sugerir destaque para aquela vinheta, mas não se relaciona à duração do acontecimento. Eles introduzem pausas e pontos de apoio na ação das vinhetas, cuja sequência pode se tornar frenética. Existe, no entanto, a possibilidade de se criar essa relação em um diálogo em que o tempo da ação é, justamente, o tempo de se pronunciar as palavras presentes no balão de fala. No caso dos recordatórios, não há essa conexão. Eles são textos externos aos fatos contados, que aumentam o tempo de leitura das vinhetas, mas não o tempo da ação relatada. Afinal, aquelas palavras são *sobre* a história e não estão *na* história, como os diálogos (BARBIERI, 2017, p. 218). Muitas vezes os recordatórios podem assumir uma função literária, de um narrador externo, onisciente, que comenta os acontecimentos. Em outras, esse comentário pode propor um contraponto em relação à imagem, acrescentando possibilidades diferentes de leitura para o mesmo acontecimento.

Por fim, Barbieri cita alguns efeitos narrativos próprios do cinema amplamente utilizados pelos quadrinhos que oferecem a possibilidade de acessar o repertório cinematográfico do leitor e aproveitar os conhecimentos que ele adquiriu da linguagem fílmica como um atalho para expressar com efetividade o que deseja.

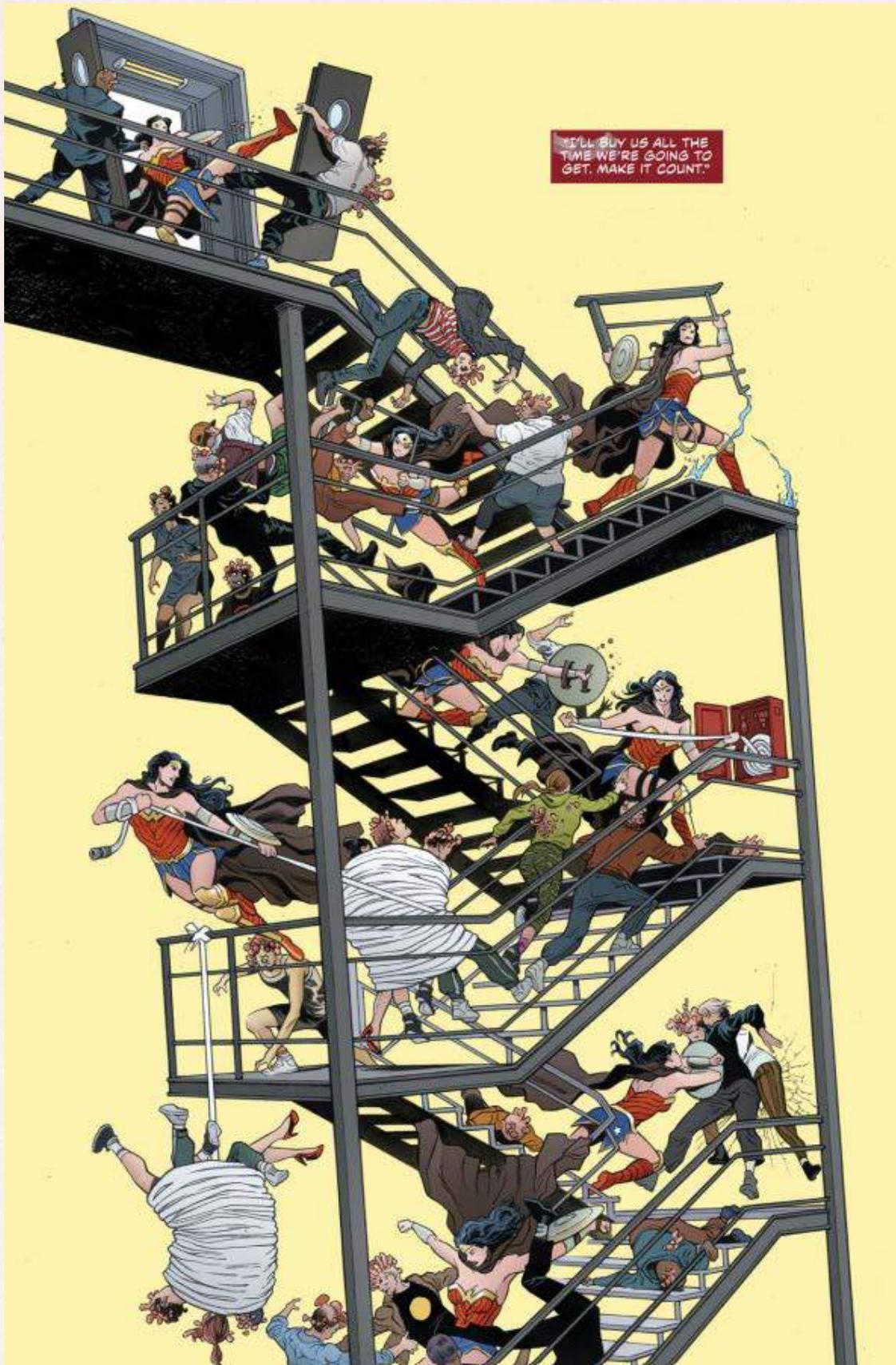
O uso da câmera lenta é possível quando a ação é fragmentada a ponto de o tempo de leitura ser desproporcionalmente longo e de algumas vinhetas serem redundantes. Assim, da mesma forma que no cinema, a importância do momento narrado é enfatizada não por uma vinheta individualmente, mas pela justaposição de várias delas em sequência. O *flashback* é outro efeito que pode ser aplicado, interrompendo a narrativa principal e alterando detalhes para indicar ao leitor que o trecho narrado remete ao passado. É possível mudar a paleta de cores, o requadro, o traço do desenho ou até mesmo indicar que o acontecimento ocorre no passado por uma informação em um recordatório, como uma data anterior à da história principal.

Até mesmo efeitos cinematográficos relacionados diretamente ao movimento, como o plano-sequência, podem ser simulados pela linguagem dos quadrinhos. Nos filmes, esse efeito é uma sequência longa e na qual o enquadramento ocorre sem cortes, adequando-se à cena apresentada. As limitações dos quadrinhos impedem que um movimento seja retratado de forma tão extensa e que o enquadramento se modifique junto com os sujeitos da ação, afinal, não há movimento. No entanto, Barbieri lembra que é possível diminuir a descontinuidade temporal característica das HQs mantendo uma continuidade espacial entre uma imagem e outra. É o Efeito De Luca, mencionado anteriormente, mas nesse caso centrado na ação. A cena da Mulher-Maravilha descendo a escada (fig. 29) nos oferece um bom exemplo, mostrando em um único cenário – uma escada de incêndio – a heroína enfrentando inimigos um após o outro. A ausência da sarjeta confere agilidade à ação, e o olhar do leitor é direcionado primeiro para o recordatório, no alto da página, e depois guiado pela repetição da personagem, em poses diversas e dinâmicas que indicam a direção do combate. A postura dos personagens – nesse caso, tanto da Mulher-Maravilha quanto de seus oponentes – é sempre muito importante nos quadrinhos, em especial em cenas ágeis. Cada uma delas deve retratar o essencial para que o leitor deduza um movimento inteiro, que ligará o momento retratado ao seguinte.

Por fim, é interessante constatar que, apesar das enormes diferenças de produção, outro ponto em comum entre os quadrinhos e o cinema é a forma como eles começam. Tanto o gibi quanto o filme partem de um roteiro, que determina a narrativa, os textos verbais e sugere enquadramentos e ângulos para a história. Essas histórias, portanto, são iniciadas no campo verbal e seguem para a captação ou produção das imagens.

Assim como no cinema, cada elemento em uma HQ é intencional e faz parte da história contada. Por isso, a montagem é outro momento essencial para essas duas linguagens, mas acontece de maneiras completamente diferentes entre elas. É a partir dela que o ritmo da narrativa é definido. No cinema, ela acontece junto com o processo de edição, mais próxima ao final do processo, decupando o material filmado para criar um produto cultural coeso e ditar o ritmo e o tempo da narrativa. No caso dos quadrinhos, esse processo ocorre durante a produção, pois a decupagem do roteiro ocupa espaço físico. Dedicar tempo para uma ação dentro de uma narrativa significa ocupar espaço das páginas e pensar em um layout para acomodar cada acontecimento. Certamente, os pontos de conexão que estabelece com uma arte tão amplamente apreciada como o cinema contribuem muito para que o quadrinho utilize o tempo – e, portanto, o espaço – de forma potente.

**Figura 29.** Todas as ações da mulher-maravilha são concentradas em um único espaço, expressando dinamicidade.



Fonte: Justice League Dark #21, Manhattan, DC Comics, 2018, p. 9.

## 1.5. Os quadrinhos e as artes plásticas

O ser humano conta histórias por imagens dispostas em sequência desde o tempo das cavernas, onde registrava suas atividades cotidianas nas paredes. Pode-se encontrar registros gráficos sequenciais em diversos pontos da história humana: nos murais egípcios, vitrais medievais, iluminuras, vasos gregos, tapeçarias... Esses registros iniciais são considerados por alguns críticos proto-quadrinhos, formas artísticas de se compartilhar narrativas que se apoiavam na leitura de imagens dispostas em sequência – ainda que não contassem com os elementos que caracterizam um quadrinho propriamente dito. Isso indica, no entanto, que as artes plásticas e a narrativa quadrinística têm inegáveis pontos em comum.

Para começar a explorar esses pontos de conexão, é essencial abordarmos a importância que as referências e homenagens aos quadrinhos feitos por artistas reconhecidos tiveram para a legitimação da 9ª arte. Artistas da *pop art*, que criticava a cultura de massas, incorporaram as HQs como parte de suas criações. Ainda que o ponto de vista de muitos artistas sobre essa forma de arte não fosse necessariamente lisonjeiro, as homenagens à linguagem colocaram as HQs em espaços que elas nunca haviam pertencido. Artistas como Richard Hamilton, com suas colagens; Roy Lichtenstein, que trouxe os clichês dos quadrinhos para a sua arte; e Andy Warhol, que se utilizou da sequencialidade em suas peças, levaram a 9ª arte para os salões dos museus, como parte de uma assimilação e crítica ao consumo da cultura da época, entre os anos 1950 e 1960.

Mais recentemente, a montagem de algumas exposições que misturam as artes plásticas e as HQs indicam a aproximação dos dois universos. A exposição *Comic abstraction: image-breaking, image-making* no Museum of Modern Art (MoMa) de Nova York, montada em 2007, é um bom exemplo, com obras de artistas de diversos lugares do mundo feitas com inspiração na linguagem dos quadrinhos para abordar questões polêmicas e urgentes. Entre elas, está a obra *Zé Carioca, Edição Histórica*, Ed. Abril, 2004 (fig. 30), da brasileira Rivane Neuenschwander, que desconstrói uma edição do gibi do personagem da Disney, cobrindo-o com cores monocromáticas e eliminando o texto. Desta forma, o personagem criado em 1941 a partir de um estereótipo do brasileiro, é substituído pelas histórias e diálogos que o espectador da obra imaginar, apagando simbolicamente o olhar imperialista sobre a cultura brasileira. Estão presentes nessa exposição também as obras *Milk* e *Cream* (ambas de 1998), do artista Takashi Murakami, que consiste em painéis monocromáticos cor-de-rosa e azul manchados por um líquido branco que alude a um esguicho sexual, com o intuito de provocar reflexões sobre a censura de conteúdos sexualmente explícitos em animes e mangás. Murakami

**Figura 30.** Um dos painéis da obra *Zé Carioca* no. 4, *A Volta de Zé Carioca* (1960). Edição Histórica, Ed. Abril, 2004.



Fonte: Site do MoMa: <https://www.moma.org/collection/works/94491>. Acesso em 17 de jul. 2023.

estabelece um diálogo intenso com os mangás em sua obra e chegou a escrever alguns, como *O cão que guarda as estrelas* (JBC, 2023).

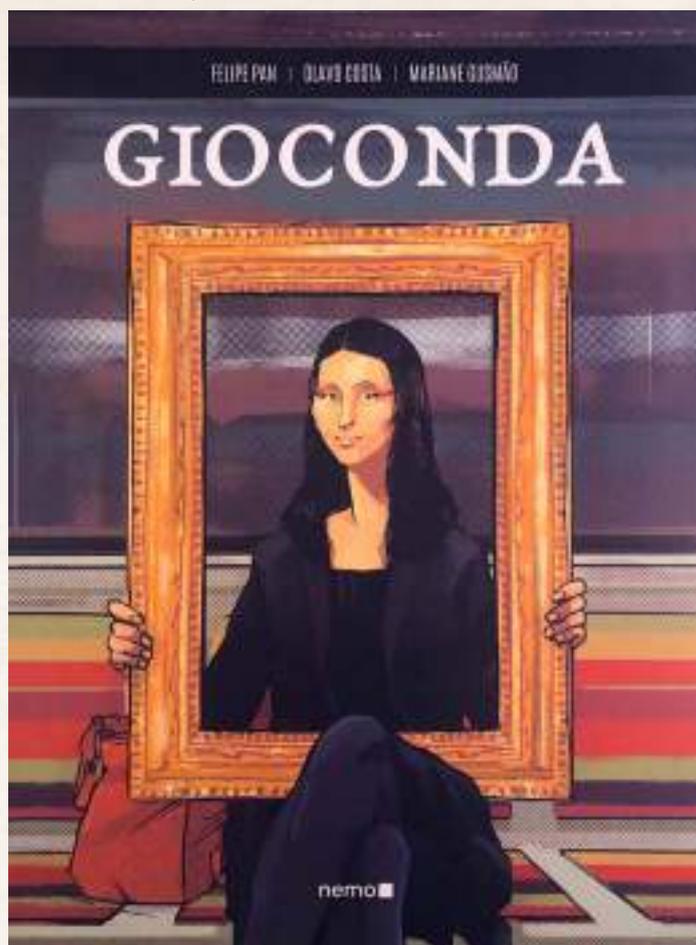
No Brasil, a exposição *Quadrinhos*, de 2019, no Museu da Imagem e do Som (MIS) retomou a história da 9ª arte a partir de painéis, revistas e itens raros, em uma reflexão sobre a influência das HQs na cultura pop da atualidade. Com uma proposta lúdica, essa exposição reflete a mudança de posicionamento da sociedade quanto à essa arte, legitimando-a em um espaço de exposição e reconhecendo o valor estético dos quadrinhos. O mesmo acontece nos casos em que originais de páginas quadrinísticas são expostos ao público, como no caso da exposição *Angola Janga*, que levou o mesmo nome do quadrinho publicado em 2017 por Marcelo d’Saete e expôs os originais produzidos pelo autor. Exposições nesse formato, que apresentam as páginas de um determinado quadrinho isoladamente, mudam a relação com a obra de arte. O espectador, nesse caso, é convidado a contemplar aquela página e absorvê-la de uma forma diferente do que faria em uma HQ. Em vez da fluidez do quadrinho, do contexto e da conexão que é feita entre as páginas, o observador da exposição encontra cada página como uma obra isolada. O foco não está mais na narrativa contida no todo da obra, mas sim no valor artístico da construção da página.

Homenagens dos quadrinhos às artes plásticas também são frequentes, principalmente quando se trata de biografias. Artistas como Goya, Frida Kahlo, Munch e outros ganharam obras que homenageiam suas histórias de vida. No artigo “História em quadrinhos e História da Arte: diálogos temáticos e metodológicos”, o pesquisador Arthur Valle (2019) observa como os quadrinistas se apropriam de

temas relacionados à História da Arte e acabam por abordar, por meio de suas próprias linguagens, a biografia dos artistas, as técnicas de produção artísticas da época e chegam a tentar reproduzir o estilo artístico do biografado. Por meio dos quadrinhos são levantadas hipóteses, obras de arte perdidas são reconstruídas, outras são citadas visualmente, em um diálogo constante que enriquece tanto as HQs quanto os estudos sobre História da Arte.

O diálogo também pode se construir por meio de narrativas que não sejam necessariamente biografias de artistas, mas trazem reflexões sobre o mundo artístico ou o histórico de pinturas famosas, como é o caso da obra *Gioconda* (Nemo, 2021), de Felipe Pan, Olavo Costa e Mariane Gusmão, que conta a história de um faxineiro brasileiro do Louvre apaixonado pela pintura *Monalisa*, que se surpreende ao se deparar, durante uma viagem de metrô, com uma moça idêntica ao quadro. A história de amor dos dois é também uma declaração de amor à arte, passando por detalhes da criação do quadro e da biografia de Leonardo da Vinci. A capa do quadrinho (fig. 31) remete, junto com título, à personagem de um dos

**Figura 31.** Capa do quadrinho *Gioconda*.



Fonte: *Gioconda*, Nemo, 2021.

quadros mais famosos do mundo, mas a retrata como uma moça contemporânea, sentada em um banco de metrô, segurando uma moldura em volta do próprio rosto. A partir dessa narrativa, os autores contextualizam *Monalisa* na atualidade, interagindo diretamente com o mundo em que vivemos, enquanto retoma a história do quadro e de Da Vinci, convidando o leitor a buscar mais informações sobre a obra.

Quando abordamos as intersecções entre quadrinhos e fotografia, falamos sobre a importância do uso de referências para o desenho. São elas que contribuem para que o artista seja capaz de aproximar o desenho da realidade, representar com verossimilhança um cenário ou uma postura corporal que contribua para a construção da narrativa. Mas existe um outro tipo de referência fundamental para a formação tanto de um quadrinista quanto de um pintor: as referências artísticas. Elas são modelos que servem para comparação, apreciação e construção de conhecimento e contribuem para o desenvolvimento da linguagem e do repertório visual de cada quadrinista. A partir do mosaico composto por suas inspirações e referências, os artistas desenvolvem seus próprios estilos, com características que os tornam únicos. No caso dos artistas e artesãos da era pré-industrial, pode-se considerar ainda a relação entre mestre e aprendiz, que por muitos anos garantiu a passagem e evolução de técnicas de um artista para outro. Tratava-se de uma relação que permitia a passagem de conhecimento, mas também a relação entre dois indivíduos diferentes, que muitas vezes resultava em parcerias ou rivalidades que influenciaram os caminhos da história da arte. O mestre era, inevitavelmente, uma referência para o aprendiz em seu caminho artístico.

Nos dias de hoje, a relação mestre-aprendiz não necessariamente acontece para se aprender arte e, quando acontece, é atravessada por outras formas didáticas e de aprendizagens que não existiam no passado, como cursos livres, tutoriais na internet, documentários e outros materiais que o estudante pode pesquisar de forma independente para aprender uma técnica. As referências artísticas continuam existindo, ainda mais múltiplas do que antes, considerando que a internet permite o acesso a obras que podem estar geograficamente distantes do artista.

No mundo conectado da atualidade, do hibridismo e do diálogo entre linguagens, as referências de um artista tendem a não vir de uma única linguagem artística. No caso dos quadrinistas, essa multiplicidade pode ser profundamente explorada, considerando o caráter mutante e adaptativo da linguagem. Algumas obras estabelecem diálogos diretos com suas referências artísticas, como em *Uma noite em L'Enfer*. Davi Calil, o quadrinista, define como protagonistas de sua história os pintores que considera suas maiores referências artísticas: Van Gogh, Toulouse-Tautrec, Goya, Gauguin e Klimt. Nem todos os artistas são contemporâneos e

chegaram a se conhecer, mas a intenção de Calil na obra é menos historiográfica e mais didática, com a intenção de colocar em diálogo as próprias inspirações. O encontro acontece dentro de uma moldura narrativa criada por outro artista que o influenciou: o escritor Álvares de Azevedo, com seu *Noite na Taverna*. Como professor de pintura, Calil homenageia os artistas que o ajudaram a construir seu próprio estilo e brinca com o limiar entre os quadrinhos e a arte, citando visualmente obras dos artistas e inserindo-as em um contexto que se relaciona com suas biografias ou com a obra de Azevedo. Nos próximos capítulos, essa construção será analisada com mais profundidade, mas neste momento é importante observar que, ao falar de suas referências artísticas, Calil fala sobre sua própria arte e tece uma reflexão sobre o ato de criar, além de convidar o leitor a observar as obras originais sob novas perspectivas.

Nesse sentido, obra *Black Dog: os sonhos de Paul Nash* (DarkSide, 2018), do quadrinista e artista plástico Dave McKean também merece destaque. Inspirado nos diários do pintor inglês Paul Nash, esse quadrinho tece uma reflexão sobre a produção do artista e os impactos dos traumas da guerra em suas obras em sua vida. Famoso pelo uso de colagens, McKean opta por variar o traço ao longo do quadrinho, ocasionalmente dialogando com o estilo surrealista de Nash (Fig. 32) e, em outros momentos, optando por desconstruí-lo, em uma história fragmentada, que se equilibra entre sonhos e vigília.

Os conhecimentos essenciais relacionados às artes plásticas – em especial à pintura clássica – são constantemente utilizados pela 9ª arte, afinal, a narrativa em quadrinhos se apoia em grande parte na imagem e, portanto, guiar o olhar do leitor é fundamental para que a história seja compreendida. Um bom exemplo são os estudos relacionados à composição, que definem a maneira como o artista organiza os elementos que serão representados em sua obra. Assim como um quadro ou uma ilustração, a informação visual precisa ser compreendida durante a leitura de uma HQ e, portanto, a forma como os elementos estão dispostos em cada vinheta é fundamental para garantir entendimento. É pensando sobre a composição que o artista define o que deseja mostrar (enquadramento), as linhas que direcionarão o olhar, as formas que estarão em destaque, como se distribuirá a luz e a sombra, as cores e materiais que utilizará. É também na composição que a escala dos elementos a serem representados e a perspectiva que será usada são definidos.

Barbieri (2017, p. 88) analisa com profundidade o uso que os quadrinhos fazem da perspectiva. Ela garante a sensação de um único ponto de vista observando a cena e, com isso, busca reproduzir sensações de profundidade, distâncias e proporção nos quadrinhos com ilustrações realistas. No caso de quadrinhos que

Figura 32. Página em que McKean retrata um sonho de Nash em um estilo que remete diretamente às obras do pintor.



Fonte: Black Dog: os sonhos de Paul Nash, DarkSide, 2018, p. 39.

não buscam se manter tão próximos à representação do real, a perspectiva é um instrumento de deformação, para expressar ao invés de reconstruir.

Na pintura e nas HQs, a perspectiva ajuda a priorizar as várias camadas de uma obra. Ela contribui para discernir os elementos em primeiro plano e os que compõem o fundo. Na perspectiva aérea ou atmosférica, inventada por Leonardo da Vinci, os traços mais grossos são utilizados para os elementos em primeiro plano, enquanto os mais finos representam o fundo. Essa escolha acontece para dar a sensação da presença do ar, que faz a paisagem ficar mais difusa quando está distante e mais nítida quando está próxima. No entanto, Barbieri diferencia essa função nos quadrinhos, pois é possível escolher utilizar traços grossos para representar elementos em evidência e finos para elementos contextuais. Essa regra nem sempre segue os princípios da perspectiva aérea, afinal, o que pode estar em evidência não necessariamente estará em primeiro plano. Diferentemente de um quadro que, geralmente, transmite sua mensagem com uma única imagem, cada vinheta do quadrinho é influenciada por todas as outras que vieram antes e virão depois dela, além das características da composição da própria página, que dispõe de diversas vinhetas. Por isso, inserida dentro de um contexto, a perspectiva não terá somente a função de priorizar as informações da imagem, mas representar um momento de uma narrativa maior. Afinal, ao ler as outras vinhetas, o leitor terá diversas oportunidades de explorar outros ângulos da cena representada.

O que conta não é, definitivamente, nem a perspectiva nem a verdade. O que conta é o relato, o efeito que se quer produzir. Perspectiva e veracidade visual são apenas instrumentos para esse fim, utilizados somente até o momento em que se torna mais eficaz abandoná-lo. (BARBIERI, 2017, p. 92)

Não há, portanto, um compromisso com a perspectiva nos quadrinhos. Seu uso pode acontecer para aproximar a cena da realidade, para intensificar uma sensação ou destacar algum elemento da história. No entanto, pode ser conveniente para a narrativa deixá-la de lado, como no caso de representações mais caricatas, na construção de cenas que têm a intenção de ser distorcidas ou no caso de imagens que intencionam manter o destaque de uma figura que está distante.

Por fim, é importante lembrar uma diferenciação que Barbieri faz ao comparar a pintura e o quadrinho. Apesar de aplicar técnicas da pintura clássica com certa frequência, a relação das HQs com essa arte é bastante mediada pela ilustração. Nascida antes dos quadrinhos, ela atuou como intermediária desse diálogo, adaptando técnicas da pintura e criando técnicas próprias que as HQs utilizam amplamente. Apesar da visualidade aproximar os dois campos, há diferenças pro-

fundas no que diz respeito aos objetivos de cada uma. Enquanto a essência da arte é, muitas vezes, evocar uma emoção ou sensação, a essência da 9ª arte é contar histórias. Isso significa que um quadrinho feito apenas com imagens abstratas, sem imagens que dialoguem entre si, não se sustentaria, enquanto um quadro abstrato se sustenta pela via da apreciação. “No quadrinho [...] a imagem é funcional à história, como a história é funcional à imagem.” (BARBIERI, 2017, 109).

## 1.6. Os quadrinhos e a literatura

A fronteira entre essas duas artes é das mais espinhosas e interessa especialmente à essa pesquisa. É nela que habitam perguntas como “Quadrinhos são literatura?”, “A literatura e os quadrinhos têm o mesmo valor artístico?”, “As adaptações para HQs enfraquecem o valor literário de um romance clássico?” ou “Seria a leitura de narrativas em quadrinhos mais complexa do que a de um livro?” e muitas outras que levam a comparações injustas para ambas as formas artísticas. Mas também é nela que encontramos um dos diálogos mais prolíficos entre duas formas de expressão. Essa seção tem o intuito de aproveitar a riqueza dessa relação, mas sem ignorar as questões polêmicas que, no fundo, também fazem parte do cerne deste trabalho.

O livro *Quadrinhos e Literatura: diálogos possíveis*, organizado por Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro e Diego Figueira (2014), reúne textos que ajudam a compreender os movimentos de aproximação e distanciamento entre quadrinhos e literatura. No primeiro deles, Vergueiro, Chinen e Ramos (2014) traçam um panorama dessa relação que interessa a nossa pesquisa.

O histórico levantado pelos autores se inicia nos Estados Unidos, onde, durante seus primeiros anos, os quadrinhos eram páginas ou tiras semanais publicadas em periódicos com histórias sem continuidade. As tramas eram planejadas para começar e terminar no mesmo episódio. Com o aumento do público consumidor de quadrinhos, algumas das histórias começaram a ser publicadas em revistas e o recurso da continuidade passou a ser adotado, tendo na literatura uma forte inspiração.

Diversas séries de quadrinhos surgiram por volta de 1929, inspiradas por obras de aventura da literatura *pulp*, como *Tarzan of the Apes*, *Armageddon 2419 AD* e *When the worlds collide* que se tornaram as séries de quadrinhos *Tarzan*, *Philip Nowlan* e *Flash Gordon*. Com formato de revista consolidado, as adaptações de obras literárias se tornaram mais frequentes no mercado estadunidense, pois “transpor para outra linguagem um texto que já passara pelo crivo do público

parecia uma fórmula muito segura de atrair leitores e agradar aos críticos que acusavam os quadrinhos de afastar os jovens dos romances em sua versão original” (Vergueiro, Chinen e Ramos, 2014, p. 14). Esse juízo de valor que muitos críticos faziam sobre os quadrinhos é alvo de discussão ainda hoje e foi, por muito tempo, uma grande obstrução para a legitimação das HQs como uma expressão artística.

A primeira adaptação estadunidense de um clássico da literatura foi a quadrinização do romance *Os três mosqueteiros*, de Alexandre Dumas, publicada pela Gilbert Publications, em 1945, ao iniciar a revista *Classic Comics*, que posteriormente se tornaria a famosa *Classics Illustrated* e inspiraria muitas outras publicações tanto nos EUA quanto em outros países.

Vergueiro, Chinen e Ramos (2014) também retomam a história das adaptações literárias no cenário brasileiro. A primeira obra literária a ser adaptada para quadrinhos foi *O Guarani*, de José de Alencar, em 1937. A publicação foi editada pelo Correio Universal, em um álbum luxuoso quadrinizado pelo pintor e historiador Francisco Acquarone. Chama a atenção, no entanto, que a segunda e a terceira quadrinização de obras literárias no Brasil foram versões desse mesmo título: em 1947, feita por Jayme Cortez e publicada no jornal Diário da Noite como a primeira tira diária totalmente elaborada no Brasil; e em 1950, feita pelo casal André e Elvira Le Blanc dentro da revista *Edição Maravilhosa*, publicada pela Editora Brasil-América Limitada (EBAL), que traduzia as histórias da *Classic Illustrated* e estreou a publicação de quadrinizações nacionais com essa obra.

A escolha da história do valente indígena Peri cujo amor por Ceci, a filha do fidalgo, faz com que ele salve a família portuguesa da ira dos aimorés, para protagonizar tantas primeiras vezes no mercado de quadrinhos brasileiro é significativa, assim como é relevante considerar que, dos três autores das adaptações, apenas Acquarone era brasileiro. Embora tenham vivido no Brasil por muitos anos, Cortez era português e Le Blanc era haitiano. Analisando tais fatos, a coincidência dessas escolhas parece nos contar, em um paralelo com a história de Peri que se apaixona pelo estrangeiro, algo sobre a postura dos editores brasileiros dessa época com relação aos quadrinhos importados.

Adaptações de outras obras foram feitas nos anos seguintes, a partir dos livros dos mais diversos escritores nacionais. A *Edição Maravilhosa* adaptou ao todo 54 livros de escritores brasileiros entre os anos de 1948 e 1962. Além de títulos que já haviam entrado em domínio público naquela época, como as obras de Alencar, essas adaptações também chegaram a licenciar livros de autores em atividade, como Jorge Amado, para figurar entre as edições. A revista *Edição Maravilhosa* alcançou uma posição de destaque no mercado e incentivou o surgimento de outras revistas do tipo, como a *Álbum Gigante* (também da EBAL), *Revista Ilustrada*,

*Aventuras Históricas, Literatura em desfile*, entre outras. Vergueiro, Chinen e Ramos (2014, p. 19) relatam que, para além de abastecer seu amplo catálogo, Adolfo Aizen, o dono da EBAL, tentou combater o preconceito contra as histórias em quadrinhos e fomentar a leitura nesse formato no país, em um esforço de ampliar seu público-alvo. Eles apresentam uma nota que era inserida ao final de cada edição:

As adaptações de romances ou obras clássicas para a *Edição Maravilhosa e Álbum Gigante* são apenas um “aperitivo” para o leitor. Se você gostou, procure ler o próprio livro, adquirindo-o em qualquer livraria. E organize a sua biblioteca – que uma boa biblioteca é sinal de cultura e bom gosto. (EDIÇÃO MARAVILHOSA, n. 138, p. 50, 1956, *apud* VERGUEIRO, CHINEN, RAMOS, p. 19, 2014).

O texto ecoava um parágrafo presente na *Classic Illustrated*, que também tentava responder aos críticos dos quadrinhos. Ainda que buscasse reforçar a legitimidade das HQs como arte, a hierarquia estabelecida era evidente: os quadrinhos eram colocados como subordinados à literatura. A adaptação era um convite para que os jovens leitores buscassem o original e, ao mesmo tempo, o recado buscava redimir os quadrinhos do papel de leitura nociva.

A postura hostil dos críticos com relação à 9ª arte ganhou força com a criação do *Comics Code Authority*<sup>10</sup>, que buscava estabelecer uma regulação para os quadrinhos, e o lançamento do livro *Seduction of the Innocent* no mesmo ano, do psiquiatra Frederic Wertham, que traçava uma correlação entre a leitura de histórias em quadrinhos e o crescimento da delinquência juvenil. Na época, eram alvos de fortes críticas quadrinhos que tematizavam o horror, a violência e super-heróis, que eram extremamente populares entre os jovens e circulavam amplamente no mercado estadunidense. Essas discussões reverberaram no Brasil, alertando pais e responsáveis por crianças sobre o consumo não regulado de histórias em quadrinhos.

Nesse sentido, as adaptações de clássicos literários, como propunha a *Classic Illustrated*, tinham o objetivo de mostrar um lado mais educativo dos quadrinhos e, por isso, notas como a citada anteriormente tinham a intenção de demonstrar o interesse de educar e conduzir o jovem leitor à arte da literatura. Ainda que

---

10 *Comics Code Authority* foi um conjunto de normas censoras para a escrita e circulação de histórias em quadrinhos estadunidenses, criado pelas editoras. O código inspirou vários países a fazerem normas com a mesma linha de ação, ou seja, pautadas em julgamentos morais sobre o que seria adequado a crianças e adolescentes (JUNIOR, 2004).

tenha inflado a discussão e tenha sido ignorado por algumas editoras, o *Comics Code Authority* permitiu que a indústria dos quadrinhos se autorregulasse, sem necessidade de uma censura governamental.

No decorrer da década de 1960, as adaptações de obras literárias em quadrinhos perderam popularidade e não receberam tanta atenção quanto nos anos anteriores. Elas voltaram a ganhar espaço gradativamente, especialmente após os anos 1990. Uma das razões para esse espaço é o surgimento do termo *graphic novel* (novela gráfica), que criou um filão no mercado para o que seriam “quadrinhos de qualidade”, feitos para o público adulto. Segundo a pesquisadora Beatriz Sequeira de Carvalho (2017), quadrinhos voltados para este público já existiam desde o movimento underground dos anos 1960 e 1970; na renovação provocada por autores como Allan Moore e Frank Miller nos quadrinhos de super-heróis na década de 1980; e em obras como *Maus*, de Art Spiegelman, publicada de 1980 a 1991. Após a premiação da obra de Spiegelman com o Pulitzer, a aceitação do público e da crítica em relação aos quadrinhos mudou drasticamente. O surgimento da denominação *graphic novel* a partir da década de 1990 legitimou formatos que permitiam maior liberdade criativa aos autores e demonstrou que os quadrinhos eram capazes de tratar temáticas polêmicas e adultas, além de reportagens jornalísticas e autobiografias. Entender a linguagem quadrinística dessa forma renovou o interesse por se adaptar literatura, e a presença dessas obras nas livrarias – e não apenas nas bancas – também contribuiu para alterar a percepção sobre a arte.

Outros elementos apontados por Vergueiro, Chinen e Ramos (2014) como relevantes para essa retomada, especialmente no Brasil, são as leis de incentivo à cultura. Ainda que as leis de incentivo à cultura existissem no Brasil desde a década de 1980, com as leis federais conhecidas como Lei Sarney e depois a Lei Rouanet, as HQs demoraram algum tempo para vencer a resistência dos investidores. Relacionar um projeto de quadrinhos com obras já consagradas da literatura voltou a ser interessante, principalmente a partir de 2006, quando o Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) passou a incluir editais para obras em quadrinhos. Por isso, muitas editoras de HQ voltaram a produção para obras com potencial para serem aprovadas pelo programa, como biografias e adaptações literárias. Atualmente, o Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) seleciona obras que serão compradas pelo governo. Nessa seleção, os quadrinhos continuam recebendo atenção, mas, como o espaço das HQs já está consolidado no mercado, as produções têm sido mais ousadas, abordando questões históricas, temas polêmicos e releituras de outras obras artísticas.

Como é possível perceber, os quadrinhos e a literatura estão em diálogo constante desde os primeiros passos da 9ª arte. No entanto, essa relação sempre

foi tensionada pela resistência dos críticos em reconhecer a obra quadrinística como uma forma de arte legítima e pela injusta comparação entre as duas linguagens. Como explica Carvalho:

O problema, como tentamos demonstrar, é que a associação direta das histórias em quadrinhos com um produto culturalmente valorizado está profundamente ligada aos quadrinhos alternativos, que está completamente atrelado ao suporte *Graphic novel*, que está ligado ao formato do livro e este último, em consequência, relaciona-se com um outro campo: a literatura. Se há algumas décadas as histórias em quadrinhos eram consideradas como uma “subliteratura” – como nos lembra Moacyr Cirne (1970, p. 01) – abaixo do nível de excelência da leitura de qualidade, hoje a palavra “literatura” é usada como adjetivo para designar obras em quadrinhos entendidas por alguns críticos e publicações como tendo um “alto grau de excelência”. (2017, p. 131-132)

Tanta comparação entre quadrinhos e literatura cria dois movimentos que vão em direções opostas e pouco contribuem para o debate. Ao mesmo tempo em que há um movimento que aproxima os quadrinhos da literatura, considera bons quadrinhos como obras literárias e não percebe que ao fazê-lo desvaloriza as particularidades da linguagem; existem também os defensores dos quadrinhos, que buscam diferenciar a 9ª arte da literatura e afirmam não haver pontos em comum nos dois suportes, com o intuito de provar que as HQs são uma linguagem própria. Essa pesquisa considera que os quadrinhos e a literatura têm pontos em comum: o processo de impressão gráfica é semelhante, a forma de manipular o objeto é similar, a presença de texto verbal é frequente e ambas são artes narrativas. No entanto, essa zona de contato em nada diminui o valor da linguagem quadrinística. Muito pelo contrário: a singularidade dos quadrinhos está nesses limiares e no amplo diálogo com outras artes. Inclusive a literatura.

Nesta pesquisa, nos interessa observar os limiares entre as artes não como uma disputa, mas como um lugar de encontro, onde influências, inspirações e ferramentas narrativas são compartilhadas. O foco é observar onde as linguagens artísticas se inspiram mutuamente, os pontos em que elas se relacionam e se apaixonam uma pela outra, sem necessidade de disputar espaços. No caso da literatura e dos quadrinhos, construir essa leveza é especialmente necessário, dada a relação de oposição ou dominação que foi alimentada por tantos anos.

Na tese *A arte dos quadrinhos e o literário: a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos de cultura*, Maria Cristina Xavier de Oliveira (2008) analisa o diálogo entre as duas artes a

partir as obras quadrinísticas que se inspiram na literatura – seja em adaptações ou no uso de inspirações relacionadas – e de obras literárias inspiradas em quadrinhos. Partiremos de seus estudos para entender as diversas possibilidades de relação entre as duas artes no campo do enredo.

Oliveira (2008, p. 74-75) nomeia como “adaptações pastiche” as transposições da literatura para os quadrinhos que procuram manter o texto-base com pouca ou nenhuma alteração. Nesses casos, a obra não assume integralmente os recursos expressivos do novo meio e a interação entre as linguagens fica condicionada ao enredo que a inspirou. Dessa forma, a obra se assemelha a um texto ilustrado, em que a linguagem não-verbal apenas acompanha e ilustra a verbal, sem acrescentar novos elementos à mesma. É o caso de “Gaetaninho” de Jo Fevereiro, parte do volume *Brás, Bexiga e Barra Funda* (Escala, 2006) da coleção *Literatura brasileira em quadrinhos*, que adapta a o conto de Ant3nio de Alc3ntara Machado. À semelhança da nota na *Revista Ilustrada* citada anteriormente, essa adaptaç3o conta com uma advert3ncia dos editores para o fato de que “essa linguagem n3o substitui a forma original da obra, cuja leitura permanece essencial 3 boa formaç3o do leitor” (MACHADO, 2006, p. 2 *apud* OLIVEIRA, 2008, p. 88). Nessa obra, os recursos da linguagem quadrinística s3o utilizados para corporificar a narrativa de Machado e incorporar o estilo narrativo com car3ter jornalístico do conto.

H3 tamb3m obras que buscam inserir outras dimens3es narrativas 3 adaptaç3o em quest3o, introduzindo novos elementos ou modificando o enredo (OLIVEIRA, 2008, p. 98). Esses quadrinhos inovam e questionam as narrativas tradicionais, apresentando-as em novos contextos. Esses casos integram os recursos quadrinísticos para acrescentar novas possibilidades ao texto liter3rio. 3 o caso de *Lusíadas 2500* (Companhia Editora, 2006), de Lailson de Carvalho. A HQ mant3m os versos da obra original, mas vem acompanhada de uma nova dimens3o na narrativa visual, que situa as aventuras narradas em um cen3rio futurista.

O terceiro tipo de interaç3o dos quadrinhos com a literatura apontado pela autora 3 a criaç3o de outras narrativas a partir do material liter3rio. Nesses casos, o di3logo estabelecido acontece em outra chave, com diferentes desenvolvimentos. Essas obras podem ser par3dias dos textos liter3rios, cit3-os direta ou indiretamente ou fazer alus3o a eles. As obras estudadas nessa pesquisa se encaixam nesse espectro, pois apesar de reconhecerem a inspiraç3o liter3ria (no caso, vers3es de Don Juan e *Noite na taverna*), os quadrinistas se descolam dela para construir suas pr3prias vers3es e entrelaçar o material com outras criaç3es artísticas.

No caminho contr3rio, partindo dos quadrinhos para a literatura, Oliveira (2008) aponta para uma gradaç3o entre adaptaç3es fi3is e obras que aproveitam elementos dos quadrinhos para criar narrativas. O conto “Shazam”, de Moacir

Scliar, pertence ao primeiro caso, retrata o famoso personagem de quadrinhos como um herói aposentado vivendo em Porto Alegre. Na construção de sua trama, ele aborda diversos clássicos do universo de super-heróis e os utiliza para construir sua sátira. Outra adaptação para a literatura acontece em *Os livros da magia - o convite* (Conrad, 2014) de Carla Jablonski, inspirado na mini-série em quadrinhos *Os Livros da Magia* com roteiro de Neil Gaiman. Nesse caso, há um pastiche, pois o livro não altera o enredo e procura traduzir o aspecto visual em texto, descrevendo minuciosamente cenas que antes foram ilustrações.

Por fim, Oliveira (2008) aborda narrativas que se propõe a utilizar as duas artes para o desenvolvimento da narrativa. Esse tipo de abordagem é rara e pode aparecer como uma relação auxiliar de um dos suportes em relação ao outro, como no livro *Confronto Mortal* (Moderna, 1997) de Rosana Rios que utiliza HQs pontualmente para auxiliar a construção narrativa, acrescentando elementos ou ilustrando trechos. Outra possibilidade é uma relação complementar, onde as duas linguagens buscam construir a narrativa em conjunto. Nesse caso, a obra *Pega pra Kaputt* (L&PM, 1978) de Josué Guimarães, Moacyr Scliar, Luis F. Veríssimo e Edgar Vasques, é um bom exemplo, pois a narrativa flui de uma linguagem para outra refletindo a pluralidade dos autores. A maioria dos autores escreve o texto literário mas, quando a história é contada pelo quadrinista Edgar Vasques, os quadrinhos entram em cena.

Nos interessa também pensar sobre como o diálogo com a literatura se constitui para além da troca de enredos e entender quais ferramentas da arte literária contribuem para expressividade dos quadrinhos. Pode-se começar essa reflexão a partir de uma figura de linguagem muito presente na literatura, mas que é essencial para os quadrinhos: a elipse. Essa figura de sintaxe é utilizada para omitir termos de uma sentença que são de fácil identificação pelo interlocutor, apesar de não terem sido mencionados anteriormente. Ela pode ocorrer de diversas formas dentro de uma frase, ocultando sujeitos, verbos, advérbios ou conjunções, com a intenção de evitar repetições.

Nos quadrinhos, Cagnin (2015) chamou de elipse o mesmo que Eco (1993) chamou de hiato, McCloud (2005) denominou sarjeta e Groensteen (2015) chamou de vazio intercônico. Trata-se do espaço entre os quadros da página de uma HQ, que caracteriza os quadrinhos como uma linguagem de intervalos e interconexões. Além de um descanso da palavra e da imagem na página, a elipse é um

Espaço entre uma vinheta e outra, onde o quadrinista pode omitir um ou mais momentos de ação e obter efeitos narrativos especiais de suspense, graça, surpresa, que aguçam a curiosidade do leitor para descobrir o que foi omitido (CAGNIN, 2015, p. 184)

Os quadrinhos são, em essência, uma linguagem de intervalos, de interconexões. A sequência narrativa que caracteriza os quadrinhos é fragmentada pela divisão entre as vinhetas – conhecida como sarjeta. O vazio entre duas imagens é preenchido pelo leitor. “Nada é visto entre dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá” (MCCLLOUD, 1995, p.67). Ou seja, assim como na figura de linguagem, o leitor é capaz de construir sentido considerando o contexto em que o intervalo está inserido. No entanto, no caso das HQs, o intuito não é evitar repetição, como frequentemente acontece no texto literário. Trata-se de um espaço de construção de significado, onde o leitor associa uma vinheta a outra, uma página à outra e compõe com a imaginação o sentido do que está oculto. Groensteen (2015, p. 116) chama esse momento de inferência, quando o leitor interpreta a narrativa e faz conexões diversas, que vão além da ligação entre um quadro e outro. A inferência permite que, no vazio da sarjeta, o leitor articule tudo o que já leu, reforçando o processo que ele chama de solidariedade icônica, mencionado anteriormente. É um momento que confere unidade à história, onde tudo o que a compõe é costurado em uma única narrativa.

Ainda dentro do campo da construção de sentido por meio da ausência, há a sinédoque, metonímia que alarga significados. A partir de uma relação de contiguidade, uma parte é tomada pelo todo, como quando dizemos: “Li Victor Hugo enquanto viajava de trem”; mesmo que não esteja expresso na sentença, é possível entender que um livro do Victor Hugo foi lido durante a viagem e não o autor, pessoalmente. Nos quadrinhos, é possível pensar num efeito equivalente, pois o espaço de uma vinheta não comporta todo o ambiente em que a cena se desenrola. É, mais uma vez, na sarjeta que o todo é construído, com a imaginação do leitor completando o restante do corpo do personagem em cena ou os detalhes do ambiente que ficaram fora do quadro.

É possível verificar a sinédoque ao se observar a cena de *Copra* (Pipoca e Nanquim, 2022) que tem como foco a preparação da comida no fogão e mostra parcialmente o tronco e as mãos de dois personagens (fig. 33). o ângulo retratado na ilustração deixa informações importantes de fora – como o rosto e a expressão facial dos personagens – o leitor pode inferir o resto da cena, completar o vazio deixado pela ilustração com a imaginação e as informações que recebeu e receberá da narrativa.

Existem outros termos literários que também podem ser utilizados para se referir aos quadrinhos. Afinal, as duas são artes narrativas, por isso, têm elementos básicos em comum (personagens, enredo, ambientação, vocabulário, entre outros). Um bom exemplo desse caso é o termo intertextualidade, citado ante-

**Figura 33.** Trecho do quadrinho Copra vol. 4, onde é possível identificar o uso de sinédoque.



Fonte: Copra vol. 4. Pipoca e Nanquim, 2022, p. 34.

riormente. Considera-se que todo texto se configura como absorção e transformação de outros textos, de forma consciente ou não pelo autor. Essas referências que contribuem diretamente para a construção de uma obra, são desde outros textos com que o autor teve contato e deseja referenciar, como também detalhes do contexto social e o sentimento da época.

Robert Stam (2000) sublinhou que, atualmente, os artistas estão em contato constante com produções culturais de diversas origens e linguagens, e portanto esse conceito pode ser ampliado para contemplar obras de outros suportes. A intertextualidade propõe uma nova forma de leitura e, ao conectar um texto anterior com outros textos, estabelece uma correlação entre discursos que antes era inexistente. Nas palavras de Leyla Perrone-Moisés, “cada obra surge como uma nova voz (ou um novo conjunto de vozes) que fará soar diferentemente as vozes anteriores, arrancando-lhes novas entonações (MOISÉS, 1990, P. 63). A alusão, a bricolagem, a citação, a paráfrase, a epígrafe, o pastiche, a paródia e outros tipos de intertextualidade são profundamente explorados pela linguagem quadrinística. Afinal, em um suporte narrativo que está em constante diálogo com outras linguagens, entrelaçar narrativas de outras obras no conteúdo é mais uma forma de explorar as potencialidades dos limiares entre essas artes.

Além da singular importância da intertextualidade para esta pesquisa, vale considerar o conceito de reciclagem, criado pelos pesquisadores franceses Jean-

-Jacques Girardot e Fabrice Merestre (2020), no artigo “O steampunk<sup>11</sup>: uma máquina literária de reciclar o passado”. Reciclagem é uma técnica narrativa onde um enredo inédito é composto a partir de elementos modificados de outras obras. O artigo de Girardot e Merestre trata de obras steampunk, mas o conceito pode ser aplicado para outras obras que explorem cenários ou personagens já existentes, homenageiem estilos marcantes de outros artistas ou busquem continuar a narrativa de um clássico literário.

No amplo leque de possibilidades contido na ideia de reciclagem, se destacam os conceitos de História Alternativa e Ficção Alternativa. O primeiro se coloca na fronteira entre a ficção e a não-ficção, partindo de acontecimentos históricos e da realidade objetiva para imaginar um ou mais eventos que seriam pontos de divergência, ou seja, transformariam diretamente a realidade. A partir da pergunta “O que aconteceria se...?”, o artista imagina desdobramentos plausíveis que vão desde consequências globais a alterações irrelevantes para humanidade, mas relevantes para a narrativa. Um exemplo é o romance de Philip K. Dick, *O homem do Castelo Alto* (Aleph, 2019), que imagina como seria o mundo se a Alemanha tivesse ganhado a Segunda Guerra Mundial. A Ficção Alternativa parte da mesma pergunta, mas aplica a pergunta “O que aconteceria se...?” em um universo ficcional já existente. É possível perceber o uso da reciclagem e da Ficção Alternativa na série de quadrinhos *Liga Extraordinária* (Panini, 2010), roteirizada por Alan Moore e ilustrada por Kevin O’Neill. Ambientada na Inglaterra Vitoriana, esse quadrinho steampunk conta a história de um grupo de heróis e vilões formado por famosos personagens de clássicos literários, como Capitão Nemo (*Vinte mil Léguas Submarinas*), Mina Murray (*Drácula*), Dr. Jeckyll (*O médico e o Monstro*), entre outros.

Nas duas obras em quadrinhos que compõem o *corpus* dessa pesquisa, a relação intertextual é muito expressiva e importante, assim como notadamente é o uso da reciclagem. Em *Don Juan di Leônia*, de Dalton Cara, a intertextualidade fica evidente já no título: Don Juan, personagem clássico do teatro e da literatura, muito presente no imaginário popular; é unido à cidade de Leônia, criada por Ítalo Calvino em *As Cidades Invisíveis*. Neste caso, aplica-se a estratégia da Ficção Alternativa, pela qual aproximam-se dois universos ficcionais de diferentes tempos e autores. Desta forma, Cara consegue criar conexões, revelando novas

---

11 O Steampunk é um gênero literário que explora a reciclagem constantemente. A narrativa steampunk parte de uma ambientação que emula o século XIX e imagina um mundo onde a eletricidade não substituiu a tecnologia a vapor. Trata-se de mundos poluídos, esfumaçados e decadentes (por isso, o sufixo “punk”) onde, frequentemente, famosas figuras históricas ou ficcionais são retomadas para reforçar a ambientação vitoriana.

possibilidades de leitura das obras, atualizando-as e, ao mesmo tempo, criando uma obra completamente nova. O mesmo acontece com *Uma noite em L'Enfer*, de Davi Calil, que resgata a novela *Noite na Taverna* de Álvares de Azevedo, e dá a ela novos protagonistas, personagens reais da história da pintura. No entanto, ele também explora a História Alternativa, ao apoiar a premissa de sua narrativa no questionamento: “O que aconteceria se Van Gogh tivesse sobrevivido à sua última tentativa de suicídio?”, e ao imaginar um encontro entre pintores reais - ainda que em uma situação totalmente ficcional. Analisar essas obras permite perceber a multiplicidade de relações que os textos podem estabelecer entre si.

