

Qu'est-ce que c'est?:
uma HQ autobiográfica de Fábio Moon e Gabriel Bá¹

Silvia Carvalho de Almeida JOAQUIM²
Roberto Elísio dos SANTOS³

Resumo

Partindo da ideia de que as histórias em quadrinhos, apesar de serem consideradas um gênero híbrido, possuem também uma linguagem autônoma, este trabalho busca investigar por meio de análise de conteúdo uma história em quadrinhos (HQ) autobiográfica dos gêmeos paulistas Fábio Moon e Gabriel Bá, *Qu'est-ce que c'est?*, publicada pela primeira vez em inglês na coletânea *Autobiographix* (Dark Horse Books, 2003) e republicada em português no livro *Crítica* (Devir, 2004). Serão analisados recursos estéticos e narrativos, tentando descobrir também quais são as particularidades de uma HQ autobiográfica. A história narra a saga dos irmãos durante uma viagem a Paris, onde foram visitar museus e colher referências para seu trabalho. No metrô, eles se depararam com uma gangue da periferia.

Palavras-chave: História em quadrinhos autobiográfica. Narrativa. Estética. Análise de conteúdo.

Abstract

Based on the idea that the comics, despite being considered a hybrid genre, also have an autonomous language, this paper investigates through content analysis an autobiographical comic by Brazilian twins Fábio Moon and Gabriel Bá, *Qu'est-ce que c'est?*, first published in English on the collection *Autobiographix* (Dark Horse Books, 2003) and republished in Portuguese on the book *Crítica* (Devir, 2004). Both narrative and aesthetic resources will be analyzed, also trying to figure out the particularities of an autobiographical comic. The story recounts the brothers' saga during a trip to Paris, where they went for visiting museums and search for references to their work. On the subway, they encountered a gang from the suburbs.

Keywords: Autobiographical comics. Narrative. Aesthetic. Content analysis.

¹ Trabalho apresentado na modalidade "Pôster" em 21 de agosto de 2013 durante a "I Jornada de estudos (auto)biográficos e de narrativas de vida: a escrita de si e do outro" da Universidade Federal de São João Del Rei (UFSJ), em São João Del Rei, Minas Gerais.

² Mestranda do Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PMC-USCS) e bolsista CAPES. E-mail: sicalmeida@yahoo.com.br.

³ Professor doutor do Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PMC-USCS). E-mail: roberto.elisio@uscs.edu.br.

Introdução

As narrativas autobiográficas mostram uma tendência dos tempos pós-modernos, em que o sujeito constrói identidades múltiplas, mas ao mesmo tempo busca um reconhecimento de todas elas (KELLNER, 2001). Esses relatos íntimos, então, seriam um meio de se encontrar, de resgatar uma identidade perdida entre tantas outras.

Ainda segundo Kellner (2001), outra característica pós-moderna é que “a identidade foi ligada à individualidade, ao desenvolvimento de um eu individual único” (KELLNER, 2001, p. 297). É por esse motivo que vemos atualmente uma enxurrada de publicações de autobiografias, biografias, diários íntimos, correspondências e *blogs*, cada qual com sua maneira de representação de si.

A história em quadrinhos (HQ) autobiográfica é um gênero ainda novo no Brasil. Embora alguns artistas já tenham se colocado como personagens nos anos 1980 e 1990, fazendo uma espécie de autoficção, como Laerte, Angeli e Glauco, e recentemente surgiram mais representantes, provavelmente pela influência de obras estrangeiras como *Maus*, *Persépolis* e *Fun Home*.

Há muitos artistas brasileiros se autorretratando em tirinhas, como Adão Iturrusgarai, que lançou um livro de sátira com elas – *Momentos brilhantes da minha vida ridícula* (Zarabatana Books, 2012), Laerte, que também publicou algumas de suas memórias em *Laertevisão – Coisas que não esqueci* (Conrad, 2007), André de Souza e Chiquinha (ambos artistas de tiras publicadas na internet). O paulista Caeto foi mais além e lançou *Memória de elefante* (Quadrinhos na Cia., 2010), uma *graphic novel* de 232 páginas que narra um determinado período de sua vida.