A metalinguagem é outro recurso amplamente utilizado nos quadrinhos. Embora não seja exclusivamente literária, essa função da linguagem é utilizada há muito tempo nos livros. Por meio dela, o código em que a mensagem é passada é evidenciado e alvo de reflexão. Ao retomar brevemente o histórico da metalinguagem nos quadrinhos, a pesquisadora Maria Clara Carneiro (2015) lembra que diversos autores de quadrinhos fazem da prática um espaço de reflexão sobre o suporte e os modos narrativos que ele oferece. Carneiro compartilha o conceito de autorreflexividade como “quando um dado objeto (uma história em quadrinhos) chama a atenção de seu observador/leitor para a materialidade desse objeto, para o fato dele ser um objeto que está sendo observado e ciente dessa observação” (2015, p. 171). É possível perceber a metalinguagem nos quadrinhos desde os ensaios escritos pelo suíço Rodolphe Töpffer ainda na primeira metade do século XIX, passando pelas obras *Quadrinhos e arte sequencial* (Martins Fontes, 1999) de Will Eisner e *Desvendando os Quadrinhos* (Makron Books, 1995) de Scott McCloud até o mais recente *Desaplanar* (Veneta, 2017), de Nick Soussanis. Enquanto no primeiro caso, uma linguagem (quadrinhos) é analisada por meio de outra (ensaio), nos outros casos, a reflexão sobre a linguagem acontece no suporte dos quadrinhos. São múltiplas as maneiras de se pensar uma linguagem dentro de si, e as HQs, talvez justamente por desenvolverem um diálogo tão prolífico com outras artes, refletem sobre sua própria forma desde muito cedo.

A metaficção é outro conceito da literatura que é aplicado nos quadrinhos. Segundo Thomas Inge (1995, p. 11), ela acontece quando a ilusão de objetividade é rompida pelos autores, como por exemplo, quando eles se dirigem ao leitor diretamente, aparecem nas histórias como personagens, parodiam outras obras e artistas ou expõem os bastidores do processo de criação. Nos interessa, especialmente, as histórias em que os personagens estão conscientes de sua natureza fictícia e se percebem protagonistas de um quadrinho. Nesses casos, a metaficção se configura como diz Gustavo Bernardo: “um fenômeno estético autorreferente

através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo a si mesma” (2010, p. 9).

Um exemplo muito importante desse tipo de uso da metalinguagem nas HQs é a personagem Mulher-Hulk. John Byrne assumiu o título mensal da personagem na Marvel em 1989 e, de forma criativa, já expressou na capa da primeira edição o diferencial daquela narrativa: a Mulher-Hulk afirma estar dando uma “segunda chance” ao leitor e diz que, se o quadrinho não for comprado daquela vez, ela irá até a casa dele rasgar os quadrinhos dos X-Men (Fig. 34). Outro personagem famoso por ter consciência de sua natureza ficcional é o anti-herói Deadpool, também da Marvel, que comenta os acontecimentos que vive com o leitor de forma bem-humorada.

A característica presente nessas histórias é conhecida por “quebra da quarta parede”. O pesquisador Ismail Xavier aponta o conceito de “quarta parede” como proveniente do teatro:

**Figura 34.** Capa da edição de Mulher-Hulk, na qual a personagem quebra a quarta parede e se dirige ao leitor.



Fonte: Mulher-Hulk por John Byrne: omnibus, Panini, 2022.

No século XVIII, o teatro assumiu com mais rigor a “quarta parede” e fez a *mise-en-scène* se produzir como uma forma de *tableau* que, tal como uma tela composta com cuidado pelo pintor, define um espaço contido em si mesmo, sugere um mundo autônomo de representação, totalmente separado da plateia. Como queria Diderot, a “quarta parede” significa uma cena autobastante, absorvida em si mesma, contida em seu próprio mundo, ignorando o olhar externo a ela dirigido, evitando qualquer sinal de interesse pelo espectador, pois os atores estão “em outro mundo” (2003, p. 17).

A quarta parede seria, portanto, uma espécie de janela para outra realidade, um limite entre o universo ficcional e a plateia. “Quebrar” a quarta parte, portanto, seria ultrapassar esse limite, abandonar a ideia de que o espectador é um observador invisível e partir para uma conexão direta, onde ator e público se percebem e interagem. Há uma aproximação entre o protagonista (que é narrador, ao comentar explicitamente os acontecimentos da trama) e o leitor, reforçando a cumplicidade. Os personagens comentam os acontecimentos, se referem diretamente aos roteiristas (Fig. 35) e até agem diretamente para modificar cenas e reescrever eventos. A quebra da quarta parede, portanto, é um recurso subversivo, pois interrompe o andamento da história e propõe algo fora da narrativa principal, que pode ser um rompimento do espaço da página, do requadro, da sarjeta, do ângulo ou do enredo.

Nos quadrinhos brasileiros essa metalinguagem e a metaficção aparecem com frequência nos gibis da Turma da Mônica. Diversos personagens da Turma do Limoeiro são inspirados em filhos e conhecidos do criador Maurício de Sousa. Esse fato torna ainda mais interessantes momentos em que o próprio Maurício aparece na história ou quando os personagens demonstram consciência do suporte narrativo em que estão inseridos. Personagens como o Louco e Bugu costumam quebrar a quarta parede, o primeiro se movimentando pelas vinhetas sem respeitar as divisórias e o segundo exigindo sempre sua própria história. Ocasionalmente, até mesmo os personagens clássicos como a Mônica e o Cebolinha se mostram conscientes de sua natureza, se escondendo atrás do quadro, recontando detalhes da trama ou modificando o requadro.

Em “O concurso das Denises” (Globo, 2000), Mônica está brigando com Cebolinha e atinge Denise com o coelho sem querer. Cansada de sempre se dar mal nas histórias, a personagem secundária interrompe a cena e pede demissão (fig. 36). Mônica, Magali e Cebolinha debatem o que fazer depois da demissão, comparam Denise com outros personagens secundários, levantam a possibilidade de escalar atrizes famosas para o papel e, por fim, decidem fazer um concurso para escolher

Figura 35. Mulher-Hulk “rasga” a página se dirige ao roteirista.



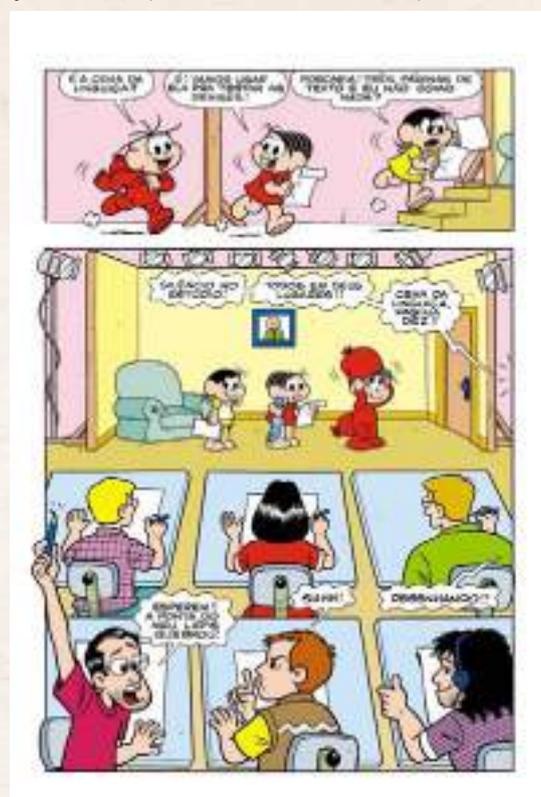
Fonte: BYRNE, John. Mulher-Hulk por John Byrne: omnibus, Panini, 2022, p. 431.

Figura 36 – Denise pede demissão.



Fonte: Mônica #160, Editora Globo, 2000.

Figura 37 – Os quadristas assistem a cena para desenhá-la.



Fonte: Mônica #160, Editora Globo, 2000.

uma nova Denise. Para testar as candidatas, eles refazem a cena inicial, com os quadrinistas a postos para desenhar os acontecimentos (fig. 37) em uma analogia com o processo de filmagem. Eles testam diversas possíveis intérpretes, mas não conseguem encontrar uma substituta. Por fim, a Denise anterior retorna e eles começam a recriar a cena quando Jeremias aparece anunciando um protesto pelos direitos dos personagens secundários. Essa história chama a atenção para os próprios artifícios, abordando os processos de produção, o roteiro e a relevância dos personagens. É uma provocação para o leitor, convidando-o a pensar sobre as histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo, ficcionalizar sobre elas no processo.

Nas obras que compõem o *corpus* desta pesquisa, a intertextualidade, autoconsciência, a metaficção e a metalinguagem também estão muito presentes e serão discutidas com maior profundidade ao longo dos próximos capítulos. É também da literatura que absorvemos o conceito de antropofagia, apresentado no “Manifesto Antropófago” escrito por Oswald de Andrade, publicado na primeira edição da *Revista de Antropofagia* em maio de 1928. As primeiras linhas do texto indicam a tônica da discussão proposta pelos modernistas:

Só a ANTROPOFAGIA nos une. Socialmente. Economicamente. Filosoficamente.

Única lei do mundo. Expressão mascarada de todos os individualismos, de todos os coletivismos. De todas as religiões. De todos os tratados de paz.

Tupi or not tupi that is the question.

A Antropofagia é descrita, portanto, como algo poderoso: a única lei e a expressão de individualismos e coletivismos. Andrade encontra nela a força da cultura brasileira, a capacidade de subverter o que é imposto pela colonização para devorar, assimilar e recriar o que é nacional. A versão abasileirada da citação “*To be or not to be, that is the question*” captada de *Hamlet* de Shakespeare é o primeiro de muitos devoramentos de figuras estrangeiras feitos ao longo do texto.

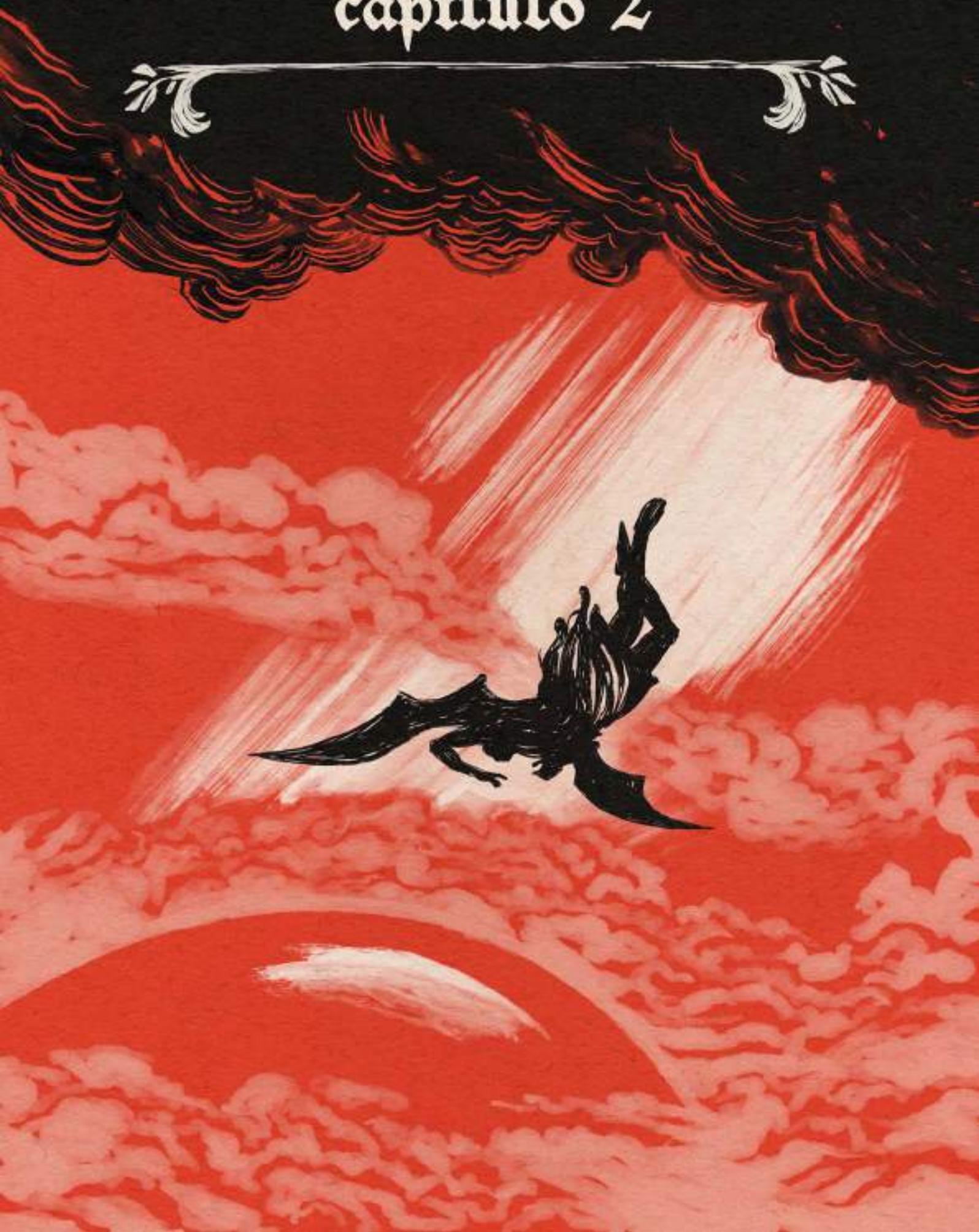
Este manifesto constrói-se numa clara e declarada preocupação interartística, já que Andrade o desenvolve inspirado pelo quadro *Abapuru*, pintado por sua esposa, a célebre Tarsila do Amaral, em janeiro daquele mesmo ano. Na pintura, técnicas pictóricas das vanguardas europeias se mesclam a temas brasileiros e elementos que remetem aos povos nativos do país. Este título, aliás, dado por Andrade e seu amigo Raul Bopp significa “homem que come” em tupi, antecipando o que viria a ser a essência do manifesto: a incorporação de características distintas e de origens diversas para criar algo novo e, com esse “novo”, algo nacional.

Em outras palavras, no âmbito do Modernismo brasileiro, a Antropofagia surgiu como um artifício da qual a identidade artístico-literária era tecida. A partir desse texto, o devorar o estrangeiro pode ser definido como um processo de *transculturação*, o que parece fundamental para se pensar o caráter essencialmente “comparatista” e “interartístico” da literatura. Para a estudiosa dos estudos comparatistas Tânia Carvalhal (2006),

A proposta antropofágica é, sem dúvida, fascinante. Mas dela o que parece ser mais rentável para os estudos comparados não é apenas a reversibilidade do processo; portanto, não é a devoração (assimilação) vista no seu sentido mais superficial, mas compreendida no seu caráter seletivo, como capacidade crítica de selecionar do alheio o que interessa. A antropofagia Oswaldiana abre caminhos, articulando os dois pólos — o das literaturas periféricas e o das literaturas do centro — igualmente envolvidos (e interessados) nesse processo. (p.81).

Dessa forma, no contexto antropofágico não se trata apenas de devorar o outro, mas de o digerir e assimilar, selecionando o que interessa ser absorvido. Essa imagem tipicamente brasileira se adequa à linguagem que pretendemos estudar, pois, conforme foi observado ao longo do capítulo, ela não apenas consome a carne das outras artes,, mas se nutre dela, filtrando o que a interessa. Veremos, nas análises dos capítulos 3 e 4, como ocorre esse processo, tanto no campo da linguagem quanto no do conteúdo.

# capítulo 2



# O romantismo e seus heróis

---

Estabelecido o lugar fronteiro singular da linguagem dos quadrinhos, este capítulo tem o objetivo de traçar reflexões que fundamentarão as análises do *corpus* de pesquisa. As duas histórias em quadrinhos que abordaremos neste trabalho – *Don Juan di Leônia*, de Dalton Cara, e *Uma noite em L'Enfer*, de Davi Calil – renovam obras fortemente ligadas ao romantismo e, portanto, revisitar os caminhos percorridos por essas histórias clássicas pode ajudar a compreender as conexões traçadas pelos autores em suas produções. Em especial, nos interessa compreender como eram os heróis característicos do romantismo, que são lembrados e reimaginados nas obras a serem analisadas nos Capítulos 3 e 4.

O pesquisador Oscar Nestarez (2022) localiza o início do romantismo entre o final do século XVIII e a primeira metade do século XIX, momento em que as artes passavam por grandes transformações. Os códigos clássicos vigentes desde o Renascimento, como os temas da mitologia grega ou as formas líricas como o soneto, a ode e a epopeia, se esgotaram. O romantismo seria, segundo Nestarez, a estética pela qual se registrava a liberdade criadora do escritor. Desta forma, os formatos mais clássicos abrem espaço para o poema livre e sem cortes fixos, a valorização da inspiração e o drama cênico. Há também uma renovação temática, que abandona os temas da mitologia grega e as paisagens do arcadismo para dar espaço ao gótico, o erótico, o fantástico, o sublime e o grotesco.

As relações entre o ser humano e a sociedade foram alteradas de forma definitiva pela Revolução Industrial, que ressignificou as relações de produção e de trabalho, e essas mudanças produziram contradições que alcançaram os artistas e a forma como se relacionavam com a arte. Segundo Raymond Williams (1969), o artista se viu dividido entre produzir o que realmente almejava e produzir o que agradava o público. Em oposição à ideia da arte como produto, o artista romântico passou a considerar suas criações como algo extremamente elevado e, com isso, surge a ideia do escritor como gênio autônomo.

Eric J. Hobsbawm (1969) observa que, com o intuito de reagir contra a burocratização do fazer artístico, os artistas se recusaram a aceitar modos de viver que trariam estabilidade na sociedade da época. Recusaram casamento e carreiras consideradas respeitáveis para se isolar e produzir guiados pela inspiração e consideravam irrelevante se o público aceitava ou rejeitava sua produção. Na busca de enfatizar o questionamento daquela sociedade, os jovens artistas, que se viam

como gênios incompreendidos, passaram a estabelecer ligações profundas com o submundo e a boemia, interessando-se pela loucura e outros tabus que as instituições burguesas preferiam censurar. Ao conceber uma visão sublime da arte, afirma Hobsbawm, os artistas românticos se opuseram à moderação e buscavam explorar além dos limites comuns da vida. Sob essa ótica, figuras como Napoleão e Shakespeare foram idealizadas e consideradas conquistadores capazes de alcançar além da realidade empírica; Satã se tornou uma figura atraente e questionadora e heróis como Fausto e Don Juan<sup>1</sup> ganharam projeção e se tornaram característicos desse período, por simbolizarem a ganância insaciável, elemento demoníaco parte da acumulação de riquezas.

Para essa pesquisa, interessa compreender os caminhos percorridos pelo mito de Don Juan desde seus primeiros registros, passando pela sua intensa propagação durante o romantismo e explorando as modificações oriundas dessas versões. Observar a construção e a transformação pelas quais esse arquétipo sedutor passou no imaginário coletivo possibilitará debater, em seguida, a criação de outros heróis românticos – agora em solo brasileiro – em *Noite na Taverna*, de Álvares de Azevedo.

## 2.1. O mito de Don Juan

Don Juan é um velho conhecido do imaginário popular e recebeu inúmeras versões ao longo do tempo. Essa pesquisa não tem a intenção de esgotar todas as releituras que contemplam um arquétipo tão antigo, mas passear por algumas das versões mais conhecidas da história e pelos diálogos que elas estabeleceram entre si, entendendo como o personagem se transformou e se adaptou com o passar dos anos. Dentro de seu próprio contexto, cada releitura conecta-se às versões anteriores e às contemporâneas, e será vinculada às versões futuras. Para ajudar a guiar nosso percurso pelas versões que Don Juan recebeu ao longo dos séculos, utilizaremos em especial os estudos de Teresa Cristina Mauro (2015, 2016, 2019) e Máira Angélica Pandolfi (2011, 2022), pesquisadoras do mito donjuanesco, autoras de obras relevantes como *Entre a descrença e a sedução: releituras do mito de Don*

---

1 Na língua portuguesa, “Dom Juan” seria a grafia mais indicada para o personagem “Don Juan”. No entanto, como o uso recorrente de “Don” nas histórias tornou essa forma consagrada, optamos por mantê-la. Com exceção desse nome, os pronomes de tratamento como “dom” e “dona” e títulos de nobreza como “duquesa”, “duque”, “comendador” e “rei” são grafados em caixa baixa quando não aplicados antes de nomes próprios. Nos casos específicos em que esses títulos são utilizados em substituição ao nome, como no caso do Comendador, optamos por manter a inicial em caixa alta, visto que exercem a função de nome próprio.

*Juan em Álvares de Azevedo e em Castro Alves e Leituras e releituras românticas: José de Espronceda e Álvares de Azevedo* respectivamente, além de outros artigos que sustentarão este panorama.

Embora existam rumores de que a inspiração para a história de Don Juan tenha partido de figuras reais, como Don Juan de Tassis, o Conde de Villamediana, que viveu entre 1582 e 1622, ou Miguel de Mañara, nascido em 1627 e morto em 1679, nenhuma dessas ligações é comprovada. Apesar dos pontos de conexão entre as biografias destes homens e a história de Don Juan, não há provas o suficiente para corroborar a inspiração – principalmente no segundo caso, pois Mañara nasceu apenas três anos antes da publicação da primeira peça com o personagem.

O primeiro registro da história de Don Juan de que se tem notícia é de 1630, na peça *El Burlador de Sevilla y el convidado de piedra*, escrita pelo clérigo espanhol Gabriel Téllez, mais conhecido como Tirso de Molina. É provável que Molina tenha se inspirado em diversas lendas europeias da época, que contavam sobre um cavaleiro blasfemo que profanou os mortos ao fazer um convite a uma caveira. A palavra “*burlador*” no nome da peça, vem do verbo burlar e pode significar tanto enganar ou mentir, quanto zombar, ridicularizar alguém ou tratar uma pessoa com escárnio (BURLAR, 2015). As seduções de Don Juan nessa peça são calcadas na mentira e ele se diverte com o resultado delas e suas consequências. Nessa história, Don Juan é um nobre enganador, que conta mentiras para mulheres com a intenção de conquistá-las. Apesar de escrita durante o século XVII, a peça é ambientada no século XIV e a história começa em Nápoles, na península itálica, com Don Juan fugindo dos aposentos da Duquesa Isabela logo depois do ato sexual. No decorrer da peça, percebe-se que para conseguir essa proeza, ele disfarçou-se de Dom Octavio, o noivo da moça, e a persuadiu a deitar-se com ele, argumentando que logo estariam casados. Ao descobrir que foi enganada, a duquesa grita e pede socorro, mas Don Juan escapa de uma punição severa com a ajuda da influência de seu tio embaixador.

Fugindo da confusão, Don Juan parte para a Espanha junto com seu criado, Catalinón. O navio onde estavam naufraga e eles são resgatados pela pescadora Tisbea. Quando acorda, Don Juan jura amor pela moça e promete casamento, mas, assim que consegue consumir o ato sexual, foge mais uma vez. O primeiro ato termina com a moça jurando vingança.

No ato seguinte, o leitor descobre que, novamente, Don Juan tem sua punição abrandada por influência de um parente. Dom Diego Tenório, o pai de Don Juan, implora para o rei de Castilha não castigar seu filho por suas atitudes. O sedutor, por sua vez, já está em Sevilha, tentando conquistar Dona Ana com a mesma estratégia que usou com a duquesa. Mais uma vez, a moça descobre logo

que está sendo enganada e grita por socorro. Dona Ana era filha do Comendador Dom Gonzalo de Ulloa, que tenta impedir Don Juan de fugir, mas acaba assassinado pelo enganador. Por fim, no último ato da peça, o alvo da sedução de Don Juan é Arminta, uma camponesa que acabou de casar-se com Batrício, um homem sem títulos de nobreza. Don Juan argumenta com a moça que o casamento pode ser anulado, se propõe a casar-se com ela, prometendo-lhe um título de nobreza. No entanto, foge mais uma vez assim que consegue deitar-se com a camponesa.

Cheio de si, orgulhoso de suas conquistas, Don Juan passeia pela cidade e encontra o túmulo do Comendador, Dom Gonzalo de Ulloa enfeitado por uma estátua de pedra. Zombando do túmulo, Don Juan convida a estátua para jantar. Para a surpresa do sedutor, a estátua aparece em sua casa para jantar e ainda o convida para visitar seu túmulo no dia seguinte. Quando Don Juan chega, o Comendador estende a mão para cumprimentá-lo e, ao tocá-la, Don Juan é atingido por chamas que o levam a morte.

A partir deste breve resumo é possível refletir sobre os elementos dessa primeira versão registrada – marcantes o suficiente para se perpetuar nos séculos seguintes. Como comentado anteriormente, Don Juan é, de fato, um *burlador* nessa primeira versão. Ele consegue o que deseja por meio da enganação e diverte-se com isso. Para lidar com as vítimas que ele escolhe ao acaso, Don Juan aplica duas estratégias básicas: finge ser o que não é ou promete o que não vai cumprir. Quando as mulheres têm a mesma condição social que ele, como a Duquesa Isabela e Dona Ana que possuíam títulos de nobreza, Don Juan as engana disfarçando-se de seus noivos. No entanto, ao cruzar com moças de uma condição social inferior, como é o caso da pescadora Tisbea e da camponesa Arminta, ele faz promessas de uma vida melhor, aproveita-se da ingenuidade e da vontade delas de ascender socialmente para consumir seus desejos carnis. Em qualquer uma das duas situações, o burlador não faz questão de ser amado pelas moças que seduz, mas se aproveita e zomba do sofrimento de suas vítimas, a ponto de brincar com a estátua do túmulo do homem que assassinou – pai de uma das moças.

O Don Juan de Molina não usa da aparência ou lábria para seduzir as mulheres; ele as ilude e não se sensibiliza com seus sofrimentos ou se preocupa com as consequências de seus atos. Durante a peça, Don Juan não é obrigado a encará-las de forma alguma, é sempre livrado pelos parentes influentes das punições do rei – que acontecem apenas nos casos dos envolvimento com membros da nobreza. Apesar da peça enfatizar as consequências danosas de seus atos, ele não precisa lidar com elas e essa impunidade é o que dá força ao Comendador, transformando-o em Convidado de Pedra. É a estátua quem personifica e promove a justiça ao personagem, o punindo com a morte. Ao analisar esta obra, Mauro aponta que

Nesta versão inicial do mito, as seduções empreendidas por Don Juan guardam profundas relações com questões religiosas e de honra marcantes nos séculos XVI e XVII. No tocante à religião, esta peça é construída de acordo com a tensão entre a autoafirmação, nos moldes renascentistas, de Don Juan como indivíduo a partir de suas seduções e a negação dessa individualidade, oriunda da Contrarreforma, o que desencadeia o castigo do sedutor. (2015, p. 14)

Desta forma, Don Juan nega a nobreza à qual pertence quando afirma a própria individualidade, mas é punido de forma exemplar no final, demonstrando as consequências de se fazer uma escolha do tipo.

Renato Mezan (1988) afirma que a sedução possui diversos aspectos que parecem incompatíveis entre si. A partir das definições do dicionário *Aurélio*, o autor mostra a pluralidade de significados contidos na palavra “sedução” e identifica que eles podem ser agrupados em dois aspectos: o da ética e o da estética. No primeiro, o sedutor seria um enganador, que oculta as próprias intenções, mente sem escrúpulos e promete o que não cumprirá. Neste aspecto, está também o âmbito político da sedução, na ideia do sedutor como alguém que questiona a realidade imposta e contraria as regras do jogo. No segundo aspecto estão as características do sedutor que atraem, encantam e deslumbram. Enquanto na dimensão ética, o sedutor rouba e contraria as regras do jogo, subtrai de suas vítimas, no aspecto estético ele acrescenta, desperta sensações inéditas no outro e faz com que o seduzido experimente a vida de uma forma nova. Ainda assim, essa dimensão não é inofensiva.

O encanto não é desprovido de perigos. As conotações de “encantar” são sombrias: arrebatado, por exemplo, não significa apenas extasiar, mas também arrancar, raptar, roubar (e o mesmo vale para “arroubo”). “Deslumbrar” é retirar o lume, cegar, ainda que pelo excesso de luz. [...] A imagem que mais nitidamente veicula esta série de noções entrelaçadas é a da sereia, que encanta, maravilha quem ouve suas melodias, mas em seguida arrasta quem escravizou para a morte e para o desespero. (MEZAN, 1988, p. 89)

Essa ambiguidade característica da sedução coloca a sexualidade e a morte lado a lado. Mezan observa que, no texto de Molina, o aspecto ético da sedução era o mais evidente, mas a medida em que as recriações da história de Don Juan foram acontecendo, o aspecto estético passou a ganhar cada vez mais projeção.

Ainda no âmbito da sedução de Don Juan, Mauro (2015, p. 21) afirma que, no caso da narrativa de Molina, ele é considerado um grande sedutor no plano

das palavras, mas a eficácia de suas ações não é muito grande, considerando que ele depende completamente de mentiras e disfarces para conseguir o que quer.

Don Juan não tem remorso em fingir ser o noivo de uma vítima ou fazer promessas infundadas para uma moça que aspira melhorar a própria condição social. Para Mauro (2015, p. 13), a rebeldia ética de Don Juan se estende também ao caráter político, se considerarmos que Tisbea e Arminta eram de classes sociais consideradas inferiores à dele e que, ao se unir a elas, ele rompe com as regras da esfera social da qual faz parte, a nobreza. Apesar das promessas de casamento ficarem apenas nas palavras e nunca se concretizarem efetivamente, essa rebeldia é uma característica importante para as versões posteriores da história.

Outro ponto relevante destacado por Mauro (2015, pp. 19-20) é a punição que Don Juan sofre no final da peça. Como mencionamos anteriormente, a nobreza é bastante tolerante com Don Juan e não pune suas ações, as mulheres nada podem fazer para se vingar e, portanto, o castigo precisa acontecer de forma sobrenatural, com a morte. Tal punição também reflete o contexto marcado pela intensificação da autoridade da Igreja, no qual manifestações individualistas como as de Don Juan eram desencorajadas.

O sedutor, no entanto, não é um ateu. Ele acredita na punição divina e, em resposta às advertências de que pagará por seus crimes depois da morte, repete diversas vezes a famosa frase “*!Tan (qué) largo me lo fiáis!*”, traduzida por Lilian Ribeiro (2007) como “Tenho tempo de sobra” e por Maira Pandolfi (2011) como “tenho tempo para me arrepender”. Ribeiro observa que Don Juan acredita que poderá se arrepender no futuro e salvar-se do inferno, mas isso não se concretiza. Suas transgressões atingem um ponto em que não podem mais ser apagadas e ele termina condenado por elas. Pandolfi acrescenta que o mote também reflete o caráter zombeteiro e desafiador do personagem, que não se deixa intimidar pelo futuro e se propõe a aproveitar o momento presente, relacionando-se a filosofia renascentista do *carpe diem*.

Em 1666, trinta e cinco anos após a publicação da obra de Tirso de Molina, Molière escreveu a peça *Don Juan* ou *Le festin de pierre*. Por se tratar de uma comédia, a abordagem do personagem é completamente diferente. Nessa história, a ação se desenvolve mais rapidamente, pois quando a história começa, o assassinato do Comendador já aconteceu, assim como a sedução de Dona Elvira (correspondente à Dona Ana de Molina, também filha do Comendador). Na versão de Molière, o destaque está no discurso dos personagens. Don Juan é incentivado o tempo todo a falar sobre suas crenças e deixa claro que é extremamente cético. Desta forma, quando seu castigo acontece, ele é atribuído à sua atitude descrente.

Outra diferença em relação à narrativa de Molina apontada por Mauro (2015, p. 21) é a personalidade de Don Juan. Nesta história, ele é dono de uma lábia ir-

resistível e seu discurso é profusamente elogiado por seu criado Sganarelle, que chega a exclamar: “Maravilha de discurso! Parece até que aprendeu isso de cor. Fala como um livro” (MOLIÈRE, 2006, p. 32). Além de ateu, este Don Juan discorre longamente sobre suas críticas à fidelidade e a importância da sedução.

Você pretende que uma pessoa se ligue definitivamente a um só objeto de paixão, como se fosse o único existente? Depois disso renunciar ao mundo, ficar cego para todas as outras formosuras? Bela coisa, sem dúvida, uma pessoa em plena juventude enterrar-se para sempre na cova de uma sedução, morto para todas as belezas do mundo em forma de mulher. Tudo em nome de uma honra artificial que chamam fidelidade? Ser fiel é ridículo, tolo, só serve aos medíocres. [...] As atrações nascentes têm encantos inexplicáveis, todo o gozo do amor está na renovação. Há uma doçura extrema em dominar, com cem ou mil galanteios, o coração de uma jovem esplêndida, vendo, dia a dia, o progresso de nossa penetração... Em sua ânsia. Invadindo, com lances de arrebatamento, prantos e promessas, o pudor inocente de uma alma e vendo-a, aos poucos, perdendo qualquer vontade de se defender. Forçando, passo a passo, todas as últimas pobres resistências que ela nos opõe, vencendo essa teia de escrúpulos que formam sua honra, levando-a carinhosamente até... Até onde queremos. Mas, uma vez possuída, não há mais o que dizer, ou desejar. Toda a beleza da paixão se acaba e dormimos na serenidade do amor conquistado, até outro estímulo despertar nossos desejos com a irresistível atração do novo. Enfim, não há nada tão doce quanto dobrar a resistência de uma bela mulher. Nisso minha ambição é igual à dos grandes conquistadores, que voam eternamente de batalha em batalha, jamais se resignando a limitar sua ambição. Também não faço nada restando a impetuosidade dos meus desejos. Minha vontade é seduzir a Terra inteira. Como Alexandre lamento que não haja outros mundos para estender até lá minhas conquistas amorosas. (MOLIÈRE, p. 33, 2006)

É possível perceber o quanto Don Juan é bem articulado e defende sua filosofia de vida com veemência. Ele considera a fidelidade ridícula e se compara a grandes conquistadores, como Alexandre, que jamais limitam o próprio desejo. Apesar de todo esse discurso, Don Juan não consegue concretizar suas seduições, pois são sempre frustradas pelas circunstâncias. Desta forma, durante a peça, a sedução de Don Juan acontece apenas no campo do discurso. Para Júlia Kristeva (1988), a beleza que o personagem busca não está nas mulheres, mas sim na ideia de uma beleza absoluta e, por isso, suas seduições não têm fim, ele deseja seduzir a Terra inteira. Mauro (2015, p. 22) aponta que essa busca pela beleza absoluta também aparecerá nas versões durante o romantismo.

Nesta versão de Molière, diferente da versão de Molina, Dona Elvira morava em um convento, e Don Juan a tira de lá para casar-se com ela e abandoná-la em seguida. Desesperada, primeiro ela implora para que Don Juan reate o casamento. Em seguida, torna-se freira e passa a tentar convencer o sedutor a se arrepender de seus pecados. A ideia da redenção de Don Juan pelo amor de uma mulher também encontrará reverberações durante o romantismo, mas na versão de Molière o apelo não surte efeito e Don Juan também termina castigado pelo fogo do inferno ao apertar a mão da estátua do Comendador.

Outra versão da história de Don Juan que teve grande importância para a construção do mito do personagem é a ópera *Don Giovanni* ou *O dissoluto punido*, composta por Wolfgang Amadeus Mozart, cujo libreto foi escrito por Lorenzo da Ponte em 1787. A narrativa se inicia em um momento semelhante ao da peça de Tirso de Molina: Don Giovanni está fugindo do quarto de Dona Ana, depois de tentar enganá-la fingindo ser Dom Octávio, seu noivo. Don Giovanni mata o pai da moça, o Comendador, em um duelo. Dona Elvira também aparece nesta versão, como uma mulher que foi seduzida e abandonada antes do início da ópera e, assim como na versão de Molière, tenta convencer o sedutor a se arrepender de seus pecados. Quando ele não o faz, ela promete vingança.

*Don Giovanni* apresenta características novas em relação às versões anteriores do mito. Na ópera, ele é uma criatura sublime, que desperta paixões, como uma característica inerente. Não precisa utilizar-se do discurso ou da lábria para conquistar as mulheres, a sensualidade faz parte dele e está intimamente ligada à música.

Em certo momento da ópera, o criado de Don Giovanni apresenta um catálogo com os nomes de 2065 mulheres de diferentes lugares, classes sociais e tipos físicos, todas vítimas do sedutor. Mauro (2015, p. 25) destaca que, neste ponto, Don Giovanni rejeita ao mesmo tempo a moral da nobreza – ao ignorar as classes sociais das mulheres com quem se envolve – e a moral burguesa – ao rejeitar a monogamia. Além de desafiar a nobreza e o clero, ele ultrapassa também os limites impostos pela burguesia, pela moral e os bons costumes. Os excessos do sedutor movem a narrativa, mas são também o que causam o desfecho infeliz de sua história e indicam sua busca eterna por um ideal amoroso que não consegue alcançar.

Durante o romantismo, no início do século XIX, o mito de Don Juan atingiu uma grande projeção na literatura e no teatro. Sua figura deixou de ser o vilão trapaceiro que é sempre punido para se tornar um herói romântico por excelência. Ao falar sobre os artistas desta época, Eric J. Hobsbawm (1977), comenta que as figuras que buscavam superar os limites da vida comum eram glorificadas pelos românticos. Desta forma, personagens como Fausto e Don Juan foram vistos como

heróis característicos da época, que nunca ficavam satisfeitos, em uma “busca ininterrupta e ilimitada do *mais*” (HOBSBAWM, 1977, p. 281).

E.T.A. Hoffmann publicou em 1813 o conto *Don Juan*, onde ressignifica o mito ao apresentá-lo sob as lentes do romantismo e do fantástico. A partir da metalinguagem e da intertextualidade, Hoffmann constrói seu próprio Don Juan em diálogo com a obra de Mozart e Ponte. Trata-se da história de um homem que se hospeda em um hotel contíguo a um teatro e assiste a uma apresentação de *Don Giovanni*. Fica extremamente tocado pela apresentação e sente que a compreende em níveis muito profundos. Encantado pela ópera, tem a impressão de ver a intérprete de Dona Ana em seu camarote. Apaixona-se por ela, talvez misturando personagem e atriz, e chega a ter a impressão de ouvir sua voz mesmo depois que a ópera terminou. No fim do conto, descobre-se que o instante em que o protagonista ouviu a voz foi, na verdade, o instante da morte da atriz.

Narrada em primeira pessoa, a história constrói uma visão romântica tanto do Don Giovanni quanto do protagonista do conto, que parece envolver-se com a ópera de forma profunda. As artes, especialmente a música, são colocados como expressão do transcendental e o narrador faz comentários sobre a ópera e sobre o personagem Don Giovanni enquanto a narrativa acontece. A história explora dois planos: em um o narrador é o protagonista e no outro é testemunha, assistindo ao que acontece na ópera. Há ainda a esfera da vida cotidiana do narrador, onde ele é um hóspede no hotel, e a esfera artística, onde ele descobre uma porta secreta em seu quarto que o leva diretamente para o teatro, o mundo elevado da arte. No decorrer da história, estes planos se interpenetram, na medida em que o protagonista se identifica com o personagem de Don Juan ao apaixonar-se por Dona Ana.

Para que sua versão metalinguística funcionasse, Hoffmann precisou fazer algumas alterações na história de Mozart e Ponte, como eleger Dona Ana o foco do amor e da redenção de Dom Giovanni. Na ópera, esse papel está mais ligado à Dona Elvira, que tenta convencê-lo a se arrepender e chega a ser enganada por ele duas vezes. Dom Octávio é retratado por Hoffmann como um homem frio e covarde, embora na ópera seja um homem honrado. Mauro (2015, p. 30) aponta que estas escolhas foram feitas com a intenção de retratar Dom Octávio como vetor da ordem imposta pela burguesia a qual o narrador e Don Juan contradizem e que a ideia de Dona Ana ser apaixonada pelo sedutor produziria um conflito mais intenso que Dona Elvira, considerando que o pai de Dona Ana foi assassinado por Don Juan. A pesquisadora considera que a versão de Hoffmann configura-se como romântica quando se direciona ao interior de Don Juan, debatendo as motivações de seu comportamento libertino, uma questão que ainda não tinha sido abordada até então.

Quando o narrador de Hoffmann fala sobre Don Juan, retrata o sedutor como um ser acima dos homens comuns, quase divino, que busca um amor inalcançável. No entanto, é essa elevação que o leva ao castigo, pois, em sua busca, acaba por cair em excessos e sentir-se frustrado, chegando a desprezar o amor e o casamento. Assim, inicia-se a ideia de que o comportamento do sedutor é algo que foge ao seu controle e, portanto, é passível de redenção. A identificação entre o narrador-artista-romântico e Don Juan leva a associar as duas imagens:

A associação entre o mito e o artista romântico é perceptível especialmente na passagem na qual o narrador senta-se diante do palco vazio para refletir sobre as impressões causadas pela ópera. Como foi observado, a constituição física e espiritual elevada de Don Juan o colocaria acima dos homens comuns, dotando-o de um impulso em romper as restrições impostas pela sociedade através de suas inúmeras seduções. Essa transposição dos limites não se dá apenas de modo quantitativo, mas qualitativo, visto que essas seduções são impulsionadas pela procura de um ideal amoroso, de acordo com a aceção romântica do mito. A postura do artista também está calcada na busca por um ideal que se coloca acima da esfera da vida da classe média, cujas emoções eram contidas e limitadas. (MAURO, 2015, p. 38)

Desta forma, a busca de Don Juan torna-se também a busca do artista, a busca de atingir o inalcançável por meio da arte. Ele se torna símbolo dos dilemas do artista, do gênio incompreendido, condenado ao fracasso de tentar sempre alcançar o impossível. A paixão do narrador de Hoffmann pela atriz também retrata essa busca: ela está fora da esfera cotidiana e, ao mesmo tempo, atua como uma mediadora entre ele e a esfera mágica da música. No fim do conto, a morte da moça indica a impossibilidade de se apreender a mulher ou a arte ideal, e a constante frustração do artista (e, portanto, de Don Juan) em nunca realizar seu desejo.

Apesar de sua associação com o artista e de levantar a possibilidade de alguma redenção para o personagem, o sedutor é descrito na obra de Hoffmann como uma figura poderosa cujo semblante em alguns momentos mostra características demoníacas que em nada diminuem sua beleza. Esses elementos conferem certo caráter sobrenatural a Don Juan, dando a ele um poder demoníaco ao mesmo tempo em que o isenta de parte da responsabilidade por suas ações e pela atração das mulheres por sua figura.

Como uma força que se coloca aquém da vontade pessoal, o satanismo justificaria, ou até mesmo eliminaria, parte da responsabilidade de Don

Juan pelos seus graves delitos. Conforme havia sugerido o narrador, teria sido o ser demoníaco quem incutiria essa ânsia amorosa desenfreada no célebre sedutor, visando apoderar-se de sua alma, de modo a fazer com que ele não fosse o *único agente responsável*. (MAURO, 2015, p. 45)

Desta forma, Hoffmann indica mais uma tendência do romantismo: tratar o sedutor como uma vítima das tentações do demônio que o persegue, sem controle sobre a própria sensualidade.

Pouco tempo depois do conto de Hoffmann, George Gordon Byron publicou o poema épico *Don Juan*, de 1821, que também contribuiu em muito para a construção do personagem como herói romântico. O poema foi composto em cinco anos e, infelizmente, o último canto ficou inacabado, mas a obra causou impacto pela forma como Don Juan foi retratado. Diferente das versões anteriores, nas quais o sedutor começa adulto, fugindo das consequências de sua última conquista, a versão de Byron começa no nascimento de Don Juan.

O narrador do poema, um homem solteiro morador de Sevilha, descreve-se como um poeta amigo dos pais de Don Juan. Embora não se envolva diretamente na história, fica evidente o ponto de vista como membro da aristocracia inglesa, consciente das falhas que a caracterizam. Mauro (2015) indica que, de certa forma, a figura desse narrador transparece o próprio Byron, cuja vida boêmia e as lendas a seu respeito garantiram que se tornasse um típico herói romântico no imaginário popular. Em alguns momentos, o narrador faz comentários sobre os costumes da aristocracia inglesa ou assume um tom confessional para abordar à própria desilusão em relação ao amor. Ao longo da história, a postura do narrador é dúbia, oscilando entre um tom sério e cômico, às vezes tecendo críticas aos vícios dos ricos e, em outras vezes, mostrando-se tolerante aos comportamentos amorais. A relação com o leitor ganha ainda mais intensidade quando chega a questioná-lo sobre sua opinião em situações específicas, retomando uma característica típica das obras byronianas.

Conduzindo o leitor pela vida de Don Juan desde criança, acompanhando sua educação, passando pelo relacionamento com os pais e o primeiro envolvimento amoroso, Byron cria empatia pelo personagem e inverte a concepção original do mito. O jovem adolescente é seduzido por muitas mulheres, muito mais passivo do que atuante, e perde gradativamente a inocência ao conhecer o mundo esvaziado de princípios. Aprofundando a imagem passiva retratada no conto de E.T.A. Hoffmann, o poema apresenta mulheres sedutoras e um Don Juan vítima de uma sociedade corrupta, digno de redenção.

Nessa versão, os envolvimento amorosos de Don Juan começam aos 16 anos, quando ele se envolve com Dona Júlia, uma mulher casada e amiga de sua mãe. O marido logo descobre o adultério, isolando-a em um convento como castigo. Para

afastá-lo dos problemas, a mãe de Don Juan o manda para a Itália. No entanto, o navio em que o jovem está acaba naufragando e ele é salvo por Haidée, uma bela e inocente moça grega, que pode ser comparada à Tisbea da versão de Molina. Afastados da sociedade corrupta, o casal vive um amor perfeito, mas breve, pois é interrompido quando o pai de Haidée descobre. Assim, Don Juan é, novamente, mandado para longe, desta vez para a Turquia, como escravo, comprado pela poderosa Sultana Guilbeyaz que se encanta por sua beleza. Para que a sultana viva sua paixão sem levantar suspeitas, o jovem sedutor é disfarçado de mulher e abrigado em um harém cheio de mulheres. Ele, no entanto, não consegue satisfazer a sultana, pois ainda ama Haideé e, portanto, acaba expulso do harém. Na fuga, chega ao cerco de Ismail, uma fortaleza turca, e luta a favor da Rússia, chegando a salvar e adotar uma criança. Seus atos heroicos impressionam a imperatriz Catarina II, de quem logo ele se torna amante. Nos cantos finais dessa obra não terminada, Don Juan muda-se para a Inglaterra para uma missão diplomática e se vê dividido entre o amor da jovem e inocente Aurora e o da duquesa de Fitz-Fulke, uma mulher casada muito atraente. Como Lord Byron não chegou a concluir a história, não é possível saber a escolha que seria feita e nem o final da narrativa.

Há uma evidente inversão de papéis com relação às outras versões: Don Juan não é burlador e nem mesmo um sedutor ativo. As mulheres se sentem atraídas por sua boa aparência e seus gestos, ele não precisa fazer esforço para seduzi-las, mas passa a ser vítima da sedução delas – que, diferente da versão de Molina, estão em posições de poder e o subjugam, como nos casos da amiga da mãe, da sultana, da imperatriz e da duquesa. Para essas personagens, Don Juan não é mais do que um objeto cobiçado, cujo poder de atração é inato e fora de controle. No entanto, a experiência do amor idealizado existe nas figuras de Haideé e Aurora, duas mulheres frágeis e inocentes que não o ameaçam e que se apaixonam por ele espontaneamente. Esses amores, cândidos e puros, são breves, interrompidos pela corrupção da sociedade.

O Don Juan de Byron, portanto, confirma a tendência de redenção do personagem indicada na versão de E.T.A. Hoffmann. Como o poema não foi terminado, não é possível saber se o Convidado de Pedra apareceria ou se o sedutor enfrentaria punições por seus atos, pois nem mesmo o assassinato chegou a acontecer. É possível perceber, no entanto, que o enredo constrói uma justificativa para o comportamento de Don Juan, considerando-o uma vítima da sociedade, com pouca agência sob a própria situação. Ele é apresentado como alguém que amou muito em pouco tempo, constatando a inexistência do ideal que tanto busca.

Outra retomada da história de Don Juan acontece no poema *Namouna* (1832), de Alfred de Musset, que começa pela história de Hassan, um cavaleiro

que passa a adotar um sistema no qual compra duas escravas e, após aproveitá-las por três dias, concede liberdade a elas. No segundo canto, as histórias de diversos sedutores são retomadas pelo narrador com atenção especial para a de Don Juan com o intuito de demonstrar o egoísmo e o orgulho característicos do homem fatal. Nessa recontagem, Musset retoma Byron e Hoffmann, pois considera o personagem uma vítima da sociedade em busca de um amor irreal. Ele é um homem de coração puro, vive na esperança de um amor sublime, mas não consegue concretizá-lo. Por fim, no terceiro canto, a história de Hassan é retomada e o rapaz conhece Namouna, uma espanhola que se apaixona por ele a ponto de resistir em deixá-lo quando é libertada e se disfarçar de africana para ser vendida novamente ao cavaleiro. Hassan descobre o plano, mas retribui o amor da moça e encerra sua rotina de comprar outras mulheres. Esse final “feliz” se destaca ao lado dos finais trágicos de Don Juan, que nunca realiza o amor que tanto deseja. Namouna seria justamente esse ideal feminino, cujo amor é devoto o suficiente para redimir um sedutor, uma ideia que será bastante explorada em muitas outras versões românticas. Mauro (2015, p. 76) aponta que Musset retrata bem o movimento pendular entre o grotesco e o sublime característico de Don Juan: o mundo impuro em que ele circula em oposição ao desejo de experimentar um amor elevado.

Essa concepção romântica de Don Juan, que o idealiza e o conduz para o caminho da redenção, é completada por uma outra característica que foi deixada de lado em versões como as de Musset, mas que está presente nas primeiras versões e também entra em evidência durante o Romantismo: o aspecto satânico e até mesmo diabólico do personagem. Don Juan é um nobre, herdeiro de uma fortuna que ele esbanja em busca de prazer. Versões de Balzac, Mérimée e Alexandre Dumas (pai) destacaram esse aspecto e modificaram o sobrenome do sedutor: Belvideo (no caso do primeiro) e Maraña (nos dois últimos, inspirados pela história do nobre Miguel de Mañara citado anteriormente). Essas três versões sempre retomam brevemente o final infernal com o Convidado de Pedra da história de Molina, se declaram diferentes desse Don Juan e expressam o desejo de que sua história termine de outra forma.