Qu'est-ce que c'est é mais um desses casos. A HQ de oito páginas escrita pelos irmãos gêmeos paulistas Fábio Moon e Gabriel Bá, e desenhada por este último foi primeiramente publicada em inglês em *Autobiographix* (Dark Horse Books, 2003), coletânea sob encomenda que reúne diversos artistas contando histórias autobiográficas, entre eles Frank Miller, Bill Morrison e até mesmo Will Eisner. No ano seguinte, foi republicada em português no livro *Crítica* pela editora Devir, dentro da série *10 Pãezinhos*.

A história narra um dia fatídico na vida da dupla, 26 de abril de 1999, quando ainda eram estudantes de Artes Plásticas (Gabriel na ECA/USP e Fábio na FAAP) e foram a Paris colher referências para seu trabalho. Depois de um longo dia andando muito, visitando museus, fazendo rascunhos e tirando fotos, eles estavam cansados para ir a pé até o albergue e decidem pegar o metrô. Na plataforma se deparam com uma gangue da periferia, aparentemente de origem africana, barulhenta e numerosa. Embarcam no mesmo vagão. Lá dentro são abordados pelos integrantes do bando, que, numa profusão de mãos, mexem em tudo, tentando lhes furtar suas coisas. E, assim, em terra estranha, eles acabam fazendo algo estranho também: reagir. Gabriel toma de volta os óculos de um garoto e Fábio recupera seu chapéu, que foi parar com um passageiro. Sem saber como o conflito terminaria, se talvez tivessem de lutar com o bando ou fugir, após duas estações a gangue vai embora. E os irmãos refletem sobre as atitudes recém-tomadas, das quais nem se imaginavam capazes.

Ramos (2009) critica o fato de quadrinhos serem considerados literatura, pois acredita que se trata de um rótulo utilizado socialmente para amenizar a imagem pejorativa dessa arte. Ele prefere ver os quadrinhos como linguagem autônoma que usa elementos próprios para sua narrativa, com apenas pontos em comum com a literatura. São gêneros diferentes, mas que dialogam entre si, e, como os quadrinhos abarcam diversos gêneros, acabam sendo chamados de “hipergênero” (RAMOS, 2009, p. 20).

Embora possa parecer, não é fácil ler quadrinhos, devido à complexidade de sua linguagem híbrida (palavra e imagem), como enfatiza Pina (2012). Não basta ler o que está escrito; é preciso entender todos os recursos verbais e não verbais presentes. Umberto Eco (1970) argumenta que, embora as histórias em quadrinhos utilizem recursos como os do cinema, contêm elementos próprios do gênero, que são compostos numa “trama de convenções mais ampla, a qual passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, de tal forma que se pode falar numa semântica das HQs” (ECO, 1970, p. 144 e 145).

Este trabalho é fruto de uma pesquisa qualitativa de nível exploratório composta de análise de conteúdo. Como esse método implica a divisão em categorias, dividimos nossa análise em duas delas: narrativa e estética. A análise narrativa será subdividida

nas categorias: foco narrativo, personagens, tempo e espaço. Já a análise estética terá como subdivisões: elementos visuais e textuais, enquadramento e anatomia expressiva.

Assim, nosso objetivo é analisar a HQ *Qu'est-ce que c'est?* por meio de uma leitura semiológica conforme defende Santos (2002), pois é preciso identificar como seus elementos formam determinados códigos, saber por que eles foram empregados, de que maneira estão relacionados e como compõem a narrativa quadrinizada. Tendo em vista que, esta é uma história pequena e um caso isolado na vida dos artistas, vamos chamá-la aqui de “relato autobiográfico”. Para uma melhor compreensão da narrativa, será utilizada para a análise a versão em português, publicada entre as páginas 89 e 96 do livro *Crítica*.

1 Análise narrativa

1.1 Foco narrativo

Conforme observa Bulhões (2009), embora as narrativas midiáticas – no nosso caso, a narrativa quadrinizada, considerada midiática por se assemelhar à narrativa cinematográfica – tenham suas especificidades, seus estudos recorrem natural e inevitavelmente a conceitos literários como foco narrativo (também chamado de focalização ou ponto de vista), tempo e espaço. Por essa razão, nossa análise de *Qu'est-ce que c'est?* também usará desses conceitos.

A primeira característica que chama a atenção nesta HQ é o foco narrativo na primeira pessoa do plural. Isso se explica pelo fato de ter sido feita em dupla, envolvendo portanto um relato autobiográfico de duas pessoas. E por seus autores serem gêmeos, é ainda um relato de pessoas iguais fisicamente, algo que até mesmo os incomoda nessa “terra estranha”.

Mesmo que o roteiro tenha sido escrito pelos dois, na primeira página (p. 89) ainda não se sabe quem está narrando, se ambos ou um só. A voz do narrador só aparecerá na página seguinte (p. 90), que descobrimos ser de Fábio. O narrador se apresenta e a seu irmão: “Este sou eu”; “Este é o Bá”. Mas o desenho é de Gabriel, conforme a assinatura “GB 03” nos cantos das páginas 91 e 96. Isso denota uma



característica do trabalho dos irmãos, o revezamento, conforme relatam em entrevista a Serginho Groisman para o programa *Altas Horas*⁴, da Rede Globo.

1.2 Personagens

Como se trata de um relato autobiográfico, os personagens principais são os próprios autores: Fábio Moon e Gabriel Bá. Os demais personagens, secundários, são os membros da gangue e os demais passageiros do metrô.

Apesar de *Qu'est-ce que c'est?* ter sido encomendada inicialmente para ser autobiográfica em *Autobiographix*, não é assim que ela é classificada em *Crítica*, cuja página de crédito informa:

Os nomes, personagens, lugares e incidentes apresentados nesta publicação são inteiramente fictícios. Qualquer semelhança com pessoas reais (vivas ou mortas), eventos, instituições ou locais, exceto para fins satíricos, é coincidência” (MOON; BÁ, 2004, p. 4).

No entanto, Diego Assis escreve no prefácio:

A autobiografia e com ela, inevitavelmente, a metalinguagem estão presentes em cada quadro das HQs da dupla. Quer queiram, quer não. Quer deem sua própria cara para bater, quer forjem o corpo de um terceiro para projetar seus anseios. [...] É curioso notar como fantasia e realidade se misturam no trabalho de Moon e Bá” (MOON; BÁ, 2004, p. 6).

Embora, por essência, os quadrinhos sejam considerados um gênero ficcional, no caso dos quadrinhos autobiográficos há uma grande ligação com o factual. El Rafaie (2012), que também chama os quadrinhos autobiográficos de *graphic memoirs*, releva a importância da autobiografia em quadrinhos, que tem uma forte ligação com a imagem que o autor faz de si mesmo. Para a autora, a maioria dos leitores acata a ideia de que a verdade é sempre subjetiva e relativa, mas mesmo assim eles criam a expectativa de que as autobiografias sejam de alguma forma autênticas. Nos quadrinhos, essa expectativa é ampliada, pois espera-se que, além do texto, haja a representação do autor nas imagens.

⁴ Disponível em: <<http://globo.com/rede-globo/altas-horas/v/serginho-groisman-apresenta-o-trabalho-de-fabio-moon-e-gabriel-ba/2329839/>>. Acesso em: 3 set. 2013.

Em *Qu'est-ce que c'est?*, pode-se dizer que essa representação é fielmente cumprida. Nos autorretratos que Gabriel faz de ambos nota-se a semelhança dos gêmeos (figura 1).

Figura 1 – Autorrepresentação dos gêmeos em *Qu'est-ce que c'est?*.



Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 90.

A diferença está nas roupas, no corte de cabelo e nos acessórios. À época tinham 22 para 23 anos, então também se nota que são bem jovens, diferindo um pouco dos autorretratos atuais (atualmente os irmãos estão com 37 anos), como os da recém-lançada *#sobreontem*⁵, revista independente organizada pelos gêmeos que reúne desenhos, cartuns e HQs de dezenove artistas em apoio às manifestações políticas ocorridas no Brasil em junho de 2013.

1.3 Tempo

Quanto ao tempo, é linear. Apesar de envolver a memória, esta HQ não tem fluxos que avançam e recuam no tempo, provavelmente por ser um acontecimento isolado e curto. Em contrapartida, são utilizados recursos de tempo, ou *timing*, que servem para “marcar o ritmo da história e a passagem do tempo” (EISNER, 2010, p. 30). Um desses recursos, conforme Eisner (2010), é o número e o tamanho dos quadrinhos. Para expressar um tempo curto, usa-se uma maior quantidade de quadrinhos, tornando a ação mais fragmentada, ao contrário do que ocorre nos

⁵ As HQs da revista *#sobreontem* feitas pelos gêmeos foram publicadas no *blog* deles no dia 17 de junho de 2013. Disponível em: <<http://10paezinhos.blog.uol.com.br>>. Acesso em: 3 set. 2013.

quadrinhos de maior tamanho. Já quanto ao tamanho, se o objetivo é transmitir uma ação regular, são usados quadrados perfeitos.

Um exemplo desse recurso é visto na página 92 (figuras 2 e 3), em que a cadência começa mais lenta logo que os irmãos são abordados pela gangue e vai se acelerando, em um ritmo “*stacatto*” (EISNER, 2010, p. 34). Com a aceleração do andamento, os quadrinhos se amontoam. O ritmo se mantém por meio do uso de quadrinhos estreitos de tamanho quase igual e só volta ao normal depois que o bando se dispersa, na página 93, com o quadrinho voltando a ficar convencional (figura 4).

Figuras 2 e 3 – No início da abordagem, os quadrinhos já diminuíram em relação ao convencional. Com o desenrolar da ação, vão ficando menores ainda, amontoando-se.



Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 92.

Figura 4 – O quadrinho volta a seu tamanho convencional depois que a ação termina.



Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 93.

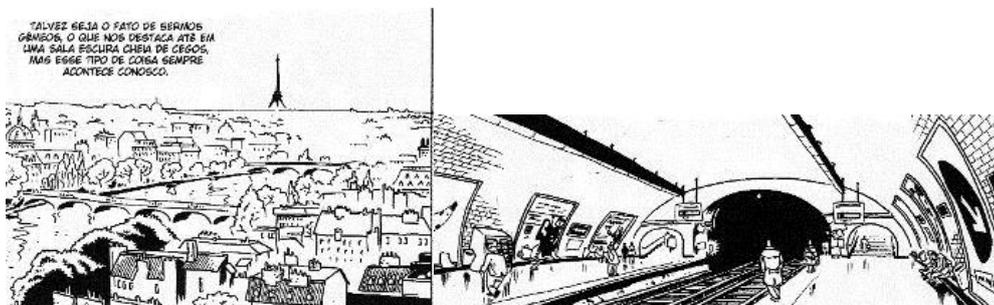
Para Eisner, “a habilidade de expressar a passagem do tempo é decisiva para o sucesso da narrativa visual” (EISNER, 2010, p. 28), e podemos dizer que os irmãos alcançam esse objetivo ao utilizar o recurso do *timing* e direcionar o leitor para a ação, mostrando o quão rápida e confusa foi a abordagem que sofreram no metrô parisiense.