Ainda dentro das variações românticas do mito de Don Juan, a obra *Don Juan Tenorio* (1844) do espanhol José Zorrilla y Moral teve grande impacto sobre os desdobramentos do personagem, tanto em sua tendência à redenção quanto no desenvolvimento do comportamento satânico. Ele recupera o burlador de Molina e centra a ação em Sevilha, em 1545. A história começa, no primeiro ato, com Don Juan se encontrando com Dom Luis Mejía, outro libertino, para comparar suas conquistas para determinar quem causou mais estragos no ano anterior. Don Juan vence e propõe outro desafio. Ele diz que em seis dias seduzirá a noiva do rival e uma noviça prestes a completar seus votos. O satanismo está presente não apenas

nas características pecaminosas do personagem e em seu atrevimento, mas também nas falas dos dois homens que afirmam com frequência que Don Juan poderia estar acompanhado pelo diabo ou seria uma encarnação dele. Ele é retratado quase como uma figura sobrenatural. O segundo ato começa com Don Juan buscando seduzir Dona Inés de Ulloa, uma noviça. No entanto, só de ouvir a descrição que a ama faz da moça, Don Juan se apaixona. Inés simboliza as características da mulher ideal para os românticos, encarnando pureza e inocência. Desde que nasceu, a jovem vivia enclausurada no convento e, portanto, não havia entrado em contato com a corrupção da sociedade. A partir desse amor, Don Juan abandona a esfera satânica de sua personalidade e passa a buscar redenção, mudando de discurso. Ele rapta Dona Inés do convento e se declara para ela genuinamente. Inicialmente, a moça associa a atração que sente com uma força diabólica, mas Don Juan insiste na divindade de seu amor. Ele tenta pedir a mão de Dona Inés ao seu pai, Dom Gonzalo de Ulloa, que conhece a fama do sedutor e não só não permite o casamento, como trava um duelo com ele. Don Juan acaba matando Dom Gonzalo e foge.

Após essa primeira parte, há um lapso de tempo de cinco anos. A história é retomada quando Don Juan volta à Sevilha e descobre um cemitério onde todas as suas vítimas estão enterradas, até mesmo Dona Inés, que morreu de tristeza depois dos infelizes acontecimentos. Don Juan se arrepende profundamente de seus erros e convida a estátua do túmulo de Don Gonzalo para jantar – uma retomada do burlador, como é possível perceber. Entretanto, quando a estátua aperta a mão de Don Juan para arrastá-lo para o inferno, a alma de Inés intervém e concede o perdão ao sedutor arrependido, encaminhando sua alma para os céus. A salvação de Don Juan, portanto, está diretamente ligada ao amor de uma mulher.

Ao trazer novamente à cena o *Tenorio* de Molina, diante da constelação de Don Juans que lhe disputava a supremacia, Zorrilla confere um acabamento coerente à tendência de remissão ao personagem delineada na primeira metade do século XIX, transformando o *Burlador* temerário que seduzira a pescadora Tisbea em um homem rendido pelo amor. (MAURO, 2015, p. 96)

Nessa história, o perdão de Don Juan finalmente é alcançado, por meio do amor e do arrependimento genuíno, finalmente conferindo ao sedutor a redenção que os românticos buscavam construir desde versões como as de E.T.A. Hoffmann.

No Brasil, essa tendência também teve reverberações importantes, em especial nas obras de Álvares de Azevedo e de Castro Alves, conforme análise feita por Mauro. Don Juan é citado diretamente em diversas obras de Azevedo, mas o mito

aparece reproduzido de forma mais evidente em *Noite na Taverna*. No artigo “Sedução, rivalidade e danação em Noite na Taverna”, Alessandra Accorsi Trindade (2011) corrobora essa concepção, lembrando que os protagonistas são homens que se reúnem para contar histórias de suas conquistas amorosas. As narrativas que eles compartilham são marcadas pela vontade de seduzir e, na busca da satisfação de seus desejos, os personagens ignoram parâmetros morais, a ponto de explorar o adultério, necrofilia, incesto, antropofagia, entre outras monstruosidades que violam as leis humanas e desafiam a justiça divina.

Castro Alves também abordou tematicamente o sedutor e as possibilidades que sua figura suscita, como Azevedo, em obras como *Pesadelo* (1863), *Crônica Jornalística* (1864) e, de forma mais direta, em seu drama *Don Juan ou a prole dos saturnos* (1869). O poeta teve contato com os trabalhos de Byron, Musset, Hoffmann e outras versões de Don Juan, além do trabalho de Azevedo. Da mesma forma que Byron e Azevedo, sua figura era associada ao mito do sedutor para além da criação literária, por seu estilo de vida boêmio. A história de *Don Juan ou a prole dos saturnos* começa com o médico Marcus oferece um narcótico à Condessa Ema para que ela possa forjar a própria morte. Desta forma, a mulher – que antes era casada – pode concretizar seu amor por ele. O uso do narcótico aproxima essa versão de outra famosa história de amor que reverbera através dos tempos: a peça *Romeu e Julieta* (1597), de William Shakespeare. Mauro (2019) associa a visão depreciativa do casamento contida nessa versão como um movimento de abandono das convenções não apenas pelo narcótico, mas também pela sedução. Marcus seduz a condessa, a convence a romper com a ordem vigente para que possam ficar juntos. Diferente do drama shakespeariano, onde é preciso um rompimento radical – a morte – com a sociedade para concretizar o amor verdadeiro, na peça de Alves a morte é simbólica, pois Ema renuncia apenas a uma parte de sua identidade para despertar e viver seu desejo.

Após o romantismo, as versões da história de Don Juan se tornaram mais raras. Ainda assim, o mito continuou a se propagar em outros formatos ou criações de outros autores. Refletindo sobre as revisitações do mito do sedutor a partir do século XX, Maira Angélica Pandolfi (2022) aponta que a faceta predominante é a do burlador burlado, na qual a consciência da culpa explorada durante o romantismo ganha ainda mais projeção, com um intuito diferente: questionar masculinidades. Nesse ponto, a sedução deixa de ser associada a subversão – afinal, não desafia ninguém, muito pelo contrário, mantém o *status quo* de uma sociedade patriarcal – e “o jogo é substituído pelo gozo” (PANDOLFI, 2022). A autora cita como exemplo a obra *A redenção de Don Juan ou O dissoluto premiado* (1996) de Gabriel Lacerda, título que dialoga com a ópera de Da Ponte e Mozart. Nesta his-

tória, o sedutor – chamado João Tirso de Molina, em uma alusão à primeira aparição do personagem – seduz pela linguagem, como na peça de Molière. Apesar disso, não se conecta sentimentalmente com as mulheres até entrar em conflito e alcançar a autodescoberta, para finalmente libertar-se da dinâmica donjuanesca. Na mesma esteira, a peça *Don Giovanni ou o Dissoluto Absolvido* (1998) de José Saramago, também parte da ópera. Essa peça foi feita para constar no libreto da ópera *Il dissoluto assolto*, do compositor italiano Arzi Corghi. Nessa versão, a peça começa com a chegada da estátua do Comendador para jantar – ou seja, na cena que em muitas das versões anteriores fechava o enredo. Don Giovanni ri da busca do Comendador por vingança, o ridiculariza, e logo fica claro que a punição do sedutor não acontecerá por formas sobrenaturais ou divinas. Ela acontece pelas mãos das vítimas do sedutor, que destroem o catálogo onde ele lista as mulheres com quem se envolveu e declaram que Dom Giovanni, na verdade, sofre de impotência. Sem o catálogo para provar a virilidade, o homem é punido em vida, e encontra a redenção pelo amor de Zerlina, que o ama no momento de fragilidade.

O mito de Don Juan também teve reverberações no cinema e, para nossa discussão, cabe destacarmos algumas delas. O curta-metragem britânico *A modern Don Juan* (1907), dirigido por Lewin Fitzhamon, e o francês *Don Juan* (1908), dirigido por Albert Capellani, marcaram o interesse do cinema pelo sedutor logo nos primeiros anos da 7ª arte. Mais tarde, o longa-metragem estadunidense *Don Juan* (1926), dirigido por Alan Crosland e estrelado por John Barrymore e Mary Astor, foi inspirado no poema de Byron. Embora os filmes ainda não tivessem falas, esse foi o primeiro longa metragem a utilizar o sistema de som *Vitaphone*, que permitia incluir efeitos e trilha sonora sincronizada. Extremamente romântico, esse é o filme com o maior número de beijos até hoje. Ao longo do filme de 110 minutos de duração, os personagens se beijam 127 vezes.

Para a dramédia britânica *Os amores de Don Juan* (1934), dirigido por Alexander Korda, a inspiração veio da peça *L'homme à la Rose*, de Henry Bataille. O filme narra a volta do sedutor à Sevilha depois de vinte anos de exílio, para tentar cuidar da própria saúde e reencontrar sua esposa, que está furiosa por ter sido abandonada por tantos anos. Ele tenta manter sua chegada na cidade em segredo, pois está mais velho e quer evitar confusões, mas não obtém sucesso. Logo conhece Rodrigo, um jovem que deseja ser como ele e, por isso, o segue por toda parte e tenta imitá-lo. O rapaz é assassinado por um marido ciumento que o confunde com Don Juan e ele foge, assumindo a vida de outro homem. A população de Sevilha passa a acreditar que ele está morto e um livro e uma peça sobre suas façanhas são escritos. Tempos depois, incomodado com o fato de que ninguém acredita quando afirma ser Don Juan, ele volta a Sevilha e tenta desacreditar a peça, sem muito sucesso.

A versão protagonizada por Errol Flynn, *As aventuras de Don Juan* (1948), produção estadunidense dirigida por Vincent Sherman, é uma típica aventura de capa e espada. Mais de 5.200 figurinos foram produzidos para essa produção e o filme chegou a receber o Oscar de Melhor Figurino em 1950. Nessa versão, Don Juan é o instrutor de esgrima da academia real e descobre, através de suas conquistas, um plano do perverso Duque Le Lorca (interpretado por Robert Douglas) para assassinar a Rainha Margareth (interpretada por Viveca Lindfors). Nesse caso, a narrativa é mais centrada na aventura, embora as seduções de Don Juan contribuam para que ele descubra as tramoias do duque.

O filme franco-italiano *Se Don Juan fosse mulher* (1973), dirigido por Roger Vadim, foi o penúltimo filme protagonizado por Brigitte Bardot, que interpreta Jeanne, a protagonista donjuanesca. Ela acredita ser a reencarnação de Don Juan e, ao longo de um filme, relata para um padre a forma como ela seduziu e destruiu homens ao longo da vida.

O maior impacto sobre o imaginário contemporâneo sobre as narrativas donjuanescas foi causado pelo filme estadunidense *Don Juan de Marco* (1994), roteirizado e dirigido por Jeremy Leven, protagonizado por Johnny Depp. O sedutor é um leitor das histórias de Don Juan e se confunde com elas como uma fuga da própria realidade e é considerado louco por sua busca por um ideal, da mesma forma que Dom Quixote. Jovem, Don Juan de Marco conquista o próprio psiquiatra e, por meio de suas narrativas, inspira o homem a renovar o casamento em crise. O enorme sucesso do filme na década de 1990 contribuiu para a associação da imagem do protagonista cinematográfico ao mito donjuanesco, no vestuário, nas características físicas e na constante presença da máscara – que existe em versões anteriores (como na ópera de Mozart e Da Ponte), mas não está presente em todas e nem é uma constante em toda a narrativa, como acontece no filme. Dez anos depois, Johnny Depp protagonizou *O Libertino* (2004), dirigido por Laurence Dunmore, que conta a história de John Wilmot, o Conde de Rochester, um personagem histórico irreverente e de características donjuanescas.

Assim como nas versões literárias, existem versões em que Don Juan precisa lidar com o próprio passado. Em *Flores Partidas* (2005), filme franco-estadunidense dirigido por Jim Jarmusch, Don (interpretado por Bill Murray) é um conquistador que descobre, por meio de uma carta, que é pai de um rapaz de 19 anos. No intuito de conhecer seu filho e descobrir quem é a mãe entre tantas namoradas, ele faz uma viagem pelos Estados Unidos e é confrontado com seus feitos no passado. Mais recentemente, a comédia musical francesa *Don Juan* (2022), dirigida por Serge Bozon, conta a história de Laurent, um ator que interpreta Don Juan nos palcos, mas que, em sua vida pessoal, foi abandonado pela noiva no dia de

seu casamento. Ele associa as mulheres que conhece à sua ex-noiva e, decidido a reparar seu ego ferido, tenta conquistar todas elas – sem sucesso, pois ele parece ridículo e é sempre frustrado.

Don Juan também recebeu algumas versões para os quadrinhos, como *Don Juan Tenorio* (Grafito, 2023), dos espanhóis Claudio Sánchez e Ricardo Vibor, que adapta a versão do mito de José Zorrilla e *Dom Juan* (Delcourt, 2010) de Ricard, Reiss, Bachelier e Hubert, adaptação francesa da versão de Molière. Um pouco mais distante das versões clássicas, está *...Donc, Jean* (Albin Michel, 1990), de Martin Veyron, que narra a história de Jean Molinier, um sedutor na faixa dos cinquenta anos que enriqueceu trabalhando com tecnologia de informação. Ele resolve mudar a direção de sua carreira e voltar-se para o mercado da Arte e contrata Leporel, um gerente de agência bancária que tem uma vida tranquila. Tudo muda quando ele começa a trabalhar para Molinier, que não respeita convenções sociais e nem regras pré-estabelecidas.

Ao longo do desenvolvimento desta pesquisa, foi necessário selecionar, dentre as releituras do mito, as narrativas que mais se conectavam à obra presente no *corpus*. Além das versões abordadas no decorrer desse capítulo, Don Juan foi tema de outras obras importantes. Ele inspirou autores como Charles Baudelaire (*Don Juan nos infernos*) e Guillaume Apollinaire (*As façanhas de um jovem Don Juan*); peças de dramaturgos como Bernard Shaw (*Homem e Super-Homem*), Thomas Shadwell (*O Libertino*), Pushkin (*O Convidado de Pedra*); pinturas feitas por artistas como Eugene Delacroix (*La barque de Don Juan*), Alexandre Evariste Fragonard (*Don Juan and the statue of the commander*), Diego Velázquez (*Portrait of a jester known as Don Juan of Austria*) entre muitos outros. São incontáveis as formas com que esse mito literário foi trabalhado ao longo dos anos. Como Pandolfi bem explicita, no verbete *Don Juan* no Dicionário Digital do Insólito Ficcional, o mito de Don Juan se configura como:

[...] um mosaico de possibilidades que revisitam questões internas à própria configuração estereotipada da personagem, por meio de retomadas e rupturas, inversões paródicas, hibridismos, desmitificações e remitificações sem perder a essência desta, revivendo e, ao mesmo tempo, recriando sua memória. Essa corrente contínua de um relato que se alimenta de si mesmo assegura o caráter imortal do mito literário e ilumina sua consistência e abundância na atualidade, problematizando questões contemporâneas por meio de profundas reflexões que oferecem uma resposta responsiva ao nosso momento histórico por meio de diversas produções e linguagens artísticas. (PANDOLFI, 2022, online)

A constante mutação do mito mantém vivo o imaginário popular e o mantém conectado à realidade histórica em que está inserido. Ele pode ser burlador, um homem cujas palavras são arma de sedução, ou dotado de um poder de atração inerente e descontrolado. Sua busca pode ser por subverter o estabelecido, um amor irreal, por rivalidade ou por preencher o vazio interior que o atormenta com um amor que nunca encontra. Entre tantas possibilidades, chama a atenção a quantidade de revisitações do mito que refletem sobre ele dentro da narrativa, propondo contar mais de uma história ao mesmo tempo, como no caso das versões de E.T.A. Hoffmann, Alfred de Musset, Álvares de Azevedo e até mesmo o filme de Jeremy Leven. Os protagonistas destas narrativas conhecem o mito de Don Juan e são transformados por ele. É dentro dessa moldura e sob a perspectiva do protagonista que a história “original” do sedutor é retomada, em associação com a narrativa sobreposta, em uma relação dialética que renova o clássico enquanto o retoma. Considerando esses fatos, pode-se inferir que faz parte do mito de Don Juan o potencial para pensar sobre si, recontar e repensar, ecoar o passado para propor o futuro.

## **2.2. Os libertinos de Álvares de Azevedo**

Considerando a proximidade entre Don Juan e os personagens de *Noite na Taverna*, nos interessa lançar um olhar mais aprofundado para a criação de Álvares de Azevedo, compreender seu contexto e elaborar sobre a construção dos protagonistas libertinos. De grande importância para a literatura brasileira, essa obra é descrita por Alfredo Bosi (2017) como representante nacional do romantismo, por Júlio França (2017) uma obra seminal do gótico brasileiro e por Oscar Nestarez (2022) como a principal referência do horror na literatura brasileira no século XIX.

Alfredo Bosi (2017, pp. 86-87) explica que, enquanto o Romantismo europeu expressava os incômodos da sociedade urbana pós-revolução Industrial, a sociedade brasileira ainda era predominantemente agrária durante o século XIX. Ele divide os intelectuais nacionais em dois grupos elitizados: os filhos de famílias abastadas que deixavam o campo para estudar Direito ou Medicina em São Paulo, Rio ou Recife e aqueles que eram filhos de comerciantes luso-brasileiros e profissionais liberais. Havia, além do óbvio elitismo e seletividade da educação da época, a absorção de padrões culturais europeus na Corte e nas capitais. Justamente por isso, apesar das diferenças locais, as configurações mentais e as respostas aos conflitos ideológicos eram, em grande parte, paralelos às criações dos artistas europeus.

Álvares de Azevedo nasceu na Província de São Paulo, em 1831, e se encaixava bem na descrição feita por Bosi. Segundo Nestarez, a percepção de Azevedo sobre o período histórico que vivia fundamentava-se na degradação moral, na melancolia e no esgotamento das esperanças. Considerado representante da segunda geração do romantismo, a *ultrarromântica*, ele também foi considerado por Bosi parte do *romantismo egótico*, justamente pelo mergulho na subjetividade, pelo tédio e o encanto pela morte presente em sua obra. O interesse dos escritores românticos pelo horror, segundo Cilaine Alves Cunha (2006), demonstra o anseio de captar a essência da natureza humana, considerando as contradições e irracionalidades que a compõem. Há um diálogo com a intenção de Azevedo e outros autores da mesma fase do romantismo de negar a literatura como veículo de afirmação moral – contradizendo a primeira geração romântica e as obras indianistas produzidas por elas.

*Noite na Taverna* foi escrita provavelmente entre 1850 e 1852, mas foi publicada em 1855, três anos após a morte do autor. A narrativa conta com prólogo, cinco contos e epílogo, estrutura emoldurada e “carrega, com marcas distintas, os espaços sombrios, as fantasmagorias e a monstruosidade anti-heroica de seus principais personagens – a maioria sendo os próprios narradores, rematados libertinos.” (NESTAREZ, 2022, p. 65).

No prólogo, “Uma noite do século”, um grupo de sete amigos inebriados, conversa ao final de uma noite de libertinagem. Embora cada um tenha uma forma particular de compreender o mundo, eles parecem se unificar nos campos do ceticismo, do hedonismo e do ateísmo. Depois de dedicarem um brinde ao vinho, Archibald deseja uma “história sanguinolenta, um daqueles contos fantásticos como Hoffmann os delirava (...)” (AZEVEDO, 1995, p. 21). Solfieri então se propõe a contar uma lembrança do passado. Ele é o primeiro dos cinco personagens-narradores a compartilhar uma história que afirma ser autobiográfica.

A história de Solfieri se passa numa noite chuvosa em Roma, quando ele se encanta por uma bela jovem que observa a distância. Um ano depois, vê a jovem em um caixão em uma capela próxima a um cemitério. Acreditando que ela estava morta, Solfieri faz sexo com ela, mas percebe em seguida que não se tratava de um cadáver. A moça sofria de catalepsia. Em choque, ele foge com a moça e a leva para casa, mas ela morre pouco tempo depois. Para ocultar seu crime, ele a enterra embaixo do assoalho de seu quarto.

Bertram é o segundo a compartilhar seu relato, e revela que se apaixonou uma vez por uma mulher de Cadiz chamada Ângela, que o incitava a afundar na bebida, duelar com seus três melhores amigos e enterrá-los. Com o pai adoecido, o jovem precisa voltar à Dinamarca para ajudá-lo e deixa a moça à espera, mas quando re-

torna, dois anos depois, ela já estava casada e tem um filho. Os amantes começam a se encontrar às escondidas e mantêm o relacionamento dessa forma até que o marido descobre. Pouco depois, Ângela assassina o marido e o filho e pede para fugir na companhia de Bertram. Os dois saem pelo mundo e mergulham na vida boêmia, com ela vestindo-se de homem para aproveitar melhor a farra. Um belo dia, Ângela simplesmente o abandona. Durante uma crise profunda de tristeza, Bertram desmaia bêbado na rua e é atropelado por uma carruagem. É socorrido por um velho e uma jovem que estavam no veículo e o levam para a mansão onde vivem para que ele se recuperasse. Bertram e a jovem se apaixonam e fogem juntos, mas ele logo enjoa de sua companhia e a vende para um pirata em um jogo de cartas. Pouco tempo depois, vivendo na Itália, tenta suicidar-se, mas é salvo por um marinheiro e chega a um navio. Apaixona-se pela esposa do capitão, mas a corveta é atacada por piratas e naufraga. Ele fica preso em um bote com a esposa, o capitão e mais dois marinheiros, que logo se perdem no mar. Bertram e a mulher acabam por devorar o capitão para saciar a fome e, posteriormente, ele acaba por estrangular a mulher para se alimentar, mas o cadáver é tirado dele por uma onda antes de consumir o ato. Finalmente, é resgatado por uma embarcação inglesa.

A terceira história é contada pelo pintor Gennaro, que foi aprendiz de Godofredo Walsh, que era casado com a bela Nauza e tinha uma filha, Laura. O artista se apaixona por Nauza e fantasia com ela, mas acaba por envolver-se com a jovem Laura. Três meses após o início do caso, a moça engravida, mas Gennaro se recusa a casar-se com ela. Deprimida, ela adoece, e o velho pintor passa a dedicar muito tempo a cuidar da filha convalescente. Gennaro aproveita a oportunidade para seduzir Nauza. Depois de alguns dias, a jovem morre e Godofredo enlouquece de dor pela perda da filha. Certa noite, o velho pintor confronta Gennaro, que confessa a traição. Walsh leva o jovem até um penhasco e pede que pule para a morte, uma ordem que o rapaz não ousa desobedecer. No entanto, acorda alguns dias depois, salvo por camponeses. Resolve ir até a casa de seu mestre em busca de vingança, mas encontra apenas os cadáveres já apodrecidos do casal.

Claudius Hermann começa sua história narrando uma vida de apostas e orgias. Um dia, em uma corrida de cavalos em Londres, se apaixona por uma amazona à primeira vista. Trata-se de Eleonora, esposa do Duque Maffio, a quem ele passa a encontrar acidentalmente em diferentes lugares. Um dia, suborna um dos lacaios da duquesa para que o deixe entrar em sua casa. Encontra a mulher adormecida e a droga com um narcótico para que durma mais profundamente e a estupra quando o remédio faz efeito. Ele repete esse processo com sucesso por muitas noites, até que resolve sequestrar a duquesa, ainda desacordada. Hospeda-se com ela em uma estalagem e, quando ela acorda, Claudius conta a verdade

e a convence que sua única saída é ficar com ele. Eleonora concorda, mas desmaia em seguida. O bêbado Claudius desmaia antes de concluir a história, mas Arnold conta o final: um dia, ele chegou em casa e encontrou o cadáver da duquesa e o duque abraçado a ela, também morto.

Por fim, Johann é o último a compartilhar sua lembrança, situada em uma taverna em Paris, onde ele morava com o irmão e a irmã. Uma noite, jogava uma partida de bilhar com um rapaz chamado Arthur. Os dois se desentendem durante a partida e Johann o desafia para um duelo. Antes do confronto, Arthur escreve duas cartas e pede que o oponente entregue às destinatárias caso ele morra. É justamente o que acontece: Johann vence o duelo e encontra as cartas no bolso do morto, que eram uma para a mãe e outra para a amada. Ele lê a carta e descobre que o morto tinha um encontro marcado com a namorada. Quando percebe que o lugar é escuro, finge ser Arthur e dorme com a moça. No dia seguinte, é atacado por um homem misterioso, que mata para defender-se. Somente depois de realizar esse ato, percebe que o homem que assassinou era seu próprio irmão, que tentava defender a honra da irmã. Johann então descobre que a namorada de Arthur com quem tinha acabado de se deitar era Giorgia, sua irmã.

No epílogo, intitulado “Último beijo de amor”, todos os homens estão dormindo após a orgia. Uma mulher vestida de negro invade a taverna, mata Johann e vai em direção a Arnold. Ele mal a reconhece, mas ela se identifica como a que antes era Giorgia, a virgem, mas agora é Giorgia, a prostituta. Aos poucos, ele se lembra de sua própria história, que pensava ser um sonho: era na verdade Artur, o oponente de Johann, que foi salvo por um passante depois do duelo. Giorgia explica que seu objetivo era se vingar do irmão que a desonrou e, agora que conseguiu, sente que sua honra foi finalmente restaurada. Os dois trocam declarações de amor e se suicidam.

É possível perceber que, ao longo de sua obra, Azevedo estabelece intertextualidades com diversas obras da tradição. Cunha (2004) destaca o empréstimo do motivo de roubo da cataléptica de *Noites lúgubres*, novela de José Cadalso publicada em 1771; além de diversos empréstimos advindos das obras de Byron: o romance entre Bertram e Ângela é similar ao de *Beppo*, a ideia da antropofagia vem do *Don Juan* de Byron; além da captura de lendas que o próprio poeta alimentou sobre sua biografia, como o incesto entre irmãos e o hábito de prestar culto a caveiras em festas.

A presença do tema donjuanesco nessa história, indicado nas pesquisas de Trindade (2011) e Mauro (2015) citadas anteriormente, é evidente e vai além da antropofagia sinalizada por Cunha. Trindade destaca três motivos presentes em *Don Juan* e reproduzidos em *Noite na Taverna: a sedução, a rivalidade e a ideia de*

*danação*. Em cada um dos relatos compartilhados pelos protagonistas, o desejo de seduzir uma mulher é uma peça central. Essa figura feminina é normalmente apresentada como pura e de pele pálida, dotada de, como bem descrito por Cilaine Alves Cunha, “um tipo de beleza artística pura, cuja intangibilidade desperta no narrador sensações de angústia e, ao mesmo tempo, de paixão intensa” (CUNHA, 2006, p. 140). Trata-se de uma idealização inalcançável cuja busca o personagem não consegue resistir, como a de Don Juan nas interpretações românticas. Pelo descontrolo sobre os próprios desejos, Johann desonra a própria irmã, Gennaro se envolve com Laura mesmo amando Nauza, Claudius Hermann droga Eleonora para possuí-la, Bertram desonra a filha e a esposa dos homens que salvaram sua vida e Solfieri não resiste à beleza de uma mulher morta. Trindade (2011, p. 3) observa que, na taverna, o que esses homens fazem é lembrar das próprias histórias de conquista, de como obtiveram a posse sobre o objeto de seu amor concretizada a qualquer custo. Esse compartilhamento de histórias de sedução também se faz presente em outras versões de Don Juan – por exemplo, quando o sedutor se vangloria para Dom Luís Mejía, na versão de Zorrilla y Moral. Na obra de Azevedo, para satisfazer os próprios desejos, os personagens abdicam dos valores morais e transitam pelo adultério, incesto, antropofagia, necrofilia, assassinato, entre outros tabus.

O motivo da rivalidade é evidente: Johann, Gennaro, Claudius Hermann, Solfieri e Bertram desejam seduzir mulheres que, frequentemente, estão sob controle de outros homens, seja pelo compromisso do casamento, da paternidade ou de um outro vínculo afetivo. Trindade destaca que o típico herói donjuanesco “não busca dentro de si as revelações de sua vida: busca-as no outro, se possível, possuindo tudo o que este tem de valor” (2011, p. 5), daí a rivalidade tão presente na novela de Azevedo. Segundo a autora, “a vontade de possuir o que não é seu vem de uma necessidade donjuanesca de ser o outro” (2011, p. 4) e, portanto, de se tornar um duplo. Na história de Johann essa relação fica mais evidente: ele mata o homem que o irritou em um duelo e resolve tomar o lugar dele em um encontro amoroso marcado anteriormente, para descobrir, só depois de consumir o ato, que praticou incesto. Para concretizar seus desejos, esses personagens donjuanescos precisam eliminar o outro, figurativa ou efetivamente, pois a existência dele ameaça o objetivo de assumir seu lugar.

Por fim, a questão da *danação* aparece como a ideia de destino. A narrativa apresenta um grupo de personagens que sempre repete o mesmo destino: transgredir para realizar seus desejos e viver condenados a remoer as próprias frustrações. Da mesma forma que muitas versões de Don Juan, os protagonistas de *Noite na Taverna* fracassam na busca por qualquer redenção.

As experiências vividas pelos homens reforçam a imagem do homem romântico, individualista, entediado e satânico. Em busca de um amor sublime, de uma resposta para si que venha do outro, os protagonistas praticam atrocidades e se arrependem – mas apenas por não alcançarem o que desejam, não necessariamente pelas terríveis consequências de seus atos. Mauro (2015) destaca a história de Claudius Hermann, que se apaixona pela Duquesa Eleonora, a idealiza e a considera como elemento essencial para sua redenção. Para possuí-la, ele chega a narcotizá-la todas as noites e a raptá-la da casa em que vivia com o marido, arruinando-a. Apesar de suas atitudes, ele não assume responsabilidade pelo que fez. Assim como Don Juan – Claudius chega até mesmo a comparar-se a ele diversas vezes ao longo de sua história –, ele oscila entre a vontade de obter o que deseja a qualquer custo e a aspiração pelo sublime, pelos sentimentos elevados e puros que Eleonora o faz sentir. Em busca dessa sensação, ele destrói o alvo de seu amor, se arrepende e sofre por isso.

A ligação com Don Juan é especialmente visível na história de Bertram, representante mais ilustrativo do herói byroniano, conforme as análises de Pandolfi (2002), Mauro (2015) e Agustini (2020). Melancólico, ele se define como “um desgraçado que não pode viver na terra, e não deixaram morrer no mar” (AZEVEDO, p. 32). O início de sua história é marcado pelo envolvimento com a espanhola Ângela, que faz dele um libertino e depois o abandona. Ele se aproxima do Don Juan de Byron, que se tornou um galanteador perverso após uma decepção amorosa. É capaz de encantar as mulheres e consegue escapar das situações mais difíceis em que se encontra sem se preocupar com as consequências para elas. Seduz e descarta a jovem filha do homem que o salvou, vendendo-a a um pirata. É resgatado de um naufrágio por um capitão e conquista a esposa que o acompanhava.

Como Don Juan, Bertram se equilibra entre o sublime da conquista e o grotesco de suas ações. A predominância do grotesco fica evidente quando, depois de um segundo naufrágio, no auge da fome em um bote com o capitão e a mulher, é dominado pelo instinto e pratica canibalismo. O desejo de se tornar duplo, mencionado anteriormente por Trindade (2011), culmina no devoramento do outro, na incorporação do rival para si e da tentativa de devorar o alvo de seu amor – que é frustrada quando uma onda lhe toma o cadáver. Movido pela fome e pelo impulso de sobrevivência, Bertram é menos sedutor e mais animalesco. É um individualista, mas não consegue evitar desejar o outro.

Nestarez sublinha que todos os protagonistas são monstruosos, demoníacos em seus atos, ainda que tentem atribuir a eles uma qualidade positiva. Ele dialoga com Cunha (2006, p. 147), que identifica nas histórias a tentativa dos personagens de extrair, por meio das transgressões e vícios, o modelo ideal da beleza atormen-

tada para se tornarem porta-vozes do esvaziamento moral e da incapacidade de se alcançar esferas artísticas elevadas considerando a decadência moral dos artistas. Cunha (2004) também afirma que, sob a perspectiva cínica dos narradores, a realidade é mostrada de forma tão degradante que os personagens a utilizam para justificar sua falta de ética. Seus crimes se diluem na fatalidade do destino trágico imposto pela vida e, com isso, o senso moral do leitor é desmobilizado.

Apesar dessa atenuação do julgamento a ser efetuado pelo leitor, os protagonistas são punidos por suas perversidades no epílogo, quando Giorgia assassina o próprio irmão para vingar-se. Ao longo da narrativa, Azevedo apresenta uma série de mulheres puras e passivas, muitas vezes associadas a estátuas, que acabam arruinadas pelas ações dos homens fatais. A transfiguração da irmã virgem idealizada em mulher fatal indica a corrupção da beleza pelo mundo degenerado além de mostrar, como bem demonstrado por Cunha (2004), que um passado maldito pode justificar o comportamento perverso do presente. A virgem que se tornou prostituta torna-se o símbolo da impossibilidade da beleza imaculada e representante das outras belas jovens que foram corrompidas pelas impurezas do mundo. Mas também responde ao anseio do leitor que, ao ver tantas mulheres passivas nos relatos, finalmente observa uma delas interferir na história e obter agência sobre o próprio destino – ainda que este seja a morte.

Embora a dinâmica presente em Georgia se repita com todas as outras mulheres da narrativa, Ângela é a única exceção. Ao contrário das outras, moças pálidas e louras, Ângela é morena e encarna a mulher fatal desde o início. Sua rebeldia aparece quando nem mesmo espera por Bertram quando ele precisa encontrar o pai e se intensifica quando assassina o marido e o filho sem pestanejar para fugir com o amante. Ela chega a se vestir de homem para aproveitar a vida de libertinas sem dificuldades. É quase um Don Juan: “bebia já como uma inglesa, fumava como uma sultana, montava a cavalo como um árabe, e atirava as armas como um espanhol” (AZEVEDO, 1995, p. 44). Essa personagem se coloca como igual em relação aos protagonistas e, por esse fato, sua presença na história é apenas temporária. Como não é pura, ela não pode ser corrompida, mas fere Bertram de forma a justificar seu comportamento com as outras mulheres com quem se envolve ao longo da narrativa.

O diálogo com Don Juan também se estende para o drama *Macário* (Globo, 2006), publicado em 1852. A peça é dividida em duas partes. Na primeira, Macário, um jovem estudante, que conhece um estranho em uma taverna e estabelece com ele uma longa conversa sobre poesia, amor e mulheres. Ao fim da noite, o estranho se apresenta como Satã e convida o jovem para uma viagem para uma terra “devassa como uma cidade, insípida como uma vila, e pobre como uma al-

deia.” (AZEVEDO, 2006, p. 32) – uma referência do autor a São Paulo. Juntos, os dois visitam um cemitério, onde Macário adormece e tem um pesadelo com uma mulher pálida e torturada que abraçava cadáveres. Quando ele relata o sonho para Satã, ele diz se tratar da mãe do jovem, sendo atormentada no Inferno. Com raiva, Macário expulsa Satã e acorda atordoado na taverna. Acredita que tudo foi um sonho, mas, ao olhar para baixo, vê marcas de pegadas de cabras queimadas no chão.

A segunda parte transcorre anos depois, quando o jovem está na Itália e vê uma mulher embalando o filho morto. Infeliz, Macário encontra o amigo Penseroso, uma figura angelical e ingênua, que deseja debater sobre o amor. O jovem, no entanto, só quer falar sobre seu desejo de morrer. A conversa entre os dois é cercada de ambivalências e antíteses, até que Macário desmaia. Quando reencontra o amigo e, ao longo da conversa, o esperançoso Penseroso se torna cada vez mais melancólico e bebe veneno. Pouco depois, descobre que a mulher que ele amava correspondia aos seus sentimentos, mas é tarde demais. Macário encontra Satã novamente e o convida para uma orgia. Os dois terminam a noite espiando, por uma janela, uma sala esfumaçada com cinco homens bêbados e mulheres desgrenhadas, em uma imagem semelhante ao cenário em que os libertinos de *Noite na Taverna* dividem suas histórias.

No posfácio *Interseção de Macário e Noite na Taverna*, Cilaine Alves da Cunha (2006, p. 130) lembra a hipótese levantada por Antonio Cândido, de que a peça seja um prólogo para a novela: *Noite na Taverna* teria sido concebida como continuação de *Macário*. Dessa forma, os homens ébrios a quem Macário e Satã assistem no final do drama seriam Solfieri, Bertram, Gennaro, Claudius e Johann. Essa leitura se funda, principalmente, no antagonismo evidente entre o sonhador Penseroso e Satã, que, em meio às conversas, disputam a atenção de Macário. Satã apresenta as mesmas características do herói fatal byroniano: é sedutor, rebelde e destrutivo, assim como os protagonistas da novela, e representa o grotesco. Penseroso, por sua vez, é sonhador e esperançoso, acredita no amor e representa o sublime. Com a morte de Penseroso e a eliminação da pureza, Satã vê o caminho livre para corromper Macário – daí o convite para assistir à orgia que pode ser a mesma de *Noite na Taverna*.

Existem ainda aproximações textuais entre o final de *Macário* e o início de *Noite na Taverna*. O drama termina de repente, no meio da conversa entre o jovem e Satã, enquanto observam a orgia:

**SATAN**

Que vida! Não é assim? Pois bem! escuta,  
Macário. Há homens para quem essa

vida é mais suave que a outra. O vinho  
é como o ópio, é o Letes do esquecimento...  
A embriaguez é como a morte...

**Macário**

Cala-te. Ouçamos. (AZEVEDO, 2006, p. 77)

*Noite na Taverna*, por sua vez, começa com outra ordem de silêncio, dessa vez vinda de Johann, que brada “Silêncio! Moços! Acabei com essas cantilenas horríveis!” (AZEVEDO, 2006, p. 78). Algo que, para Cândido, pode sinalizar a ligação entre os dois. A representação dos excessos, a transgressão e os horrores presentes em *Noite na Taverna* e em *Macário* marcaram para sempre a história da literatura brasileira e produziram reverberações que se propagam até hoje. Para além de obras seminais do horror e do gótico, esses textos abordam questões importantes na produção literária da época em que foram escritos. Protagonizado por artistas cujas vidas eram boêmias como as de Azevedo e de outros escritores românticos, a narrativa leva a transgressão ao extremo, em atos perversos que escancaram a degeneração moral da sociedade da época.

Considerando a discussão proposta nessa tese, nos interessa observar como a linguagem dos quadrinhos estabeleceu diálogo com essa importante obra da literatura brasileira. Conforme comentado anteriormente no Capítulo 1, os clássicos literários receberam grande atenção dos quadrinhos brasileiros, devido aos programas de incentivo à leitura criados pelos governos ao longo dos anos. Não foi diferente no caso da novela de Álvares de Azevedo, que recebeu versões como *Noite na Taverna* (Ática, 2011), com roteiros de Reinaldo Seriacopi. Seguindo a mesma estrutura de sete capítulos do livro de Azevedo, os capítulos foram divididos entre diferentes artistas: Rodolfo Zalla ilustrou “Uma Noite do Século” e “Último beijo de amor”, Franco de Rosa ilustrou “Solfieri”, Rubens Cordeiro ilustrou “Bertram”, Arthur Garcia ilustrou “Gennaro”, Sebastião Seabra ilustrou “Claudius Hermann” e Walmir Amaral ilustrou “Johann”. Na mesma toada, a adaptação *Noite na Taverna* (DCL, 2014) roteirizada por Carlos Patati, divide a ilustração entre os artistas Marcio de Castro, Eduardo Arruda, Klayton Luz, Lucas e Klaus Reis. Por sua vez, a adaptação *Noite na Taverna* (Ateliê, 2020), de Marcel Bartholo, foi roteirizada e ilustrada por ele. Para representar as diferentes vozes e personalidades dos narradores, Bartholo opta por variar os traços e as cores aplicadas em cada história. Em todas essas adaptações, é evidente a intenção de manter o texto verbal próximo ao da prosa de Azevedo. Uma proposta diferente da presente em *Uma noite em L’Enfer*, como será discutido com profundidade mais adiante, no Capítulo 4.

# capítulo 3



# Um flerte com Don Juan pelas ruas de Leônia

---

Estabelecido o olhar que lançamos para a linguagem dos quadrinhos e traçado o panorama sobre os sedutores e transgressores heróis românticos, este capítulo propõe aprofundar os conceitos a partir da análise da obra *Don Juan di Leônia*, de Dalton Cara, no intuito de compreender o uso da linguagem quadrinística para devorar e renovar a tradição. Observar minuciosamente como se constroem esses pontos de contato, permitirá delinear uma reflexão crítica sobre a linguagem como uma arte do limiar, além de observar as dinâmicas estabelecidas entre o artista e sua obra.

*Don Juan di Leônia* foi publicado em 2015, de forma independente, pelo próprio autor. Paulistano, Dalton Cara estudou Artes Plásticas na Universidade de São Paulo. Entre 2005 e 2009 participou do coletivo *O contínuo* e, em 2011, publicou junto com Magenta King a HQ independente *EP* (2011), uma narrativa visual que conta um duelo de guitarristas em um show de rock. Em 2013 participou da antologia *Imaginários Vol. 1* e publicou, em parceria com Magenta King e Go Carvalho, o quadrinho *Working Class Heroes*. No ano seguinte, participou da coletânea *Ronda Noturna* pela Zarabatana Books, que foi selecionada pelo ProacSP (Programa de Ação Cultural de São Paulo). A publicação de *Don Juan di Leônia* rendeu a ele a indicação para o Prêmio HQ Mix em 2016 na categoria Publicação Erótica. Depois disso, Cara participou de outras obras em quadrinhos como *Black Emperors: Bikes vs Sk8*, *5/5: Plan Heroes*, *Sinistra vol. 2*, *Heavy Metal*, *Kuri Special Showcase Vol. 1*. Em 2023 lançou *Savage Squad 6*, sua primeira minissérie, pela editora Dark Horse, com roteiros de Robert Venditti e Brocton McKinney. Além dos projetos desenvolvidos em quadrinhos, Cara atua também como designer e ilustrador em sites de jornalismo e materiais publicitários. Seu trabalho como infografista é premiado internacionalmente – chegou a ganhar um Emmy em 2011 – e, atualmente, equilibra sua carreira de quadrinista com as atividades como diretor de arte na ESPN/Disney.

A história de *Don Juan di Leônia* parte do momento final de muitas das versões clássicas do sedutor: Don Juan está no Inferno, sentado a uma mesa de jantar junto ao Convidado de Pedra como parte de sua punição. Tudo começa com a visita de três misteriosas figuras femininas visitando Lúcifer para propor um acordo. Madre, a líder das mulheres, oferece ajuda para punir Don Juan, que o diabo mantém no Inferno mas não consegue torturar tão profundamente quanto deseja.

O plano seria atrair o sedutor com as essências de Cleópatra, Marilyn Monroe e Helena de Tróia, três mulheres que ele não teve a oportunidade de conhecer, e, a partir disso, feri-lo tão profundamente que ele voltará ao Inferno dilacerado e cheio de feridas que Lúcifer poderá explorar em suas torturas. Elas sabem que o sedutor será incapaz de resistir à oportunidade de tentar conquistar as mulheres, e isso o tornará vulnerável.

Quando o diabo apresenta as essências a Don Juan, ele finge desinteresse, mas logo muda de ideia, seduz a própria carcereira e foge de sua prisão. Ele se depara com um arsenal, de onde surrupia uma espada falante chamada Quebra-Átomo e um celular. O roubo dispara um alarme, e a saída discreta de Don Juan se torna uma batalha sangrenta contra um exército de demônios.

Don Juan foge direto para a cidade de Leônia, que ele explora utilizando um aplicativo de celular para se orientar. Não demora a encontrar Cleópatra, uma grafiteira conhecida na cidade. Em poucos minutos de conversa, os dois se seduzem mutuamente e se envolvem sexualmente. Após o ato, Cleópatra começa a vomitar e passar por uma mutação física, se transformando em uma das três mulheres misteriosas que conversaram com Lúcifer. Don Juan logo a reconhece como Nina, uma antiga amante mas ela rejeita o nome e se identifica como “Irmã Posse” e ataca o sedutor. Com a ajuda da espada falante, ele luta contra a mulher monstruosa e acaba assassinando-a no confronto. Ele logo percebe que Lúcifer tinha intenções malignas ao fazer aquela proposta e resolve fugir de Leônia, mas é alcançado pelo Convidado de Pedra que o ataca com o intuito de arrastá-lo de volta para o Inferno.

Sentindo os golpes do agressor, Don Juan lembra-se da situação que o condenou à danação eterna: uma narrativa que remete à versão de Zorrilla do mito. Em um bar, ele se gaba de suas conquistas para um amigo, que o desafia a seduzir uma freira. Para realizar a proeza, ele invade um convento, escolhe uma freira para seduzir, mas a atitude e a beleza da moça o encantam e eles acabam se apaixonando verdadeiramente. Don Juan a pede em casamento para seu pai que o rejeita prontamente e zomba dele, junto com o amigo de Don Juan. Furioso, o sedutor assassina o pai da moça e o próprio amigo, fugindo em seguida. Da mesma forma que na versão de Zorrilla, Don Juan retorna anos depois e visita os túmulos de Inês (não é explicado no quadrinho como ela morreu, mas em *Don Juan Tenório* a mulher morre de desgosto) e de seu pai – que se torna o Convidado de Pedra e vai buscar o sedutor para acompanhá-lo no Inferno.

O *flashback* termina quando Marilyn usa a espada Quebra-Átomo para salvar Don Juan do espancamento pelo Convidado de Pedra. Arrependida do plano inicial, a moça se identifica como Izabel – a que foi abandonada no inverno –, revela

o combinado com o diabo e a existência de Madre; mas acaba morta pelas mãos do Convidado de Pedra. Enquanto o sedutor traça novos planos a partir das informações recém adquiridas, um novo *flashback* interrompe a narrativa, dessa vez revelando a história do diabo e de Inês, anterior aos acontecimentos do convento.

O *flashback* se situa no imaginário coletivo, onde Inês e Lúcifer, duas figuras divinas, apostaram a alma de Don Juan. Enquanto o diabo considerava Don Juan um sedutor barato, Inês o via como um homem que se expunha mais do que a maioria. Ela acreditava que ele se apaixonava profundamente, ainda que de forma efêmera, por todas as mulheres com quem se envolvia. Inês acredita na redenção de Don Juan, enquanto o diabo tem certeza de que o burlador jamais mudará. Para testá-lo, as duas figuras divinas se travestem de humanos: Lúcifer se torna o amigo de Don Juan que o desafiará no bar a seduzir uma freira e Inês assume a forma da religiosa que será seduzida – portanto, um se torna o provocador enquanto a outra personifica a tentação. A lembrança termina com o diabo declarando Inês como perdedora da aposta, depois de Don Juan cometer dois assassinatos e se recusar a encarar as consequências de suas ações.

Don Juan resolve enfrentar Helena de Troia que, na verdade, é Inês (e também Madre, a figura que convocou as outras duas vítimas de Don Juan). Lúcifer reaparece e expõe a aposta feita para Don Juan, que se descobre objetificado e manipulado. Inês aproveita a intromissão do diabo para se declarar vencedora da aposta: Don Juan deixou o Inferno e se mostrou verdadeiramente abalado com o sacrifício das outras moças. Lúcifer, por sua vez, faz questão de mostrar que, para conseguir a redenção do sedutor, Inês mentiu, sacrificou as amigas e causou mortes sem se importar com o estrago causado. Na tentativa de conseguir a salvação de Don Juan, ela se corrompeu. Novamente, Lúcifer se declara vencedor, mas acaba confrontado por Don Juan, que se tornou mais forte no imaginário coletivo da cidade de Leônia depois do tempo que passou por lá. O diabo perde o confronto físico entre os dois e vai embora prometendo que o alcançará novamente. Após a derrota de Lúcifer, Don Juan e Inês se reconciliam e terminam a história revendo seus próprios comportamentos e desejando agir diferente.

Observando o enredo, é possível perceber que o Don Juan criado por Dalton Cara dialoga com as diversas reinterpretações que a história do sedutor recebeu ao longo do tempo. Consciente das relações intertextuais que estabelece, o autor não apenas renova o clássico, como traça conexões inéditas, como a ambientação na cidade de Leônia, criada por Italo Calvino (2017) em *As Cidades Invisíveis*, ou a inclusão de personagens conhecidas de outras narrativas (ficcionais ou históricas). Conectar diferentes referências é também típico dos quadrinhos, linguagem que busca pontos de contato com outras formas artísticas. Por meio da análise

de alguns trechos da HQ observaremos, a seguir, como o quadrinista estabelece essas conexões a partir da obra de Don Juan, seduzindo, devorando e incorporando outras produções artísticas para, ao final, convidar o leitor a criar sua própria versão do mito.

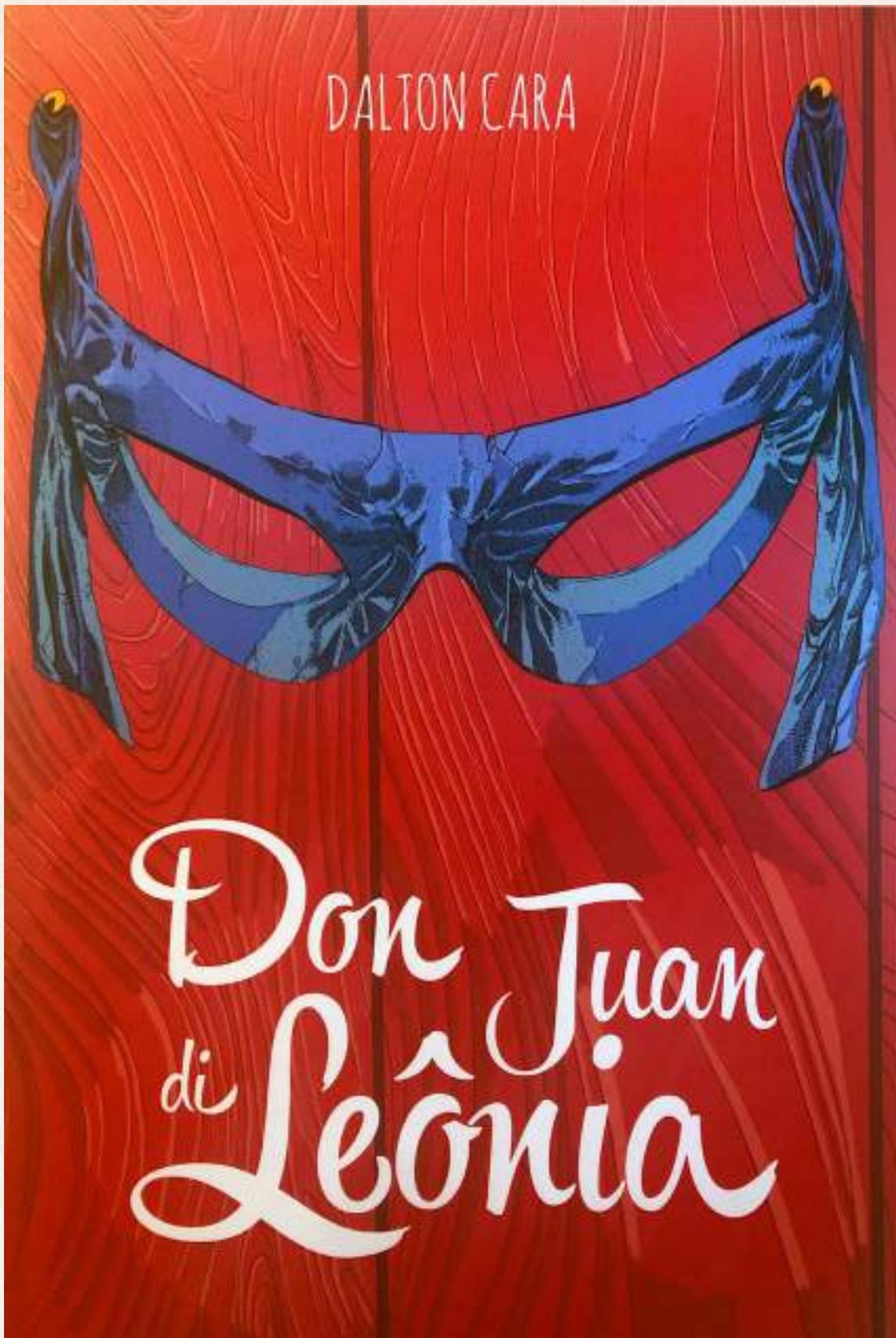
### 3.1. O charme nas páginas iniciais

A capa e as páginas pré-textuais marcam os primeiros passos do leitor em qualquer história e são muito importantes para a ambientação de cada obra. Observar esses inícios oferece pistas do pacto que o autor está propondo ao leitor, muitas vezes com detalhes que se ampliarão no desenrolar da narrativa. No caso dos dois quadrinhos escolhidos como *corpus* de pesquisa, esses elementos já trazem indicações da intenção dos autores de dialogar com diferentes artes e incorporar diversas histórias.

A capa de *Don Juan di Leônia* traz uma máscara azul em local de destaque, logo acima do título da obra, pregada por dois alfinetes (fig. 38). Embora seja muito associada ao personagem Don Juan no imaginário coletivo, a máscara não aparece em todas as versões do mito. Esse elemento aparece na ópera *Don Giovanni* ou *O Dissoluto punido*, de Mozart e Da Ponte, cobrindo o rosto do sedutor e o rosto do trio Elvira, Ana e Otávio que invadem um baile para tentar impedir que Don Giovanni se aproveite de outras moças. A consolidação da máscara como parte importante do visual do sedutor no imaginário coletivo foi reforçada com o filme *Don Juan deMarco* (1995) dirigido por Jeremy Leven. A imagem do ator americano Johnny Depp caracterizado como o personagem foi bastante difundida: a máscara, as roupas e o cabelo do personagem ocuparam um espaço poderoso no imaginário coletivo – essa familiaridade é aproveitada por Dalton Cara ao longo do quadrinho, que torna o acessório uma presença forte em sua obra.

Ainda observando a capa, é possível perceber que no segundo plano, ao fundo da máscara, há uma textura ondulada vermelha, que remete a uma cortina de teatro ou a ranhuras de um pedaço de madeira, mas não é possível identificar com clareza do que se trata. Mais adiante, quando o personagem Don Juan é apresentado, a mesma textura pode ser identificada em volta de seus olhos, formando a máscara. Ao longo da narrativa, é revelado que o personagem usava uma máscara de pano enquanto estava vivo e, quando morreu, Lúcifer escarificou a máscara em seu rosto, deixando a carne exposta. A textura e a cor da carne exposta no rosto de Don Juan é exatamente a mesma do segundo plano da capa. Considerando esses elementos, é possível compreender que o autor deixa claro, já na capa, que ao

**Figura 38** – Capa da história em quadrinhos Don Juan di Leônia, que tem a máscara do sedutor em evidência.



Fonte: Don Juan di Leônia. Edição do autor, 2015.

ler essa versão o leitor entrará dentro da pele do personagem e explorará a ferida aberta e dolorida que marca a alma do famoso sedutor.

A máscara aparece novamente na primeira página do quadrinho, dessa vez no mesmo vermelho da capa, que será muito presente em toda a história. Ela também está presente na divisória que marca o início do primeiro capítulo (fig. 39), na tela de um celular, como uma postagem de foto em rede social. A utilização recorrente de um símbolo tão importante para o mito de Don Juan tem a função de um “artifício de narrativa econômico para o contador de histórias” (2005, p. 25), como explicado por Eisner. Em *Narrativas Gráficas - princípios e táticas da lenda dos quadrinhos*, ele explica que alguns objetos já são carregados de simbolismo e são capazes de passar uma mensagem instantânea ao leitor, sem necessidade de explicação. Ao reiterar a máscara, Dalton Cara desperta as lembranças que o leitor pode ter sobre o mito de Don Juan e o leva a pressupor características do protagonista que podem ou não ser confirmadas no decorrer da narrativa. Além disso, a associação entre esse objeto e Don Juan é bastante simbólica, se considerarmos o distanciamento emocional que o sedutor demonstra em muitas de suas versões, incapaz de se relacionar ou lidar com as consequências de suas ações.

O quadrinho é dividido em sete capítulos separados por divisórias vermelhas com títulos em branco e ilustrações com opacidade baixa, que permitem a predominância da cor do fundo sobre a imagem (figs. 39-45). Todas as ilustrações das divisórias retratam postagens de redes sociais em telas de celulares, como fotos de Don Juan ou itens relacionados a ele. Nem sempre é possível ver o nome dos donos dos perfis, mas quando eles estão representados, não são relacionados a nenhum personagem da história principal, como se ele estivesse sendo sempre observado por estranhos. Enquanto Don Juan vive sua história, outros o estão observando e documentando os acontecimentos, cada observador construindo sua própria narrativa.

As imagens das postagens sobre o sedutor nas redes sociais evidenciam a importância do olhar do outro para um personagem como Don Juan. Quando é um burlador, precisa do outro para enganar e se gabar de suas conquistas. Quando é vítima do próprio poder de sedução, são os outros que não conseguem resistir a seu charme. Quando é um sedutor inveterado na busca de um amor inalcançável, é no outro que espera encontrar esse ideal. Quando cataloga suas conquistas, como na ópera de Mozart e Da Ponte, é para exibi-las para o outro. Quando disputa mulheres com outros homens – sejam eles pais, irmãos ou maridos – Don Juan também está em busca do reconhecimento. É o olhar do outro que o constrói, o significa e, em muitas versões, conta sua história. Não seria diferente no quadrinho de Dalton Cara, onde a presença do sedutor no imaginário coletivo dá força ao personagem e é decisiva no final da narrativa. Na moderna cidade de Leônia,

**Figuras 39-45** – Capas que dividem os capítulos do quadrinho.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015.

a fama do sedutor é construída e mantida pelas redes sociais, com *hashtags*, fotos e vídeos que compartilham com todas as pessoas da cidade o momento que ele está vivendo. Para o leitor, as divisórias trazem um breve vislumbre do que será vivido pelo protagonista no capítulo que se inicia.

Ainda antes do início da história, a epígrafe, uma citação extraída de *Mattadouro 5* de Kurt Vonnegut, revela mais sobre a forma como o autor enxerga a narrativa que está construindo: as palavras “Tudo isto aconteceu, mais ou menos” (VONNEGUT *apud* CARA, 2015, p. 7) soam como uma espécie de comentário sobre a narrativa que iniciará em seguida, que será “mais ou menos” a história de Don Juan, ambientada “mais ou menos” na cidade de Calvino. O “mais ou menos” indica a voz narrativa de Dalton Cara, que realizou não apenas a colagem e o diálogo entre autores de tempos, gêneros e espaços diferentes, como também adicionou uma nova camada de leitura por meio da linguagem que escolheu para se expressar. Ao escolher a frase de Vonnegut, Cara se mostra consciente tanto da tradição e da mitologia que apoia sua versão, quanto do impacto que sua própria imaginação poderá ter sobre as reverberações futuras da narrativa.

### **3.2. Os poderes metaficcionalis do diabo**

O “Capítulo Um” começa com uma rima visual com a capa. A textura misteriosa vermelha que lembra o drapeamento de cortinas fechadas de um teatro antes de um espetáculo começar, reaparece. Nessa página inicial, a textura compõe um piso de madeira de ranhuras verdes e pretas (fig. 46) com manchas arredondadas vermelhas, que ocupa a página inteira. Em uma observação mais detalhada, é possível perceber que, apesar da unidade formada à primeira vista pelo ângulo e pelas linhas das tábulas de madeira, há uma faixa de textura ondulada – predominantemente preta – que faz a função da sarjeta ao separar a página em áreas e conduzir o olhar do leitor. Dessa forma, o que a página apresenta é uma sequência de quatro vinhetas horizontais, retratando uma mancha de sangue que surge no chão e vai aumentando de tamanho para, na página seguinte, Lúcifer fazer sua entrada triunfal. Nesse início, portanto, uma das maiores particularidades dos quadrinhos se faz evidente, ao apresentar uma página que se aproveita do movimento de leitura descrito por Groensteen, no qual o leitor primeiro vê a composição global da página para depois decifrá-la. A possibilidade dessa dupla percepção – de uma imagem que é, ao mesmo tempo, uma unidade única e uma narrativa fragmentada – torna a leitura desafiadora e provocativa – características que combinam, em muito, com a cena que se desenrolará neste início da HQ.

**Figura 46.** Página inicial de Don Juan di Leônia, que prenuncia a chegada do diabo para a reunião com Madre e suas irmãs.



Fonte: Don Juan di Leônia, Publicação do autor, 2015, p. 9.

Mais adiante na narrativa, essa textura da madeira do chão pisado pelo diabo é retomada na carne exposta de Don Juan e aproximará simbolicamente os dois elementos para enfatizar o desejo de Lúcifer de torturar e ferir o sedutor. Isso ficará evidente no desenrolar do primeiro capítulo, durante o encontro entre Lúcifer e as três mulheres, onde ele expressa a vontade de encontrar novas formas de punição.

Como mencionado no Capítulo 2, arrependimento e punição são temas presentes em todas as versões de Don Juan. Em muitas delas, como na de Tirso de Molina, Don Juan vai para o Inferno por não se arrepender de suas seduções, mesmo depois da morte. Já nas versões românticas, o sedutor sofre, se arrepende e, em alguns casos, chega até mesmo a alcançar a redenção. O quadrinho de Dalton Cara retoma essa discussão e a apresenta como um dos seus principais temas, dialogando diretamente não apenas com a versão de Molina, mas também com as versões românticas do mito.

Madre diz a Lúcifer que ela e suas irmãs sabem de sua dificuldade para torturar Don Juan, pois este não se arrepende de nada que fez. Ele abraça o Inferno como algo que ele escolheu para si, que acredita que merece. Portanto, apesar de libertino, Don Juan também é um conservador, pois acredita profundamente que deve ser punido pelo que fez. Don Juan é descrito por elas não como um colecionador de mulheres, mas como um sofredor, que perde uma possibilidade de conquista sempre que concretiza uma sedução. Nesse aspecto, Cara se aproxima da visão de Don Juan como um herói romântico, em uma cruzada interminável em busca de viver intensamente, experimentar tudo, torturado pelos próprios impulsos.

No entanto, não podemos associar completamente este Don Juan ao romântico pois, Madre, a líder das mulheres, menciona que ele não sente culpa por seus atos e que entende o Inferno como parte do jogo. É evidente que a caracterização do personagem não está completa na fala dela, já que se trata do olhar enviesado de uma mulher que foi traída e busca vingança, mas aponta para o fato de que Don Juan sempre escapou de suas punições, como era narrado nas primeiras versões. Na peça de Tirso de Molina, o sedutor sempre saía impune por sua descendência nobre, confiando no pai e no tio para livrá-lo de confusões, mas considera-se que ele é punido quando é mandado para o Inferno no fim da história. No quadrinho, porém, Dalton Cara nos mostra que nem mesmo o Inferno atinge Don Juan e propõe a história a partir dali, onde aquelas mulheres tentarão finalmente dar a punição merecida ao sedutor. O embrião da busca por punir Don Juan em vida está presente na ópera de Mozart e Da Ponte, assim como nas versões que dialogam com ela, como a de Lacerda e Saramago. Nelas, um trio de vítimas (Otávio, Elvira e Ana) tentam punir Don Juan e atrapalhar suas seduções. O diálogo com a ópera

e as narrativas que dela ecoaram se mantêm consistente no quadrinho, tanto no conceito das três pessoas buscando vingança, quanto na presença da máscara e a indicação de redenção que marca o final.

A escolha de Dalton Cara para essas cenas iniciais, em que os personagens são apresentados e a proposta é feita, inclui o uso não apenas da simultaneidade proporcionada pela linguagem dos quadrinhos, mas também da teatralidade, no uso de máscaras – acessório muito utilizado no antigo teatro grego, a ponto de se tornar um de seus símbolos – e no personagem Lúcifer. Antes de chegar no lugar do encontro, ele é precedido por bolhas no chão (como visto na fig. 46) e faz uma entrada triunfal (fig. 47). Segundos depois, no entanto, ele percebe que ninguém está na sala para observá-lo e reclama que a “entrada perfeita” foi arruinada. Fica claro que Lúcifer contava com plateia para sua chegada e, embora tenha ficado decepcionado com as cadeiras vazias, é possível perceber que seu olhar na vinheta 2<sup>1</sup> pode estar direcionado para o leitor, indicando alguma consciência de sua presença em uma quebra da quarta parede – algo que acontecerá com certa frequência ao longo da obra.

No decorrer do quadrinho, outras situações levam à percepção de que Lúcifer está ciente do formato em que sua história está sendo contada e tem certo poder sobre ela. Uma das situações mais ilustrativas ocorre ainda no “Capítulo Um”, no início da conversa com as três mulheres, quando um duplo se materializa ao lado do diabo (fig. 48). O início dessa materialização acontece na vinheta 1, enquanto ele conversa, a partir de uma sequência de bolinhas que sai de sua cabeça. Esses elementos remetem às caudas dos balões de pensamento tipicamente utilizados nos quadrinhos, com a função de retratar sonhos, ideias e reflexões dos personagens. Nesse caso, elas levam para o braço e o ombro de uma figura que começa a se materializar ao fundo. Na vinheta 2, o duplo já está quase totalmente materializado. O foco está em Lúcifer e seu duplo em construção, mas o balão de fala vem de fora do quadro, onde a presença de Madre está indicada por sua mão estendida. Pela forma como ela continua a falar, é possível imaginar que ela não é capaz de enxergar o diabo em formação.

Na sequência, na vinheta 3, o duplo rasga a parede de madeira como se ela fosse de papel e confirma-se a percepção de que as mulheres não conseguem enxergar sua ação. A conversa prossegue normalmente no quadro grande da vinheta 4, que muda o ponto de vista da cena. O olhar passa a ser do lado de dentro do lugar onde o duplo de Lúcifer está prestes a entrar. É possível ver um sorriso

---

1 Para facilitar o entendimento e a localização de vinhetas específicas, optamos por numerar as vinhetas nas páginas apresentadas integralmente.

Figura 47. Lúçifer faz sua entrada teatral.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, p. 10.

Figura 48. Lúifer faz sua entrada teatral.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, p. 13.

de satisfação no rosto do diabo e resquícios de uma paisagem desértica no papel rasgado que marcam o lugar onde ele está prestes a entrar.

Ao virar a página, o leitor encontra o cenário insinuado anteriormente plenamente desenvolvido (fig. 49). O salto de Lúcifer para o novo ambiente é retratado utilizando o Efeito De Luca, comentado no Capítulo 1, onde o cenário é aproveitado como um palco de teatro e a repetição da imagem do personagem em diferentes poses cria a mesma sensação de um ator que se desloca em um espaço cênico. As marcas do estrago que a abertura na parede provoca e do impacto da pisada do diabo no chão evidenciam a extensão de seu poder dentro daquele universo. Tudo é capaz de produzir estrago, até mesmo sua mão sobre a mesa, como é possível ver na vinheta 4b<sup>2</sup> (fig. 49).

Essa página apresenta o protagonista da história, ainda sem mencioná-lo nominalmente. Sentado a uma mesa vazia em frente ao silencioso Convidado de Pedra, vigiado por uma demônia carcereira, Don Juan está entediado. A postura despachada do sedutor na cadeira corrobora a afirmação feita pelas mulheres na página anterior sobre a dificuldade do diabo em torturá-lo. Além dessa apresentação, essa página começa a instalar uma sensação de simultaneidade entre a cena da sala amadeirada com as três mulheres e a cena no ambiente amplo e inóspito em que Don Juan sofre seu castigo. Afinal, aquele que interage com o conquistador é o duplo que surgiu na página anterior e Lúcifer continua no outro ambiente falando com as mulheres. Nessa parte inicial, o diabo parece entender que a linguagem dos quadrinhos incorpora simultaneidade e, por isso, não precisa aguardar o desenvolvimento linear de cada cena para agir. O personagem teria – diferente de todos os outros nessa narrativa – um domínio especial sobre os limites da linguagem, manipulando-a como prefere.

Estabelecida a relação de simultaneidade e os dois ambientes, o autor passa a intercalar as cenas. O entrelaçamento começa de forma surpreendente: colocando os dois ambientes um ao lado do outro em uma ilustração de página dupla na qual Lúcifer é a figura central que unifica as duas cenas, permitindo ao leitor compreender que se trata de espaços diferentes que compartilham de um mesmo tempo (fig. 50). A diferenciação dos ambientes se reafirma nas cores: na reunião com as mulheres, o verde predomina na paleta de cores, que também inclui o roxo e o azul, com uma breve invasão do laranja e do vermelho unicamente em Lúcifer (laranja na máscara e vermelho na pele). Quando Lúcifer se divide e sua segunda persona

---

2 Para facilitar a análise, optamos por diferenciar a numeração das páginas duplas, inserindo a letra “a” após o número das vinhetas na página da esquerda e a letra “b” após o número das vinhetas da página da direita.

**Figura 49.** Lúçifer pula da cena em que interage com Madre e as irmãs para invadir o ambiente em que Don Juan está.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 14 e 15.

Figura 50. Lúcifer está, simultaneamente, com Don Juan e com Madre e as irmãs.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 16 e 17.

vai encontrar Don Juan, o predomínio passa ser do vermelho, embora as outras cores também apareçam na paleta em menor escala. Ao apresentar os dois ambientes simultaneamente com predomínio de cores diferentes, Dalton Cara cria tensão. Ele coloca um ambiente frio para a reunião das mulheres misteriosas, com o fundo rebuscado pelas muitas linhas que compõem as ranhuras da moldura da parede em oposição a um ambiente estéril e quente, marcado por um fundo vermelho chapado, sem nenhuma textura, dando pistas do isolamento de Don Juan no Inferno.

Ao navegar por essas páginas, o leitor passa a conhecer Don Juan ao mesmo tempo em que descobre a imagem que Madre e as irmãs têm dele. O contraste de cores intensifica a divisão entre as cenas, mas a unidade é retomada pelo personagem Lúcifer completo, centralizado entre as duas páginas. Esse espelhamento ilustra perfeitamente a predisposição ao diálogo descrita por Groensteen (2015) ao dissertar sobre a importância de se considerar a solidariedade icônica na disposição das páginas duplas em uma obra em quadrinhos.

A solidariedade icônica é a condição necessária para que uma mensagem visual possa, à primeira aproximação, ser assimilada a uma história em quadrinhos. Como objeto físico, todas as histórias em quadrinhos podem ser descritas como uma coleção de ícones apartados e solidários. (GROENSTEEN, 2005, p. 31)

Para ele, as páginas que ficam frente a frente estão ligadas por uma solidariedade natural, e a disposição permite que os olhos realizem uma captura simétrica da história em sua totalidade antes de investigar cada vinheta individualmente e construir sentido.

Dalton Cara tem consciência, enquanto quadrinista, de que a leitura do quadrinho envolve um jogo entre o todo e o particular. As páginas de *Don Juan di Leônia* são pensadas considerando o efeito da primeira visão global descrita por Groensteen, que se tornará detalhada segundos depois, ao ler o conteúdo dos balões ou percorrer cada vinheta. Essa percepção do impacto e da possibilidade de associar diferentes informações verbais e visuais relaciona-se também à experiência do autor como infografista – algo que ficará mais evidente no “Capítulo Cinco” do quadrinho, do qual trataremos mais adiante.

Para lançar Don Juan no caminho de seu castigo, o trio feminino propõe tentar o sedutor com a essência de Cleópatra, Marilyn Monroe e Helena de Tróia. Nota-se que o autor apresenta uma personagem histórica, uma diva do cinema e uma figura mitológica. Ao fazê-lo, ele costura o arcaico e o moderno, indo do Egito Ptolemaico, passando pela mitologia grega e chegando ao cinema estadunidense

do século XX. Quando essa proposta é feita para Lúcifer e simultaneamente apresentada à Don Juan (fig.50), o entrelaçamento entre as cenas é intensificado. Dessa forma, ainda que o leitor compreenda que elas acontecem em lugares diferentes, o texto de uma cena completa o da outra, evidenciando a dualidade da proposta que Don Juan recebe: três novos amores que são também três armadilhas. A dualidade é expressa tanto no campo verbal, ao intercalar as diferentes conversas, quanto no visual, pelo contraste das cores e das cenas. Se considerarmos a natureza do protagonista, nota-se que essa característica não é apenas da situação em que ele está inserido, mas também da essência do personagem. Cara ilustra, de forma muito concreta, a dualidade que compõe o mito do sedutor, do homem que conquista e fere ao mesmo tempo, que ama e destrói; assim como o movimento pendular entre o burlador satânico e o sedutor arrependido. Considerando o enredo do quadrinho por inteiro, é possível perceber que o mesmo movimento aparece nas três figuras femininas: ao mesmo tempo em que desejam vingar-se do sedutor, elas querem seduzi-lo e até redimi-lo. Assim como ele, elas desejam, ao mesmo tempo, possuir e destruir o homem amado.

A presença da misteriosa tríade feminina remete a simbologias profundas no imaginário humano. Na mitologia grega, a imagem de trio de mulheres capazes de influenciar e impor suas vontades sobre o destino dos humanos era muito presente: eram três as Graças<sup>3</sup>, as Erínias<sup>4</sup>; as Górgonas<sup>5</sup>; e as Moiras. Essas últimas tinham a função de fiar as linhas do destino, acompanhá-las e cortá-las quando a vida humana terminava. Além disso, há a figura de Hécate, deusa das terras selvagens, da magia e dos partos, que frequentemente é representada como uma figura multifacetada como Donzela, Mãe e Anciã.

Além das mitologias antigas, a tríade também remete à criação de Thomas de Quincey em *Suspiria de Profundis*, livro de ensaios publicado em 1845. Nessa obra, ele desenvolve alegorias inspiradas em conceitos mitológicos para refletir sobre as dores da experiência humana. No texto *Levana and our Ladies of Sorrows*, ele aborda Levana, uma deusa romana do parto e dos recém-nascidos, e imagina três companheiras para ela. São as Três Mães: *Mater Suspiriorum* (Mãe dos Suspiros), *Mater Lachrymarum* (Mãe das Lágrimas) e *Mater Tenebrarum* (Mãe da Trevas). Elas representariam as lamentações e angústias humanas. Os ensaios de Quincy tiveram grande projeção durante o romantismo e, posteriormente, foi inspiração

---

3 Tália, Eufrosina e Aglaia

4 Tisífone (Castigo), Megera (Rancor) e Alecto (Inominável)

5 Cloto ou Nona (que tecia o fio da vida), Láquesis ou Décima (que enrolava o fio enquanto a vida acontecia) e Átropos ou Morta (que cortava o fio na hora da morte)

para a Trilogia das Mães, que compreende os filmes *Suspiria* (1977), *A mansão do Inferno* (1980) e *O retorno da Maldição: a Mãe das Lágrimas* (2007) de Dario Argento, que expande a mitologia criada por Quincey.

A tríade representada em Don Juan di Leônia, evoca essas imagens quando apresentadas as mulheres com Madre ao centro, entre as outras duas, quase como uma única figura dotada de três cabeças. Elas sintetizam o desejo de vingança das Eríneas, a beleza das Graças e o controle sobre o destino das Moiras. A presença de figuras como essas no repertório do leitor produz ecos em seu imaginário, que contribuem para criar camadas cada vez mais profundas a medida em que a história do quadrinho se desenrola. No decorrer da narrativa, as diferenças de personalidades entre as três ficam evidentes: a primeira quer vingar-se violentamente, a segunda se mostra chorosa e arrependida e a terceira parece querer destruição, mas, na verdade, busca a redenção para o sedutor e para si mesma.

Nesse início, portanto, é possível perceber que, além, do uso das ferramentas específicas da linguagem, Cara se apoia no diálogo entre os quadrinhos e outras artes para apresentar seu Don Juan. Ao recurso do cinema cabe uma representação visual do personagem do protagonista Don Juan deMarco: mais envelhecida, mas com o corte de cabelo, a máscara e o cavanhaque característicos do personagem. Outra citação cinematográfica acontece quando Madre oferece sua armadilha ao diabo (fig. 51), em uma cena que remete à escolha de Neo no filme *Matrix* (1999) (fig. 52), em uma pista visual sobre a descoberta que Don Juan fará mais tarde sobre a própria realidade. Também é possível identificar elementos do teatro no aproveitamento do cenário e no comportamento performático exibido por Lúcifer.

No entanto, a conexão mais poderosa é estabelecida com a literatura pela retomada do mito feita pelas irmãs ao descrever Don Juan e se adensa quando as ações do diabo se mostram metalinguísticas e metaficcionais. Retomando a definição de metaficção, especificada ao abordar a relação entre quadrinhos e literatura no Capítulo 1, como “um fenômeno estético autorreferente através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo a si mesma” (BERNARDO, 2010, p. 9), percebemos que, nesse início, Dalton Cara utiliza Lúcifer para sinalizar a intenção da obra de pensar sobre os mitos do sedutor e suas reverberações a partir de uma linguagem artística que é, em essência, também constituída por diálogos e ecos. Antes mesmo de Don Juan sair do Inferno para viver suas aventuras, está claro para o leitor que existem forças muito maiores que os desejos do conquistador atuando sobre o enredo, poderosas a ponto de se utilizarem das características do suporte narrativo para conquistar seus objetivos.

Figura 51. Trecho do momento em que Lúcifer é apresentado ao plano.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, p. 22.

Figura 52. Frame do filme Matrix em que Neo precisa escolher entre a pilula vermelha e a azul.



Fonte: Matrix (1999), dir. Lana Wachowski e Lilly Wachowski.

### 3.3. Chegada à capital do descarte

Logo após a proposta de Lúcifer no “Capítulo Um”, Don Juan se faz de desinteressado e permanece sentado junto ao Convidado de Pedra. Quando o demônio se afasta, porém, Don Juan não consegue resistir à possibilidade de seduzir novas mulheres e começa a agir para fugir do Inferno. Esse comportamento indica a essência transgressora do personagem: ele tem a chance de sair sob a autorização de Lúcifer para conhecer as mulheres, mas prefere fugir, utilizando-se da sedução e da violência para abrir caminho. É durante a fuga que Don Juan consegue a Quebra-Átomo, espada que utiliza durante toda a narrativa, e tem a oportunidade de exhibir suas habilidades de luta. A espada fala, é grande, pesada, e tem a habilidade especial de produzir uma explosão programada quando cravada em um objeto ou adversário – uma metáfora nada sutil para a potência sexual e destrutiva do personagem que a empunha.

Na dupla de páginas em que Don Juan enfrenta os demônios para sair do Inferno (fig. 53), Cara se utiliza novamente do Efeito de Luca, mas intervém no espaço no qual o personagem se desloca para criar a sensação de movimento com um *close-up* no rosto furioso de Don Juan e uma sequência de vinhetas (1a-5a, 1b-6b) que retratam, em plano médio, os movimentos de luta feitos por ele. O foco específico no personagem e a forma como ele manuseia sua espada, como o sangue pinga de sua ponta, e no demônio derrotado, empalado na ponta da arma. Elementos que, colocados juntos, deixam ainda mais evidente a metáfora para o ato sexual, a violência e a destruição contidas nele. Uma representação mais delicada e poética do ato sexual também aparece mais adiante, quando Don Juan encontra Cleópatra, evidenciando que a pulsão sexual não se trata apenas do instinto animal e violento, mas também da busca do amor e do envolvimento com o outro. Essa representação agressiva e destrutiva do ato sexual antes mesmo de chegar à Leônia, no entanto, é essencial para destacar o arco de redenção que o personagem viverá a partir de sua entrada na cidade.

Antes de abordarmos os passos de Don Juan em Leônia, faz-se necessária uma breve introdução sobre o livro *As cidades invisíveis* (Companhia das Letras, 2017), de Italo Calvino, fonte de inspiração para a recriação quadrinística de Cara. Nesta obra lançada pelo escritor ítalo-cubano em 1972, Marco Polo descreve para Kublai Khan, imperador dos Tártaros, as 55 cidades que visitou em suas missões diplomáticas. Sob o fio condutor dos diálogos entre o viajante e o imperador, Calvino descreve cidades imaginárias com uma linguagem poética e imaginativa que estimula o leitor a refletir. O livro é dividido em nove partes dotadas de cinco relatos de viagem, com exceção do primeiro e do último capítulo, que apresen-

Figura 53. Don Juan usa a espada para lutar contra demônios para sair do Inferno.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, p. 34 e 35.

tam dez. O livro é estruturado de forma peculiar: além da numeração sequencial que organiza as partes, os capítulos são nomeados de acordo com onze rubricas temáticas que se revezam – as cidades e as trocas, as cidades e os olhos, as cidades e o nome, as cidades e os mortos, as cidades e o céu, as cidades contínuas, as cidades ocultas – e recebem numerações específicas para agrupá-las. O livro funciona como um atlas do império de Kublai Khan, emoldurado, em cada parte, pelas conversas entre o imperador e o aventureiro.

A estrutura única da obra permite a leitura em diferentes sentidos. No artigo “Uma constelação de saberes: *As cidades invisíveis* de Italo Calvino”, a pesquisadora Maria Elisa Rodrigues Moreira (2021) chama a atenção para a estrutura complexa criada pelo autor e a descreve como uma “narrativa-moldura”, cuja moldura se apresenta como um jogo de encaixes com peças semiautônomas, mas que são articuladas por uma série de interseções criadas pelo autor que desafiam o leitor a desbravar os múltiplos percursos de leitura contidos no livro.

A inclusão de uma cidade imaginária de *As cidades invisíveis* dentro da narrativa de *Don Juan di Leônia* produz, além de uma conexão intertextual e interdiscursiva, uma outra forma de explorar as peças do jogo de criatividade e imaginação proposto por Calvino. A partir desse olhar, propomos uma comparação entre o “Capítulo Três” de *Don Juan di Leônia* e o texto “As Cidades Contínuas 1” localizado na parte 7 de *As cidades invisíveis* para analisar as interseções construídas por Cara entre o mito de Don Juan e a cidade de Leônia.

A chegada em Leônia introduz mudanças significativas na narrativa. A inserção da cidade traz novos elementos e cores ao universo narrativo, em oposição à solidão e ao vazio que caracterizavam o Inferno. Cara retrata Leônia como um ambiente moderno com estética futurista e evidencia o interesse absoluto da população por novidades. Essa característica está presente no texto de Italo Calvino, que é utilizado sem timidez pelo autor. Nesse capítulo, as relações entre a arte dos quadrinhos e a literatura são notáveis, e Cara aproveita o limiar para incorporar as palavras de Calvino dentro de sua narrativa.

Don Juan anda pelas ruas e utiliza um aplicativo de turismo de celular como guia para explorar a cidade (fig. 54). A fala do aplicativo, aplicada em balões vermelhos, descreve a sede por novidades dos moradores de Leônia e a busca constante da cidade por renovação. O texto é muito próximo da descrição de Calvino, modificado para alcançar um vocabulário informal e compacto. A descrição inicial no *Cidades Invisíveis* conta que

A cidade de Leônia refaz a si própria todos os dias: a população acorda todas as manhãs em lençóis frescos, lava-se com sabonetes recém-ti-

Figura 54. Dupla de páginas em que Don Juan explora a cidade de Leônia utilizando um aplicativo de celular como guia.



Fonte: Don Juan di Leônia. São Paulo: Edição do autor, 2015, pp. 42-43.

rados da embalagem, veste roupões novíssimos, extrai das mais avançadas geladeiras latas ainda intatas, escutando as últimas lenga-lengas do último modelo de rádio. (CALVINO, 2017, p. 138)

No quadrinho, o texto segue a mesma estrutura do texto de Calvino: descreve Leônia como uma cidade que está em constante renovação e depois comenta os hábitos da população. Na Leônia de Calvino, são os lençóis, sabonetes e roupões de todos os dias que devem estar novos, na de Cara, são as roupas que nunca se repetem e as tendências de moda, beleza, tecnologia e arquitetura que são seguidas de perto pelos moradores. Os cidadãos da cidade de Calvino escutam rádio, os moradores da cidade de Cara acompanham o desenvolvimento da tecnologia e estão sempre com um celular na mão. O celular é um elemento importante tanto no desenvolvimento da história – na manutenção da fama de Don Juan, no uso de aplicativos e no arco final, quando Don Juan ganha poder justamente pelo engajamento que gera – quanto simbolicamente, nas divisórias vermelhas entre os capítulos, que mostram posts de rede social sobre Don Juan.

Em outro trecho, Calvino descreve:

Nas calçadas, envoltos em límpidos sacos plásticos, os restos de Leônia de ontem aguardam a carroça do lixeiro. Não só tubos retorcidos de pasta de dente, lâmpadas queimadas, jornais, recipientes, materiais de embalagem, mas também aquecedores, enciclopédias, pianos, aparelhos de jantar de porcelana: mais do que pelas coisas que todos os dias são fabricadas vendidas compradas, a opulência de Leônia se mede pelas coisas que todos os dias são jogadas fora para dar lugar às novas. Tanto que se pergunta se a verdadeira paixão de Leônia é de fato, como dizem, o prazer das coisas novas e diferentes, e não o ato de expelir, de afastar de si, expurgar uma impureza recorrente. O certo é que os lixeiros são acolhidos como anjos e a sua tarefa de remover os restos da existência do dia anterior é circundada de um respeito silencioso, como um rito que inspira a devoção, ou talvez apenas porque, uma vez que as coisas são jogadas fora, ninguém mais quer pensar nelas. (CALVINO, 2017, p. 138)

No quadrinho, trechos desta descrição de Calvino aparecem quase palavra por palavra (fig. 54). Cara importa do livro a consideração de que a riqueza de Leônia é medida pelo que descarta todos os dias, a importância do lixeiro, as montanhas de lixo que circundam a cidade e o questionamento se o descarte constante acontece pela necessidade de livrar-se dos erros do passado.

Ao deixar o texto dos balões de fala tão próximo do texto de Calvino, o autor deixa o diálogo com a literatura mais evidente. No entanto, o uso da linguagem dos quadrinhos acrescenta a dimensão imagética. Assim, ainda que o texto seja citado quase diretamente, a inserção da imagem e a condensação do texto em balões modifica o original. Ao comprimir e colocar as palavras de Calvino na voz de um aparato tecnológico, Cara indica simbolicamente que aquele texto se trata de uma reprodução de algo já existente. O livro *As cidades Invisíveis* é, em sua trama principal, o diário de viagens de Marco Polo mas, dentro do contexto do quadrinho, modernizado e modificado, é um aplicativo de turismo – e, portanto, um guia de viagens para as aventuras de Don Juan.

Nessa dupla de páginas, Cara reverencia o texto de Calvino que o inspirou e, ao mesmo tempo, o renova, ao acrescentar sua interpretação imagética às palavras e ambientar ali uma história diferente do livro onde esse texto está inserido originalmente. Ao colocar as palavras de Calvino em diálogo com o mito de Don Juan, Cara provoca o leitor a fazer inferências e estabelecer relações entre textos que não estavam necessariamente relacionados, fazendo com que a leitura de uma obra modifique a leitura de outra.

Don Juan se impressiona com as montanhas de lixo que circundam a cidade. Cara coloca o sedutor em uma cidade que a tudo descarta, uma tendência que ele mesmo segue em suas paixões. Leônia amplia e concretiza a forma como Don Juan viveu sua vida. Uma vez usado, aquele objeto não tem mais valor para os habitantes de Leônia, assim como as mulheres deixam de despertar interesse em Don Juan após a conquista. Depois do uso, só resta o descarte. Na cidade onde tudo é descartável, Don Juan é uma celebridade, pois é o rei da superficialidade.

O narrador de Calvino comenta sobre a possibilidade de que a paixão da cidade não seja necessariamente o prazer da novidade, e sim a ideia de livrar-se de uma impureza recorrente. Como dito anteriormente, Don Juan é, apesar de libertino, um conservador. Por se considerar indigno do Céu, abraça o Inferno. Ao livrar-se da mulher conquistada, ao objetificá-la e descartá-la, Don Juan se livra de encarar a própria impureza. Ele se dá o direito de sempre recomeçar, em uma nova conquista, sem nunca contemplar os erros que cometeu no passado. No entanto, sabemos que é exatamente por essa atitude que o sedutor não consegue se livrar da impureza que carrega: seu desprezo pelas regras e pelas mulheres com que se envolve o conduzem ao Inferno. Nas versões do mito em que a redenção acontece, é justamente do descarte que Don Juan precisa abrir mão.

O arrependimento e o desejo de reparar os próprios erros são essenciais para a absolvição de Don Juan nas versões em que isso acontece. Na maior parte das histórias, no entanto, Don Juan não conquista a redenção. A busca do perdão só

é possível para quem olha o passado, algo que o sedutor nem sempre é capaz de fazer. Pandolfi (2022) aborda as ideias de Albert Camus no ensaio *O mito de Sísifo*, que classifica o sedutor como ordinário, consciente e absurdo.

A consciência seria, assim, o gatilho para o estado de absurdidade que faz com que Don Juan mantenha uma postura diferenciada em relação ao tempo e às vicissitudes da vida. O homem absurdo é, portanto, um ser desprendido, sem memória e sem esperança, ou seja, sem passado e sem futuro. Ele se constrói apenas no fio cortante do presente, em um estado absoluto de consciência que o impele a uma vida condicionada ao deleite das experiências fugazes, sem deixar transparecer o menor traço de angústia existencial. (PANDOLFI, 2022, online)

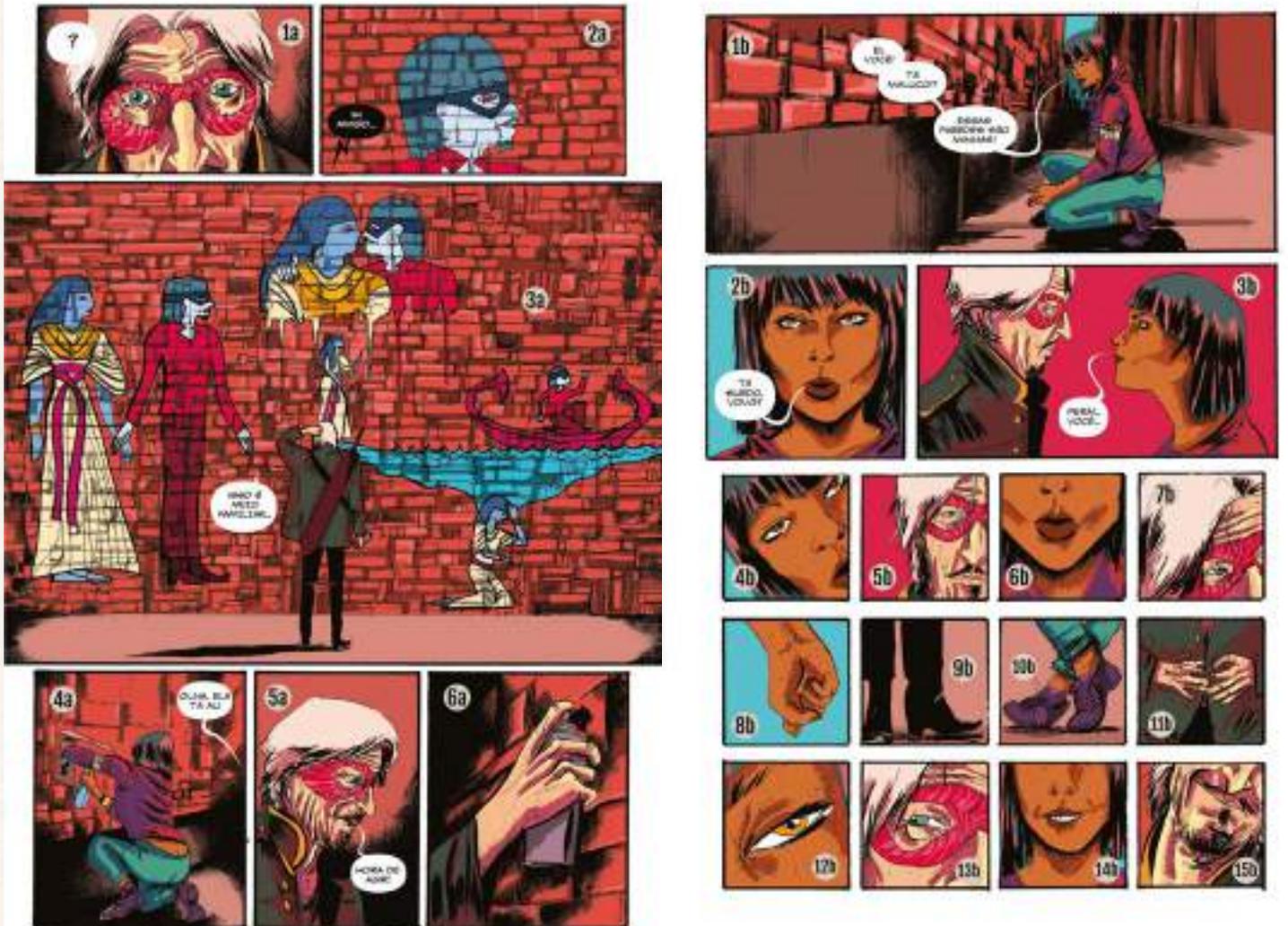
Sob essa perspectiva, a associação do sedutor com Leônia se mostra ainda mais pertinente. Don Juan vive o instante, principalmente em suas versões mais antigas, quando repete a frase “*cuán largo me lo fiáis*”, traduzida por Pandolfi como “tenho tempo para me arrepender” sempre que é avisado do castigo divino que o aguarda. Ao se desprender da memória e da esperança, resta à Don Juan apenas a experiência imediata e a superficialidade, que ele valoriza a ponto de considerar cada mulher que ama uma experiência única, ainda que efêmera.

### **3.4. Seduzir e devorar**

Existe uma ambiguidade inerente ao ato de seduzir que ressoa de forma profunda na personalidade de Don Juan. Vale lembrar as ideias de Renato Mezan (1988), citadas no Capítulo 2, quando ele aponta a contradição da figura do sedutor que é, ao mesmo tempo, enganador e encantador. Ao mesmo tempo em que transgride as regras, ele oferece experiências deliciosas às suas vítimas. O deslumbramento é sempre permeado por riscos, pois enquanto se está maravilhado, não é possível permanecer atento aos perigos pelo caminho. Deixar-se seduzir é aceitar a possibilidade de aniquilação.

A dualidade presente na sedução é explorada em *Don Juan di Leônia*, especialmente durante o “Capítulo Três”, quando o sedutor encontra Cleópatra. Em Leônia, a rainha egípcia é uma artista de rua, grafiteira, dotada de personalidade forte. A escolha em retratar a personagem como uma pichadora sublinha a natureza rebelde de Cleópatra no imaginário popular, uma figura poderosa, sedutora e contraventora – e, portanto, um tanto equivalente à Don Juan. As obras em grafite feitas pela moça remetem aos murais egípcios e tem o próprio sedutor como tema principal (fig. 55).

Figura 55. Dupla de páginas onde Don Juan admira o graffiti de Cleópatra e eles flertam.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 46 e 47.

O início desse encontro sublinha a metaficção que permeia a obra de Cara, retratando o momento em que o protagonista se descobre ficcional. Don Juan, um personagem dentro de uma história em quadrinho, observa uma narrativa gráfica sequencial em um muro na qual ele é personagem. Se no “Capítulo Um” Lúcifer exibiu controle sobre o espaço físico do quadrinho, neste terceiro capítulo, Don Juan se percebe como dono da história. A vontade de tomar a narrativa para si fica evidente quando ele pega uma latinha de spray na vinheta 3 para intervir, mas é interrompido por Cleópatra. É apenas o início do despertar da autoconsciência do sedutor, cujo desenvolvimento se desdobrará ao longo da narrativa.

A interação entre os dois rebeldes se converte rapidamente em um flerte, que o autor constrói quadro a quadro. Nas versões teatrais e literárias do mito de Don Juan, ainda que a capacidade de sedução do personagem seja amplamente citada e demonstrada, há poucos detalhes sobre o momento em que ela acontece e nenhum sobre a interação sexual. Apesar de falarem sobre sedução, as histórias não chegam a ser eróticas, e os diálogos onde Don Juan conquista as mulheres tendem a terminar antes dos personagens irem para a cama. Em *Don Juan di Leônia*, entretanto, Cara dá atenção especial a este momento no “Capítulo Três”.

A atração entre os dois fica evidente a partir do momento em que os olhares se cruzam, na vinheta 3b. Cleópatra interrompe a frase no meio e inicia-se um flerte que é fragmentado em vinhetas pequenas em plano detalhe. Esse plano é utilizado no cinema e na fotografia para chamar a atenção para algo que poderia passar despercebido se fosse mostrado de longe. Esse uso se repete no quadrinho, mas nesse caso, é também um recurso para desacelerar a narrativa e segmentar todos os pequenos sinais que marcam esse momento. Os olhares, as mãos, os pés e os lábios antecipam a tensão sexual que ganhará força nos diálogos da página seguinte, indicando que a linguagem corporal é mais rápida que a verbal.

A desaceleração causada pela diminuição dos quadros e do caminhar da narrativa tensiona a cena e divide com o leitor a ansiedade e o desejo que os personagens começam a sentir. A tensão é resolvida ao virar a página (fig. 56), pois os olhos encontram rapidamente a imagem de página inteira onde os personagens se beijam na página da direita. No entanto, é preciso ler a página da esquerda para compreender como aquele beijo se concretizou.

Para construir o diálogo e a aproximação do casal, Cara reduz o fundo a tons chapados de azul e vermelho, destacando os dois personagens. Nas vinhetas 1a e 2a, os personagens são mostrados individualmente, mas depois delas, eles são enquadrados juntos, em uma aproximação física que culminará na cena do beijo em 1b. Como aconteceu na página anterior, a cena é novamente fragmentada a

Figura 56. Dupla de páginas em que Don Juan e Cleópatra se beijam.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 48 e 49.

partir da vinheta 4a. No entanto, as vinhetas são maiores, mostrando planos mais abertos que incluem o casal.

Apesar da distração dos personagens, o diálogo entre eles é carregado de informações importantes. Don Juan elogia o trabalho de Cleópatra e comenta a semelhança do personagem com ele. A moça concorda com a semelhança, mas não acredita que ele seja, de fato, Don Juan. Ela Cleópatra explica que sua série de grafites é sobre desejo, “um impulso de destruição. De algo que precisa acontecer e depois morrer.” (CARA, 2015, p. 48), define. A descrição do desejo como um impulso de autodestruição com ênfase na efemeridade da satisfação se aplica à dinâmica amorosa do próprio Don Juan. Como discutido anteriormente, nas versões românticas do mito, o sedutor muitas vezes não tem controle sobre o próprio magnetismo e o próprio desejo, mas suas atitudes são invariavelmente autodestrutivas e o conduzem ao Inferno. Antes mesmo do primeiro beijo, a relação entre Don Juan e Cleópatra está condenada. Ambos sabem que aquele momento é apenas uma faísca de uma combustão capaz de destruir os dois e, mesmo assim, continuam.

A narrativa foi desacelerada durante todo o flerte entre os personagens, levando o leitor a apreciar cada momento da aproximação, mas, quando ele finalmente se torna sexo, a página renuncia às divisões. Se a sarjeta é o lugar em que o sentido do quadrinho é articulado, a falta dela indica que não existe espaço para a reflexão naquela hora. A partir do beijo ocupando toda a área da página, os quadros, sarjetas e margens deixam de existir. Na dupla de páginas seguinte (fig. 57), a ausência de divisões continua e se intensifica, perdendo a sequencialidade e misturando os corpos dos dois. As linhas que definem o corpo de cada um estão presentes, mas as imagens ficam sobrepostas, dificultando a individualização dos momentos e a definição de uma sequencialidade. A narrativa ocorre em um fluxo contínuo e intenso, em imagens que refletem a paixão e a mistura dos corpos durante o ato sexual. Vale lembrar as palavras de Alessandra Trindade (2011) citadas no Capítulo 2 que, ao caracterizar o herói donjuanesco, o descreve como alguém que busca as verdades de sua vida no outro. A mistura de corpos retratada por Cara ilustra o desejo do sedutor de diluir as fronteiras entre ele e sua paixão, misturar-se a ela, incorporá-la – para depois, como já disse Cleópatra – destruí-la.

A composição formada pela sobreposição das imagens dos corpos dos personagens é, ao mesmo tempo, sensual e repulsiva. Há beleza na forma como os personagens se tocam e na nudez de seus corpos na mesma medida em que as dobras das peles e as sobreposições causam estranhamento. A união entre o belo e o horrível aproxima esse Don Juan da estética romântica na qual, como explicado por Cilaine Alves Cunha (2006), o belo se mostra disposto a desafiar os limites do

**Figura 57.** Durante o ato sexual entre Don Juan e Cleópatra não há requadros ou qualquer divisão entre as cenas.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 50 e 51.

gosto comum. O sublime e o grotesco se fazem presentes no desejo que se desenvolve, na beleza do sexo e no horror da autodestruição. Victor Hugo (2007), em seu *Prefácio a Cromwell* escrito em 1827, aborda essa distância entre o belo e o horrível que, ao mesmo tempo, é proximidade. O romantismo mescla esses dois extremos como um procedimento artístico onde um potencializa o efeito do outro.

O desejo de Don Juan não é apenas seduzir Cleópatra, é consumi-la. Devorá-la. Cleópatra, por sua vez, não quer nada diferente: como parte do plano, sua intenção é atrair Don Juan para destruí-lo. A estranheza gerada pela imagem reflete a diluição das fronteiras entre eles, a canibalização mútua, para que cada um conquiste um pedaço do outro para si.

A partir das histórias em quadrinhos, uma arte capaz de dialogar e incorporar outras artes, Cara orchestra as cenas como um maestro, diminuindo e acelerando o ritmo da narrativa para construir e aliviar a tensão em sua composição até atingir o clímax. O desejo de devorar o outro está presente no enredo, no diálogo entre os personagens, mas também se faz presente na forma da linguagem quadrinística e na incorporação de técnicas do cinema, da música e do teatro em tantas cenas da obra.

Como antecipado pela grafiteira no diálogo anterior, após a consumação do desejo, resta a morte. Após o ato sexual, as cenas tornam a ser divididas pelas sarjetas e as vinhetas passam a ter um tamanho maior, fragmentando menos a ação do que anteriormente, os detalhes do cenário e o sombreamento voltam a existir (fig. 58). O diálogo entre os dois causa estranhamento: Cleópatra acha que foram as amigas dela quem mandaram Don Juan, por ele se parecer muito com o personagem de suas obras; enquanto o sedutor tenta explicar que é o próprio personagem. Cleópatra tem um ataque de riso, que a faz vomitar e voltar à sua verdadeira forma: uma das mulheres misteriosas que queriam puni-lo. Ela o ataca em seguida, mas acaba morta pela espada de Don Juan. Analisando essa cadeia de acontecimentos, percebemos que, após o processo de sedução e concretização do sexo, há um estranhamento e a mulher se transforma em um monstro vingativo que ele precisa destruir para salvar a própria vida. Como se, depois da fusão total com o outro, não houvesse mais nada para ser explorado. Muito pelo contrário: continuar ao lado da pessoa amada pode ser perigoso e, portanto, destruí-la antes de lidar com a existência daquela subjetividade é a melhor saída para o sedutor.