1.4 Espaço

No que diz respeito ao espaço, Bulhões (2009) destaca sua importância “por ser um elemento portador de traços semânticos inseparáveis das situações narrativas e dos atributos ou estados vividos pelos personagens” (BULHÕES, 2009, p. 88). Em *Qu'est-ce que c'est?*, o espaço é tão relevante que poderia até mesmo ser um personagem. A cidade de Paris é o primeiro elemento visual a ser mostrado pelos irmãos, que logo identificamos por causa de seu maior símbolo, a torre Eiffel (figura 5).

Bulhões complementa: “O espaço tem o poder de ilustrar contextos sociais, delinear condições psicológicas e existenciais dos personagens [...]”. (BULHÕES, 2009, p. 88). Assim, a capital francesa também é o lugar estranho, com uma língua estranha, que os fazem se sentir estranhos, ou seja, esse espaço estrangeiro chega a influenciar negativamente suas vidas. Na página de abertura, os gêmeos relatam que foram a Paris porque era presença obrigatória na Europa, segundo “reza a lenda”.

Figuras 5 e 6 – A cidade de Paris e o metrô parisiense.



Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 89.

Outro espaço importante nesse sentido é o metrô parisiense (figura 6), onde eles se deparam com mais um acontecimento inusitado: o encontro com a gangue. Assim, já se sentindo estranhos, eles também se sentem turistas, o que ainda é multiplicado pelo fato de serem gêmeos e chamarem muita atenção. Dessa forma, com tudo conspirando contra eles, só podiam entrar numa grande enrascada.

No final da história, esse ambiente estrangeiro parece ser a justificativa para o que lhes aconteceu de ruim, pois ressaltam que a cidade onde moram (São Paulo) é



muito mais violenta que Paris, mas não importa o quão violenta ela seja, é onde nasceram, onde moram, onde se sentem em casa e se identificam. Ao chegar ao albergue, além de todo o infortúnio, eles não teriam para quem contar a história, já que não estão em casa com sua família e amigos, e sim num país estranho e distante.

2 Análise estética

2.1 Elementos visuais e textuais

Como argumenta Eisner (2010), “é possível contar uma história apenas através de imagens, sem a ajuda de palavras” (EISNER, 2010, p. 10). *Qu'est-ce que c'est* opta pela presença tanto de elementos visuais quanto textuais, mas com predominância do visual, já que se trata de uma HQ.

Tal qual um filme, no primeiro quadrinho somos apresentados ao cenário da história, no caso, a cidade de Paris, retratada num plano geral (visão panorâmica). O elemento visual que nos faz identificar a capital francesa é a torre Eiffel, maior símbolo de Paris, que aparece ao fundo (ver figura 5).

Os elementos textuais vêm acima da imagem, em forma de recordatório, que, segundo Santos (2002), é um recurso muito utilizado nos quadrinhos para lembrar acontecimentos passados⁶. Os irmãos destacam o fato de estarem em uma “terra estranha”, em que acontecem “coisas estranhas”, ainda mais com eles, por serem gêmeos e sempre chamarem mais a atenção do que pessoas comuns. Isso aguça a curiosidade do leitor, que quer logo saber o que aconteceu à dupla na capital francesa.

Fazendo um *close-up* com o intuito de levar o leitor até o cenário principal da história (o metrô), o quadrinho seguinte focaliza a torre Eiffel e outro grande símbolo da cidade, a placa do metrô, presente na entrada de cada estação. Os elementos textuais

⁶ [...] o texto da História em Quadrinhos pode ser encontrado em painéis conhecidos como recordatórios, colocados no interior das vinhetas. Utilizado inicialmente nas tiras diárias publicadas em jornal [...], o recordatório sintetizava a ação mostrada na tira do dia anterior [...]. Ao longo do tempo, os recordatórios foram ganhando outras funções: [...] indicam a simultaneidade de acontecimentos em uma determinada narrativa [...], a passagem de tempo ou de espaço [...] e ainda podem abrigar a voz interior do personagem, em primeira pessoa”. (SANTOS, 2002, p. 22).



informam que eles estavam na Europa e, como tal, não podiam deixar de ir à capital francesa, mas ao mesmo tempo enfatizam que algo lhes aconteceu na cidade, o que aumenta a curiosidade provocada no primeiro quadrinho.