Antes de atacá-lo, Cleópatra menciona que foi abandonada por ele em uma praia. Trata-se de uma intertextualidade com a peça de Tirso de Molina, em uma alusão à pescadora Tisbea, que salvou Don Juan de um naufrágio, se entregou a ele na esperança de casar-se e foi abandonada assim que o homem conseguiu o que queria. A atitude da personagem de buscar vingança, no entanto, relacio-

Figura 58. Após o sexo, Cleópatra revela sua verdadeira natureza.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 52 e 53.

na-se mais à ópera de Mozart e Da Ponte e à versão de Saramago, onde existem personagens determinados a obrigar Don Juan a pagar por seus crimes. A força do diálogo estabelecido com a literatura é notável durante toda a obra. Cara emaranha versões do mito do sedutor, modifica e as mescla em favor da construção de sua narrativa.

O encontro entre Don Juan e Cleópatra é o único que retrata a dinâmica típica de seduzir, enganar e descartar. Marilyn se arrepende do plano e renuncia à vingança, contando tudo à Don Juan e, quando ele vai enfrentar Helena, já sabe o que o espera. Considerando o processo de mudança que o personagem passará ao longo da narrativa, a morte de Cleópatra anuncia o fim dessa dinâmica. Arrependido, ele pede perdão ao cadáver. É um ponto de virada, que marca o início do caminho de redenção do sedutor e a busca por encontrar um caminho menos destrutivo. A partir desse acontecimento, a perspectiva de Don Juan muda e ele começa a perceber (e se incomodar com) a própria fama.

### **3.5. A queda de Don Juan**

Logo depois do confronto com Cleópatra, Don Juan resolve fugir de Leônia, mas é encontrado pelo Convidado de Pedra, que vai buscá-lo para levar de volta ao Inferno contrariando o plano de Lúcifer. A estátua é extremamente violenta com o sedutor, espancando-o antes que consiga reagir e ele termina o quarto capítulo desacordado.

Nos interessa observar o momento seguinte à agressão, o “Capítulo Cinco” que, em uma espécie de *flashback* delirante enquanto está desacordado, o sedutor despenca por suas próprias memórias. É um momento importante do enredo, que revela as situações que levaram o sedutor ao Inferno e a forma como ele é contado potencializa seu impacto. Neste momento, Dalton Cara retoma e costura versões anteriores do mito como parte do passado do protagonista e utiliza com habilidade os recursos específicos da linguagem dos quadrinhos para intensificar o efeito das lembranças.

Na análise desse trecho, o conceito de escalonamento de sentido criado por Groensteen (2015) pode ajudar a compreender o desenvolvimento da narrativa. Ao explicar como o diálogo entre os quadros produz sentido na história em quadrinhos, o teórico esclarece que o leitor constrói sentido a partir das inferências que parecem mais prováveis. Apesar de existir uma vetorização na leitura – no ocidente, costumamos ler da esquerda para a direita –, o mesmo não acontece com o sentido. Ele é costurado a partir da progressão da leitura, mas sem um sentido

vetorial unívoco. Primeiro nosso olhar flutua na dupla de páginas como um todo, depois se retém em cada vinheta isoladamente. Neste momento, existe aquilo que algumas imagens mostram e existe aquilo que a confrontação entre elas permitem dizer. O sentido de um quadro pode ser determinado tanto pelo que vem antes dele quanto pelo que vem depois, sem necessidade de que as informações estejam em sequência. Existe, portanto, um sentido que se constrói no primeiro contato com cada vinheta e, depois, um sentido que se compõe à medida que o leitor avança sua leitura, em um movimento constante de conexões entre o que ele já interpretou da história, seu próprio repertório e o que a sequência narrativa, como um todo, indica.

O escalonamento de sentido é essencial para este capítulo, não apenas para a compreensão de sua narrativa, mas também para a costura que será feita posteriormente, quando o roteiro oferecer outras informações que serão acrescentadas a essas e mudarão a compreensão do leitor sobre o protagonista e outros personagens da trama.

A primeira pista do rompimento deste capítulo com a linearidade da narrativa principal se apresenta visualmente e pode ser percebida antes de qualquer análise minuciosa (fig. 59). Afinal, o vermelho que era tão predominante nas páginas anteriores aparece apenas na vinheta 1a para depois dar lugar ao azul e amarelo das lembranças. O *layout* da página também chama a atenção: a página parece rasgada ou partida ao meio, interrompida por uma grande sarjeta no centro, onde Don Juan está em queda livre.

A vinheta 1a ocupa a área superior da página e é a única que não está rompida. Nela, Don Juan está centralizado e em primeiro plano, com uma expressão de choque no rosto. No fundo preenchido de vermelho tem palavras escritas em um tom mais claro é possível ler adjetivos pelos quais Don Juan é conhecido: libertino, machista, vulgar, degenerado, devasso, cruel entre outros. Em um capítulo centrado nas dores do sedutor, a exposição das palavras que são associadas a ele, indica que elas também estão presentes em sua mente, que ele as considera duras verdades capazes de atirá-lo em um abismo de dor. A presença do texto verbal ao fundo, sem um balão de pensamento ou de fala para direcioná-las, em um *lettering* manuscrito e assimétrico cria a sensação de que se trata de sussurros vindos de diferentes vozes.

O espaço de onde Don Juan despenca dividirá as vinhetas por quase todo o capítulo, separando os quadros de forma rústica, como se fosse vidro quebrado. A primeira imagem que retrata a queda do sedutor aparece ainda nessa primeira vinheta, sobreposta a figura central, rompendo o requadro. Ela registra o início de uma queda livre que continuará por quase todo o capítulo. As diversas poses

Figura 59. O início da queda de Don Juan pelas memórias do Capítulo Cinco.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 70-71.

em que ele aparece indicam a falta de controle dele sobre a queda, sem encontrar nada para aparar sua queda.

O *flashback* em azul e amarelo começa na vinheta 2a. A sarjeta aparece normalmente na horizontal, mas a divisão vertical entre os quadros é o espaço em que a queda acontece. Scott McCloud (1995) destaca a importância da sarjeta entre as vinhetas como um espaço de silêncio, onde o leitor tem tempo para extrair sentido de cada imagem e costurá-las em uma realidade única. Embora não considere a sarjeta um elemento tão fundamental da narrativa, Groensteen (2015) também a compreende como um lugar de articulação, onde o leitor participa ativamente da construção do sentido no quadrinho. Neste capítulo de *Don Juan di Leônia*, a sarjeta rasga e fragmenta a narrativa e assume também o papel de contar outra história: a do imenso sofrimento de Don Juan ao lembrar os acontecimentos que o levaram ao Inferno, até o momento final onde, ao se lembrar da morte de Inês e dos assassinatos que cometeu, cai no chão e se parte completamente (fig. 62). Como parte da punição, o diabo recebe Don Juan no Inferno e escarifica a famosa máscara em seu rosto. A dor das memórias o coloca justamente no espaço de articulação, de conexão entre as vinhetas, apartando ainda mais uma imagem da outra, em um reflexo da dificuldade do protagonista em lidar com os próprios erros.

A narrativa desta lembrança acontece em dez páginas, e confirma o diálogo com outras versões de Don Juan, em especial, a obra *Don Juan Tenório* de José Zorrilla y Moral. O *flashback* tem início com Don Juan visivelmente mais jovem, conversando com um amigo em um bar. Dalton Cara opta por utilizar ícones dentro dos balões de fala nesta sequência, e não recorre a nenhum texto verbal. Como não há texto, não existem nomes para alguns personagens, mas considerando o diálogo com a peça de Zorrilla e para facilitar as indicações durante a análise, optamos por utilizar os nomes Don Luís para o amigo do sedutor e Don Gonzalo, o Comendador, para o pai de Inês.

Don Juan aposta com Don Luís que seduzirá uma freira e, na página seguinte, podemos vê-lo escalando o muro do convento para encontrá-la. A primeira imagem da moça a mostra mostrando os dois dedos do meio para freiras mais velhas, indicando certa rebeldia. O flerte entre os dois, no fim da página, é retratado de forma similar ao que acontece com Cleópatra, fragmentado pequenos detalhes: o sorriso, o olhar, os cabelos, as mãos. Novamente, o flerte se concentra nos pequenos gestos, mas são diferentes do momento com Cleópatra, sinalizando que o que acontece entre ele e Inês pode parecer o mesmo que ocorreu com a outra moça, mas tem sua singularidade.

A eficácia para comunicar sentidos pelos ícones no balão de fala lembra a atuação de Cara como infografista, capaz de se utilizar bem de layout, ícones,

cores e outros elementos visuais para transmitir informações. Ainda assim, a falta do texto verbal nessas páginas permite que o leitor construa um sentido mais aberto e preencha a narrativa com os significados que conseguir captar. Como no teatro, Cara intensifica a representação das expressões faciais e corporais nesse momento, sabendo que grande parte do sentido precisa estar contido nelas. Se os dramas de Zorrilla ou Molina fizerem parte do repertório do leitor, a interpretação ganhará novas camadas e reverberações que o leitor poderá explorar.

O casal foge do convento, e a página dupla seguinte (Fig. 60) conta o desenrolar da paixão entre os dois personagens em uma sequência de quadros de ilustrações delicadas e sem balões de texto que mostram, além das trocas de olhares e sorrisos, os dois conversando sentados em um banco de madeira. A conexão se mostra tão profunda, que a freira revela seus cabelos e Don Juan deixa que ela retire sua máscara, ambos dispostos a mostrar tudo de si ao outro. Enquanto isso, Don Juan despenca pela memória e acaba por perfurar seu coração, colocado no centro dos quadros. Na vinheta 1b, onde a moça admira e toca o rosto sem máscara do sedutor, não há quebra. Diferente das vinhetas rompidas apresentadas anteriormente, essa se impõe inteira, ocupando metade da área da página com o gesto cuidadoso e delicado de Inês.

O Don Juan mais velho, o do coração perfurado que rememora e sofre, continua em queda livre, passando ileso pelo início do quadro, mas chocando-se com o requadro logo abaixo. A quebra rompe a vinheta 2b, separando os dois amantes. A quebra lembra a descrição de Cleópatra páginas atrás, quando descreve a paixão como algo que deve existir para depois morrer.

Apesar da intensa sensação de intimidade contida nessa dupla de páginas, causada pelos enquadramentos e ângulos fechados nos personagens – códigos próprios do cinema para retratar a aproximação romântica – o rosto desmascarado de Don Juan não é revelado ao leitor em nenhum momento. Através dessa ocultação dentro de uma cena íntima, Cara consegue transmitir a singularidade da confiança cultivada entre os dois, na revelação de um segredo do protagonista ao qual nem mesmo o leitor tem acesso. Ele pertence apenas à Inês. O sedutor expõe suas vulnerabilidades e, literalmente, deixa cair a máscara para se mostrar por completo para sua amada. O momento nessa dupla de páginas é tão íntimo e exclusivo para os dois, que não há um único balão de fala com ícones. Assim como o rosto de Don Juan, o assunto conversado entre os dois não é acessível para ninguém além do casal.

Considerando a intensa aproximação com o enredo da peça de José Zorrilla, é interessante retomar brevemente a história da peça. Inês era noiva de Don Juan, mas, depois que seu pai, Don Gonzalo, escuta o rapaz se gabar e apostar conquistas

Figura 60. Don Juan rememora os momentos com Inês.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 72 e 73.

amorosas com Don Luís, proíbe o casamento e isola a moça em um convento para afastá-la do sedutor. No entanto, ainda interessado em cumprir a aposta que fez, Don Juan convence Inês a fugir do convento e acompanhá-lo até sua mansão. Ao chegarem lá, os dois acabam tendo uma conversa honesta e se declaram um para o outro. É neste momento que o sedutor percebe que sente mais do que desejo por Inês e passa a almejar alcançar a redenção.

Comparando o quadrinho com esse trecho, é notável que o virar de página marca, além da mudança no pensamento de Don Juan, o início do degrading dos acontecimentos. Na dupla de páginas seguinte (fig. 61), o distanciamento entre as vinhetas volta a aumentar. A página começa com uma expressão aflita no rosto de Inês olhando por cima do ombro de Don Juan na vinheta 1a. A vinheta 2a retrata o Comendador que, acompanhado de Don Luís, acusa Don Juan de raptar sua filha do convento. O layout rompido de Cara ajuda, novamente, a expressar o sentimento da cena. Nesse caso, o vão entre as vinhetas separa claramente Don Juan e Inês de Don Luís e Comendador, sinalizando visualmente a oposição de suas percepções até a vinheta 8a. Na 9a, no entanto, logo depois do pedido de casamento do sedutor, há closes no rosto de Inês, Lúcifer e o Comendador. Esse foco nas expressões do trio, o meio sorriso da moça e a expressão brava de Don Luís não faz muito sentido dentro do contexto da cena que se desenrola, mas ganhará novo sentido posteriormente na história.

Por enquanto, no quadrinho 10a, Don Luís e Don Gonzalo estão rindo, incrédulos, zombando de Don Juan. Na vinheta 2b, o sedutor rebate com um palavrão, representado por um inconfundível ícone de dedo do meio para expressar sua irritação. O quadro seguinte é do Comendador sacando sua espada. Inicia-se, neste momento, o famoso duelo entre o sedutor e Don Gonzalo. No espaço entre as páginas, para ser perfurado pelo corpo em queda de Don Juan está o cérebro. Se na dupla de páginas anterior a lembrança do amor de Inês lhe perfurava o coração, a lembrança da irritação e da ideia do duelo lhe fere o cérebro, atravessa sua mente e atrapalha qualquer ponderação.

As dores de Don Juan atingem um ponto crítico na dupla de páginas seguinte (fig. 62). Mais uma vez, Cara usa o layout para ajudar a contar a história, isolando Don Juan do lado direito (nas vinhetas 2a, 6a, 10a, 13a), enquanto Inês, o Comendador e Don Luís ocupam o lado esquerdo. Terminando a luta iniciada na página anterior, Don Juan fere Don Gonzalo mortalmente na cabeça e, para isso, transpõe o vão que separa as vinhetas com sua espada. Ao fazer isso, a espada atravessa, ao mesmo tempo, o próprio corpo – o corpo do Don Juan que está em queda livre. Ao assassinar o pai da mulher que amava, o sedutor feriu a si mesmo. Separado dos outros pelo abismo da sarjeta, Don Juan vê o choque no rosto de Inês e o escárnio

Figura 61. Don Juan relembra o duelo em que matou o pai de sua amada.



Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 74 e 75.

Figura 62. O flashback de Don Juan atinge o ponto mais dolorido.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 76 e 77.

no rosto do amigo. Acaba por assassiná-lo também e vai embora, abandonando a moça que chora a morte do pai. É neste momento que a queda do personagem pela sarjeta termina, batendo no chão e partindo-se em pedaços, como se fosse feito de vidro (fig. 62). Ele se feriu de diversas formas durante a queda, mas o baque do crime terrível que cometeu é o que o destrói.

Na versão de José Zorrilla, Don Juan foge logo após os assassinatos e só volta à Sevilla cinco anos depois. Ele visita o túmulo de Inês e de Don Gonzalo e entra em uma casa, onde se depara com o ex-sogro, transformado em uma estátua de pedra. Querendo provar sua coragem, Don Juan convida a estátua de Don Gonzalo para jantar. A estátua de pedra guia o sedutor até o cemitério, onde o informa que seu tempo de vida acabou e que levará sua alma para o Inferno. Desesperado, Don Juan apela aos céus por piedade e Dona Inês aparece, salvando sua alma. Na versão de Dalton Cara (fig. 63), as diferenças entre as vinhetas 1a e 2a indicam que mais tempo deve ter passado até seu retorno, mais velho, mas ainda mascarado. Ele visita os túmulos de Don Gonzalo e Inês, indicados por Cara por sinalizações que, mais uma vez, lembram infográficos.

Don Juan vai até uma cabana ainda dentro do cemitério e encontra o Comendador já transformado em uma estátua. Ele o informa que seu tempo acabou e que o lugar do sedutor será o Inferno. Don Juan concorda, enquanto bolhas de sangue – semelhantes às da primeira página da HQ – indicam a chegada de Lúcifer, que remove a máscara do rosto do sedutor para arrancar a pele em volta de seus olhos e iniciar sua punição. Fora das vinhetas, na parte de baixo das páginas, o corpo de Don Juan se fragmenta cada vez mais no chão, assim como se desfazem as bordas dos quadros. O sedutor é, portanto, um homem cuja máscara é a própria pele exposta, a ferida aberta e nunca curada.

Pode-se perceber, portanto, que esta sequência se apoia, em parte, no conhecimento prévio do leitor sobre a história de Don Juan. A escolha de Cara em narrar os acontecimentos pela imagem é amparada por esse repertório, contando que a memória do leitor ajudará a construir o sentido da cena. Chama a atenção que esse momento de resgate é justamente um momento em que o próprio Don Juan mergulha em suas próprias lembranças. Dessa forma, Cara oferece ao leitor uma visão do passado com vislumbres do presente e do sofrimento do sedutor por suas próprias decisões.

Cara entrelaça artes do teatro, da literatura e dos quadrinhos, recriando a história de um suporte narrativo em outro, com liberdade o suficiente para alterar detalhes e enfatizar semelhanças. É a ênfase nos pontos em comum da história conhecida que ajuda o leitor a compreender os acontecimentos, mas são as diferenças que confere autorialidade à obra. Com a sequência desse capítulo, Cara

Figura 63. O Convidado de Pedra confronta Don Juan.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 78 e 79.

lembra o passado de Don Juan, elucida as razões para o personagem acreditar merecer o Inferno e explica motivo da violência do homem de pedra que é, na verdade, o pai de Inês. Sabemos, pela história contada na sarjeta, que essa é a história que mais machuca Don Juan, sua maior tristeza. Até mesmo significado da máscara dentro da narrativa é alterado: ela deixa de ser um tecido com a função de proteger o rosto para se tornar uma ferida aberta capaz de expor o interior do sedutor e, assim, permitir que qualquer um possa cutucar aquela ferida. Após a leitura, fica evidente que Don Luís, o amigo que sugeriu a aposta, era na verdade Lúcifer; e que o pai de Inês era o Convidado de Pedra. Esses elementos podem levar o leitor a começar a ponderar se Don Juan efetivamente teve culpa pelo que aconteceu ou se foi manipulado por Lúcifer para chegar àquele ponto.

Além da utilização eficiente dos recursos específicos da linguagem dos quadinhos, Cara também assimila a linguagem do design – em especial, do infográfico – nos *layouts*, do teatro nas expressões intensas dos rostos e corpos dos personagens, do cinema nos ângulos e requadros para mostrar maior intimidade, da literatura no aproveitamento de outras versões do mito. Sua narrativa também evidencia, mais uma vez, a consciência do suporte artístico que escolhe trabalhar, rompendo as barreiras dos requadros, redefinindo a função da sarjeta, compondo vinhetas que são, ao mesmo tempo, cenas diferentes e continuações da mesma cena. A percepção que ele exhibe da linguagem dos quadinhos também fica evidente na opção pelo escalonamento de sentido: ele oferece neste momento uma informação importante para o começo da história, mas que também ganhará novos significados à medida que a história se desenvolver.

No “Capítulo Um”, Lúcifer mostra que pode usar os recursos dos quadinhos da forma como desejar e se aproveita da simultaneidade para estar em dois lugares ao mesmo tempo. No “Capítulo Três” Don Juan ama, devora e destrói, e entende que há um plano em curso e começa a tentar mudar o próprio destino. No “Capítulo Cinco” ele se fere lembrando o passado, toma consciência de suas feridas e repensa a própria história. Pouco a pouco, o sedutor começa a tomar posse da narrativa.

### **3.6. O leitor é mais poderoso que o diabo**

Don Juan é famoso em Leônia e seu retorno é percebido rapidamente pelos cidadãos da cidade. A fama o atrapalha a fugir, e Lúcifer trabalha ativamente para a manutenção dessa popularidade, chegando a encomendar cartazes e pressionar publicitários para espalhar a presença do sedutor na cidade. Fica claro que ele tem

poder o suficiente para acompanhar a história sem precisar sair do Inferno e que ele deseja interferir diretamente em seu desenvolvimento.

No “Capítulo Sete”, no entanto, se torna evidente que as intromissões do diabo na vida de Don Juan não são novidade. Assim como o “Capítulo Cinco”, esse capítulo apresenta um momento do passado. Nesse caso, porém, ele é especificado como “Há muito tempo, no imaginário coletivo” (CARA, 2015, p. 96). Embora o poder de Lúcifer já seja fato estabelecido no quadrinho a partir do controle que ele exibe sobre a realidade, a presença de Inês no imaginário coletivo é uma surpresa. Sua imagem, no entanto, é familiar. É possível reconhecê-la como a freira do “Capítulo Cinco”, seduzida por Don Juan e abandonada por ele do assassinato de seu pai. Essa conexão pode não ser inicialmente percebida, pois ela é retratada com cores e traços diferentes. Sua imagem é mais facilmente associada a uma cena no “Capítulo Seis”, quando a doce Izabel, prestes a se tornar Marilyn, procura Madre para conversar, a encontra despida de seu disfarce.

A vinheta que retrata esse momento (fig. 64) é bem interessante. Até segundos antes, Izabel considerava Madre semelhante a ela e à Posse, a irmã que incorporou Cleópatra. No entanto, ao abrir a porta, ela fica chocada ao se deparar com a incômoda imagem de Inês/Madre parcialmente despida de seu disfarce. O contraste entre as duas facetas é amplificado na colorização, no uso cores complementares – o violeta está do lado oposto ao amarelo no círculo cromático enquanto o ciano se opõe ao laranja. A contradição também é expressa na imagem, com a presença das duas cabeças, uma em cima e outra embaixo, lembrando uma carta de baralho. O grotesco se faz presente na presença dos opostos, do alto e do baixo, na mistura entre duas identidades que pareciam diferentes. Izabel foge antes de descobrir mais sobre aquela visão. Neste início do “Capítulo Sete”, portanto, essa imagem de Inês/Madre é relembrada. Dessa vez, ela aparece sem o disfarce, apenas Inês, com suas cores vivas.

A primeira página do capítulo (fig. 65) começa com um enquadramento retangular horizontal e estreito, que mostra o diabo e Inês lado a lado, assistindo o jovem Don Juan interagir com duas mulheres. A imagem do sedutor e das moças é colorida em azul e amarelo, uma finalização semelhante à do “Capítulo Cinco”, que retoma uma versão do mito de Don Juan como uma lembrança de muita dor e sofrimento para o personagem. Ele não sabe que está sendo observado. A vinheta 2 amplia o campo de visão e mostra com clareza o lugar em que os dois observadores estão sentados em cadeiras confortáveis. Os dois parecem observar o sedutor por um rasgo ou uma quebra na realidade parecida com o rasgo que Lúcifer abre na parede durante a reunião com as irmãs no “Capítulo Um” ou com as fissuras por onde o sedutor despencou em suas lembranças no “Capítulo Cinco”. Nessa vinheta, no entanto, a fresta mostra o sedutor repetidas vezes interagindo

**Figura 64.** Trecho em que Izabel descobre a verdadeira forma de Inês.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, p. 82.

Figura 65. Lúçifer e Inês assistem Don Juan do Imaginário Coletivo.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 96 e 97.

com diferentes mulheres, como se as duas figuras fossem capazes de contemplar diversas conquistas de Don Juan simultaneamente.

Linda Hutcheon (1985) define metaficção como uma ficção capaz de discutir o próprio estatuto, que inclui um comentário sobre sua própria composição. A imagem de Lúcifer e Inês observando Don Juan do imaginário coletivo escancara o discurso que se insinuava no quadrinho. Lúcifer e Inês são personagens ficcionais, estão conscientes desse fato e, por isso, capazes de interferir diretamente sobre a narrativa. Nas palavras de Diana Navas,

Desmascarando todas as técnicas e os procedimentos de construção textual comumente mascarados nos textos tradicionais, a metaficção revela as costuras do texto, seus bastidores, deixando em evidência como um texto é construído ficcionalmente mediante uma série de convenções partilhadas pelos seus leitores. (2015, p. 85)

O “Capítulo Sete” versa justamente sobre a exposição das costuras, do avesso da criação, para, a partir disso, começar a revelar ao leitor o poder que ele mesmo tem.

Em alguns momentos, como na vinheta 3b, o cabelo de Inês parece etéreo, como se o material de que é feito fosse leve demais ou estivesse sendo puxado para cima. Esses elementos somados as roupas claras, as cores alaranjadas e as linhas suaves que a compõe expressam a oposição que ela representa à figura demoníaca de Lúcifer. Eles são duas forças divinas opostas que se unem para assistir as vidas dos mortais e se divertem com isso. Lúcifer e Madre observam o jovem Don Juan e comentam sobre sua personalidade. O diabo declara que o sedutor já tem lugar garantido no Inferno enquanto Inês acredita que a redenção é possível para o rapaz. Ao final da dupla de páginas, na vinheta 6b, Inês propõe uma aposta.

A virada de página marca uma elipse de tempo pois, logo no início da página seguinte (fig. 66), Inês aparece vestida de freira na vinheta 1a enquanto o diabo aparece vestido como Don Luís na vinheta 2a. Mais uma vez, a oposição entre os dois é explicitada: Inês chora enquanto o diabo, mesmo ferido no peito após a espadada de Don Juan, sorri. A cena leva o leitor a perceber que a aposta entre os dois culminou nos acontecimentos do “Capítulo Cinco”, confirmando que Lúcifer era Don Luís e Madre e Inês são a mesma pessoa. A cena se desenvolve logo depois da fuga de Don Juan, após os assassinatos praticados por Don Juan. Lúcifer está orgulhoso e feliz por ter provado que o sedutor não era capaz de se redimir nem mesmo com um amor verdadeiro e Inês está magoada e irritada. Ela reclama da inserção do confronto com o “pai” uma trapaça do diabo. Analisando a cena que se desenrola nessa dupla de páginas, é possível perceber que, nessa narrativa, ela exerce um papel semelhante

Figura 66. O diabo vence a aposta.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 98 e 99.

à tantas outras figuras femininas do mito de Don Juan que tentam redimi-lo, como Dona Elvira de Mozart e Da Ponte, Irmã Marta de Dumas e Inês de Zorrilla.

A revelação de que o maior sofrimento da vida de Don Juan aconteceu em decorrência de uma aposta entre uma figura celestial e uma infernal é construída tanto pelo texto verbal quanto pelo visual, relacionando os personagens azuis e amarelos do capítulo anterior, ao vermelho de Lúcifer e o laranja de Inês. Por serem entidades sobrenaturais, as cores destas figuras são vibrantes, e os traços que os definem são fluidos, com aspecto etéreo. O balão de fala dos dois também recebe tratamento diferente: o de Lúcifer é preto e o de Inês é laranja.

O “Capítulo Sete” ressignifica o “Capítulo Cinco”. Se antes aquela lembrança era o momento de decadência de Don Juan e continua seus maiores crimes, agora o leitor descobre que ela é o momento em que o sedutor foi uma peça em um jogo maior do que ele. As expressões nos rostos de Don Luís/Lúcifer e de Inês/Madre (como nos closes das vinhetas 9a, 10a e 11a da fig. 62 do “Capítulo Cinco”) mostram não apenas as reações para o que acontecia na cena, mas para o impacto que as atitudes de Don Juan teriam na aposta feita anteriormente.

Inês perdeu a aposta e o diabo venceu. Ele comenta que não existe amor sem dor e, celebrando sua vitória na vinheta 4b, recomenda que ela “jogue pra vencer” da próxima vez. A vinheta 5b traz um plano detalhe nas mãos fechadas da freira. A frase “amor e dor” dita por ela repete a fala de Lúcifer na vinheta 3b, como se ela estivesse refletindo sobre essa dualidade, ainda que seus punhos estejam fechados de dor. Então, na vinheta 6b, ela afirma que a história ainda não acabou e que Don Juan ainda irá se redimir. Essa fala ao final da retrospectiva reconecta a lembrança ao plano inicial de Madre. Embora ela tenha contatado Lúcifer se propondo a punir Don Juan, seu desejo real é redimi-lo.

Caminhando para o encerramento da história, Madre abandona seu disfarce de Helena, a vocalista da banda T.R.O.I.A., para encontrar Don Juan como Inês. O sedutor, por sua vez, já espera encontrá-la, pois já sabe que somente ela foi ferida o suficiente para desejar tanto torturá-lo.

Apesar do clima de enfrentamento, o encontro entre os dois acontece sem agressividade (fig. 67). Inês não usa mais nenhum disfarce e não está mais cheia de ódio. Don Juan não usa mais máscara; ao contrário, seu rosto tem a carne exposta. Os dois se encontram em uma cena sem requadros, sarjetas ou cenários. São apenas os dois no fundo branco. Ao fundo, em azul e amarelo, os personagens são retratados da mesma forma como apareceram no “Capítulo Cinco”, como lembrança do que foram no passado. No centro da imagem, os personagens coloridos mostram a aparência dos dois no tempo presente da narrativa. A linguagem dos quadros permite o confronto entre o Don Juan do passado e o do presente e,

Figura 67. Don Juan e Inês se encontram.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, p. 102.

consequentemente, o Don Juan mitológico com o Don Juan criado por Dalton Cara. A carga emocional da cena é construída pela dramaticidade da narrativa em quadrinhos de Cara e potencializada pelas interações constantes com as versões anteriores da história do personagem. Assim como em outros momentos da obra, essa cena carrega um diálogo com a arte de Gianni De Luca (como na fig. 18 no Capítulo 1) e, nessa proximidade, apresenta a teatralidade como parte de sua composição. A cena se concentra na ação, na expressividade corporal dos personagens, na troca de olhares.

A revelação de que Don Juan é apenas um prêmio em uma disputa entre dois seres divinos de lados apostos altera as posições de poder na história. Don Juan se descobre objetificado e manipulado por terceiros, usado e descartado. O burlador foi burlado. Don Juan era considerado o algoz das mulheres, o homem que seduzia e abandonava, que não se responsabilizava por seus atos. Ele sentia culpa por tudo o que tinha feito, em especial, pelas mortes de Don Luís, Don Gonzalo e Inês. No entanto, a revelação da aposta entre Inês e Lúcifer coloca o sedutor em outro lugar: ele se descobre manipulado, e perde o posto de manipulador.

Essa revelação evoca a peça *Don Juan de Maraña* ou *A queda de um anjo* de Alexandre Dumas (pai), onde um anjo bom e um anjo mau disputam a influência sobre as decisões de Don Juan e, portanto, concorrem por sua alma. No entanto, esse sedutor é criminoso desde o início do enredo, quando assassina um padre para evitar que o pai moribundo assine um testamento onde designaria o meio-irmão mais velho de Don Juan o herdeiro legítimo. A partir dessa escolha, inicia-se a disputa entre o anjo bom e o mau para influenciá-lo. Ao longo da história, o rapaz seduz e abandona um leque variado de mulheres, entre elas, Inês – homônima da personagem da HQ –, noiva de Don Sandoval, outro libertino que ele mata em duelo. Para tentar recuperar a alma de Don Juan, o anjo bom assume forma humana na pessoa de Irmã Marta, que exerce uma função na narrativa semelhante à Dona Inês de Zorrilla e de Cara, cujo amor sincero salva Don Juan. No entanto, na versão de Dumas, Don Juan não se redime. Ele cede ao mundo das sensações, ao orgulho e à ganância. Irmã Marta alcança algum sucesso apenas na última tentativa, quando os fantasmas estão prestes a matá-lo para forçá-lo a encarar a punição divina e ele tomba aos pés do anjo bom. Dessa forma, Tereza Cristina Mauro interpreta que “a ‘queda de um anjo’ aludida no título remete tanto à renúncia do Anjo Bom à eternidade por tornar-se mortal, como à sua perdição associada à do sedutor.” (2015, p. 85).

Algo semelhante acontece na conclusão do quadrinho de Dalton Cara. Depois do encontro dos amantes, Lúcifer aparece e aplaude. Apesar de conseguir provar o arrependimento do sedutor e redimi-lo, Inês perde a si mesma no pro-

cesso. O diabo faz questão de comentar que, no intuito de fazer Don Juan sentir culpa e vencer a aposta, ela agiu da mesma forma que ele faria: mentiu, causou mortes e machucou pessoas. Da mesma forma que Irmã Marta de Dumas, Inês perde seu status celestial.

Ao perceber os próprios erros, Inês se desespera (fig. 68). Cara alonga o momento da tomada de consciência, mostrando um *close* no rosto da moça de frente na vinheta 1a, levando as mãos ao rosto na vinheta 2a e com ele coberto na vinheta 3a, expressando a vergonha que ela sente. Apesar da redenção de Don Juan, o diabo se declara vencedor novamente, por ter conseguido corromper a divina Inês. Contida na ideia da decadência de Inês está a dualidade que permeou a narrativa: o belo e o horrível, o grotesco e o sublime, o amor e a dor. Como uma figura oposta do diabo e, portanto, relacionada ao bem, Inês se abala ao descobrir que também é capaz de fazer o mal. Na vinheta 6a, no entanto, o diabo lembra que eles são eternos e sempre terão tempo para mais um jogo. A dualidade perdura, unindo e tensionando opostos como parte da existência humana.

Na vinheta 7a, Lúcifer resolve que é hora de levar Don Juan ao Inferno, mas as posições se invertem novamente. Na vinheta 1b, o sedutor reage surpreendendo o diabo com um chute entre as pernas. Se nas versões de Dumas e de Zorrilla, Don Juan é salvo por Irmã Marta/Dona Inês, na versão de Cara, é ele quem salva Inês de Lúcifer e da culpa. Na vinheta 2b fica claro que o diabo não esperava ser ferido por ser um conceito superior, por fazer parte do imaginário coletivo. Ajoelhado aos pés de Don Juan, ele parece menos poderoso e confuso com a mudança repentina na narrativa que ele parecia controlar tão bem. Don Juan, por sua vez, é mostrado na vinheta 3b acompanhado de diversos cidadãos de Leônia, filmando os acontecimentos. É uma retomada visual da vinheta 1a do “Capítulo Cinco” (fig. 59), que mostra Don Juan sozinho, rodeado de críticas e prestes a despencar em um abismo de dor sem controle nenhum sobre sua queda. Dessa vez ele está acompanhado, feliz e dotado de agência sobre sua própria situação. Se o poder vem do imaginário coletivo, a fama adquirida por Don Juan ao longo do tempo e nas aventuras que viveu desde que chegou em Leônia o fazem muito mais poderoso que o diabo.

Ao retratar o conflito dessa forma, Cara faz o mito de Don Juan analisar a si mesmo, percebendo a importância do imaginário coletivo para que ele continue vivo. Enquanto a história for lida, contada e reimaginada, Don Juan viverá e terá poder. No quadrinho de Cara, o personagem se dá conta desse fato e o usa a seu favor. Se o sedutor é poderoso por perceber o que lhe dá forças, o leitor é ainda mais, pois é ele quem confere a possibilidade de existência para todos os conceitos que permeiam o quadrinho.

Figura 68. Inês sofre ao perceber que se corrompeu.



Fonte: Don Juan di Leônia, Edição do autor, 2015, pp. 104 e 105.

Como leitor, Dalton Cara também fez uso desse poder. Ele cria um crescendo metaficcional que se expressa primeiro timidamente, nas peripécias do diabo, mas ganha força no decorrer da história com o sedutor aprendendo a pensar sobre si e culmina na entrega do poder da narrativa e da criação na mão do leitor. O quadrinista foi capaz de misturar as diversas versões de Don Juan, a criação de Italo Calvino e outras obras que o inspiraram, consumi-las, reciclá-las e dar origem à sua própria versão do mito. Aproximando diferentes obras, Cara permite uma relação de solidariedade entre os textos. Colocados lado a lado, um relê e interpreta o outro, construindo novos sentidos. A solidariedade é também parte essencial da linguagem dos quadrinhos, pois o sentido de um quadro é construído a partir dos outros que vieram antes dele e dos que virão depois, como explicado por Groensteen. O resultado é uma obra única, que explora os múltiplos diálogos possibilitados pela arte dos quadrinhos para se conectar com a tradição e, ao mesmo tempo, construir novos caminhos.

A metaficção se faz presente em toda a narrativa, mas, nesse final, fica evidente que além de dotada de autoconsciência, essa ficção espera participação ativa de seu leitor. Ao se entender como parte do imaginário coletivo, Don Juan recupera o poder e retoma agência sobre a própria vida. Conversando com Inês, ele exhibe sua redenção e comunica a decisão de passar algum tempo sozinho pelo menos uma vez na vida. Inês, por sua vez, decide seguir o exemplo de Don Juan e “tentar ser alguém diferente e, se tiver sorte, ser alguém melhor” (CARA, 2015, p. 109).

Na página final (fig. 69) a vinheta 1 mostra Inês segurando um tecido que tirou de dentro da jaqueta que usava. Nas duas vinhetas seguintes, ela usa os dedos para fazer buracos nele, recriando a máscara que Don Juan usava no passado – a mesma que ilustra a capa. Na quarta vinheta, ela segura a máscara de Don Juan e questiona “E não seria legal se essa máscara também ganhasse um novo significado?”. Trata-se de um convite direto para que o leitor crie sua própria versão do mito. A mensagem ganha força no último quadro, quando Inês aparece usando a máscara de Don Juan e encarando e flertando com o leitor, em uma quebra da quarta parede. De fato, com a narrativa de Dalton Cara, a máscara e a história de Don Juan ganharam mais camadas de interpretação e novas possibilidades de significados. Mas olhar de Inês voltado para o leitor mostra que agora cabe a ele atribuir novos significados ao mito e garantir sua sobrevivência.

Em uma linguagem artística que está sempre disposta a adentrar o campo das outras artes e deixar-se invadir por elas, o mito de Don Juan se concretiza também na forma. A 9ª arte se apaixona, flerta, seduz e se mistura com as outras linguagens, mastiga e devora para convidar a uma leitura repleta de intervalos, feita do jogo entre o todo e o particular, cujo sentido se constrói a partir de costuras e reflexões tecidas a partir do imaginário do leitor.

Figura 69. Inês flerta com o leitor.



Fonte: *Don Juan di Leônia*, Edição do autor, 2015, p.110.

# capítulo 4



## Um affair com pintores europeus em Paris

---

Neste capítulo dirigimos nosso olhar para *Uma noite em L'Enfer*, de Davi Calil, com o intuito de observar como essa obra se apropria da linguagem das histórias em quadrinhos para estabelecer diálogo com os heróis românticos descritos no Capítulo 2. Assim como *Don Juan di Leônia*, essa obra se beneficia da predisposição para o diálogo interartes característica dos quadrinhos, mas adota outra abordagem para desenvolvê-la. Diferente do viés sublime e poético de Cara, consciente dos ecos que um mito literário produziu ao longo dos anos; Calil mergulha no grotesco, no cartunesco e constrói um jogo entre ficção e realidade.

Nascido em 1979 em Guararema, cidade do interior paulista, Davi Calil começou a carreira fazendo caricaturas para um jornal local. Aos 19 anos, mudou-se para São Paulo e passou a trabalhar em um estúdio de ilustrações, onde colaborou com diversas agências publicitárias, jornais e revistas, como a Mundo Estranho e a MAD do Brasil – na qual trabalhou por dois anos. Calil frequentou diversos ateliês de pintura clássica e se especializou em tinta óleo e aquarela. Anos depois, tornou-se professor na Quanta Academia de Artes e, em 2013, publicou *Surubotron*, seu primeiro trabalho autoral. No mesmo ano fundou, junto a Greg Tocchini, Artur Fujita e outros amigos, um coletivo de quadrinhos chamado Dead Hamster. Em 2015, foi premiado pelo Troféu HQ Mix na categoria “melhor publicação independente edição única” pelo quadrinho *Quaisqualigundum*, roteirizado por Roger Cruz. Atualmente, Calil atua como ilustrador, quadrinista, designer de personagens para animações e também como professor de artes. O contato frequente do artista com outras formas de arte chama a atenção em todos os seus quadrinhos: o premiado *Quaisqualigundum* (2014) reúne quatro histórias com personagens inspirados em músicas de Adoniran Barbosa; o *Surubotron* tem claras inspirações em filmes B de ficção científica; *Kung Fu Ganja* dialoga com filmes asiáticos de artes marciais. No caso de *Uma Noite em L'Enfer*, há uma estreita conexão com a literatura e as artes plásticas, que será analisada ao longo do capítulo.

*Uma noite em L'Enfer* (2018) foi publicada inicialmente pela editora Mino, com o apoio do ProAC, e depois republicada pelo coletivo Dead Hamster. Calil trabalhou nesse quadrinho por três anos e o define como uma “adaptação livre” de *Noite na Taverna* de Álvares de Azevedo. A estrutura da obra de Azevedo foi utilizada na HQ: um grupo de amigos se encontra para compartilhar histórias – na teoria autobiográficas, mas chocantes o suficiente para gerar dúvida sobre terem

sido mesmo vividas ou serem apenas frutos das mentes inventivas dos protagonistas. No entanto, na versão de Calil, os protagonistas são artistas que influenciaram seu estilo artístico: Van Gogh, Gustav Klimt, Toulouse-Lautrec, Gauguin e Goya.

A mistura de personagens reais à ficção de Azevedo confere novos contornos ao jogo entre realidade e ficção proposto na novela, entrelaçando elementos das biografias dos artistas à narrativa do escritor romântico. A aproximação entre os detalhes biográficos e a ficção permite distorções dos fatos em favor da narrativa, como, por exemplo, a inclusão de Goya no grupo – que não foi contemporâneo aos outros artistas –, além da presença de Van Gogh um ano depois da data em que ele teria se suicidado.

O quadrinho segue uma estrutura similar à da obra de Azevedo: são sete capítulos, sendo que o primeiro e o último compõem a moldura narrativa para os contos de cada personagem, ou seja, a história que unifica todas as outras. Na novela de Azevedo, esses dois capítulos são nomeados de “Uma noite do século” (o primeiro) e “Último beijo de amor” (o último), enquanto os outros capítulos recebem o nome do personagem que protagoniza a história contada, por exemplo: “Bertram”, “Solfieri” etc. No quadrinho, no entanto, todos os 7 capítulos recebem o nome de um personagem e um subtítulo, como no caso da primeira história chamada “Sien – Onde minhas moléculas sofriram” e da última, intitulada “Macário e Satã – A filogenética vingança”. Dessa forma, Calil inclui, desde o início, esses personagens como agentes e relevantes na narrativa.

A história começa em Paris, em 1891, com Vincent Van Gogh visitando a cidade para reencontrar Sien, uma antiga prostituta por quem era apaixonado, com o intuito de fugirem juntos. Ele chega um dia antes do combinado, mas Sien se recusa a partir antes da hora e sugere que ele aproveite a noite com o amigo Paul Gauguin antes de partirem no dia seguinte. Seguindo a sugestão da moça, Van Gogh e Gauguin resolvem ir ao cabaré L’Enfer encontrar Henri de Toulouse-Lautrec. No cabaré com temática infernal, os dois encontram não apenas o amigo que procuravam, mas também Gustav Klimt e o estranho Francisco Goya. Lautrec propõe uma competição de histórias sobre morte, amor e sexo e Goya oferece o crânio de Dante Alighieri como prêmio ao vencedor.

O primeiro a narrar é Van Gogh, cuja história adapta livremente a narrativa de Solfieri: ele se encanta por uma moça que observa à distância, depois a reencontra um ano mais tarde dentro de um caixão, viola seu corpo e a moça acorda durante o processo. Ele a leva para casa, mas ela morre de febre dois dias depois e, para se livrar do corpo, Van Gogh a enterra embaixo do assoalho do quarto.

O segundo é Kimt, que apresenta uma versão da história de Gennaro. Com 18 anos, ele se torna aprendiz de Hans Makart, pai de uma jovem de 16 anos cha-

mada Olívia e casado com a bela Tereza. Klimt fantasia com a esposa do mestre, mas se envolve com a filha dele e a engravida. Deprimida, ela tenta abortar, mas adoece e morre no processo, contando a verdade entre seus delírios. O luto do mestre oferece ao aprendiz a oportunidade de finalmente seduzir Tereza. Pouco tempo depois, Makart leva Klimt a um penhasco, o força a confessar sua traição e o jovem se vê obrigado a saltar para a morte. É salvo por um desconhecido e resolve buscar a vingança do mestre, mas encontra a amada e o mestre mortos.

A terceira narrativa é de Goya, uma adaptação da história de Betram do *Noite na Taverna*. Assim como o personagem de Azevedo, ele se apaixona por Ângela e por ela se afunda na vida boêmia. Devido à morte de seu pai, Goya precisa deixá-la para cuidar da herança na Espanha e, quando retorna, Ângela já se casou e teve um filho. Os dois voltam a se encontrar, mas o marido dela logo descobre tudo. Para viver seu romance em paz, Ângela mata o marido e livra-se do filho. Os dois voltam a aproveitar a vida juntos, gastam toda a fortuna de Goya, mas ela o abandona depois de um tempo. Sofrendo, ele é atropelado pela carruagem de um pai e uma filha que, sentindo-se culpados, o hospedam enquanto ele se recupera. Ele logo seduz a moça e foge com ela, mas se cansa dela depois de um dia. Em uma jogatina com piratas, aposta tudo o que tem, inclusive a amante, e perde. Acaba em um bote abandonado em alto mar e é resgatado por um navio da marinha. Goya começa a trabalhar como professor de aquarela de Celina, a esposa do capitão. Entretanto, o navio sofre um ataque pirata e acaba naufragando. Salvam-se apenas Goya, Celina e o capitão, que está ferido. Esfomeado e convencido de que o capitão não se recuperará, Goya mata o capitão e come sua carne. Depois, durante o sexo, estrangula Celina para alimentar-se. O conto termina com ele sendo salvo por um jovem noviço, provavelmente, o filho que Ângela abandonou no passado.

Toulouse-Lautrec é o narrador da quarta história, uma adaptação livre do conto Claudius Hermann. Como ele, apaixona-se por Eleonora, a esposa de Duque Maffio. Lautrec nunca consegue se aproximar da mulher, que só pode conversar com o próprio cocheiro devido ao ciúme do marido. Lautrec faz amizade com o empregado para conseguir informações, leva-o ao Moulin Rouge e o dopa para roubar as chaves da casa de Eleonora. O homem é demitido no dia seguinte por perder as chaves e a mulher é obrigada a ficar em casa sem um cocheiro para levá-la. Ela cochila após algum tempo e Lautrec, depois de invadir a casa, se aproveita para narcotizá-la e sequestrá-la. Ela acorda algum tempo depois, ele se declara e pede que ela fuja com ele. Assim como acontece na história de Azevedo, Lautrec desmaia antes de terminar o conto e Klimt conclui a narrativa: Duque Maffio descobre e assassina Eleonora quando Lautrec está buscando champagne para comemorar.

A quinta história é de Gauguin, adaptada do conto de Johann. Durante uma partida de bilhar, ele se irrita com um poeta chamado Álvares de Azevedo e acaba por agredi-lo. Irritado, o jovem o desafia para um duelo e Gauguin aceita. Na hora do confronto, o pintor atira em Azevedo pelas costas. Enquanto o homem ainda agoniza, Gauguin encontra um bilhete marcando um encontro com uma amante e resolve ir ao encontro no lugar do poeta. Ele rouba o anel de Álvares de Azevedo e vai ao lugar marcado, um local escuro onde uma jovem o espera. No escuro, sem saber a identidade da moça, Gauguin aproveita a noite com ela. Quando está indo embora, um homem o ataca e ele o mata para se defender. Quando leva o cadáver para uma área iluminada, descobre que era o próprio irmão. Logo depois, percebe que a mulher com quem passou a noite era Marie, sua irmã. Ela fica enfurecida e os dois brigam, até Gauguin resolver ir embora e atira o anel de Álvares em Marie, que jura vingança.

O capítulo final começa com Macário e Satã tentando observar os amigos do lado de fora de L'Enfer. Todos adormecem bêbados, menos Goya, que vai embora e deixa para trás o crânio de Dante. Uma moça vestida com um manto entra na taverna, encontra Gauguin entre os adormecidos e corta sua garganta. Vincent acorda, vê o crime e reconhece Sien. Ela esclarece que seu nome verdadeiro é Marie Gauguin, e explica que ela queria há muito se vingar do irmão, mas agora estava pronta para fugir com Van Gogh. A história termina com os dois amantes fugindo, Vincent pegando o crânio de Dante na saída e Satã se despedindo de Marie lembrando-a do acordo que fizeram.

A presença da obra de Álvares de Azevedo é evidente em *Uma Noite em L'Enfer* e culmina no envolvimento do escritor romântico ao final da narrativa. Além desse diálogo evidente, existem intertextualidades com outras obras que enriquecem a interpretação de Calil e criam diversas camadas de significado. Enquanto a obra de Azevedo propõe um jogo entre realidade e ficção ao manter a dúvida sobre a veracidade das histórias dos protagonistas, Calil o expande, incluindo entre os protagonistas pintores reais e misturando informações de suas biografias à história de Azevedo. Ele devora a novela do escritor romântico, deglute obras dos pintores que admira, saboreia outras linguagens artísticas e mastiga as próprias referências para produzir uma obra que é resultado dessa digestão. Vejamos, a seguir, como esse processo acontece e como Calil se coloca à disposição do leitor para também ser – ele mesmo – devorado.

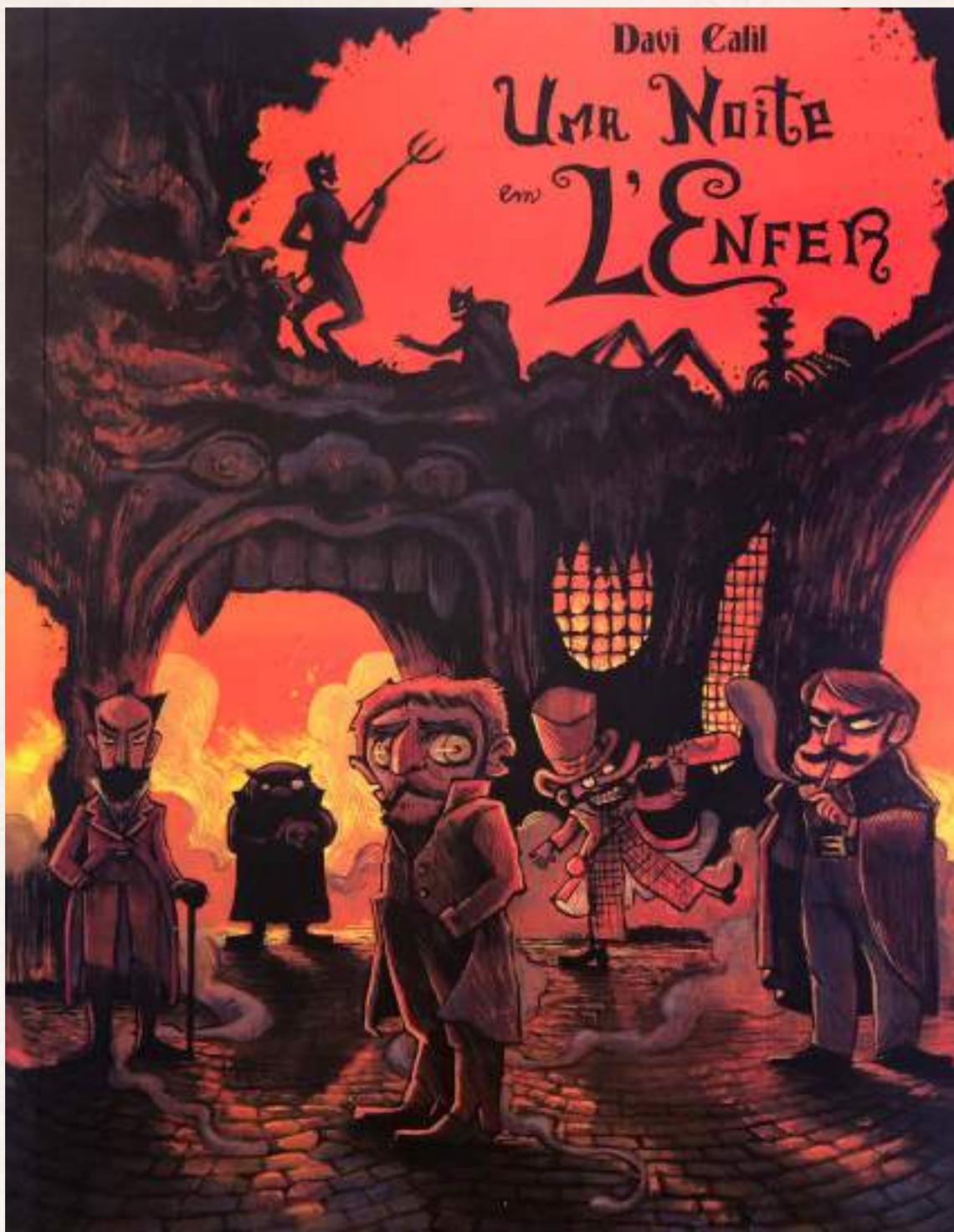
## 4.1. Abrindo o apetite: as páginas iniciais

A capa e as páginas que antecedem a história de *Uma noite em L'Enfer* são importantes para estabelecer conexão com o leitor e já propõem um convite para que ele aprecie o banquete que será oferecido. Ao observar a capa do quadrinho (fig. 70), nota-se os protagonistas posicionados em destaque – Vincent Van Gogh centralizado – olhando na direção do leitor. A maioria dos personagens têm expressões faciais e posturas corporais eretas e sérias, com duas exceções: Lautrec, que tem um sorriso bêbado e divertido, e Van Gogh, que tem em seus enormes olhos – pintados de verde e vermelho – uma expressão de insegurança e tensão. O reflexo em seus olhos indica uma compreensão profunda do inferno presente do lado de dentro do cabaré. Goya está posicionado na entrada, dentro da Boca do Inferno, um lugar onde, nos registros do cabaré, o mestre de cerimônias convidava os transeuntes. A associação de Goya como mestre de cerimônias é corroborada pelo desenvolvimento da narrativa, afinal, é ele quem oferece o crânio como prêmio para a melhor história. A apresentação de todos os personagens logo antes de entrar na Boca do Inferno, enquanto olham para o leitor, já evidencia que ele será implicado na história, que adentrará aquela boca aberta e acompanhará a digestão de um grande leque de artes e artistas. Há um papel ativo sublinhado nesse olhar direcionado para fora da página e um convite subentendido que será reforçado nas páginas seguintes.

Embora a fachada do cabaré seja bem similar às fotos reais (fig. 71), não parece existir nada do lado de dentro, como se o interior de L'Enfer fosse preenchido apenas por fumaça e o brilho vermelho de chamas. Essa representação não se repete no miolo do quadrinho, apenas na capa, para uma ambientação climática que aproxima o interior do cabaré do fogo do inferno. A busca por uma representação fidedigna das fotos do ambiente, no entanto, se repete ao longo do desenvolvimento da história. Embora todos os personagens sejam estilizados e tenham traços caricatos, o cenário caminha na direção oposta, sem muitas distorções, ainda que mantendo as características típicas do traço de Calil. Assim, da mesma forma que o enredo, a ilustração se mostra em um movimento pendular, sobrepondo o realismo nos cenários à caricaturização nos personagens. Essa relação contraditória causa estranhamento, gera um incômodo que dialoga bem com os ideais transgressores do romantismo retomados pela história do quadrinho.

No *lettering* usado no título também é possível reconhecer relações com elementos do L'Enfer (fig. 72). Na palavra “L'Enfer” é possível notar a semelhança do formato da letra “E” maiúscula e do “R” com um postal que retratava a decoração do cabaré. Esse mesmo elemento é retomado no verso da primeira página, em uma releitura do *lettering* formado por cobras presente na fotografia do postal.

**Figura 70.** Capa da história em quadrinhos *Uma noite em L'Enfer* com os personagens em evidência.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018.

**Figura 71.** Fotografia da fachada do cabaré L'Enfer no bairro de Montmartre, em Paris.



Fonte: <https://www.letribunaldunet.fr/insolite/decouvrez-les-lieux-les-terrifiants-paris.html>. Acesso em 11 nov. 2023.

**Figura 72.** Cartão postal francês com uma fotografia do cabaré.

O *lettering* da capa do quadrinho remete ao desse postal.



Fonte: Look and Learn / Valerie Jackson Harris Collection

Voltando a atenção para as palavras usadas no título da obra, a menção do “L’Enfer” evoca, além da memória do cabaré, a obra *Une saison en Enfer* (*Um tempo no Inferno* na tradução brasileira feita por Júlio Castañon Guimarães publicada pela Todavia em 2021 em conjunto com *Iluminações*), obra-prima de Arthur Rimbaud. Apelidado de “poeta maldito”, Rimbaud viveu um estilo de vida boêmio similar ao dos artistas que protagonizam o quadrinho, falecendo em 1891, ano em que a HQ começa. É justamente de figuras boêmias como Rimbaud, Byron e outros artistas que misturavam suas produções à vida pessoal que derivaram os heróis românticos mencionados no Capítulo 2. Rimbaud se aproveitava da imagem satânica que lhe era atribuída e a alimentava entrelaçando as lendas sobre sua vida pessoal com seu trabalho literário. A rebeldia contida no texto do poeta e o desejo expresso de agredir e destruir a Beleza, os excessos, junto do duelo moral que ele trava consigo mesmo em *Um tempo no Inferno*, está presente também no enredo de *Uma noite em L’Enfer*, embora ele não seja citado literalmente. Segundo Marcela de Oliveira Gabriel (2017), autora da dissertação “*Une saison en Enfer*: modernidade e satanismo na obra de Arthur Rimbaud”, a obra do poeta escandalizava antes de ser lida devido às lendas que a precediam. Dizia-se que ele se confinava para escrevê-la, e agia como se estivesse passando por uma espécie de possessão demoníaca que o levava a soluçar, gemer e gritar. O livro narra uma descida do poeta ao Inferno em uma estrutura circular imbrincada dividida em 9 textos que descrevem o sofrimento e a confusão mental de um narrador cuja prosa poética é tão próxima do discurso do autor que a obra é considerada fortemente autobiográfica pela crítica.

Durante o desenvolvimento da narrativa, o quadrinho dialoga com artistas que tematizaram o Inferno e a morte em suas obras, não apenas por meio dos protagonistas pintores, mas por intertextualidades que acontecem por aparições rápidas de personagens ou citações nos diálogos. Quando Van Gogh e Gauguin entram no cabaré, cruzam com Cézanne, pintor pós-impressionista contemporâneo dos dois artistas, que está de saída e resmunga algumas de suas frases mais famosas (“Eu não entendo o mundo... O mundo não me entende”). Algumas de suas obras mais impactantes tematizavam crânios humanos, um símbolo importante na narrativa, pois é o prêmio oferecido por Goya para a melhor história. É possível perceber o crânio na capa, e há certa ironia nessa representação, pois após a morte, o crânio de Goya desapareceu. No quadrinho, no entanto, o pintor declara que aquele crânio – que em certos momentos se revela falante – pertenceu à Dante Alighieri. Mais uma vez, a intertextualidade é utilizada para trazer um personagem importante para a construção da imagem de Inferno que povoa o imaginário coletivo até hoje. Assim como *Uma Noite em L’Enfer* e *Noite na Ta-*

verna, a *Divina Comédia* (2017, Editora 34) tematiza a paixão, a morte e o pecado. Ao aproximar essas obras, Calil estimula a comparação entre elas e permite que o leitor construa suas próprias ligações, adensando a atmosfera de sua própria narrativa a cada intertextualidade que acrescenta.

Além da capa, outros detalhes ajudam a estabelecer um clima antes do início da narrativa, como o verso da capa e a primeira página que formam uma espécie de guarda ilustrada em preto e branco, apresentando novamente todos os protagonistas em uma paisagem bucólica (Fig. 73). Com exceção de Van Gogh, os pintores estão pintando em frente a cavaletes. Apesar da atividade, apenas Klimt parece absorto na tarefa; os outros direcionam o olhar para o leitor. A imagem é complementada por animais posicionados de formas contrastantes: no céu, as aves se espalham desordenadamente, enquanto na terra, um grupo de ovelhas parece convergir em direção a um único ponto: a entrada da caverna, onde está Van Gogh. Há, portanto, desde o início uma aproximação clara entre quadrinhos e pintura, presente não apenas no tema da imagem – os protagonistas pintando – mas também nas técnicas utilizadas na complexa ilustração: as hachuras, a iluminação, a composição, o sombreamento, entre outras.

Nessa primeira imagem, Calil constrói um jogo interessante com o leitor: ao abrir o quadrinho, o leitor se depara com Klimt, Goya e Lautrec bem visíveis. No entanto, uma parte da imagem – justamente o ponto principal, para onde o olhar é direcionado pela luz e pela composição da página – fica oculta atrás da orelha da capa. Provocativamente, o balão de fala de Van Gogh (“Todos estão errados!”) fica visível, convidando o leitor a desdobrar a orelha e descobrir o resto da imagem. Os personagens escondidos ali são pontos centrais do enredo de *Uma noite em L’Enfer*: Van Gogh, Sien e Gauguin.

A imagem escondida pela orelha do quadrinho referencia a impactante fotografia *Orco, Sacro Bosco - Garden of Pier Francesco Orsini, Bomarzo, (Lazio), Italy* (Fig. 74) tirada em 1952 pelo fotógrafo Herbert List. Na ilustração de Calil, Van Gogh aparece dentro de uma enorme cabeça de boca aberta, com olhos arregalados. Mais uma vez, há a imagem da boca, do devoramento, uma representação visual da antropofagia praticada pelo quadrinista. Seu rosto é parcialmente ocultado pelas sombras, o que enfatiza o olhar sinistro que ele lança em direção à Gauguin. Ele, por sua vez, é retratado com um sombreamento mais carregado do que os outros protagonistas, e tem a expressão séria e olhar sombrio voltado para o leitor. Por fim, ainda mais ocultada pelas sombras, está uma figura encapuzada, espreitando com o corpo escondido pela caverna. Após ler o quadrinho, ficará evidente que essa figura é Sien, e é possível supor que ela olha Gauguin, de quem pretende vingar-se. O posicionamento da luz à esquerda da página,

**Figura 73.** Ilustração de abertura que ocupa o verso da capa e a primeira página do quadrinho.



Fonte: <https://www.catarse.me/lenfer>. Acesso em 11 nov. 2023.

**Figura 74.** Orco, Sacro Bosco – Garden of Pier Francesco Orsini, Bomarzo, (Lazio), Italy, 1952, de Herbert List.



Fonte: <https://artblart.com/tag/herbert-list-orco-sacro-bosco/>

acima de Klimt, deixa o sombreamento da área em que aparecem Van Gogh, Sien e Gauguin mais lúgubre, uma representação que faz muito sentido quando consideramos o desfecho da história. Essa imagem, portanto, exige a participação ativa do leitor para desdobrar a orelha e olhar o restante da imagem e ganha novos contornos depois que a leitura é concluída. O balão de fala de Van Gogh também recebe novas camadas após a leitura – e soa como um comentário sobre todos os protagonistas das histórias que serão narradas. Essa associação construída depois da leitura faz parte do movimento de comparação e negociação de sentidos típico dos quadrinhos e que se repetirá ao longo da história.

Ainda antes do início da narrativa, na folha de rosto, outros elementos comunicam informações importantes ao leitor (Fig. 73). O diálogo com a pintura, a fotografia e as artes plásticas foi evidenciado no verso da capa e na primeira página, mas a folha de rosto reforça a conexão com a literatura. Em uma página inspirada em uma folha de rosto de livro antigo, há uma moldura de caveira rodeada de fumaça que remete ao cabaré. O nariz da caveira é formado por duas garrafas e as figuras de Sien e Van Gogh estão dispostas nos olhos. Os dois estão de lado, de frente um para outro, mas encaram o leitor: Sien tem o olhar cúmplice e um meio sorriso, enquanto Van Gogh parece assustado e tenso. A repetição dos olhos dos personagens sempre voltados para o leitor nessas páginas iniciais gera desconforto ao mesmo tempo em que evoca uma certa cumplicidade, como se eles estivessem conscientes do suporte em que estão inseridos.

A divisão da história em capítulos – um recurso característico das obras literárias – também evidencia o diálogo estabelecido entre quadrinhos e literatura. Calil cria divisórias para cada capítulo (figs. 75-81) que apresentam o nome do personagem na parte superior e um retrato com uma moldura decorada por arabescos no centro da página. Os subtítulos de cada capítulo foram extraídos dos poemas de Augusto dos Anjos lidos por Calil na época em que confeccionava o quadrinho. Como a ligação com o enredo não é direta, os títulos soam enigmáticos e provocativos para o leitor que, se for curioso o bastante, poderá pesquisar para descobrir a origem das frases. Cria-se um entrecruzamento entre a prosa de Álvares de Azevedo e a poesia de Augusto dos Anjos, além de se estabelecer um entendimento de que os quadrinhos que seguem as aberturas estarão repletos desse tipo de conexão. O verso da página é ocupado por uma pequena e solitária ilustração do personagem que nomeia o capítulo – geralmente a reprodução de um autorretrato. Há casos especiais, como o verso da abertura do capítulo de Sien, que apresenta uma reprodução do desenho *Sorrow* (1882) de Van Gogh do qual a personagem real foi modelo. Nesses casos, a inserção da obra do artista no verso da abertura do capítulo exerce uma função semelhante à inserção da foto

**Figuras 75-81.** Capas que dividem os capítulos do quadrinho.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018.

em *Maus*, citada ao explorar a fotografia no Capítulo 1. A presença de um desenho do artista transporta o leitor repentinamente da ficção para a realidade objetiva, logo antes de iniciar a história.

Esses elementos anteriores ao início do quadrinho propriamente dito, portanto, comunicam pontos importantes sobre a obra de Calil, como a presença da metaficção nos olhares dos personagens direcionados ao leitor; o jogo entre ficção e realidade proposto no entrelaçamento entre o traço do quadrinista e dos artistas-personagens; e a exploração das fronteiras entre as artes dentro da linguagem dos quadrinhos. O olhar dos personagens para o leitor garante uma relação de cumplicidade, que se desdobra à medida que a história progride e os personagens revelam as atrocidades cometidas.

Para compreender melhor o aprofundamento dessa cumplicidade e a forma como ela contribui para o envolvimento do leitor na narrativa, observemos o início do primeiro capítulo (“Sien – Onde minhas moléculas sofriram”), no qual Calil se desvia do *Noite na Taverna* – onde os personagens já iniciam bêbados na taverna – para apresentar Sien e retratar a amizade entre Van Gogh e Gauguin. A história começa com uma *splash page* com Van Gogh em primeiro plano, ajeitando a gravata, com uma expressão insegura no rosto (fig. 82). Sua identidade é evidenciada pela orelha mutilada e pelos dois girassóis que segura, flor que figurou como motivo de muitas de suas pinturas. Além de parecer familiar ao leitor devido à frequência com que ele aparece nas páginas iniciais, essa primeira imagem reforça a sensação de intimidade, não apenas pela proximidade proporcionada pelo enquadramento escolhido, mas também pelos textos nos recordatórios. O primeiro deles ancora a cena no tempo e no espaço: “Arles, França, 29 de julho de 1891”. Localizar a história exatamente um ano depois da morte de Van Gogh e iniciar a narrativa com ele relatando sua melhora é uma indicação ao leitor do caminho que Calil pretende seguir em sua narrativa, navegando na fronteira entre a ficção e a não-ficção, e nos limiares entre o quadrinho e outras artes. Os recordatórios seguintes ajudam a concluir que esse texto inicial é uma carta de Van Gogh para seu irmão, Theo. A opção de emular o texto epistolar nos primeiros recordatórios (nas páginas 7, 8 e 9) aproxima a narrativa da realidade, já que as cartas do pintor para o irmão são fatos conhecidos de sua biografia e já foram reunidas e publicadas em edições como *Van Gogh – Cartas a Théo* (L&PM Pocket, 1997). Os detalhes no texto, no entanto, a distanciam, como ele mencionar estar curado do ferimento a bala, algo que não aconteceu na realidade. O texto epistolar corrobora a conexão estabelecida com a literatura presente no design da folha de rosto. Em seu texto ficcional, Calil imita o estilo da escrita de Van Gogh manifestado em suas famosas cartas, na forma das tradicionais saudações (“Caro Theo”) e despedidas (“com amor, Vincent”) do pintor.

Figura 82. A história começa com Van Gogh se arrumando para ver Sien.



7

Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 7.

A primeira *splash page* é seguida por uma dupla de páginas ocupada por uma única cena (fig. 83<sup>1</sup>), que revela o lugar onde Vincent está. Utilizando-se da linguagem cinematográfica, Calil amplia a cena ao alterar o ângulo e o enquadramento. O *close-up* no rosto de Van Gogh escolhido para transmitir intimidade é substituído por um plano aberto, que geralmente é usado para construir ambientação. A imagem ocupa a área completa das páginas (até mesmo as margens) e compõe um ambiente amplo e rico em detalhes, uma cena complexa de cenografia digna de cinema. Aproveitando-se do livre vagar do olhar pela página que a imagem grande permite, Calil espalha elementos que ajudam o leitor a entender que o ambiente é um bordel: um quadro com uma mulher nua na página 7, precedido no plano a sua frente por uma mulher de seios expostos, que sorri para um homem; um casal boêmio cuja mulher fuma um cigarro numa elegante piteira enquanto o homem segura uma garrafa; duas mulheres riem e se tocam sedutoramente no pescoço, em frente a um homem que parece encorajá-las; quadros de gueixas estão espalhados pelas paredes. A paleta de cores quentes reforça a sensualidade e a fumaça dos cigarros conduz o olhar do leitor: a da página 7 leva até os recordatórios, enquanto as da página 8 emolduram Van Gogh batendo na porta de um quarto.

Assim como na página anterior, o texto verbal não está diretamente associado à imagem, pois continua a carta para Theo. Ao mencionar Sien, Calil faz uma citação quase literal do seguinte texto em que Van Gogh menciona a mesma mulher em *Cartas a Théo*:

Pouco a pouco e lentamente nasceu entre ela e eu alguma coisa diferente: *uma necessidade manifesta de um pelo outro*, tanto que ela e eu não podemos mais nos separar, e nos insinuamos cada vez mais em nossas vidas recíprocas, e então foi o *amor*. O que existe entre Sien e eu é *real*, não um sonho, é a realidade. (1997, posição 1306, grifos do autor.)

Sien era a abreviação de Classina Maria Hoornik, uma mulher pobre e alcoólatra que foi acolhida por Van Gogh em fevereiro de 1882. Ele a conhece em uma noite de boemia, bêbada, grávida e acompanhada da filha de 5 anos, e a leva para o ateliê com a intenção de pintá-la. O relacionamento entre os dois durou 20 meses e, nesse período, Van Gogh produziu muito, inclusive o desenho *Tristeza* (*Sorrow*, 1882), que foi feito utilizando-a como modelo, e depois transformado em

---

1 Devido às medidas do quadrinho (21x28 cm) optamos por dispor as imagens das duplas de páginas em orientação retrato em todo o Capítulo 4 para garantir melhor visualização.

Figura 83. Van Gogh visita Sien no bordel.



Fonte: Uma noite em L'Enfer, Dead Hamster, 2018, pp. 8 e 9.

litografia. Gestante, doente e vivendo de prostituição, viver com o pintor foi uma solução para a situação difícil em que a mulher se encontrava. Ele, por sua vez, sentia-se inspirado e recuperou o equilíbrio da própria saúde mental ao ajudá-la. Infelizmente, o amor de Vincent não foi o suficiente para evitar que a mulher voltasse a beber e a se prostituir. Com a deterioração da relação dos dois, Theo atuou para afastá-la do irmão na tentativa de preservá-lo.

Nos recordatórios do quadrinho de Calil, no entanto, o leitor encontra um Van Gogh recuperado depois da tentativa de suicídio (um ano depois da morte do Vincent real), determinado a reencontrar Sien. Reproduzindo parcialmente o texto do pintor em sua carta, Calil reforça a ênfase na tensão entre realidade e ficção que sustentará sua narrativa. Próximos entre si, os recordatórios conduzem o olhar do leitor até Van Gogh e o “Toc! Toc!” da batida na porta, elemento específico dos quadrinhos. O uso da onomatopeia resgata o leitor do texto epistolar e literário nos recordatórios e da ampla e cinematográfica cena e o leva de volta para os quadrinhos, onde ele mergulhará assim que virar a página para abrir a porta do quarto de Sien.

O encontro entre Van Gogh e Sien na página seguinte (fig. 84) marca o início do uso do formato mais tradicional de quadrinhos, com vinhetas menores e sarjetas. É a partir desse encontro que o ritmo da história aparece, compondo hiatos que o leitor precisará preencher com a imaginação. Em uma visão geral da dupla de páginas, a paleta de cores se destaca, formada de cores análogas de tons terrosos e quentes. O uso constante do vermelho, marrom e do amarelo marca a página e intensifica a associação com o personagem, afinal, são justamente as cores que serão usadas nele durante todo o quadrinho. Aqui, elas vazam para toda a dupla de páginas, como se o mundo interior de Vincent refletisse no ambiente e em Sien, que dialoga com ele na cena.

A vinheta 1 é um retângulo vertical onde Van Gogh é retratado com sua expressão insegura, os girassóis na mão. A escolha desse formato é especialmente interessante se considerarmos que a elipse entre a página anterior (p. 9, Fig. 83) e esta página (p. 10, Fig. 84) é o movimento de abertura da porta do quarto depois que o pintor bateu na porta. Dessa forma, a vinheta estreita, a figura de Van Gogh mostrada de forma centralizada e olhando para o leitor, consegue criar uma mudança de câmera similar à que o cinema pratica, alterando o ponto de vista da cena. O leitor é deslocado do corredor do bordel, de onde observava o pintor de costas enquanto ele batia na porta, para o ponto de vista de quem abre a porta, junto à Sien. Os olhos confusos e tensos, portanto, aparecem mais uma vez voltados para quem está lendo. Além da mudança do ângulo e da entrada no cômodo antes mesmo que o personagem, essa escolha garante a manutenção do suspense,

Figura 84. Sien é surpreendida por Van Gogh.



afinal, vemos a reação de Van Gogh a algo, mas não sabemos à que. Um artifício frequentemente utilizado em filmes de terror, que muitas vezes optam por um ângulo fechado na expressão do personagem encarando algo aterrador antes de revelar do que se trata – muitas vezes optando por não mostrar diretamente.

Neste quadrinho, no entanto, o suspense é atenuado pelo balão de fala que aponta para o lado de fora do quadro, no qual o falante declara que desejava levar Sien para casa. Na vinheta 2, Pierre – o falante daquela frase – é revelado e, na vinheta 3, ele passa por Van Gogh para ir embora. A expectativa criada anteriormente nos recordatórios da carta para Theo em que o pintor descreve o amor dos dois como “uma necessidade manifesta de um pelo outro” é quebrada pelo encontro com um cliente que também desejava tirá-la do bordel, fazendo Van Gogh (e o leitor) questionar se ele era tão especial para ela quanto julgava ser. O rosto do cliente aparece apenas na vinheta 2, mas os olhos de Vincent parecem segui-lo até a vinheta 3, quando não há mais nada dele no enquadramento. São escolhas que levam o leitor a imaginar a movimentação de Pierre pela cena, preenchendo a ausência de representação deixada pelo quadrinho, mas conduzida pelo olhar de Van Gogh. A insinuação do deslocamento também oferece a noção de tempo e ritmo da cena. Afinal, o posicionamento de Pierre fora do quadro na vinheta 1, no centro na vinheta 2, no canto esquerdo na vinheta 3 e fora do quadro novamente na vinheta 4 indica a passagem de apenas alguns segundos que foram segmentados para intensificar o choque de Van Gogh.

A representação do ritmo também acontece com Sien, nas vinhetas 4, 5 e 6. Nesse caso, o estreitamento das vinhetas – que se tornam verticais novamente – indica a aceleração do tempo. Os três quadros mostram o mesmo ângulo, como se o observador estivesse atrás da cabeça de Van Gogh. Sien, em destaque, aparece primeiro bebendo uma garrafa de vinho, depois cuspidando o vinho e por fim de olhos arregalados. A repetição da personagem e do ângulo permite concluir que entre as vinhetas 2 e 4 passaram-se alguns segundos, mas ainda menos tempo se passou entre as vinhetas 4 e 6. Nesse curto espaço de tempo, ela acha que a pessoa que batia na porta era um cliente e tenta dispensá-lo para descansar, percebe que é Vincent e fica desconcertada. A fragmentação da página funciona como a câmera lenta do cinema, pois permite que o leitor acompanhe cada momento desses primeiros segundos do reencontro. A desaceleração tem razão de ser, pois são dois momentos de choque em uma única página, o primeiro com Van Gogh na vinheta 1 e o segundo com Sien na vinheta 5. Apesar da diferença do tamanho dos quadros, há certa semelhança na forma como essa surpresa é apresentada: ambos olham em uma direção que parece fora da página e Calil utiliza linhas em volta da cabeça dos personagens para conduzir o olhar do leitor para a expressão

chocada dos personagens. No caso de Sien, o vinho cuspidado evidencia a contradição entre a pessoa que ela quer ser para Van Gogh e a pessoa que ela é quando ele não está por perto. Tal incoerência será retomada e intensificada no capítulo final, com o crime cometido pela personagem, mas começar a apontá-la no primeiro capítulo permite o resgate e reinterpretação dessas interações iniciais à luz da revelação do parentesco entre Sien e Gauguin.

Apesar do enredo de *Uma noite em L'Enfer* seguir a estrutura de *Noite na Taverna*, a escolha de começar a história apresentando o trio central da narrativa – Van Gogh, Sien e Gauguin – oferece pistas que não estão presentes na obra de Azevedo. Tais pistas, como discutido anteriormente, estão presentes antes mesmo do início da história, na capa e nas páginas pré-textuais. No entanto, quando a narrativa tem início, Calil aproveita enquanto ainda não iniciou a ciranda de histórias dos personagens para indicar, ao mesmo tempo, a aproximação e o distanciamento da realidade que marcará sua história. A data no recordatório e as palavras otimistas de Vincent sobre o próprio estado de saúde mostram que os acontecimentos narrados não se concretizaram na realidade. Afinal, é fato conhecido que Van Gogh morreu com o tiro que ele alega ter se recuperado. No entanto, paradoxalmente, a emulação do estilo de escrita do pintor, a menção ao irmão, a relação com Sien e a complicada amizade com Gauguin, aliadas à um cenário detalhado e realista, indicam vínculos com a realidade. Esse jogo entre ficção e realidade, aproximando e tensionando os dois conceitos, é parte essencial do quadrinho.

#### **4.2. As cores da realidade nas pinceladas de ficção no cabaret L'Enfer**

Embora ficção e realidade pareçam opostos, não necessariamente o são. Em *O livro da metaficção*, Gustavo Bernardo (2010) lembra que toda linguagem pode ser percebida como metafórica, pois as palavras não são exatamente as coisas que designam. Elas são formas que encontramos para tentar comunicar a realidade, mas são incapazes de chegar à perfeição e, por isso, a metáfora está em absolutamente tudo o que dizemos. O fato de utilizarmos palavras ou outras ferramentas de linguagem para representar algo, é metafórico em essência e, portanto, ficcional (2010, p. 15). Afinal, o real existe, mas só temos acesso a ele através da mediação de discursos que são, por sua vez, ficções aproximativas à realidade. Quando contamos uma história, até mesmo quando se trata de um fato histórico ou uma descoberta científica, traçamos conexões entre pontos que podem ou

não existir, preenchamos lacunas de acontecimentos e utilizamos a linguagem – que já sabemos não ser perfeita – para comunicar. Portanto, nós ficcionalizamos tudo, inclusive a verdade. Bernardo destaca, entretanto, que o fato de que a ficção está presente em tudo não é necessariamente um problema, pois não existe outra forma de pensar ou falar. O problema está em esquecer-se de que isso acontece. “Reconhecer ficção na verdade não a torna menos verdade, ao contrário – torna-a a nossa verdade, aquela que foi feita por nós” (BERNARDO, 2010, p. 16).

O quadrinho de Calil se mostra consciente da presença de ficção na realidade e escolhe construir sua obra a partir de si: de seus pintores favoritos, dos livros que estava lendo, das referências que o inspiram e dos fatos históricos que considera interessantes. É seu olhar de autor que guia a narrativa, que aparece em suas ilustrações, até mesmo nas reproduções que ele faz das obras de outros artistas. Em sua adaptação livre – como ele define – de *Noite na Taverna*, até mesmo Álvares de Azevedo é incorporado na realidade criada por ele, evidenciando a presença permanente do imaginário no real.

O cabaré L’Enfer, ponto de encontro entre os protagonistas do quadrinho, é outro elemento da realidade inserido na ficção. Talvez pela experiência de Calil como professor de artes e pelo interesse pedagógico de transmitir conhecimentos, a intenção de que o leitor perceba esse fato e seja capturado pelo jogo com a realidade é manifesto na obra. No final da HQ, há um paratexto escrito pelo professor e artista urbano Luis Bueno, que não apenas informa sobre o cabaré L’Enfer real e inclui fotografias, como apresenta fatos básicos sobre o romantismo e Álvares de Azevedo.

Conforme comentado anteriormente, Calil se aprofunda no jogo entre realidade e ficção em diversos níveis. Para esta análise, nossa proposta é aprofundar o olhar sobre os registros existentes sobre o cabaré real e refletir sobre a apresentação que Calil faz do lugar na HQ para compreender como acontece esse entrelaçamento entre realidade e ficção e como o diálogo com outras linguagens contribui para essa construção.

O cabaré L’Enfer existiu entre 1852 e 1950, localizado em Montmartre, bairro parisiense que, junto com Pigalle, formavam o reduto boêmio da cidade. A região abrigava diversos cabarés, como o famoso Moulin Rouge, em funcionamento até os dias de hoje. Ao lado do *Cabaret L’Enfer* ficava o *Cabaret du Ciel*, a contraparte idealizada pelo mesmo criador: Antonin Alexander. Entre o fim do século XIX e o início do século XX, os *flanêurs* europeus frequentavam esses bairros com a intenção de abandonar o mundano e mergulhar em experiências que emulavam o sobrenatural, como frequentar Céu e Inferno na mesma noite. Em especial, os cabarés atraíam artistas de vanguardas e intelectuais boêmios europeus. Embora

não sejam muitos os registros oficiais da visita de artistas conhecidos, o L'Enfer chegou a se tornar um famoso ponto de encontro entre pintores surrealistas durante os anos 1920.

Os dois cabarés tinham suas entradas esculpidas, mas, enquanto o du Ciel era decorado com luzes azuis e arcos angelicais, a entrada ao lado apresentava a Boca do Inferno, inspirada no monstro Leviatã, para devorar os visitantes e levá-los às chamas do Inferno (fig. 85). Em ambos, havia sempre um mestre de cerimônias que, muitas vezes, era interpretado pelo próprio Alexander. As boas-vindas eram oferecidas por um padre no cabaré celestial, mas no infernal, o recepcionista recebia os visitantes fantasiado de Mephisto e cumprimentava a todos com frases como: “deixai para trás todas as esperanças”, “entre e serás maldito” e outras sentenças assustadoras. Dentro da boca infernal, funcionários vestidos de diabo aguardavam e a decoração trazia uma atmosfera macabra, com paredes que imitavam o interior de uma caverna com entalhes de chamas do inferno e imagens sinistras de demônios punindo pecadores. Imaginativo, Antonin Alexander havia sido professor de literatura, e combinava suas ambições financeiras com o interesse artístico ao contratar atrações que dialogavam com o tema e, muitas vezes, distorcer os pedidos dos clientes para que soassem comicamente diabólicos. Em seu artigo *The Cabarets of Heaven and Hell*, Amelia South cita um exemplo retirado de um relato do escritor Jules Claretie, que visitou o cabaré na época:

Um dos diabinhos veio anotar nosso pedido: eram três cafés pretos com conhaque, e foi assim que ele gritou:

“Três copos transbordantes e ferventes de pecados derretidos, com uma pitada de intensificador de enxofre!”. Então, quando ele o trouxe: “Isso irá fortalecer seus intestinos e torná-los invulneráveis, pelo menos por um tempo, às torturas do ferro derretido que em breve será derramado em suas gargantas”. Os copos brilhavam com uma luz fosforescente. (CLATERIE, in SOUTH, 2021, online, tradução nossa)<sup>2</sup>

Infelizmente, os cabarés não sobreviveram ao século XX. Por volta dos anos 1950, o cabaré foi demolido para dar lugar à expansão de um supermercado. Em

---

2 One of the imps came to take our order; it was for three coffees, black, with cognac; and this was how he shrieked the order:

“Three seething bumpers of molten sins, with a dash of brimstone intensifier!” Then, when he had brought it, “This will season your intestines, and render them invulnerable, for a time at least, to the tortures of melted iron that will soon be poured down your throats.” The glasses glowed with a phosphorescent light.

Figura 85. Postal com fotografia da rua que mostra as entradas do *Cabaret du Ciel* e do *Cabaret L'Enfer*.



Fonte: <https://www.jornalciencia.com/wp-content/uploads/2017/06/cabare-Paris-2.jpg>. Acesso em 11 nov. 2023.

Figura 86. Programa do *Cabaret L'Enfer* nos primeiros anos do século XX.

**L'ENFER (HELL)**  
CABARET UNIQUE AU MONDE

Tous les Soirs de 8 h. 1/2 à 2 h. du matin :

Attractions Diaboliques	Le Spectacle
Supplice des Damnés	le Bock
Ronde des Damnés	et le Souvenir
La Chaudière	<b>1 fr. 25</b>
Les Métamorphoses des Damnés	Sirops et Liqueurs
etc., etc.	<b>0.50 de Supplément</b>

**A. ALEXANDER, Directeur-Administrateur**

Fonte: <https://joyceimages.com/U15.3888-2110>. Acesso em 11 nov. 2023.

uma página completa de *Uma noite em L'Enfer* (fig. 87), depois do paratexto, há uma fotografia da fachada provavelmente feita em um momento próximo à demolição do cabaré, quando o *L'Enfer* dividia o espaço da fachada com um hotel. O enquadramento mostra a entrada do cabaré, mas também evidencia o quanto o bar boêmio destoava do ambiente que o cercava naqueles primeiros anos do novo século.

A foto encerra o quadrinho evidenciando o contraste entre a boemia mágica de *L'Enfer* e a cidade mundana que, com o avançar do século XX, invadiu cada vez mais o bairro de Montmartre. Além disso, com a inclusão dessa fotografia, a história ganha profundidade e o leitor é convidado a pesquisar mais sobre o lugar. É possível que o leitor já saiba que a narrativa é protagonizada por pintores reais, e a referência à obra ficcional de Azevedo também pode ser facilmente percebida. A existência do *L'Enfer*, no entanto, não é um fato tão conhecido para o leitor brasileiro. A aura realista oferecida pela fotografia do lugar e a descrição da importância que ele teve aos artistas na virada do século XIX para o XX contextualiza o cenário e permite que o leitor imagine outras histórias que podem ter acontecido naquele lugar.

Considerando a inserção do cabaré na obra de Calil, chama a atenção a proposta contida na existência desses cabarés. Afinal, enquanto a HQ apresenta desde seu início uma ficcionalização da realidade e uma ficcionalização da ficção – ao reimaginar *Noite na Taverna* –, os cabarés de Montmartre propunham a inserção da ficção na realidade. Ao frequentar o *L'Enfer*, o cliente se dispunha a experimentar a ficção de visitar o Inferno ou o Céu. Ciente de que adentrava uma ficção, o visitante permitia a invasão da imaginação em seu cotidiano, e o entretenimento resultava desse contrato.

Outro elemento importante a ser lembrado, é que esses cabarés surgiram na mesma época em que nascia a fotografia e as experimentações para o que se tornaria o cinema estavam no auge. No artigo “The origins of the *Cabaret Artistique*”, John Houchin relata algumas das performances realizadas nesses bares, como números de música, dança, teatro e circo; além de desfiles de inspiração carnavalesca nas ruas. Com o tempo, eles passaram a oferecer também espetáculos de teatro de sombras, que se tornaram cada vez mais complexos pelo desenvolvimento tecnológico. Surgiram as montagens e efeitos especiais que proporcionavam ilusões impressionantes, como as imagens estereoscópicas que, através de duas imagens (fotográficas ou ilustrativas) com pequenas diferenças colocadas lado a lado, criavam a ilusão de relevo, algo semelhante ao efeito 3D. Passaram a usar também lanternas mágicas e jogos de espelhos que permitiam refletir imagens nas paredes e criar ilusões. Foi justamente com artifícios como esses que os efeitos especiais dos filmes de Georges Méliès foram feitos, poucos anos depois.

**Figura 87.** Fachada do cabaré L'Enfer antes da demolição.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 204.

Ao ambientar sua história no lendário L'Enfer, portanto, Calil dialoga com a carga histórica do lugar e insere mais uma camada ao seu jogo entre realidade e ficção, onde um reflete o outro como um jogo de espelhos. Aprofundaremos essa reflexão mais adiante, ao tratar da presença do autor e da metaficção. Por hora, nos interessa compreender como Calil utiliza as informações disponíveis sobre o cabaré para construir sua própria interpretação e torná-lo um elemento importante da narrativa.

Consciente da importância do lugar, Calil utiliza os artifícios próprios dos quadrinhos para administrar as expectativas do leitor na página anterior à que apresenta o L'Enfer. Na história, Van Gogh e Gauguin se reencontram depois do tiro e reatam a complexa amizade de longa data tomando doses de absinto até o momento em que Gauguin percebe que estão atrasados. Os dois correm por Paris para chegar ao compromisso de Gauguin (fig. 88).

A vinheta 1 apresenta um plano aberto visto de cima, em um enquadramento amplo, retangular e horizontal. Gauguin e Van Gogh estão bem pequenos na imagem e sua presença fica evidenciada na imagem apenas pelo balão de fala de Gauguin, recurso que obriga o leitor a procurar pela silhueta dos personagens. No cinema, esse tipo de plano é utilizado com a função de ambientar o público, mostrar uma visão panorâmica do cenário. Nesta narrativa quadrinizada, Calil faz uso dessa técnica com a mesma intenção nas vinhetas 1 e 2. Na primeira, no entanto, não há requadros, o limite da imagem é determinado pelo fim da pincelada, como se a ilustração se tratasse de uma pintura. Assim, do fotograma cinematográfico há um deslindar para a linguagem da pintura. A aproximação é reforçada pelas manchas de tinta preta no canto superior direito do quadro. O formato retangular também é utilizado na vinheta 2, dessa vez em uma orientação vertical, ainda que continue retratando um plano aberto e visão panorâmica. Nesta segunda imagem, ficam destacados os prédios da capital francesa, as ruas estreitas, a poluição e o céu noturno; diferente da vinheta anterior, que apresentava a visão de uma escadaria, dos lustres típicos de Paris e as árvores sem folhas.

Enquanto a imagem aprofunda a ambientação, o texto verbal traz o diálogo entre os personagens, com Gauguin lembrando Van Gogh de Toulouse-Lautrec, que estudou com ele no passado. Dessa vez, a aproximação com as artes plásticas é evidenciada pela técnica aplicada na colorização do céu, que lembra uma pintura aquarelada, assim como a mistura de tintas que colore os prédios. O posicionamento dessa vinheta na página permite que ela tenha aproximações com as vinhetas 3, 4 e 5, por isso, o olhar o leitor tende a voltar para ela a cada mudança de quadro.

Observando o conjunto da página, é possível perceber que as vinhetas 1 e 2 emolduram os outros quadros e adensam a imersão no ambiente urbano, além

Figura 88. Gauguin e Van Gogh passeiam juntos pela capital francesa.



de reforçar a delicada paleta de cores frias escolhidas para reforçar o contraste com a página seguinte.

A vinheta 3 traz Gauguin e Van Gogh correndo em primeiro plano, com linhas cinéticas ao fundo para expressar o movimento. O posicionamento de Gauguin ocupando um espaço maior na imagem enquanto Van Gogh aparece no canto esquerdo, parcialmente cortado, evidencia não apenas a dianteira do primeiro, mas também a segurança de Gauguin indo ao encontro dos amigos, em oposição a insegurança e curiosidade de Vincent.

A ambientação volta a ganhar destaque na vinheta 4, onde a presença dos personagens é marcada apenas pelo balão de fala de Gauguin, como se representasse a visão dos dois para a silhueta da Basílica de Sacré Cœur, um símbolo de Paris e do bairro de Montmartre, onde também ficava o cabaré L'Enfer. Trata-se de uma catedral feita em pedra de travertino, com influências românticas e bizantinas. O material garante uma coloração branca independentemente da chuva ou da poluição. A construção teve início em 1875, projetada por Paul Abadie, e terminou em 1914. Em 1891, ano em que a história do quadrinho transcorre, um evento de pré-inauguração foi realizado, com a cúpula ainda em construção.

Em sua referência à catedral, Calil utiliza os códigos das artes plásticas para reforçar o aspecto inacabado do prédio: o traço aplicado na catedral é mais rabiscado e inseguro, lembrando um esboço. Ainda que a cor da catedral seja branca, o fato de que ela é um elemento sem cor em um cenário bastante colorido, dá destaque às linhas e traços que enfatizam a construção. Assim como nos outros quadros, as manchas de aquarela se fazem muito evidentes, principalmente no céu, evidenciando ainda mais a aproximação com as artes plásticas.

Por fim, a vinheta 5, a última da página, mostra um fundo preto e um *close-up* no rosto surpreso de Van Gogh. Utilizado no cinema para enfatizar a expressão facial do personagem, esse plano é utilizado na vinheta justamente para trabalhar uma característica específica do quadrinho: a antecipação e a construção de expectativa que acontece no momento da virada de página de uma HQ. A escolha de utilizar a silhueta negativa do pintor – a forma branca no fundo preto sem retratar nas orelhas, cabelos e testa – e detalhar apenas a expressão do rosto intensifica ainda mais a ênfase. O balão de fala vindo do lado de fora da página leva o leitor a supor a presença de Gauguin fora do quadro e o texto antecipa a visão da página seguinte, no comentário sobre a fachada do L'Enfer.

O momento da virada de página cria uma pausa que permite o vagar da imaginação do leitor. A importância desse momento é sublinhada por Eisner (1999), que considera essa mudança de ritmo uma oportunidade de controlar o foco do

leitor e retê-lo por um momento em uma única cena. No caso de *Uma noite em L'Enfer*, a atenção fica suspensa para encontrar a fachada do cabaré, uma *splash page* que captura a atenção (fig. 89). Para construir esse momento, portanto, Calil utiliza elementos do cinema e da fotografia para escolher os enquadramentos das cenas e planos específicos para privilegiar a expressão dos personagens; das artes plásticas, ao aplicar na página técnicas de pintura que aprofundam a expressividade de cada vinheta; e da música no ritmo criado durante a fragmentação da corrida dos amigos até a interrupção abrupta no final da página, quando Vincent encara o L'Enfer. Se antes o olhar do leitor fluía pelas vinhetas da página, costurando sentidos pelas imagens e diálogos, agora ele precisa desacelerar a leitura para contemplar a *splash page*, que marca uma grande mudança na história.

Uma imagem solitária na página com pouco texto muitas vezes pode permitir a aceleração do ritmo de leitura. No entanto, nesse quadrinho, a complexidade do desenho de Calil exige uma pausa para absorver os detalhes. Há também uma mudança drástica na paleta de cores, que abandona os tons frios e a finalização aquarelada da página anterior para se aprofundar em tons quentes e saturados. A ilustração da fachada do L'Enfer é, assim como na capa, fortemente inspirada nos registros fotográficos do cabaré. O uso da fotografia como referência fica evidente nessa página, com um cuidado especial do quadrinista para reproduzir a aparência do lugar com fidelidade e, ao mesmo tempo, intensificar a atmosfera da cena ficcional. O que torna a cena intensa e quente são os tons vivos de vermelho, laranja e amarelo que aparecem ou dentro do cabaré, saindo dele em forma de fumaça ou nos reflexos produzidos pela luz emanada por eles. É como se chamas infernais aguardassem os personagens do lado de dentro. As cores atraem o olhar para o interior da porta e as possibilidades contidas do lado de dentro. O balão de fala vem dessa área, estilizado, insinuando uma figura misteriosa do lado de dentro que pronuncia uma frase auspiciosa. Tal frase é uma citação da Divina Comédia:

Antes de mim coisa alguma foi criada

Exceto coisas eternas, e eterna eu duro.

Abandonai toda esperança, vós que entraís! (ALIGHIERI, 1999, p. 47)

Trata-se de um texto lido por Dante e Virgílio em cima do portal para o Inferno antes de o adentrarem. A citação desse trecho clássico neste momento no quadrinho antecipa tanto o tom que a narrativa assumirá a partir da entrada dos personagens no L'Enfer, quanto o prêmio do crânio de Dante que será oferecido mais adiante na narrativa. A tensão repentina criada pela cena é aprofundada pela teatralidade com que é construída, pelo cenário do L'Enfer, a fumaça e a frase do

Figura 89. A dupla de amigos se depara com a fachada do cabaré L'Enfer.



Fonte: Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, pp. 18 e 19.

texto verbal; característica que também estava presente no cabaré real, com a interpretação e as ilusões criadas para impressionar os clientes.

A página que vem ao lado da *splash page* (fig. 89) aprofunda a teatralidade e retoma o ritmo do quadrinho com um layout similar ao da página que antecipa o cabaré (fig. 88). No entanto, ela apresenta uma característica que marcará as situações em que os personagens estiverem dentro do cabaré: o uso do preto nas margens e sarjetas, diferente do branco quando os personagens contam suas próprias histórias. A vinheta 1b apresenta um enquadramento bem particular: apesar do formato de retângulo horizontal e os dois personagens em plano detalhe, nenhum deles está centralizado. Van Gogh está no canto esquerdo e Gauguin no canto direito, com expressões quase contraditórias no rosto: Vincent está assustado enquanto Gauguin gargalha. O uso do plano detalhe utilizado aqui da mesma forma como no cinema: isola elementos para chamar a atenção para eles. Calil utiliza a diferença de altura entre os personagens para alinhar os olhos expressivos de um com a boca sorridente do outro para enfatizar o contraste entre as reações dos dois homens. O formato da boca aberta de Gauguin estabelece uma rima visual com a porta de boca aberta do cabaré, onde os dois adentrarão. É possível também verificar que as artes plásticas continuam homenageadas nos quadros, mas ao invés dos efeitos de pincelada e os fundos que parecem aquarelados, essa referência aparece em pequenos respingos pretos, como sujeiras ou borrados de tinta escura invadindo a imagem.

A vinheta 2b, um retângulo vertical, apresenta centralizada uma silhueta de uma figura que carrega um tridente e parece dotada de chifres. Novamente, a teatralidade se faz presente na composição da cena, cheia de fumaça, os dentes da entrada do L'Enfer no topo e os contornos da cabeça de Gauguin ao lado da de Van Gogh, como se os dois fossem plateia do espetáculo que se desenrola. Tanto a localização da silhueta quanto o balão de fala estilizado indicam que se trata da figura misteriosa que ainda estava oculta na página anterior, que continua a recitar os versos de Alighieri. É interessante perceber que além da composição teatral, tanto essa cena quanto a *splash page* citam outra obra de arte: a ilustração feita por Édouard Cucuel para o livro *Bohemian Paris of to-day* (fig. 90), escrito na época em que o cabaré ainda estava ativo. Trata-se de mais uma camada na complexa espiral entre realidade e ficção construída por Calil, retomando uma obra feita para ilustrar um livro escrito para registrar a vida boêmia parisiense no final do século XIX, onde a história se localiza, algo que a aproxima da realidade. No entanto, é fato que qualquer registro – ainda mais se tratando de arte – carrega em si a subjetividade, a percepção e a imaginação de quem produz. Estamos, ao mesmo tempo, mais próximos e distantes do ambiente real.

O plano detalhe da vinheta 3b reforça essa conexão com a realidade, quando o rosto da figura é revelado e o balão de fala traz, ao invés das frases assustadoras de antes, uma risada e o comentário “Eu adoro essa parte!”. É possível pensar a partir disso que se trata de uma encenação, uma brincadeira, algo que remete aos registros sobre o cabaré que contam que Antonin Alexander, o dono do lugar, gostava de representar o papel de mestre de cerimônias. No entanto, a ilustração da vinheta impede a desconstrução da tensão, pois a aparência do homem insinua algo sobrenatural: ele tem uma aparência estranha, olhos pequenos e fundos, dentes pontiagudos e orelhas pontudas. Essa dissonância – descrita anteriormente quando falamos sobre as aproximações entre HQ e música – cria tensão, mas ela diminui na vinheta 4b, quando o homem aparece por inteiro, dá boas-vindas e se coloca à disposição. A revelação da imagem completa permite perceber que os chifres da silhueta misteriosa dos quadros anteriores são, na verdade, penas que enfeitam seu chapéu. Ao observar os detalhes do figurino, é possível estabelecer relações com um famoso registro fotográfico de Antonin Alexander fantasiado de Mephisto para receber os clientes (fig. 91). No quadrinho, no entanto, ele se

**Figura 90.** Ilustração da entrada do L'Enfer por Édouard Cucuel.



Fonte: *Bohemian Paris of to-day*. Filadelfia: J. B. Lippincott Company, 1899, p. 287.

**Figura 91.** Mephisto, o anfitrião do cabaré, interpretado por Antonin Alexander.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 202.

apresenta como Caliban, mesmo nome do personagem de *A Tempestade* de Shakespeare, uma criatura transgressora, grotesca e selvagem. Trata-se de uma figura ambígua que, em alguns momentos, é descrita como um demônio incapaz de receber a menor marca do bem, mas capaz de todo o mal” (SHAKESPEARE, 2018, p. 44) e em outros se comove com canções e demonstra amar a própria terra. Esse personagem, filho de uma bruxa, muitas vezes é associado à forma como os europeus viam os nativos durante o processo colonizador da América Latina, do Caribe e da África, selvagens e resistentes às convenções sociais. Vale lembrar que o nome “Caliban” é um anagrama para “Canibal” - uma associação perfeita para o movimento antropofágico realizado pelo quadrinho.