Na cena seguinte já estamos dentro dessa estação, caracterizada por seu formato arredondado, paredes de tijolos e dezenas de publicidades afixadas (ver figura 6). Aqui também aparece como elemento textual o título da história, *Qu'est-ce que c'est?*, que em português significa “O que é que é isso?”. A opção por um título em francês em uma publicação que originalmente era em inglês e depois foi traduzida para o português busca reforçar o cenário do relato. *Qu'est-ce que c'est?* é uma frase interrogativa que pode ter um significado não apenas de questão, a título de curiosidade, como também de indignação, que é o caso desse relato. Envolto por um retângulo preto, o título está em letras brancas com pequenas gotas “espirrando” delas, remetendo a uma pichação. Abaixo dele estão mais elementos textuais: as assinaturas dos autores. Outro recordatório marca a data do acontecimento: 26 de abril de 1999.

Na página seguinte aparecem os personagens do relato: os próprios artistas. Além do cenário, os elementos visuais aqui são eles mesmos. O leitor fica sabendo dessa informação por meio de outro recurso da linguagem dos quadrinhos: os apêndices dos recordatórios em forma de seta, que indicam: “Este sou eu”; “Este é o Bá”. Com isso também se descobre de quem é a voz do narrador, ou seja, de Fábio.

Os quadrinhos seguintes continuam utilizando o recurso do recordatório, destacando o cansaço de ambos depois de um dia longo na cidade. Mas, o dia está prestes a se tornar mais longo ainda, como ressaltam, pois entram em cena os membros de uma gangue, “barulhentos e numerosos o suficiente para chamar a atenção de qualquer um” (p. 90). Esse ruído que provocam não chega a ser uma onomatopeia, mas é representado textualmente com letras em negrito e caixa alta, localizadas na parte de cima dos quadrinhos, como que “contaminando” todo o ambiente (figura 7). Parece uma espécie de dialeto africano, com “palavras” como “MULAMBO”, “LAMBOLAMBO”, “NIAMBELE”, “LELELE” etc.

Figura 7 – Gangue entra no metrô fazendo barulho.



Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 91.

Tal recurso continua sendo empregado nos quadrinhos seguintes, depois que os personagens entram no trem, porém agora é ampliado (por ser um ambiente fechado). Isso gera um sentido incômodo e invasivo à cena, pois o barulho que o bando faz é tão alto que ocupa grande parte do quadrinho (ver primeiros dois quadros da figura 2).

O movimento de chegada do trem é representado pelas “linhas de velocidade” (EISNER, 2010, p. 17), outro elemento visual importante (figura 8).

Figura 8 – Linhas de velocidade marcam o movimento do trem.



Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 91.

O bando embarca no mesmo vagão que os irmãos e os aborda. Nesse momento, os artistas optam pelo recurso do enquadramento, que será discutido com mais detalhes no próximo tópico.

2.2 Enquadramento

De acordo com Eisner (2010), é no enquadramento (ou encapsulamento) que o artista desenvolve sua habilidade narrativa. “A representação dos elementos dentro do

quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a ‘gramática’ básica [em que] se constrói a narrativa” (EISNER, 2010, p. 40).

Como já mencionado, ação começa quando o trem chega, pois o bando embarca no mesmo vagão que eles e os aborda. Nesse momento nota-se uma manipulação do ponto de vista por meio do enquadramento. De acordo com Pietroforte (2007):

Na história em quadrinhos, a manipulação da leitura pode ser construída por meio de jogos de enquadramento, em que a imagem imaginada do conteúdo, quando manifestada, é exibida de acordo com o que, no cinema, chama-se movimento de câmera. (PIETROFORTE, 2007, p. 67).