A desconstrução da atmosfera assustadora parece ter atingido Van Gogh, que sorri na vinheta 5b, enquanto Gauguin acende um cigarro e pede para ser levado à mesa de Lautrec. Na vinheta 6b, Calil novamente constrói expectativas no leitor quando Caliban responde que eles são esperados na sala privê. Essas duas vinhetas, portanto, são novamente uma forma do quadrinista provocar o leitor para a virada de página e se utilizar da pausa que ela proporciona.

Dentro do cabaré, Calil também utiliza fotografias como referência na construção de suas cenas, como é possível constatar ao se comparar uma foto (fig. 92) e uma das vinhetas (fig. 93). A fotografia mostra que o teto do cabaré imitava uma caverna com imagens esculpidas de chamas, diabos e pecadores, mesas de madeira eram enfileiradas para que os convidados se sentassem para beber vinho e, ao fundo, é possível ver Antonin Alexander vestido de mestre de cerimônias. No quadrinho, como é possível ver na vinheta analisada, Calil recria o aspecto cavernoso e as esculturas infernais, além de também retratar mesas com vinho e clientes vestidos com roupas semelhantes à da foto.

Na construção desse ambiente dentro da obra quadrinística, Calil não só se utiliza dessas referências fotográficas, como se aproveita do que não está nas fotos para explorar com liberdade sua própria imaginação sobre a área interna. Ele mantém os atendentes na fronteira entre o fantástico e o mundano ao retratá-los como esqueletos cuja aparência ninguém estranha, imagina os ambientes dentro do bar, as performances musicais e o comportamento dos clientes.

A paleta de cores, tão diferente da que inicia a história, também influencia na construção de uma atmosfera assustadora para o início do diálogo mais direto com uma obra gótica como *Noite na Taverna*. As cenas que envolvem o cabaré contam com uma paleta de cores reduzida, formada por cores análogas, harmônicas e menos saturadas, compondo o ambiente enevoado e boêmio. Nas cenas fora deles, as cores são complementares, contrastantes e mais saturadas, compondo um ambiente alegre e vívido - mas onde as maiores atrocidades se concretizam.

**Figura 92.** Fotografia do interior do cabaré L'Enfer.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 203.

**Figura 93.** Vinheta que retrata o interior do cabaré no quadrinho.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 20.

Nas cenas que não se passam no cabaré, o fundo branco nas sarjetas e nas margens deixa o requadro mais evidente, demarcando claramente a área entre as vinhetas e o espaço entre os quadros. Dentro da taverna, no entanto, o fundo é preto e provoca o efeito contrário. Ele dilui a diferença entre as vinhetas e as sarjetas, pois essa cor está muito presente na pintura das ilustrações. São muitos os quadros cujas bordas são adornadas pelas esculturas infernais do L'Enfer, e elas enfatizam a transição entre uma cena e outra atuando como a sarjeta ou, em alguns casos, como se reagissem ao que acontece na cena ou reforçassem seu significado. Isso pode ser observado na página em que Lautrec propõe que façam uma competição de histórias (fig. 94): as esculturas dividem as cenas, unindo a representação do teto do cabaré com a representação grotesca de uma criatura em frente a outras que olham para ela com atenção, como se as escutassem contar uma história. O espaço da sarjeta se torna um outro espaço a ser interpretado, além de um intervalo para a construção de significado. Ainda assim, a mensagem ali contida ilustra de forma incômoda a proposta de Lautrec, construindo uma associação imagética entre os homens sentados à mesa e os seres infernais abaixo (e acima, a depender do quadro) deles.

O caleidoscópio de ficção e realidade ganha contornos ainda mais complexos quando os protagonistas são finalmente apresentados. Os personagens são retratados de forma bastante caricatural, mas sem deixar de lado as características dos pintores reais que ficam registradas em autorretratos ou fotografias. O resultado são personagens estranhos, cômicos e um pouco assustadores. Ao longo da apresentação dos protagonistas e da moldura da história,

Calil brinca de acelerar e diminuir o ritmo de leitura variando entre ilustrações mais simples e com pouco textos e ilustrações complexas que exigem contemplação para serem decifradas. A dupla de página em que o tema das histórias é definido é especialmente expressiva (fig. 95), com quadros verticais que mostram planos detalhe de cada um dos personagens, com exceção do estranho Goya – justamente aquele que é deslocado de seu tempo. Enquanto todos os protagonistas são associados ao pós-impressionismo, Goya era romântico. No paratexto do quadrinho, Luis Bueno explica que, apesar dos pós-impressionistas serem influenciados pelos seus antecessores, eles buscavam “meios de representações menos naturalistas, com uso de recursos plásticos como distorções e abstrações” (BUENO, 2015, p. 202). Ao seu próprio modo, Calil também distorce e abstrai os artistas em sua representação e, nessa dupla de páginas, essas distorções ficam evidentes pela ampliação do rosto de cada um. Pertencente à outra vanguarda, Goya não recebe o mesmo enquadramento, é mostrado com uma distância maior, segurando sua taça de vinho.

Figura 94. Toulouse-Lautrec propõe uma competição de histórias. As figuras nas paredes parecem atentas à proposta.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 22.

Figura 95. Os protagonistas debatem o tema da história a ser contada.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 26 e 27.

As técnicas cinematográficas não aparecem apenas no uso do plano detalhe, mas também na forma a cena é montada. Os personagens estão sentados em uma mesa redonda e mostrá-los dessa forma traz a ideia da câmera – o ponto de vista do leitor – colocada no centro da mesa. Os rostos muito aproximados dispostos lado a lado criam a sensação de cortes secos, na construção de uma cena ágil enquanto cada protagonista expressa sua opinião sobre o tema proposto por Goya. Todos aparecem de frente, mas Gauguin – justamente o personagem cujo destino sofrerá uma reviravolta ao final da HQ – é retratado de lado, uma pista sobre sua índole que ficará evidente após o término da leitura.

O posicionamento do ponto de vista no centro da mesa é retomado posteriormente, quando os personagens giram uma garrafa para determinar o primeiro a contar a história (fig. 96). Quando o objeto começa a girar no centro da mesa, Calil utiliza técnicas cinematográficas para desacelerar o momento, da mesma forma que as cenas de flerte em *Don Juan di Leônia*: uma cena rápida é dividida em vários quadros menores que alteram o ritmo. Como se a câmera que observa os personagens estivesse posicionada no meio da mesa, os quadros mostram o rosto borrado dos personagens repetidas vezes, até a garrafa parar de girar. O movimento da garrafa fica evidente não apenas pela desfragmentação e pela sarjeta menor entre uma vinheta e outra para mostrar a rapidez do movimento, mas também pelas imagens compostas por linhas cinéticas, que suavizam à medida que a garrafa desacelera para parar em Van Gogh. Ao mesmo tempo, Calil utiliza a simultaneidade dos quadrinhos para reconstituir o formato redondo da mesa, unificando-a no desenho. Dessa forma, cada vinheta desse conjunto tem um sentido individual – o rosto do personagem em relação à garrafa em movimento – e um sentido coletivo, expresso pela mesa que se completa a partir da proximidade entre os quadros.

Escolhido pela garrafa, Van Gogh termina sua taça e aceita seu destino como o primeiro a narrar a própria história, mas enfatiza que se trata de uma lembrança e não de um conto. Dessa forma, além do uso da literatura na intertextualidade na citação quase literal da fala de Solfieri no *Noite na Taverna* – “Não é um conto, é uma lembrança do passado.” (AZEVEDO, 1995, p. 14) –, o capítulo inicial termina com mais uma volta na espiral construída por sua narrativa. Através do diálogo entre linguagens criado pelos quadrinhos, Calil pinta o jogo entre ficção e realidade sobrepondo uma sobre a outra em infinitas camadas.

Figura 96. Os pintores giram uma garrafa para determinar quem conta a primeira história.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 31.

### 4.3. O grotesco banquete da arte

A partir do momento em que se inicia o ciclo das narrativas de cada personagem, o caleidoscópio que observamos até aqui ganha novos e impressionantes desdobramentos. O diálogo entre *Noite na Taverna* e a biografia dos pintores se intensifica, assim como os entrelaçamentos com as outras formas de arte que são aproveitados pela linguagem. Cada história relaciona-se à um capítulo da obra de Azevedo e os aspectos biográficos estão presentes, misturados à uma miríade de referências dos artistas e outros produtos culturais cuja temática, de alguma forma, está associada ao momento da história.

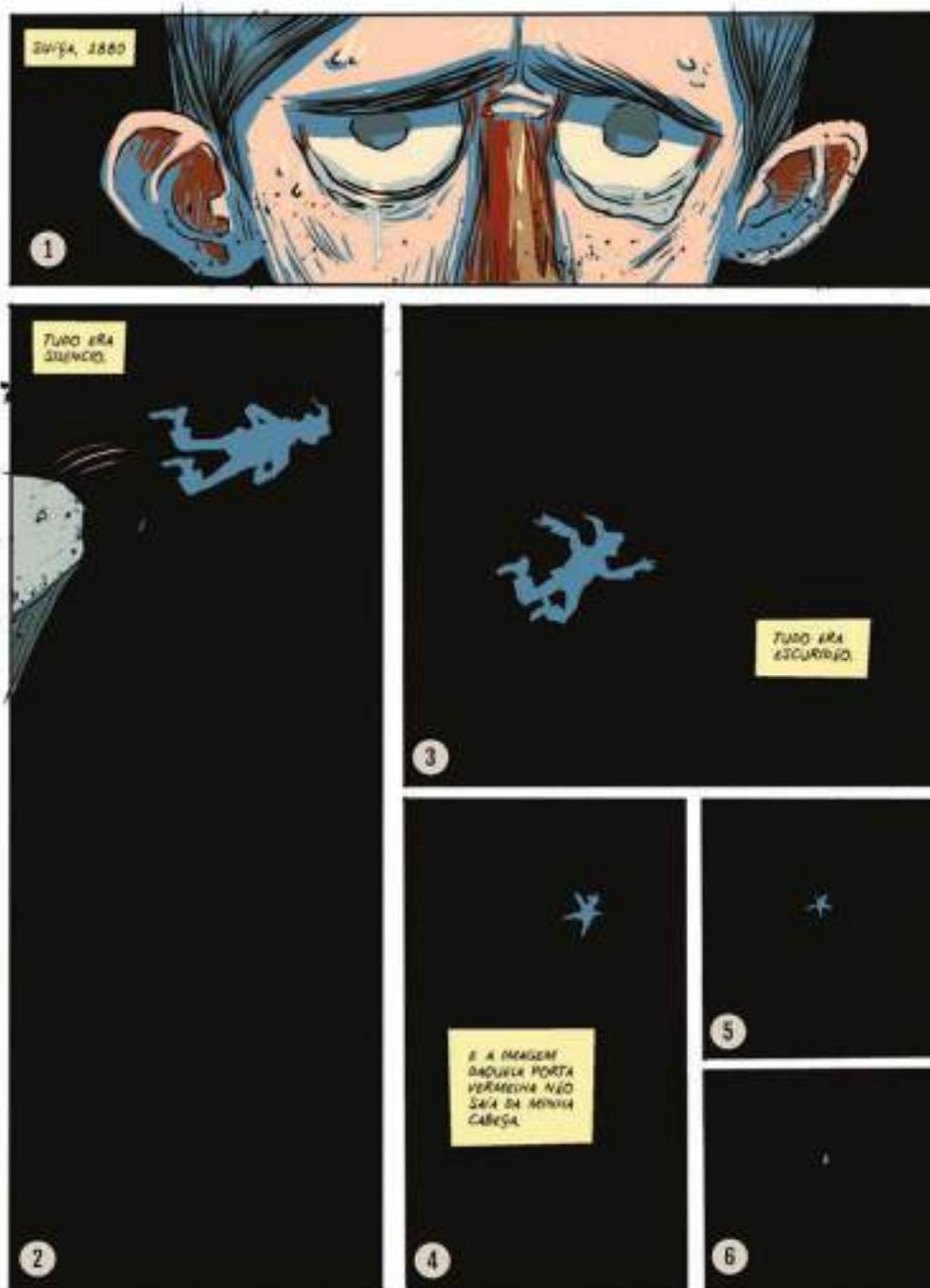
Tais escolhas são autoconscientes, pois Calil sabe que essas relações intertextuais são guiadas pela própria experiência, e tece por meio delas uma reflexão sobre suas referências e sua arte. Através das páginas do quadrinho, ele canibaliza outras obras e outras linguagens, nutre-se delas, e compõe sua própria obra. Para melhor visualizar esse movimento, propomos a análise de trechos do “Capítulo III – Klimt: Diabólica Dinâmica Daninha”, nomeado em homenagem ao poema “Os doentes” de Augusto dos Anjos, em especial o trecho:

Diabólica dinâmica daninha  
Oprimia meu cérebro indefeso  
Com a força onerosíssima de um peso  
Que eu não sabia mesmo de onde vinha. (ANJOS, 2015, p. 24)

A aliteração era um recurso estilístico muito usado pelo poeta, assim como o uso do esquema “adjetivo / substantivo / adjetivo” que reforça a estranheza causada pela repetição dos sons. Nesse trecho, eu-lírico aborda a própria saúde mental e o peso os próprios remorsos – questões que também perpassam a obra de Azevedo.

O capítulo do pintor austríaco é inspirado na narrativa de Gennaro em *Noite na Taverna*. A história começa com as palavras do próprio Klimt nos recordatórios, em um layout que Calil repete com frequência (fig. 97). Nele, existem vinheta retangulares maiores emoldurando quadrinhos cada vez menores até uma vinheta minúscula ao final da página. Em outros casos, acontece o contrário: a página começa com uma vinheta pequena e os quadros aumentam de tamanho até ficarem maiores. Em ambos os casos, a disposição do layout captura a atenção e orienta o olhar a acompanhar o movimento enquanto vaga pelos quadros. No caso desse capítulo específico, esse layout chama a atenção para uma cena que será retomada futuramente, enquanto o recordatório apresenta os comentários de Klimt sobre a própria narrativa e o faz com recursos relacionados ao cinema. A vinheta 1, acima de toda a página, mostra um

Figura 97. A história de Klimt começa com um salto no abismo.



57

Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 57.

plano detalhe dos olhos marejados do jovem Klimt, acompanhado de recordatórios para ancorar os acontecimentos na Suíça, no ano de 1880. A imagem fecha-se nessa expressão chorosa, sem nenhuma cor ao fundo além do preto.

A vinheta 2, um retângulo vertical, mostra a silhueta azul de um homem saltando de um penhasco. Assim como no quadro anterior, o fundo é preto, mas nesse caso o espaço vazio na imagem é maior. O texto “Tudo era silêncio” no recordatório aprofunda a sensação de vazio. As vinhetas 4, 5 e 6 sequenciam a queda da silhueta no vazio negro para onde saltou. Os recordatórios corroboram a escuridão e o vazio em que o personagem se encontra e a decupagem de seu salto no abismo faz lembrar uma tomada cinematográfica, que filma um personagem em queda livre por um espaço vazio. A fragmentação de vinhetas maiores para menores geralmente cria a sensação de aproximação, mas nesse caso, ela é contraposta pela visão do distanciamento da silhueta que perde definição até aparecer como um pontinho na vinheta 6.

Podemos nos lembrar da queda de *Don Juan di Leônia*, analisada no capítulo 3, onde a sarjeta é o lugar em que o personagem despenca por memórias no espaço da sarjeta. A queda de Klimt, por sua vez, é silenciosa, escura e solitária. Diferente de Don Juan, a queda de Klimt é focada na ação de pular no vazio, e por isso é fragmentada em espaços que ficam cada vez menores. A queda é lenta e o vazio provocado pelo espaço das sarjetas garante pausas de contemplação do silêncio proporcionado pela vinheta com poucos elementos. Os recordatórios oferecem frases cujo sentido ainda não está claro para o leitor, e essa escolha o mantém focado na ação, a contemplar o corpo de um homem que se joga e se afasta rumo ao vazio. O texto verbal menciona uma “porta vermelha”, uma antecipação da imagem que aparecerá quando o leitor virar a página. A página inteira trata de criar e manejar a expectativa para a história que está prestes a começar.

Assim como Gennaro, Klimt torna-se aprendiz de um famoso pintor cuja esposa e a filha são jovens e atraentes. No quadrinho, no entanto, o pintor não se chama Godofredo Walsh, mas sim Hans Makart, um pintor austríaco que é apontado como uma das maiores influências de Klimt em seus trabalhos iniciais. Como comentado anteriormente, Calil mescla detalhes biográficos dos artistas com a narrativa de Azevedo e tece a costura entre esses acontecimentos com a linha da ficção. No caso dessa história, com apenas 18 anos, o rapaz apaixonou-se perdidamente por Tereza, a esposa do artista, um pouco mais velha que ele. Ele tenta aproximar-se dela, mas, como em algumas versões do mito de Don Juan, Klimt parece não ter controle sobre o próprio poder de sedução e Olívia, a filha de Makart, também se encanta por ele.

A certa altura, Klimt passa sonhar com Tereza (figs. 98, 100 e 102) e a repetição desses sonhos entrecorta a narrativa. A sensualidade, o nu e o erotismo são

**Figura 98.** Klimt sonha com Tereza.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 63.

**Figura 99.** Desenho erótico de Klimt.



Fonte: <https://artsandculture.google.com/story/9gWRGk--M7mlsw>. Acesso 12 nov. 2023.

**Figura 100.** Klimt sonha com Tereza.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 68.

**Figura 101.** Desenho erótico de Klimt.



Fonte: <https://dantebea.files.wordpress.com/2015/10/gustav-klimt-nachlass.jpg?w=768&h=484>. Acesso em 12 nov. 2023.

**Figura 102.** Klimt sonha com Tereza.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 65.

**Figura 103.** *Dánae* (1907/08) de Gustav Klimt.



Fonte: [https://s2-glamour.glbimg.com/iXe5sTR78WhFDsN5PwqhroHQWSA=/0x0:607x588/1000x0/smart/filters:strip\\_icc\(\)/i.s3.glbimg.com/u1/AUTH\\_ba3db981e6d14e54bb84be31c923b00c/internal\\_photos/bs/2021/f/z/1KNZJYQnGBdebg8BBD7Q/2015-10-16-danae.jpg](https://s2-glamour.glbimg.com/iXe5sTR78WhFDsN5PwqhroHQWSA=/0x0:607x588/1000x0/smart/filters:strip_icc()/i.s3.glbimg.com/u1/AUTH_ba3db981e6d14e54bb84be31c923b00c/internal_photos/bs/2021/f/z/1KNZJYQnGBdebg8BBD7Q/2015-10-16-danae.jpg). Acesso 12 nov. 2023.

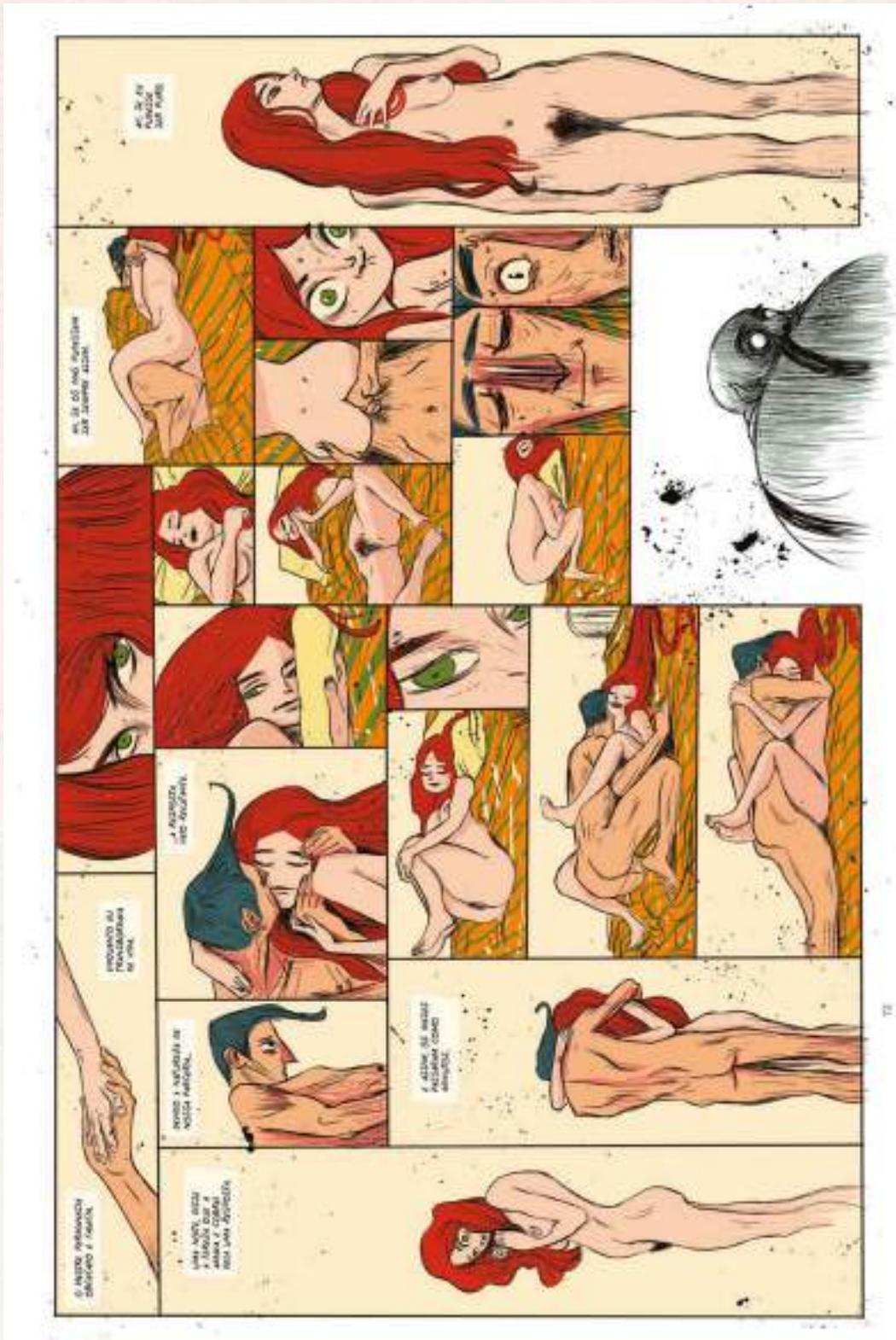
temas marcantes na obra do pintor austríaco e, por isso, Calil exacerba o componente sexual no quadrinho. Em todas as ocorrências, Tereza aparece em poses sensuais no balão de pensamento do pintor adormecido. As cenas de Klimt dormindo são sempre azuladas e coloridas com tons frios, em oposição ao balão de pensamento que traz cores quentes; demonstrando o quanto é vívida a imaginação do homem em oposição ao seu cotidiano. O contraste privilegia a figura feminina, sublinha a sensualidade e evidencia a mudança de traços para linhas mais suaves e fluidas, mais próximas das que o pintor austríaco utilizava em seus desenhos.

Observar essas imagens permite perceber amostras da canibalização da obra de Klimt praticada por Calil. Afinal, as ilustrações sensuais de Tereza são os desenhos feitos por Klimt, mas não citados literalmente. Eles são reinterpretados, sob o traço e as cores do quadrinista brasileiro, mas sem perder a ligação com a inspiração. A mulher parece luminosa rodeada de um amarelo que lembra o dourado que Klimt chegou a aplicar em algumas de suas obras.

Ao inserir os desenhos dentro de sua narrativa, Calil inventa um contexto para as obras dos artistas, preenchendo com a ficção informações sobre o surgimento das obras que não temos como acessar. No entanto, reconhecer as obras do pintor dentro do trabalho de outro artista proporciona conforto ao leitor e convida à pesquisa sobre o trabalho de Klimt. Nesses casos, a imagem do pintor fica confinada no balão de pensamento, da mesma forma que as fantasias do aprendiz que se realizavam apenas em sonho. Enquanto ele sonha com Tereza, Olívia visita sua cama e ele se aproveita dela para extravasar o desejo que sente pela esposa do mestre. A moça engravidada, é rapidamente rejeitada por Klimt e aborta o filho. Deprimida, todos da casa acompanham o seu definhar até a morte. O aprendiz aproveita a distração do mestre para se aproximar da esposa e, com o início do luto pela filha recém falecida, finalmente consegue realizar seus sonhos.

A dupla de páginas que narra a realização do intenso desejo de Klimt (fig. 104) intensifica o jogo com as obras eróticas do pintor e altera a forma da narrativa. Embora os requadros e margens das páginas tenham sido mantidos, não há sarjetas. Todo o espaço da página é preenchido com desenhos no mesmo traço e nas mesmas cores dos sonhos do aprendiz, mas agora, sem o confinamento do balão de pensamento. Klimt produziu inúmeros desenhos eróticos durante sua vida (figs. 105-110), e Calil cita diversos deles em sua dupla de páginas, complexificando o entrelaçamento que já fazia das obras do pintor na narrativa. Nesse momento, a relação entre o quadrinho e as artes plásticas fica evidente, na apropriação das obras de Klimt e na aproximação de traços que alongam os corpos marcantes nos trabalhos do pintor.

Figura 104. Klimt finalmente realiza seus desejos.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, pp. 72 e 73.

**Figura 105.** *O Beijo* (1907-1908), de Gustav Klimt.



Fonte: <https://santhatela.com.br/gustav-klimt/klimt-o-beijo/#&gid=1&pid=1>. Acesso em 12 nov. 2023.

**Figura 106.** Desenho de Klimt.



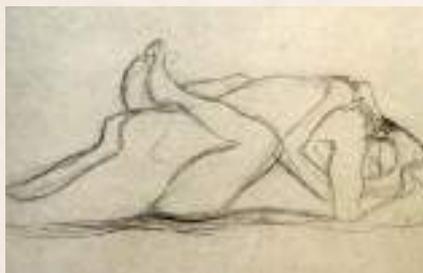
Fonte: <https://honesterotica.com/illustrator/gustav-klimt>. Acesso em: 12 nov. 2023.

**Figura 107.** Desenho de Klimt.



Fonte: <https://honesterotica.com/illustrator/gustav-klimt>. Acesso em: 12 nov. 2023.

**Figura 108.** Desenho de Klimt.



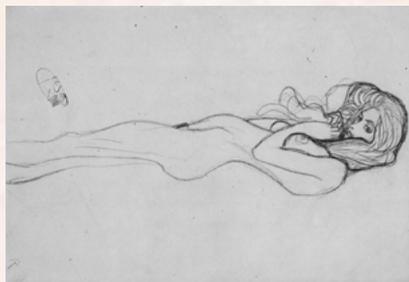
Fonte: <https://honesterotica.com/illustrator/gustav-klimt#&gid=2&pid=2>. Acesso em: 12 nov. 2023.

**Figura 109.** Desenho de Klimt.



<https://www.artsy.net/artwork/gustav-klimt-untitled-3>. Acesso em: 12 nov. 2023.

**Figura 110.** *Estudo nu feminino em pé para o friso de Beethoven* (1901)



Fonte: [https://www.meisterdrucke.pt/kunstwerke/1200w/Gustav\\_Klimt\\_-\\_Standing\\_Female\\_Nude\\_Study\\_for\\_The\\_Bethoven\\_Frieze\\_1901\\_-\\_%28MeisterDrucke-709754%29.jpg](https://www.meisterdrucke.pt/kunstwerke/1200w/Gustav_Klimt_-_Standing_Female_Nude_Study_for_The_Bethoven_Frieze_1901_-_%28MeisterDrucke-709754%29.jpg). Acesso em: 12 nov. 2023.

Assim como em *Don Juan di Leônia*, a página busca mais transmitir sensações do que narrar acontecimentos ou ações. Não há, portanto, uma ordem fixa de leitura nas vinhetas que não contam com recordatórios. No entanto, diferente da obra de Cara – onde a dupla de páginas sem sarjetas ou requadro retrata a mistura entre o casal, a ponto de seus corpos não serem mais discerníveis um do outro –, esse quadrinho opta por fragmentar o momento e aproveitar as pausas para apresentar releituras de diversas obras do pintor. A manutenção dos requadros garante a fragmentação, mas a falta da sarjeta separando as vinhetas aliada à unidade garantida pelas cores e pelas cenas garante a construção de um mosaico provocativo e poético, que é interrompido repentinamente ao final da página, com a imagem de Makart. O posicionamento do mestre, de costas, é simbólico, já que aquele ato se concretizava de fato às suas costas. Mas o olhar sobre o ombro insinua que ele não ignorava completamente o que acontecia em seu luto. Sua imagem se destaca visualmente do todo, pois o personagem é feito com traços rabiscados, em preto e branco, em um fundo branco sem requadros. As manchas que emulam tinta preta, que nos outros quadros são apenas pequenos respingos, são grandes e pesadas.

Ao longo da vida, Klimt fez muitos desenhos eróticos que chocavam a sociedade vienense. Retratar mulheres como seres desejantes, explorando o próprio corpo, masturbando-se ou sentindo prazer em uma atividade sexual era considerado obsceno. Em seu quadrinho, Calil mistura-os à outras ilustrações explícitas produzidas por ele, aproveitando-se da beleza e do choque que imagens como essas provocam na sociedade até os dias de hoje. Através da narrativa de Calil, as diversas modelos de Klimt são unificadas em Tereza, alvo da paixão do personagem. Ele entrelaça o erotismo da arte do pintor austríaco ao já presente na obra de Azevedo.

Como a dupla de páginas em que Klimt e Tereza finalmente realizam seus próprios desejos insinua, Makart logo percebe o envolvimento entre Tereza e seu aprendiz. Da mesma forma que acontece na história de Gennaro, o mestre opta por tirar satisfações com o jovem pintor em um penhasco, onde ele precisa escolher entre morrer pelo punhal de Makart ou suicidar-se pulando do penhasco (fig. 111). A imagem da queda de Klimt retoma a primeira página da história, mostrando a silhueta azul caindo na escuridão como um grande quadro. Ele é sobreposto por vinhetas que trazem *flashes* dos acontecimentos anteriores. Essas lembranças não são evocadas por citações literais de imagens que foram apresentadas na narrativa, mas por enquadramentos em detalhe de rostos dos personagens ou elementos marcantes (como a porta vermelha do estúdio de Makart ou o pincel sujo de tinta do pintor). São imagens que remetem a cenas específicas, mas sem repeti-las e sem

Figura 111. Klimt pula do penhasco para tentar se salvar de Makart.



a pausa da sarjeta para apartá-las. As lembranças ilustradas quase contradizem o texto do recordatório, que retoma uma das frases do início “Tudo era silêncio”.

Além destas inúmeras referências que tornam a narrativa uma espécie de jogo entre a biografia real e a fictícia de cada personagem, Calil transporta o mesmo jogo para a visualidade, nas imagens que constrói. Calil conta com a familiaridade causada pelos elementos com os quais estabelece intertextualidades para construir sua narrativa. Ele apoia a história na estrutura de *Noite na Taverna* e entrelaça elementos biográficos e obras do pintor protagonista do capítulo, e através dessa mistura inventa sua própria narrativa. As intertextualidades provocam o leitor a ativar o repertório, pensar sobre ele e encaixá-lo no novo contexto.

A pintura de cada artista é um elemento real inserido dentro do contexto ficcional, fortalecendo o jogo entre realidade e ficção tão bem aproveitado ao longo do quadrinho. Essa inserção é feita com liberdade: Calil não hesita em utilizá-las da forma mais conveniente para sua história.

Em alguns casos, ele recria a pintura com seu próprio estilo, como acontece no capítulo de Goya, correspondente à de Bertram no *Noite na Taverna*. À deriva há dias, confinado em um bote com o capitão Garp e sua esposa Celina, Goya cede à fome e assassina o capitão moribundo para comer sua carne. Entre as vinhetas que narram o enlouquecimento do homem pela fome, a recriação de *Saturno devorando um filho* (1819-1823) (fig. 112) marca o momento em que ele finalmente devora o outro (fig. 113). O filho de saturno, nesse caso, é substituído pela mão do capitão recém assassinado.

Em outros momentos, Calil expande o requadro da imagem criada pelo pintor. É o caso do capítulo de Toulouse-Lautrec, quando ele acompanha a amada Eleonora a distância e a vê comprar um dos cartazes que produziu (fig. 114). O cartaz é apresentado como um objeto artístico que impressiona a mulher. Calil busca reproduzi-lo com fidelidade, enquanto narra no recordatório a empolgação de Lautrec ao descobrir que Eleonora gosta de seu trabalho. Mencionada dessa forma, essa imagem evoca a memória do leitor para o cartaz original (fig. 115) e sublinha as relações traçadas com a biografia do pintor, oferecendo pinceladas de realidade à ficção que se desenrola.

Ainda dentro dessa mesma história, a citação de obras ganha contornos mais elaborados, quando Calil expande o requadro da imagem criada pelo pintor. Na história, Lautrec leva o cocheiro de sua amada para uma noitada no famoso Moulin Rouge. A pintura surge quando ele apresenta o lugar à Valentino como seu “segundo lar”. A vinheta (fig. 116) é uma referência visual à *Baile no Moulin Rouge* (1890) (fig. 117), uma pintura que chegou a ser comprada pelo dono do cabaré. Mas a vinheta expande a imagem além do enquadramento da pintura, comple-

**Figura 112.** *Saturno devorando um filho* (1819-1823), de Goya.



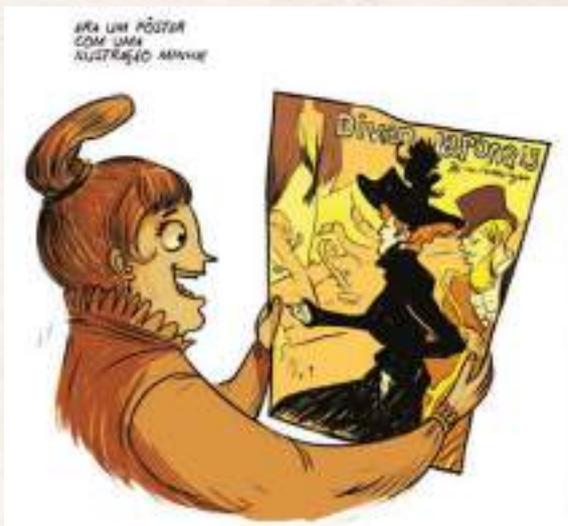
Fonte: <https://artincontext.org/saturn-devouring-one-of-his-sons-by-francisco-goya>. Acesso em 11 nov. 2023.

**Figura 113.** Vinheta em que Goya devora o capitão Garp.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 117.

**Figura 114.** Vinheta em que Eleonora compra um pôster feito por Toulouse-Lautrec.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 130.

**Figura 115.** Cartaz *Divan Japonais*, de Toulouse-Lautrec.



Fonte: <https://i1.wp.com/www.falandodafranca.com/wp-content/uploads/2019/10/toulouse-cartaz.jpg?w=911&ssl=1>. Acesso em 12 nov. 2023.

**Figura 116.** Vinheta em que Toulouse-Lautrec visita o Moulin Rouge.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 113.

**Figura 117.** *Baile no Moulin Rouge* (1890), de Toulouse-Lautrec.



Fonte? <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/canal/almanaque?page=56>. Acesso em 12 nov. 2023.

tando a forma de um homem de casaco marrom a esquerda e imaginando o resto do salão. Essa obra retrata duas atrações tradicionais da casa: Louise Weber, conhecida como La Goulue (A Gulosa), uma dançarina que foi musa de Lautrec em diversas obras – essa foi a primeira delas –; e Jules Étienne Edme Renaudin, apelidado de Valentine, La Désossé (O desossado), um dançarino famoso pela flexibilidade. Quando encontra essa vinheta redesenhada pelo quadrinista, portanto, o leitor se depara com um jogo de espelhos: Calil recria e ressignifica a obra de Lautrec, cuja criação foi inspirada em acontecimentos e pessoas reais, atravessada pela imaginação e pela técnica do pintor. Com essa recriação, mais uma vez, a autoconsciência se faz presente. Calil traça, por meio da metaficção imbuída em imagens como essa, convites para que o leitor pense sobre a arte, imaginação e todas as camadas de ressignificação que a arte permite. Ele entende que Lautrec se inspirava na realidade que assistia no cabaré para criar, mas sabe que o que está no quadro é ficção, e se utiliza dela para brincar de entrelaçar as duas coisas. O nome Valentino, dado ao cocheiro que vai se divertir no cabaré, é mais uma forma de lembrar esse contexto.

Por último, outra maneira explorada por Calil para retomar as obras dos pintores pode ser encontrada na história de Van Gogh. O quarto do personagem é apresentado logo no início da história (fig. 118) e remete diretamente ao quadro *Quarto em Arles* (1889) (fig. 119). O cenário é bastante explorado ao longo da narrativa, sempre em um ângulo que lembra a pintura de Van Gogh. Ele é recriado e modificado para dar lugar à ficção e, ao longo da leitura, o leitor desenvolveu certa intimidade com o cômodo. Ao final da história, Calil apresenta o quarto de outro ângulo (fig. 120), um ponto de vista de cima para baixo. Acrescenta-se, dessa forma, tridimensionalidade à uma imagem que provavelmente já era muito conhecida do leitor. Calil se aproveita da carga emocional que a pintura de Van Gogh evoca no leitor para criar sua história e a aumenta com sua narrativa. Dessa forma, o leitor é convidado a reler o quadro que já conhece, depois de se tornar para sempre atravessado pela imaginação do quadrinista.

Como é possível perceber, são muitas as formas que Calil utiliza para assimilar seus artistas favoritos e reimaginá-los na página de seu quadrinho. Embora os trabalhos dos protagonistas e de Azevedo sejam as presenças mais marcantes, muitos outros artistas têm ecos de suas obras reverberados na HQ. O gato de Vincent chama-se Velásquez e o desenrolar de sua história remete diretamente ao conto “O gato preto” de Edgar Allan Poe, Cézanne é visto deixando o cabaré L’Enfer quando Van Gogh e Gauguin chegam, Goya tem três duelos marcados no mesmo dia da mesma forma que D’Artagnan em *Os três mosqueteiros* de Alexandre Dumas e muitas outras citações são feitas, de forma direta ou indireta. São reciclagens,

**Figura 118.** Quarto de Van Gogh no começo do “Capítulo 2”



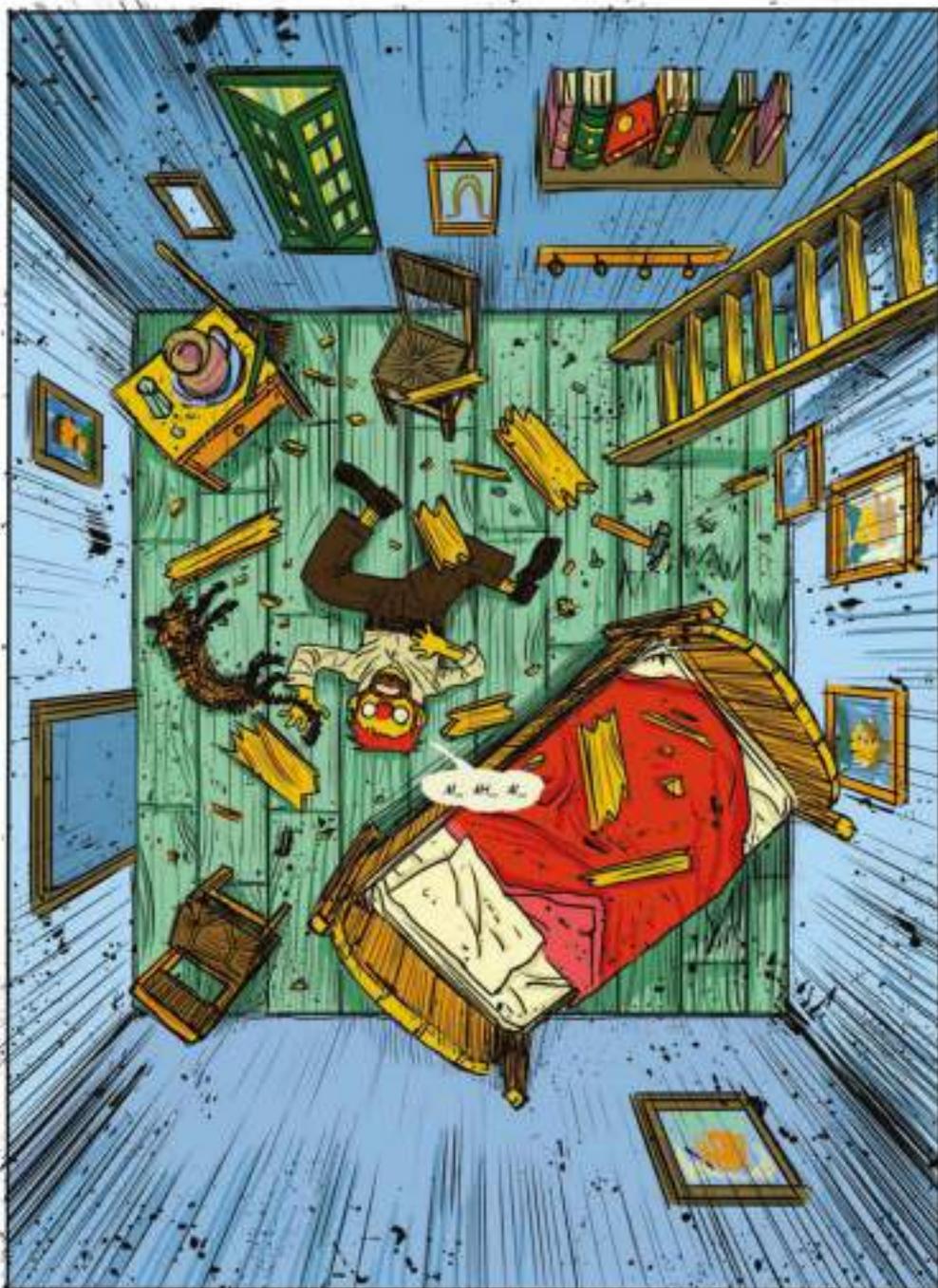
Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 38.

**Figura 119.** Quarto em Arles (2ª versão), 1889, the art institute of chicago.



Fonte: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTN6QCOGQ9fuQ2pnG3jzfM-miVZrluNVFhe9VgtL6rznir1jY7p>.  
Acesso em 12 nov. 2023.

Figura 120. Quarto de Van Gogh ao final do “Capítulo 2”.



50

Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 50.

definidas por Girardot e Merestre (2020) como uma técnica narrativa onde uma obra se apropria de elementos de outras com o intuito de transformá-las para compor uma nova trama. A reciclagem adensa a narrativa e diverte ao apresentar o familiar em outro contexto.

Ao assimilar tantos artistas, Calil pratica antropofagia, pois mastiga e deglute o outro para criar sua própria arte, da mesma forma que propunham os escritores modernistas. Os pintores são os protagonistas da narrativa, mas são também elementos intertextuais utilizados pelo autor para refletir sobre a criação artística. Por meio deles, Calil reflete sobre suas próprias influências, sobre a própria produção e sobre as transgressões que caracterizam o ato criativo: há roubo, devoramento e destruição para ressignificar. A presença constante de outras obras demonstra veneração, mas também mostram profanação ao empurrar os limites dos originais, distorcê-los, modificá-los e reinventá-los. Ele devora Van Gogh, Lautrec, Gauguin, Klimt, Goya, Azevedo... mas consome também a si mesmo, analisa o próprio estilo e a própria percepção da obra e biografia cada artista.

O jogo entre ficção e realidade já está presente em alguma medida na estrutura de *Noite na Taverna*, tão bem aproveitada pelo quadrinista. Há uma narração em terceira pessoa que introduz o cenário, as personagens e a taverna, mas ele praticamente desaparece para dar lugar aos outros narradores, os protagonistas que contam suas histórias em primeira pessoa. Embora os personagens afirmem que seus relatos são experiências pessoais, eles não se mostram narradores confiáveis. No entanto, o surgimento de Giorgia no epílogo para assassinar Johann faz com que a ambientação fantástica dos contos soe verídica. Calil se aproveita dessa dúvida e a amplifica ao entrelaçar um lugar real, personagens reais em sua história ficcional.

Sem pudor, Calil expõe as próprias entranhas para que o leitor acompanhe seu processo digestivo. Não é de se surpreender que a entrada do cabaré seja uma enorme boca aberta cheia de dentes, pronta para devorar quem por ela passar, nem que o vermelho vivo seja uma das cores mais presentes nesse contexto. Há um aspecto grotesco que já se fazia presente na obra de Azevedo. Afinal, a narrativa é permeada por signos satânicos que se aprofundam nas transgressões dos personagens: violência sexual, incesto, corrupção, necrofilia, traição, adultério, canibalismo, assassinato e outras atrocidades. Cilaine Alves Cunha (2006) destaca que o fascínio dos escritores românticos pelo horror está ligado à ânsia dos escritores românticos em captar a essência da natureza humana ao abarcar as contradições e irracionalidades que a caracterizam. Há ainda o espaço da taverna, que

Ao fazer surgir com força o inconsciente do indivíduo, a noite termina por situá-lo no domínio do excesso, aqui tomado como a exacerbação

do mal, ou até mesmo do grotesco, mas que ao mesmo tempo busca projetar-se para o sublime – entendido aqui como a extrapolação dos limites humanos –, evidência da mescla estilística operada por Álvares de Azevedo. (MAURO, pp. 36-37)

Esse dualismo entre o grotesco e o sublime da obra de Azevedo que é amplificado em *Uma noite em L'Enfer*, não apenas no enredo, mas também no aspecto visual. A paleta de cores aplicada do lado de dentro do cabaré garante a manutenção de um clima sinistro, com a predominância do preto e de tons avermelhados. A recriação do bar de Montmartre amplifica seus aspectos mais sinistros, como a mistura indistinta dos corpos nas paredes e tetos do lugar, a fumaça, o aspecto sobrenatural dos atendentes. No entanto, as transgressões brutais praticadas pelos personagens são narradas com uma paleta de cores alegre e chamativa, cujo contraste intensifica o choque causado pelas ações. Dessa forma, Calil muitas vezes expõe o grotesco onde o sublime é esperado e vice-versa, garantindo que o leitor nunca se acomode durante a leitura.

A escolha dos protagonistas também contribui para o tensionamento entre o grotesco e o sublime. O quadrinista estabelece um paralelo entre os personagens criados por Azevedo e os pintores europeus, aproximando as atrocidades praticadas pelos personagens às transgressões boêmias dos artistas. Ainda que exista conexão objetiva, já que nenhum dos pintores praticou aqueles atos, a aproximação funciona simbolicamente. Afinal, havia certa mistura entre os artistas e as obras durante o século XIX, como Byron e Rimbaud, uma romantização e ficcionalização da figura do artista por suas vidas boêmias. Os protagonistas de Calil também são dotados dessa mística: Klimt chocava a sociedade com o erotismo explícito em suas obras, a luta de Van Gogh com a própria saúde mental era polêmica, Lautrec tinha características físicas fora do padrão, Gauguin chegou a casar-se com uma adolescente taitiana, Goya chegou a ter um processo iniciado pela Inquisição pela obscenidade de seus quadros. O quadrinista de apropria da polêmica e a extrapola em sua criação, no jogo entre ficção e realidade descrito anteriormente. Ainda que esteja claro para o leitor que os artistas não praticaram aqueles crimes em suas vidas, ele encontra representadas situações, lugares e nomes familiares para quem conhece a biografia de cada um. Acontece uma contaminação: há ficção na biografia e biografia na ficção.

Tanto os personagens de Azevedo quanto os de Calil se aproximam das figuras dos homens fatais, como Don Juan, que foram predominantes na literatura europeia no começo do século XIX. Segundo Mário Praz,

Eles [os homens fatais] disseminam em volta a maldição que pesa sobre seus destinos, arrastam como um vendaval quem tem a desgraça de topar com eles [...]; destroem a si mesmos e destroem as infelizes mulheres que caem na sua órbita. O relacionamento deles com a amada é o de um pesadelo demoníaco com a sua vítima (PRAZ, 1996, p. 87).

Em busca do amor, os personagens ultrapassam limites e alcançam o grotesco em suas ações, destruindo o sublime no ato de buscá-lo. As mulheres – em sua maioria representantes da beleza e da pureza – terminam arruinadas, mortas e violentadas, porque é o único caminho possível para aqueles homens monstruosos.

Além dessa relação pendular entre o sublime e o grotesco, o quadrinho de Calil também traz o lado mais zombeteiro e carnavalesco dessa categoria estética, nomeado por Bakhtin (1987) como realismo grotesco. Nele, a visão dos festejos carnavalescos medievais é retomada, onde a lógica é invertida, em uma paródia da vida ordinária. Há uma celebração dos corpos e do material, como elementos mutáveis em eterna transformação e na união de opostos. Calil traz esse aspecto lúdico do grotesco tanto na caricaturização dos personagens, quanto na exploração dos cenários – em especial, no lado de dentro do cabaré, onde corpos humanos se dissolvem um no outro.

Com os personagens caricatos, Calil tem liberdade nos para transformar cenas assustadoras em cômicas, ou potencializar – por meio do sombreamento e das cores – o horror de momentos específicos. A união de opostos sublinha ainda mais o aspecto grotesco, ao fazer o leitor rir ao mesmo tempo em que sente incômodo. Sua obra é carregada da euforia carnavalesca característica da boemia, da perda do controle e da entrega aos impulsos mais obscuros.

Na fusão entre os pintores aos personagens de Azevedo, Calil sublinha as transgressões presentes no ato da criação artística. O trabalho de cada um dos artistas provocava a sociedade, evocava o fantástico e testava limites. Com essa associação, ele sublinha a violência presente na arte que deve se manter questionadora, revolucionária e incômoda. Ele se mostra consciente das próprias transgressões quando devora os próprios ídolos para produzir uma obra a partir da digestão das referências, ou constrói uma biografia que é ficção e uma ficção que é biografia. Propositalmente, ele se coloca no limiar. A linguagem o favorece nesse processo, pois os quadrinhos também são canibais, devoradores de outras artes para compor a própria estilística. Em meio a esses movimentos de absorção e digestão, Calil se representa como canibal, assassino e, justamente por isso, autor.

#### 4.4. O assassinato do autor (e o leitor é cúmplice!)

O último personagem a contar história é Gauguin, no “Capítulo VI – Gauguin: Negras Nuanças Lúgubres”, uma adaptação livre da história de Johann no romance de Azevedo. A vinheta 1 da primeira página (fig. 121) mostra um plano detalhe nos olhos de Gauguin. O sombreamento, a pele pálida, os olhos amarelos e o suor na testa formam uma expressão enfurecida. No recordatório, Gauguin conta sobre sua juventude e comenta que morava em Lima com os irmãos Pierre e Marie.

A vinheta 2 conduz a narrativa na mesma direção de *Noite na Taverna*: ele está jogando bilhar e é atrapalhado por um jovem. Como o erro é decisivo para que ele perca a partida, fica furioso. No entanto, na versão de Calil, o rapaz que esbarra em Gauguin é um estudante brasileiro chamado Álvares de Azevedo. Dessa forma, a imagem que encontramos nessa vinheta é a cena em que o poeta, distraído ao encontrar um amigo, bate a base do taco de bilhar em Gauguin e atrapalha sua jogada.

O surgimento de Azevedo como personagem causa surpresa, mesmo depois de tantos nomes conhecidos desfilarem pelo quadrinho. Afinal, nesse momento, Calil escancara a metaficção em seu trabalho, implicando o autor da obra que o inspirou na narrativa que está tecendo. E não dá a ele um personagem qualquer: é justamente o personagem que Gauguin assassinará de forma desonesta em um duelo.

A data mencionada no início do capítulo é 1851, bem próxima à data da morte real de Azevedo, 25 de abril de 1852 e à data em que o manuscrito de *Noite na Taverna* foi redigido. A publicação da obra, no entanto, só aconteceu postumamente, em 1855. É interessante perceber, portanto, que esse livro é legado de um autor morto desde sua estreia. A morte do escritor é parte indissociável da obra, e o repentino e desonroso assassinato na HQ sublinha esse fato.

A cena do confronto se desenrola em frente ao portal inca, diante de uma estátua de Pachamama (fig.122), e acontece sem pressa. A vinheta 1 mostra o momento logo após a escolha das armas, onde os dois oponentes estão dispostos de costas um para o outro bem em frente à estátua. A cena colorida com tons climáticos entre roxo e azul deixa evidente a conexão com a pintura nas bordas da imagem, que imitam uma pincelada. Azevedo pede que Pachamama, uma divindade inca relacionada a terra, a fertilidade e ao feminino, seja testemunha do duelo. A imagem da deusa remete à obra *O ídolo* (1892) (fig. 123) do pintor, onde uma figura azulada está representada na mesma pose do quadrinho, ao lado de árvores de galhos secos. É possível ver, destacadas pelo fundo, algumas pessoas ajoelhadas em adoração à grande figura. O quadro foi inspirado pela cultura po-

Figura 121. Gauguin perde sua jogada devido à falta de atenção de Álvares de Azevedo.



**Figura 122.** Gauguin e Azevedo travam um duelo.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 169.

**Figura 123.** O Ídolo (*Rave te hiti ramu*) (1892), de Paul Gauguin.



Fonte: <https://arthistory.co/the-idol-rave-te-hiti-aamu-paul-gauguin/>. Acesso em 12 de nov. 2023.

linésia, quando Gauguin morava no Taiti. Mas na obra de Calil, o ídolo é uma estátua de uma deusa inca em Lima, que testemunhará o infame ato do pintor.

As vinhetas 2 e 3 são imagens em primeiro plano dos personagens. Azevedo e Gauguin ainda estão na mesma pose da vinheta anterior, mas são retratados com maiores detalhes. Em um fundo preenchido pela cor violeta, os dois homens de perfil se provocam mutuamente, cada um ocupa sua própria vinheta. A separação proporcionada pela sarjeta convida à comparação entre os dois homens. Gauguin tem olhos estreitos e tem elementos pontiagudos em sua composição como o nariz, enquanto Azevedo tem olhos grandes e sua fisionomia é dotada de curvas mais suaves. O pintor é colorido com tons acinzentados e o escritor tem cores mais vibrantes. Depois que a malandragem de um e a inocência de outro ficarem evidentes, esses detalhes saltarão aos olhos como pistas visuais da índole dos homens.

As vinhetas 4, 5, 6 e 7 estão dispostas verticalmente e são dotadas de apenas um elemento. Na primeira, há um *close* no rosto de Patchamama, evidenciando que a deusa de fato testemunha o duelo. A contagem para os dois atirarem é feita por Azevedo e acontece nas vinhetas 5, 6 e 7. As imagens vão se fechando cada vez mais no rosto do poeta, começando pela silhueta e terminando mostrando o peito e o rosto.

Cenas de duelo são comuns no cinema – principalmente em *westerns* como os de Sérgio Leone – e costumam ser momentos de tensão construída por *close-ups* extremos nos olhos, mãos e armas dos envolvidos. Observando o quadrinho, é possível perceber que Calil se aproveita desses códigos, tanto nas vinhetas 2 e 3 em que os personagens são retratados solitários para que o leitor observe suas expressões, quanto nas vinhetas 5, 6 e 7, aproximando cada vez mais a câmera do homem que realiza a contagem. O mesmo homem que escreveu aquele duelo anos antes, em *Noite na Taverna*. A sequência termina antes que o número “Três” seja pronunciado, tensionando as expectativas para o momento de virada – da história e da página.

Na página seguinte (fig. 124), o leitor se depara com duas vinhetas impactantes. Na vinheta 1, o escritor e o pintor aparecem juntos no mesmo quadro e a contagem é terminada. Gauguin aponta a arma para as costas de Azevedo, que ainda está na mesma posição da página anterior. Era ele quem fazia a contagem até então, mas é surpreendido por Gauguin pronunciando o último número. A expressão de choque do poeta é reforçada pelo texto verbal. A fonte em que “Três” está escrito está aumentada e em negrito, indicando que o pintor gritou e reforçando o quanto o movimento foi brusco.

A vinheta 2 é grande e expressiva e certamente chama o olhar do leitor antes da primeira, não só por seu tamanho e pela ação contida, mas pela cor

Figura 124. Gauguin atira em Azevedo pelas costas.



170

Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 170.

clara em oposição à predominância dos tons escuros que dominavam a cena até então. As linhas cinéticas partem de fora do quadro, do lado direito da página, onde é possível imaginar que esteja Gauguin e sua arma, junto com a onomatopeia “BANG”, tradicionalmente utilizada nos quadrinhos para representar tiros. A imagem de Azevedo parece borrada, como se as linhas cinéticas o atingissem da mesma forma que o tiro, em uma representação do impacto da bala no corpo.

A cena impactante lembra as palavras de Barthes, em “A morte do autor”, que explica que, a partir do momento que a obra deixa as mãos de seu criador e entra no domínio dos leitores, ela se torna independente. A opinião do autor é mais uma, em meio à tantas outras, e não deve ser considerada absoluta, pois isso seria fechar o sentido do texto. É preciso reconhecer a diversidade de interpretações, as infinitas possibilidades que uma obra artística oferece a quem entra em contato com ela. Quando mata o autor em seu quadrinho, Davi Calil assume seu papel como leitor de Azevedo e, portanto, construtor de significado ciente de seu direito de traçar relações a partir de seu repertório. Ele escuta o conselho contido na conclusão do texto de Barthes: “(...) para devolver à escrita o seu devir, é preciso inverter o seu mito: o nascimento do leitor tem de pagar-se com a morte do Autor” (BARTHES, 2004, p. 6).

Ao retratar o poeta sendo assassinado por Gauguin em um dos capítulos finais, Calil toma posse da história. Ele mata o escritor e declara que a narrativa que o leitor conheceu até então é sua, não de Azevedo. O autor está morto, mas Calil vive e conta sua própria versão. Essa é a mordida final no grande banquete que preparou com suas referências.

A história de Gauguin se desenrola conforme o enredo de Azevedo. Para disfarçar sua culpa no acontecimento, resolve tomar o lugar do rival em um encontro com uma mulher. A moça é facilmente enganada – o encontro é às escuras e Gauguin roubou o anel do morto, justamente o elemento que a moça usa para identificar o amante – e ele se aproveita da moça sem dificuldades, mas Gauguin é atacado ao sair do lugar e mata o oponente para se defender. Identifica o próprio irmão ao levar o homem para uma área iluminada e descobre, segundos depois, que Pierre tentava defender a honra da irmã – a mulher com quem Gauguin tinha acabado de se encontrar. Marie fica horrorizada com o incesto involuntário e o assassinato do amante e jura vingança.

O “Capítulo Final: Macário e Satã – a Filogenética Vingança” começa com duas pessoas espiando por uma janela gradeada, como as do *L’Enfer* (fig. 125). Calil inclui, no momento final, os dois personagens da peça *Macário*, que já foi muito associada ao Noite na Taverna, conforme comentado no Capítulo 2.

Figura 125. Macário e Satã espiam o lado de dentro do L'Enfer.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 187.

Inserindo Macário e Satã como observadores, Calil efetiva a costura entre as duas histórias. No entanto, diferente da peça de Azevedo, olhar pela janela não é o suficiente para que vejam o que está acontecendo. Eles entram no L'Enfer e cruzam com Goya na saída, que parte depois de perceber que todos os amigos dormiram em meio à bebedeira e Satã comenta com Macário que Goya é um de seus pintores favoritos. Então, como em *Noite na Taverna*, uma figura coberta por um manto escuro aparece (fig. 126). Assim como a mulher de preto na versão de Azevedo, ela personifica a morte em sua imagem e no objetivo de obter vingança. Ela ilumina o rosto de cada um dos homens desacordados e, quando encontra Gauguin, corta sua garganta.

No livro, a mulher se revela Giorgia, irmã de Johann – o personagem a que Gauguin corresponde no quadrinho – e acorda Arnold, um jovem ébrio que acompanhou algumas das histórias e dormiu em outras. Ele é o homem que Johann acreditava ter matado em duelo, mas sobreviveu e entregou-se à uma vida devassa. Giorgia conta que se tornou prostituta e está decidida a pôr fim em sua própria vida depois de executar a vingança. A história de Azevedo termina com o suicídio dos dois amantes antes da lâmpada se apagar.

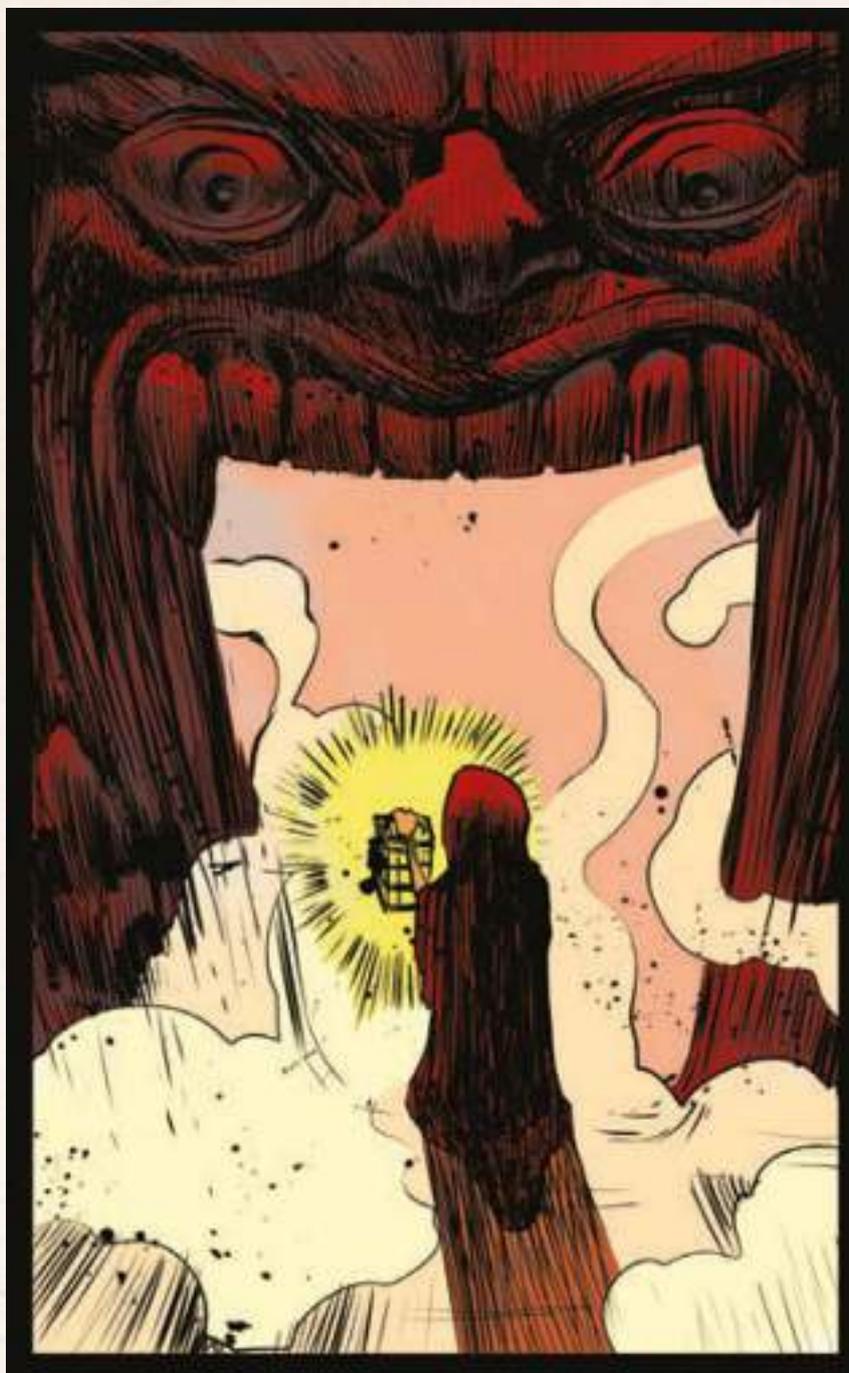
No quadrinho de Calil, a figura que aparece quando o capuz se abaixa é Sien, a amante que Van Gogh corre para encontrar no começo da história. Assim como Giorgia, foi transformada de virgem à prostituta pela amargura da tragédia que viveu. Ela dedica o assassinato ao falecido Álvares, cuja alma aparece agradecendo-a. Ela explica a situação à Vincent e o convida para fugir com ela. Os dois partem juntos levando o crânio de Alighieri, não antes de Satã lembrá-la de que ela ainda precisará cumprir o acordo que fizeram.

É possível considerar que Calil optou por dar à história um final menos trágico do que o que existe no livro de Azevedo. No entanto, considerando que a vítima de Gauguin foi Álvares de Azevedo, esse trecho merece um olhar mais atento. Em sua análise do final de *Noite na Taverna*, Mauro chama a atenção para a transformação de Giorgia de virgem em prostituta ao longo da história, o retrato da degradação moral e do estrago provocado por aqueles homens. Giorgia torna-se representante das mulheres vitimadas por eles e as vinga, evidenciando a ineficácia de suas buscas. Não é possível alcançar o sublime, nem suas utopias e nem mesmo alguma redenção.

Na história de Calil, o crime praticado por Gauguin tem uma nova camada. Assim como Johann, ele assassinou um homem de maneira desonrosa, mentiu, praticou incesto e matou o próprio irmão. Mas o rival morto sem honra foi justamente Álvares de Azevedo, o criador da história onde todos atuam.

Conforme explicado no Capítulo 2 através da pesquisa de Alessandra Accorsi Trindade (2011), a rivalidade tem um papel importante em narrativas que

**Figura 126.** Vinhetas onde uma figura misteriosa chega quando todos estão dormindo.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 191.

circulam o mito de Don Juan, como Noite na Taverna e a ligação com a concepção do duplo. Quando elimina o rival e toma dele o que invejava, o personagem donjuanesco se apropria da imagem do outro e, com ela, sente que ganhou uma identidade. A rivalidade corresponde ao desejo desses personagens de afirmar a própria existência e apropriar-se de um lugar que deseja.

Quando assassina Azevedo, Gauguin age exatamente como um personagem donjuanesco, literalmente substituindo seu oponente. Sua tentativa de se apropriar do lugar do outro tem consequências nefastas que motivam Marie a buscar sua vingança. No entanto, em uma análise cuidadosa, é possível perceber que o jovem Azevedo nessa história não é apenas rival de Gauguin. Ele também é rival de Calil, que deseja o lugar de autor, e o conquista.

Considerando a sobreposição de Calil à figura de Gauguin, o capítulo final soa diferente. Gauguin/Calil termina degolado sobre a mesa, pois Sien vinga Álvares de Azevedo, o autor da obra “original”, de onde vem a adaptação livre que o leitor está lendo.

A fuga com Van Gogh e o comentário de Satã sobre o pacto que fizeram indicam que a história continua a partir dela.

A última página (fig. 127) é uma *splash page*. Mostra Satã e Macário observando Sien e Van Gogh correndo de mãos dadas pelas ruas de Paris. O diabo chama Macário para ir embora, dizendo que não há nada de interessante para eles ali. A imagem não ocupa a página inteira. Os contornos em volta dela indicam que o ambiente está cercado de brumas. A névoa é uma presença constante ao longo do quadrinho, sempre escura, entre tons de cinza e vermelho. Essa, no entanto, mantém o espaço em branco.

Confirma-se, assim, o papel de Sien como o do leitor: aquele que dará sentido à história de *Uma noite em L'Enfer* e tem autonomia para criar sua própria versão, na página em branco que se anuncia. Ao expectador Satã, não interessa mais observar aquela história, mas sim as interpretações que o leitor fará dela.

Com a linguagem dos quadrinhos, Calil devora a literatura e as artes plásticas, principalmente, mas deglute também o cinema nos enquadramentos, o teatro na exploração da cenografia e na expressividade dos personagens, a música no aproveitamento do ritmo nas páginas. Como canibal artístico, ele se alimenta de quem admira na construção da narrativa, e consegue retratar o desejo de nutrir-se do outro dentro do enredo, na figura da antropofagia de Goya. A história termina com o convite para que o leitor também o devore.

Em “Deus e o Diabo no Fausto de Goethe”, Haroldo de Campos define “tradução como transfusão. De sangue. Com um dente de ironia podemos falar em vampirização, pensando agora no nutrimento do tradutor.” (1981, p. 208). Suas

**Figura 127.** Vinhetas onde uma figura misteriosa chega quando todos estão dormindo.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, p. 198.

reflexões não se restringem à tradução linguística, mas sim a qualquer texto cuja incorporação de outros textos anteriores é inegável. Nas palavras de Maria Zilda Cunha, há um processo de vampirização sígnica, que

nutre o artista em seu percurso criador, intensifica o trabalho, posto desafiar uma profunda reflexão acerca dos limites e da potencialidade do material com o qual opera. Este revela o seu código e assume estatuto de texto, ganha textura e espessura. Traduz-se. Como linguagem, toca o seu próprio ser em gradações pela emoção, pela percepção, pela lógica. Ao prescrutar as potencialidades e limites do suporte e do código com o qual opera, nova consciência de linguagem vai se revelando. Meta-linguagem se fazendo. (CUNHA, 2020, p. 225)

A tradução sempre está presente, na transposição do pensamento do artista para a linguagem. Ao vampirizar, uma reflexão sobre o material absorvido e sobre o código onde a arte se desvelará é imposta e desenvolvida incorporada ao objeto artístico.

Entendendo, como Bakhtin e Kristeva, que os textos se fazem de ecos e reverberações de outros anteriores a ele e estendendo essa compreensão além dos limites da literatura para o domínio de toda ficção midiática, percebe-se que Calil opta por evidenciar essa interação. Sua obra explicita as intertextualidades e vai além, sublinhando a própria atuação e o papel do leitor.

A reflexão sobre a linguagem tecida ao longo de *Uma noite em L'Enfer* – tanto sobre fazer artístico quanto sobre os pontos de contato entre os quadrinhos e as outras artes – é tecida volta da narrativa em moldura de *Noite na Taverna*, onde uma história unifica outras. Esse formato remete à imagem das *babuskas* tchecas ou *matrioskas* russas, bonecas que se encaixam umas dentro das outras. Bernardo (2010) retoma essa imagem ao falar sobre metaficção e comenta a importância da reiteração e miniaturização para preservar o mistério.

O que há no interior do corpo? Um outro corpo. O que há no interior do outro corpo? Um outro corpo ainda. O que há no interior deste novo corpo? Também um outro corpo. Como a última boneca é de madeira maciça, a criação experimenta a sensação combinada de decepção e júbilo. Se a última boneca não se abre, não podemos saber o que há dentro dela; não podemos saber se é possível haver uma boneca menor ainda. Ora, se há algo que ainda não sabemos, ainda temos uma boa razão para viver: procurar saber. (BERNARDO, 2010, p. 32)

A boneca maciça preserva o enigma, garante que sempre haja algo a ser desvelado. Na obra de Calil, é possível identificar essa dinâmica não apenas no enredo, mas também na forma, como em páginas em que as vinhetas se emolduram mutuamente até chegar em uma minúscula ao fim da página (como na fig. 128). Ele ainda é profundamente trabalhado no jogo de espelhos produzido a partir de inúmeras camadas de ficção e realidade ao trazer como protagonistas pintores que realmente existiram cujas biografias são permeadas de ficção, atuando em um cabaré que era um espaço real de ficcionalização da vida e de onde só restam relatos cheios de ficção escritos a partir das experiências daqueles que estiveram lá. A realidade reflete a ficção, que reflete a realidade, que reflete a ficção...

Esse mesmo movimento está presente dentro dos quadrinhos como suporte narrativo. Dentro dela, estão outras artes a serem descobertas uma após a outra, compondo camadas do que é a linguagem dos quadrinhos. Calil convida o leitor a perceber esse movimento e compreender que a última boneca – aquela que poderia dizer a última palavra sobre aquela história ou definir o que são os quadrinhos – não pode ser aberta. O enigma sobrevive e, com ele, o leitor.

Figura 128. Estrutura em que as vinhetas se emolduram mutuamente.



Fonte: *Uma noite em L'Enfer*, Dead Hamster, 2018, pp. 116 e 117.

# considerações finais



# Sobre criminosos, sedutores e artistas

---

*Nada mais original, nada mais próprio do que nutrir-se dos outros.  
Mas é preciso digeri-los. O leão é feito de carneiro assimilado.*

**Paul Valéry**

A linguagem dos quadrinhos é *antropofágica*. Essa metáfora, emprestada dos Modernistas brasileiros, fala sobre a *deglutição* do outro para constituir a própria identidade. No caso das HQs, trata-se de aproveitar os pontos de contato com outras artes para *mordê-las* e *mastigá-las*, *engoli-las* para nutrir-se delas, *digeri-las* para incorporá-las e torná-las parte de si.

No primeiro capítulo, a investigação tratou dos limiares entre os quadrinhos e outras artes, examinando desde aproximações temáticas até recursos expressivos de uma linguagem aplicados na outra. Absorvido da música, o conceito de polifonia aparece nas HQs nas múltiplas vozes dos personagens – e nos recursos desenvolvidos na arte para diferenciá-las – e nas possibilidades contidas na combinação entre imagem e texto para produzir sentido. Por se tratar de diferentes estratos narrativos, o visual e o verbal podem compor sentidos consonantes ou dissonantes, a depender do momento da história. É também da música a noção de ritmo, importantíssima na linguagem quadrinística para criar a cadência na leitura.

Do teatro, os quadrinhos assimilam técnicas para explorar os cenários e aprofundar a corporalidade dos personagens. Afinal, as duas linguagens precisam ser concisas e eficientes para comunicar emoções. O teatro porque precisa que até o espectador sentado na última fileira seja capaz de enxergar a interpretação do ator, os quadrinhos porque precisam ser concisos no espaço reduzido de uma vinheta. É dramaturgicamente também a naturalidade com que monólogos são aplicados na linguagem quadrinística, pois possibilitam comunicar a subjetividade dos personagens de forma direta.

Linguagem frequentemente relacionada à representação do real, a fotografia também concede técnicas aos quadrinhos. Noções de enquadramento permitem que cada vinheta conduza a atenção do leitor para os elementos mais importantes para a narrativa naquele momento. O uso de fotos nos quadrinhos é comum, como referência para os desenhos ou inseridas dentro do contexto da narrativa para acrescentar um toque documental.

O cinema é uma das linguagens com as quais os quadrinhos realizam as maiores trocas, pois são duas artes híbridas nascidas mais ou menos na mesma época. A sequencialidade está presente em ambas, nos frames de um filme ou nas vinhetas dos quadrinhos, assim como a narratividade, já presente no teatro e na literatura, como comenta-se abaixo. No entanto, na 7ª arte o diretor tem certo controle do tempo dedicado à narração de uma cena, enquanto na 9ª arte, o autor não tem esse domínio e pode apenas sugerir um ritmo de leitura. Como o cinema é uma arte popular e muito difundida, é comum que os artistas de quadrinhos se apropriem de ângulos, enquadramentos e outras técnicas cinematográficas para complementar a narrativa com o repertório do leitor.

As duas últimas linguagens, as artes plásticas e a literatura, estabelecem vínculos profundos com a 9ª arte, uma vez que elas oferecem elementos essenciais aos quadrinhos, constituído pela união entre o desenho das artes plásticas e a narratividade da literatura. A antropofagia, tão presente nesse trabalho, é também oriunda dessas duas artes. O artifício de deglutir o outro para compor a própria identidade é oriundo do Modernismo brasileiro, e serve como uma metáfora para a forma como os quadrinhos interagem com as outras artes.

A interação com as artes plásticas é, na verdade, uma intersecção. Afinal, os desenhos que compõe os quadrinhos são criados a partir de técnicas pertencentes a essa linguagem. Por essa convergência, os quadrinhos incorporam inspirações e referências artísticas oriundas dessa arte. Além disso, técnicas de pintura são utilizadas para conduzir o olhar do leitor pela página ou para criar composições equilibradas. Quando é conveniente para a narrativa, a noção de perspectiva é utilizada para destacar elementos importantes em cena e ajuda a estabelecer diferentes planos na mesma imagem.

O limiar com a literatura permite os mais profundos diálogos. Afinal, a narratividade é um ponto essencial em ambas as artes. Adaptações de obras literárias para histórias em quadrinhos foram importantes para a legitimação das HQs como arte, mas, por outro lado, a aproximação criou comparações injustas para ambas as linguagens. Muitas vezes, as adaptações quadrinísticas foram consideradas uma versão “facilitada” do texto literário, ignorando a complexidade da dimensão visual e subestimando a potência criativa da 9ª arte. Ainda assim, da linguagem literária, os quadrinhos utilizam a sinédoque, metonímia alargadora de significados, que permite que o leitor seja capaz de inferir o todo observando apenas parte de algo representado numa vinheta. Acostumada a refletir e falar sobre si mesma, a linguagem dos quadrinhos também absorve os conceitos de metalinguagem e metaficção.

O segundo capítulo dessa pesquisa trouxe um panorama sobre os heróis românticos para fundamentar as análises das obras do *corpus*. Foi tratado, em es-

pecial, o mito de Don Juan e as diversas versões que recebeu ao longo do tempo. Pelas mãos de diferentes autores, esse personagem foi de burlador à sedutor, de agressor à vítima, de satanista à redimido. Adotado pelo Romantismo como um de seus representantes, Don Juan refletia a busca do inalcançável, a vida boêmia e a decadência da sociedade que os artistas da época buscavam questionar.

Considerando os heróis do Romantismo em solo brasileiro, a obra *Noite na Taverna*, de Álvares de Azevedo teve grande importância. A história sobre um grupo de personagens donjuanescos compartilhando histórias sobre suas conquistas e as atrocidades que praticaram para realizá-las dialoga diretamente com o mito de Don Juan, além de estabelecer intertextualidades com outras obras da tradição. Por meio de suas transgressões e vícios, os personagens acabam por corromper tudo o que tocam. As mulheres idealizadas são arruinadas pelas ações dos personagens, mas são vingadas na figura de Giorgia.

Nos dois capítulos seguintes, apresentamos duas obras representativas do ideal antropofágico das HQs, que retomam o mito de Don Juan e o livro de Álvares de Azevedo. *Don Juan di Leônia*, de Dalton Cara, começa a história a partir do Inferno, o destino mais comum do sedutor no final de suas versões mais tradicionais. Don Juan vai para a cidade de Leônia – a mesma criada por Italo Calvino em *Cidades Invisíveis* – em busca de seduzir três mulheres lendárias. *Uma noite em L'Enfer*, de Davi Calil, ressignifica a obra de Azevedo ao eleger como protagonistas pintores europeus, em versões sobrepostas aos problemáticos personagens de Azevedo. O entrelaçamento entre a ficção do escritor romântico a detalhes biográficos dos artistas resulta em uma composição provocativa e original.

Procurou-se, através da análise de *Don Juan di Leônia* no Capítulo 3, demonstrar, por meio do resgate do mito do famoso sedutor, a possibilidade da linguagem quadrinística de reciclar e ressignificar a tradição por meio da deglutição de outras formas artísticas. A obra traz um personagem muito presente no imaginário coletivo e incorpora essa importância na narrativa, utilizando-se da metaficção para refletir sobre si mesma. A associação entre Don Juan, um homem que consome as mulheres com quem se envolve, e Leônia, a cidade rodeada por lixo porque só aceita o novo, permite a construção de diferentes camadas de sentido que voltam, pouco a pouco, a narrativa para a metaficção. O sedutor reflete sobre a própria história, sobre o papel que exerce nela e deseja se ressignificar no olhar do leitor que, no fim, se revela a figura mais poderosa de uma narrativa.

Dalton Cara deglute outras artes para criar uma obra metafictional onde o leitor não é inocente e nem passivo. Este é convidado a cooperar com o autor, resolver ambiguidades criadas pelo texto, utilizar o próprio repertório para construir sentidos, integrar distintas camadas narrativas, reconhecer diferentes referências

intertextuais e reorganizar acontecimentos da história. Além do mais, cabe ao leitor tarefa de salvar Don Juan do diabo ao manter o mito do sedutor vivo no imaginário.

O Capítulo 4 traz a análise de outra obra para aprofundar a reflexão sobre o caráter antropofágico dos quadrinhos. *Uma noite em L'Enfer*, de Davi Calil também se compõe a partir da assimilação de outras artes pela linguagem quadrinística, mas a partir de outra abordagem. Partindo da narrativa em moldura de *Noite na Taverna*, a HQ traz um grupo de pintores compartilhando histórias sobre amor e morte. Um jogo entre realidade e ficção é estabelecido desde o início, não apenas por trazer artistas reais inseridos em uma narrativa fictícia, mas por ambientar-se no cabaré L'Enfer, casa de shows que existiu no bairro de Montmartre em Paris. O espaço, onde o cliente era recebido em um ambiente que buscava criar uma ambientação com temática infernal, não deixava de ser um lugar de ficcionalização da vida.

Dessa forma, Calil cria um jogo de espelhos onde a realidade reflete a ficção e a ficção reflete a realidade e, apoiando-se nele, devora Azevedo e os pintores europeus na frente do leitor, enquanto tece sua narrativa. Esse movimento infinito, no entanto, não basta. Nos últimos capítulos, aprofunda as camadas metaficcionalis e faz com que um dos protagonistas assassine Álvares de Azevedo, o autor da obra que deu origem à estrutura em que apoiou seu quadrinho. Além de garantir que o leitor testemunhe o assassinato do autor e a canibalização de sua obra, Calil termina a história sugerindo que o mesmo seja feito com ele.

O desejo de consumir o outro, de devorar e absorver as próprias paixões, está presente nos dois quadrinhos analisados nesse trabalho. Em alguns momentos, como quando Don Juan mistura-se com Cleópatra durante o sexo ou quando Goya revive Bertram e canibaliza outro homem, esse desejo chega a ser concretizado imagetivamente. No entanto, essa imagem se faz presente em metáfora nas duas histórias, protagonizadas por sedutores incapazes de seguir regras.

Por meio da metaficção, as obras escancaram os próprios processos de canibalismo, realizados tanto no campo do significado quanto no campo da linguagem. Elas são autoconscientes e provocativas, interessadas em dialogar diretamente com o leitor e expor o próprio processo digestivo para convidar o leitor a fazer o mesmo. Cara propõe esse convite a partir do sublime, da dualidade intrínseca presente no amor, que permite o encantamento com a individualidade do outro e, ao mesmo tempo, deseja diluir-se nele. Calil, por sua vez, dá vazão ao grotesco, ao desejo de devorar, mastigar, assassinar e expor. O leitor se descobre cúmplice e transgressor durante a leitura.

Ao contar essas histórias sobre *criminosos, sedutores e artistas*, os quadrinistas desautomatizam o olhar para os clássicos, propõem novas camadas de sentido

e convidam os leitores a fazer o mesmo. Ao examinar essas obras com atenção, no entanto, é possível perceber que essas características não se aplicam apenas para os protagonistas. Afinal, a linguagem dos quadrinhos é subversiva, na medida em que não respeita fronteiras, busca em elementos em outras artes e as modifica para extrair delas os recursos expressivos que vão contribuir com sua história. Ela é também sedutora, pois envolve o leitor para que ele se implique ativamente na construção narrativa e conquista com a sobreposição entre imagem e texto. É uma linguagem artística, dotada de recursos próprios de expressão e consciente das próprias potencialidades criativas.



# Referências

---

300. Direção: Zack Snyder. Produção de Virtual Studios, Atmosphere Pictures, Hollywood Gang Productions. Estados Unidos: Warner Bros. Studios, 2007.
- ALIGHIERI, Dante. *A divina comédia: inferno*. Tradução de Helder L. S. da Rocha. São Paulo: Edição do autor, 1999. Disponível em: <https://www.stelle.com.br/ebooks/Inferno.pdf>. Acesso em 18 mai. de 2024.
- AMAZING SPIDER-MAN: Renew your vows. Nova Iorque: Marvel Comics, n. 5, 2017.
- ANDRADE, Oswald de. O manifesto antropófago. In: TELES, Gilberto Mendonça. *Vanguarda europeia e modernismo brasileiro: apresentação e crítica dos principais manifestos vanguardistas*. 3ª ed. Petrópolis: Vozes; Brasília: INL, 1976
- ANDRADE, Mário de. *Pequena história da música*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- ANJOS, Augusto dos. *Eu*. São Paulo: Attar, 2015.
- AZEVEDO, Manoel Antônio Álvares de. *Noite na taverna e poemas escolhidos (de Lira dos vinte anos)*. São Paulo: Moderna, 1995.
- AZEVEDO, Álvares. *Macário/Noite na taverna*. São Paulo: Globo, 2006.
- BAKHTIN, Mikhail. *Cultura popular na Idade média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: HUCITEC; Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1987.
- BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo, Peirópolis, 2017.
- BARBOZA, Onédia Célia de Carvalho. *Byron no Brasil - Traduções*. São Paulo: Editora Ática, 1974.

- BARTHES, Roland. *O Rumor da Língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BERNARDO, Gustavo. *O livro da metaficção*. Rio de Janeiro: Tinta Negra Bazar Editorial, 2010.
- BOSI, Alfredo. *História concisa da literatura brasileira*. São Paulo: Cultrix, 2017.
- BRAGA JÚNIOR, Amaro Xavier. O uso da fotografia nas histórias em quadrinhos da Marvel: recurso estilístico ou resistência material? *Imaginário!*, João Pessoa, n. 18, p. 141-165, jun. 2020. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario11-20/imaginario18/7-amaro-braga.pdf>. Acesso em 18 de mai. 2023.
- Burlar. In: *Michaelis DICIONÁRIO Brasileiro da Língua Portuguesa*. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2015. Disponível em <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/burlar/>>. Acesso em 12 nov. 2023.
- BYRNE, John. *Mulher-Hulk por John Byrne: omnibus*. São Paulo: Panini, 2022.
- BYRON, George Gordon. *Don Juan*. Londres: Penguin books, 2005.
- CABARET de L'Enfer. *Look and Learn*, Londres. Disponível em: <https://www.lookandlearn.com/history-images/XE431470/Cabaret-De-L%99Enfer-Montmartre-Paris>. Acesso em 10 nov. 2023.
- CALIL, Davi. Uma Noite em L'Enfer. *Catarse*. Disponível em: <https://www.catarse.me/lenfer>. Acesso em 10 de nov. 2023.
- CALIL, Davi. *Uma noite em L'Enfer*. São Paulo: Dead Hamster, 2018.
- CALVINO, Italo. *As Cidades invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- CAMPOS, Haroldo de. *Deus e o diabo no Fausto de Goethe*. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- CARA, Dalton. *Don Juan di Leônia*. Edição do autor, 2015.

- CARVALHAL, Tânia Franco. *Literatura comparada*. 4 ed. Ver. E ampliada. São Paulo: Ática, 2006, p. 14.
- CARVALHO, Beatriz Sequeira de. *O processo de legitimação dos quadrinhos*. Dissertação – ECA/USP, São Paulo, 2017.
- CIRNE, Moacy. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. São Paulo: Editora Vozes, 1972.
- CUNHA, Cilaine Alves. A fundação da literatura brasileira em Noite na Taverna. In: *Itinerários*, Araraquara, 22, 115-133, 2004.
- CUNHA, Cilaine Alves. “Posfácio – Interseção de Macário e Noite na Taverna. In: AZEVEDO, Álvares de. *Macário/ Noite na taverna*. São Paulo: Globo, 2006, pp. 171-206.
- CUNHA, Maria Zilda da. Murilo Rubião Contemporaneidade e conchaves da imaginação: Um olhar para Marina a intangível. *Abusões*, [S. l.], v. 14, n. 14, 2021. DOI: 10.12957/abusoes.2021.56743. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/abusoes/article/view/56743>. Acesso em: 27 out. 2023.
- DA PONTE, Lorenzo. *Don Giovanni (o l'empio punito)*. Italia: Omband, 2021.
- DALTON CARA. [Site pessoal]. Disponível em: <https://www.daltoncara.com.br/>. Acesso em: 12 nov. 2023.
- DE LUCA, Gianni. *A trilogia shakespeariana*. São Paulo: Figura Editora, 2013.
- DÉCOUVREZ les lieux les plus terrifiants de Paris. *TDN*, Paris, 05 jun. 2014. Insolite. Disponível em: <https://www.letribunaldunet.fr/insolite/decouvrez-les-lieux-les-terrifiants-paris.html>. Acesso em 10 nov. 2023.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FERIGADO, Eduardo. *Piteco: presas*. Barueri: Panini, 2021.

- FIFFE, Michel. *Copra*, vol. 4. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2022.
- FIGUEIREDO, C. A. P. de; DINIZ, T. F. N. Da página para a tela: um breve panorama histórico sobre o debate teórico entre quadrinhos e cinema. *IPOTESI – Revista de estudos literários*. V. 19, n.1, 2-15. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/ipotesi/article/view/19502>. Acesso em 10 nov. 2023.
- FLYNN, Catherine. *Circe*. In: *James Joyce and the matter of Paris*. New York: Cambridge University Press, 2019.
- FRAIPONT, Céline; BAILLY, Pierre. *O Muro*. São Paulo: Editora Nemo, 2015.
- GAIMAN, Neil. *Sandman – Edição definitiva*. Vol. 1. Barueri: Panini Books, 2010. p. 518.
- GAIMAN, Neil. *The Sandman vol. IV – Season of Mists*. Nova Iorque: Vertigo, 1992.
- GARCIA, Bruno de Assis. *Sobre adaptações de histórias em quadrinhos para teatro*. Dissertação, Instituto de Artes/ UNICAMP, Campinas, 2012.
- GIRARDOT, Jean-Jacques; MÉRESTE, Fabrice. O STEAMPUNK: UMA MÁQUINA LITERÁRIA DE RECICLAR O PASSADO. *Abusões*, [S. l.], v. 11, n. 11, 2020. DOI: 10.12957/abusoes.2020.50526. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/abusoes/article/view/50526>. Acesso em: 12 nov. 2023.
- GOGH, Van. *Cartas a Theo: Edição ampliada, anotada e ilustrada*. São Paulo: L&PM Pocket, 1997. *Ebook*.
- GORILLAZ (@gorillaz). “In Cracker Island it was born...” *Instagram*, 22 jun. 2022. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/CfKHQOoLlpZ/?img\\_index=2](https://www.instagram.com/p/CfKHQOoLlpZ/?img_index=2). Acesso em: 12 nov. 2023.
- GRANDIZOLLI, Guilherme. *Dying Light*. Disponível em: Disponível em: <https://tapas.io/series/Dying-Light1/info>. Acesso em 12 nov. 2023.
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

- HOFFMANN, E.T.A. *Dom Juan*. Trad. Antônio Marques Rodrigues. Freebooks editora virtual, 2017. Ebook. Disponível em: [https://freebookseditora.weebly.com/uploads/1/1/9/3/119330764/free\\_books\\_-\\_don\\_juan\\_-\\_hoffmann\\_2.pdf](https://freebookseditora.weebly.com/uploads/1/1/9/3/119330764/free_books_-_don_juan_-_hoffmann_2.pdf). Acesso em 11 nov 2023.
- HOBSBAWM, Eric. *As artes*. In: *A era das revoluções (1789-1848)*. Trad. Maria Tezera L. Teixeira e Marcos Penchel. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977.
- HUGO, Victor. *Do Grotesco e do Sublime*. Trad. Célia Berrettini. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- INGE, M. Thomas. *Anything can happen in a comic strip: centennial reflections on an american art form*. Columbus: The Ohio State University Libraries, 1995.
- JÚNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis. A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- HOUCHIN, John. The origins of cabaret artistique. In: SCHECHTER, Joel (edit). *Popular theater: a sourcebook*. New York: Routledge, 2003, pp. 180-185.
- HUTCHEON, Linda. *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*. Nova York: Routledge, 1985.
- KRISTEVA, Julia. Don Juan ou amar poder. In: KRISTEVA, J. *Histórias de amor*. Trad. Leda Tenório da Motta. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988, p. 237.
- KRISTEVA. Júlia. *Introdução à semanálise*. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- LASAGA MEDINA, José. *Las metamorfosis del seductor - Ensayo sobre el mito de Don Juan*. Madrid: Editorial Síntesis, 2004.
- LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. As contribuições e o legado de Umberto Eco ao campo dos quadrinhos. In: SILVA, Míriam Cristina Carlos; MARTINEZ, Monica; IUAMA, Tadeu Rodrigues; SANTOS, Tarcyanie Cajueiro (ed.). *Umberto Eco em Narrativas*. Votorantim (SP): Provocare, 2017.

- MARTINUZZO, José Antonio. 700 anos da morte de Dante: o legado e o inferno dos dias. *A gazeta*. 11 dez. 2021. Disponível em: <https://www.agazeta.com.br/pensar/700-anos-da-morte-de-dante-o-legado-e-o-inferno-dos-dias-1221>. Acesso em 10 nov. 2023.
- MAURO, T. C. Amor versus Sociedade: as “noites de Romeu e Julieta” e o mito de Don Juan na poesia de Castro Alves. *Magma*, [S. l.], v. 26, n. 15, p. 115-130, 2019. DOI: 10.11606/issn.2448-1769.mag.2019.173828. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/magma/article/view/173828>. Acesso em: 30 ago. 2023.
- MAURO, Tereza Cristina. *Entre a descrença e a sedução: releituras do mito de Don Juan em Álvares de Azevedo e em Castro Alves*. São Paulo: Rafael Copetti Editor, 2015.
- MAURO, T. C. O amor, o instinto e a morte: experiências de excesso em “Noite na taverna”, de Álvares de Azevedo. *Opiniões*, [S. l.], v. 4, n. 6-7, p. 34-49, 2016. DOI: 10.11606/issn.2525-8133.opiniaes.2015.115071. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/opiniaes/article/view/115071>. Acesso em: 25 out. 2023.
- MATRIX. Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Produção de Village Roadshow Pictures, Silver Pictures. Estados Unidos: Warner Bros. Studios, 1999.
- MAZZUCHELLI, David. *Asterios Polyp*, São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009.
- MÔNICA. São Paulo: Editora Globo, n. 160, jan. 2000.
- MCKEAN, Dave. *Black Dog: os sonhos de Paul Nash*. São Paulo: DarkSide, 2018.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MEZAN, Renato. Mille e quattro, mille e cinque, mille e sei: novas espirais da sedução. In: RIBEIRO, Renato Janine (org). *A sedução e suas máscaras: ensaios sobre Don Juan*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988, p. 83-114.
- MILLER, Frank. *300 de esparta*. São Paulo: Devir, 2015.

- MOLINA, Tirso. *El burlador de Sevilla y convidado de piedra*. Disponível em: <https://www.elelandria.com/libro/descargar/el-burlador-de-sevilla/molina-tirso/254/4219>. Acesso em 21 set 2023.
- MOLINA, Tirso. *Teatro de Tirso de Molina*. Trad. Orlando Neves. Porto: Companhia Editora do Minho, 1967.
- MOLIÈRE, Jean-Baptiste Poquelin. *Don Juan ou O convidado de pedra*. São Paulo: Hedra, 2006.
- MoMa. Rivane Neuenschwander. *MoMa*, 2004. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/94491>. Acesso em 17 de jul. 2023.
- MoMa. Comic Abstraction: Image-Breaking, Image-Making. *MoMa*, 2007. Disponível em: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/13>. Acesso em 14 de jun. 2023.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. *V de Vingança*. Barueri: Panini Books, 2006.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for vendetta*. vol. IV of X. Nova Iorque: DC Comics, 1988.
- MOORE, Alan; BURROWS, Jacen. *Providence*, vol. 1. Barueri: Panini Books, 2017.
- MOORE, Alan; BURROWS, Jacen. *Providence*, vol. 3. Barueri: Panini Books, 2018.
- MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues. Uma constelação de saberes: “As cidades invisíveis”, de Italo Calvino. *Polifonia*. Vol. 28, p. 51, p. 01-174, jul./set. 2021.
- MORROW, W.C. *Bohemian Paris of to-day*. Filadelfia: J. B. Lippincott Company, 1899. Disponível em: <https://ia600205.us.archive.org/25/items/bohemianparisto00cucugooq/bohemianparisto00cucugooq.pdf>. Acesso em 18 de out. 2023.
- MOURA JÚNIOR, Gidalti Oliveira. *Castanha do Pará*. São Paulo: Edição do autor, 2016.
- MUSSET, Alfred de. *The complete writings of Alfred de Musset*. Vol.1. Londres: Forgotten books, 2018.

- NAVAS, Diana. Metaficção e a formação do jovem leitor na literatura infantil e juvenil contemporânea. *Linguagem – estudos e pesquisas*. V. 19, n. 1, p. 83-95, jan./jun. 2015.
- NESTAREZ, Oscar Andrade Lourenção. *Uma história da literatura de horror no Brasil: fundamentos e autorias*. Tese – FFLCH/USP, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-05102022-192221/pt-br.php> . Acesso em 20 jul. 2023.
- NITRINI, Sandra. *Literatura Comparada: história, teoria e crítica*. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1999.
- O’MALLEY, Bryan Lee. *Scott Pilgrim Contra o Mundo*. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2010.
- OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. *A arte dos “Quadrinhos” e o literário: a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos de cultura*. Tese – FFLCH/USP, São Paulo, 2008.
- PAIM, Augusto Machado. *A fotografia na história em quadrinhos*. *Letrônica*, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 369-387, jan./jun., 2013.
- PAN, F.; COSTA, O.; GUSMÃO, M. *Gioconda*. São Paulo: Nemo, 2021.
- PANDOLFI, Maíra Angélica. DON JUAN. In: REIS, Carlos; ROAS, David; FURTADO, Filipe; GARCÍA, Flavio; FRANÇA, Júlio (Eds.). *Dicionário Digital do Insólito Ficcional (e-DDIF)*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2022. Disponível em: <https://www.insolitoficcional.uerj.br/dom-juan/>. Acesso em 29 ago. 2023.
- PANDOLFI, Maíra Angélica. O estudante endiabrado: representações do mito de Dom Juan em Esproceda. In: *Anuario brasileño de estudios hispánicos*, Nº 21, 2011, págs. 225-232. Disponível em: <https://sede.educacion.gob.es/public-venta/d/15659/19/0>. Acesso em 21 set 2023.
- PRAZ, Mario. *A Carne, a Morte e o Diabo na Literatura Romântica*. Trad. Philadelpho Menezes. Campinas: Unicamp, 1996.

- QUINCEY, Thomas de. *Suspiria de Profundis*. Nova Iorque: Dover Publications, 2019.
- RIBEIRO, Lilian Santos Silva. *Don Juan e a construção de um mito em El Burlador de Sevilla*. Dissertação – FFLCH/USP, São Paulo, 2007.
- ROCHA, Raquel Ribeiro. *A arquitetura através da fotografia e tipologia de discursos visuais: projeto de fotografia contemporânea sobre as estações de metro do Porto*. Dissertação – Universidade do Porto, Porto, 2021. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/138629>. Acesso em 10 de nov. 2023, p. 33.
- ROMAN, A. R. O conceito de polifonia em Bakhtin – O trajeto polifônico de uma metáfora. *Revista Letras*, Curitiba: Editora da UFPR, n.41-42, p. 195 - 205. 1992-93.
- SARAMAGO, José. *Don Giovanni ou o dissoluto absolvido*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- SHAKESPEARE, William. *A tempestade*. Tradução interlinear, introdução e notas de Elvio Funck. Porto Alegre: Movimento EDUNISC, 2018.
- SHIRLEY, Ian. *Can rock & roll save the world?: an Illustrated history of music and comics*. Londres: Omnibus Press, 2005.
- SOUSANIS, Nick. *Desaplanar*. São Paulo: Veneta, 2017.
- SOUTH, Amelia. The cabarets of Heaven and Hell. *JSTOR Daily*. 2 dez. 2021. Disponível em: <https://daily.jstor.org/the-cabarets-of-heaven-and-hell/>. Acesso em 27 set 2023.
- SPIEGELMAN, Art. *Maus*. São Paulo: Companhia das letras, 2009.
- STAM, Robert. Bakhtin: *Da Teoria Literária à Cultura de Massa*. São Paulo: Ática, 2000. (Série Temas Literatura e Sociedade, v.20).
- SUMMERS, Tim. “Sparks of meaning’: Comics, Music and Allan Moore”. In *Journal of the Royal Musical Association*, vol. 140, n. 1, 2015. pp. 121-62. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/43741620>. Acesso em 2 Mar. 2023.

- TAVARES, Enéias Farias. Narrativas gráficas e metaficção: as releituras de *Sonho de uma noite de verão* e *A tempestade* em *Sandman*, de Neil Gaiman. In: Scripta Uniandrade, Paraná, n. 07, 2009.
- TRINDADE, Alessandra Accorsi. Sedução, rivalidade e danação em Noite na Taverna. *Revista FronteiraZ*, São Paulo, n. 7, dezembro de 2011.
- V, Ram; TYNION, James. *Justice League Dark*, n. 21. Estados Unidos: DC Comics, 2018.
- VALLE, Arthur. *História em quadrinhos e história da arte: diálogos temáticos e metodológicos*. In: *ArtCultura*, Uberlândia, v. 21, n. 39, p. 9-23, jul.-dez. 2019.
- VEIGA, Edison. Abaporu: a história do quadro mais valioso da arte brasileira. *BBC News Brasil*, Eslovênia, 3 abr. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-47808327>. Acesso em 13 nov. 2023.
- VITRAL, Ramon. Dalton Cara e a queda de Don Juan. *Vitralizado*, 2015. Disponível em: <https://vitralizado.com/hq/dalton-cara-e-a-queda-de-don-juan/#comments>. Acesso em 18 de set. 2023.
- XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo*, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac &Naify, 2003.
- WAID, Mark. *A saga do flash*, n. 1. Barueri: Panini, 2023.
- WILLIAMS, Raymond. O artista romântico. In: *Cultura e sociedade: 1780-1950*. Trad. Leônidas H. B. Hegenberg, Octanny S. Mota e Anísio Teixeira. São Paulo: Nacional, 1969. Pp. 54-55
- WOLK, Douglas. *Comics: how graphic novels work and what they mean*. Filadélfia: Capo Press, 2007.
- ZORRILLA, José. *Don Juan Tenorio*. Barcelona: Vicens Vives, 2014.