Esse movimento de câmera é utilizado pelos gêmeos para destacar o “ataque”. São feitos diversos enquadramentos em *close-up* das mãos lhes furtando as coisas (ver figuras 2 e 3). Aqui também é narrado o presente pela primeira vez, pois surgem balões de fala, misturados com os recordatórios que marcam o passado. Vale destacar que alguns desses balões não têm fala, apenas exclamações ou interrogações, mostrando o espanto ou surpresa dos irmãos com o que está lhes acontecendo.

À volta as outras pessoas permanecem inertes. O enquadramento é usado para mostrar um francês no trem que continuou lendo seu livro como se nada estivesse acontecendo, como se aquela cena fosse banal em seu cotidiano (figura 9).

Figura 9 – Indiferença dos demais passageiros diante do ocorrido.



Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 92.

Quando tudo parece se acalmar e os irmãos checam se nada lhes foi levado, Gabriel percebe seus óculos nas mãos de um menino do bando. O recuso do *close-up* é explorado novamente, primeiro no garoto, depois nos óculos, depois no olhar de raiva do dono do objeto (figura 10). O que vem a seguir é um balão de fala com as letras destacadas em negrito, denotando a irritação de Gabriel: “Me dá isso aqui já!” (figura 11).

Figuras 10 e 11 – A sequência mostra o recurso do enquadramento para narrar o furto dos óculos.



Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 93.

Assim, manipulando o ponto de vista, os autores também manipulam o enunciatário, gerando sentido através da movimentação. Como ressalta Pietroforte (2007), o que se pretende mostrar com isso é um efeito de sentido além da ornamentação, pois constrói-se uma “relação entre ele [o efeito] e categorias semânticas que dão forma ao conteúdo do texto” (PIETROFORTE, 2007, p. 77).

2.3 Anatomia expressiva

Um último recurso estético que discutiremos é o da anatomia expressiva, que nesta HQ é bastante significativo para expressar as emoções dos personagens, estando presente sobretudo na expressão facial. Segundo Eisner (2010), na arte das histórias em quadrinhos a cabeça (rosto) é a parte da anatomia que desperta maior atenção e envolvimento.

Se no início do relato os gêmeos carregavam em suas feições a expressão do cansaço e até do tédio, com o desenrolar da trama essa expressão vai se mudando, passando pela desconfiança, pela surpresa, pelo medo, até chegar à raiva (figura 12).

Figura 12 – Algumas expressões: tédio, desconfiança e raiva.

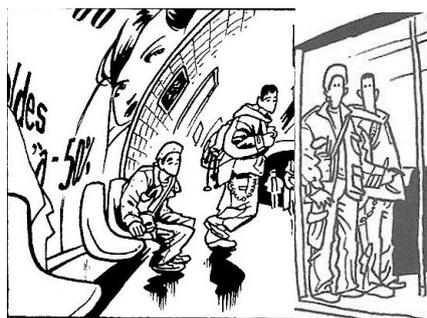


Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 90, 91 e 94.

E é com essa “indignação” que os gêmeos vão permanecer até que a gangue vá embora, voltando a adquirir a expressão de surpresa tanto pelo ocorrido (o bando foi embora “do nada”) quanto pelo fato de se darem conta de que tomaram uma atitude da qual não se imaginavam capazes, ou seja, reagir.

Em alguns casos, optam pela ausência de expressão, sendo representados somente os olhos com dois pontinhos, marcando também o distanciamento da cena (figura 13).

Figura 13 – A ausência de expressão.



Fonte: MOON; BÁ, 2004, p. 90 e 96.

Com isso, percebemos a importância que a anatomia expressiva tem na narrativa quadrinizada, uma vez que o leitor compreende pelos gestos e expressões faciais o que está se passando na cena sem que o artista precise recorrer a descrições, como ocorre na literatura. Como denota Eisner (2010), o rosto dá sentido à palavra escrita nas histórias em quadrinhos, trazendo uma noção de realidade e uma forma de identificação do leitor



com o que está sendo narrado. Quando se trata de um relato autobiográfico, como é o nosso caso, essa noção de realidade se torna ainda mais evidente.

Considerações finais

Ao longo deste estudo buscamos comprovar que as histórias em quadrinhos, apesar de serem consideradas um hipergênero, possuem uma linguagem autônoma, que usa elementos próprios para sua narrativa. Esses elementos, ora visuais, ora textuais, fazem dos quadrinhos uma linguagem híbrida e muito mais complexa do que parece, sendo preciso uma leitura diferenciada, de “alfabetização”, identificando cada elemento, seus códigos, que sentido geram e de que maneira estão relacionados.

Assim, alguns recursos estéticos que pudemos verificar em nosso objeto de estudo foram o enquadramento, a anatomia expressiva e as linhas de velocidade, todos eles enfatizando o predomínio do não verbal sobre o verbal, pois para retratar a ação, vimos que não é preciso recorrer a muito texto. Por isso há poucos balões na cena. O leitor já tem acesso às informações pela imagem.

Já o recordatório foi o único recurso estético em que predomina o verbal. Geralmente utilizado nas histórias em quadrinhos para retratar ações no passado, o recurso serviu para narrar uma memória, um relato que ocorreu com os irmãos quatro anos antes de a história ser publicada pela primeira vez.

Quanto à narrativa quadrinizada, pudemos observar uma aproximação da narrativa cinematográfica, por exemplo, no uso dos planos (panorâmica, *close-up*). Recorrendo aos conceitos literários para a análise, como foco narrativo, personagens, tempo e espaço, também foi possível descobrir uma semelhança dos quadrinhos com a literatura.

Outra particularidade deste objeto de estudo, o fato de ser uma narrativa (autobio)gráfica, também nos levou a um diálogo com a literatura, mas com uma diferença importante: a imagem. Como vimos, o fato de os autores se autorretratarem ao contar seu relato dá uma maior sensação de autenticidade ao leitor, mais do que o relato em si.

Referências

BULHÕES, Marcelo. **A ficção nas mídias**: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais. São Paulo: Ática, 2009.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. 4. ed. revista e atualizada. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

EL RAFAIE, Elisabeth. **Autobiographical comics**: life writing in pictures. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 2012.

KELLNER, Douglas. Televisão, propaganda e construção da identidade pós-moderna. In: _____. **A cultura da mídia**. Bauru: EDUSC, 2001.

MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. **Blog do Fábio Moon e do Gabriel Bá**: quadrinistas, contadores de histórias, brasileiros. Disponível em: <<http://10paezinhos.blog.uol.com.br/>>. Acesso em: 3 set. 2013.

_____. Qu'est-ce que c'est? In: SCHULTZ, Diana (Ed.). **Autobiographix**. Milwaukee, OR: Dark Horse Books, 2003. (Dark Horse Collections.)

_____. Qu'est-ce que c'est? In: _____. **Crítica**. São Paulo: Devir, 2004. (Série 10 Pãezinhos.)

PIETROFORTE, Antonio Vicente. A construção da imagem na história em quadrinhos: o enquadramento e a manipulação do ponto de vista. In: _____. **Análise do texto visual**: a construção da imagem. São Paulo: Contexto, 2007.

PINA, Patrícia Kátia da Costa. **Literatura em quadrinhos**: arte e leitura hoje. Curitiba: Appris, 2012.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Leitura semiológica dos quadrinhos. In: **Revista Imes Comunicação**, São Caetano do Sul, SP, p. 19-31, jan.-jun. 2002. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/viewFile/786/642>. Acesso em: 3 set. 2013.

SERGINHO Groisman apresenta o trabalho de Fábio Moon e Gabriel Bá. In: **Globo TV**. Programa Altas Horas. Disponível em: <<http://globo.com/rede-globo/altas-horas/v/serginho-groisman-apresenta-o-trabalho-de-fabio-moon-e-gabriel-ba/2329839/>>. Acesso em: 3 set. 2013.