

**UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

SILVIA CARVALHO DE ALMEIDA JOAQUIM

**O PIONEIRISMO DE *MEMÓRIA DE ELEFANTE* COMO GRAPHIC
NOVEL AUTOBIOGRÁFICA BRASILEIRA**

**São Caetano do Sul
2015**

SILVIA CARVALHO DE ALMEIDA JOAQUIM

**O PIONEIRISMO DE *MEMÓRIA DE ELEFANTE* COMO GRAPHIC
NOVEL AUTOBIOGRÁFICA BRASILEIRA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de concentração: Comunicação e Inovação

Linha de pesquisa: Linguagens na comunicação: mídias e inovação

Orientador: Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos

**São Caetano do Sul
2015**

FICHA CATALOGRÁFICA

J58p

Joaquim, Sílvia Carvalho de Almeida

O pioneirismo de Memória de elefante como graphic novel autobiográfica brasileira / Sílvia Carvalho de Almeida Joaquim. -- São Caetano do Sul: USCS-Universidade Municipal de São Caetano do Sul, 2015.

119 p.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos

Dissertação (mestrado) - USCS, Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2015.

1. Autobiografia em quadrinhos. 2. Graphic novel. 3. Inovação. 4. Narrativa. 5. Estética. I. Santos, Roberto Elísio. II. Universidade Municipal de São Caetano do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

REITOR DA UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL
Prof. Dr. Marcos Sidnei Bassi

Pró-Reitora de Pós-Graduação e Pesquisa:
Profa. Dra. Maria do Carmo Romeiro

Gestor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação:
Prof. Dr. Herom Vargas Silva

Dissertação defendida e aprovada em ___/___/___ pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos (orientador)

Prof. Dr. Nílson José Machado (USP)

Prof. Dr. João Batista Freitas Cardoso (USCS)

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) pela bolsa concedida, tornando esta pesquisa possível.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos, pela confiança depositada e pela orientação deste trabalho.

Aos professores-doutores Herom Vargas e Nílson Machado, pelas correções, dicas de leitura e comentários no exame de qualificação.

Ao Prof. Dr. João Batista Freitas Cardoso, por aceitar substituir o Prof. Dr. Herom Vargas no exame de defesa, infelizmente impossibilitado de comparecer.

Aos professores do PPGCOM-USCS, pelas aulas e correções de trabalho; aos funcionários da secretaria e da biblioteca da USCS, pelo atendimento e presteza; e aos colegas de mestrado, pelos almoços, conversas, discussões e ideias.

Ao Caeto, autor-narrador-personagem de *Memória de elefante*, pela solicitude em responder às minhas dúvidas e pela amizade desenhada.

À amiga Mariana Nascimento, pela revisão deste trabalho.

Aos amigos Ana Lúcia, Alexandre, Juliana, Letícia, Julio, Claudia, Guilherme, Denis, Carolina, Janaína, Eliza, Ana Karina, Daniela, Lígia, Caroline, Cecília, Iara, Elder, Cristine, Luciana, Solange, Elaine e outros que talvez tenha esquecido de mencionar, pelos momentos de descontração nesses últimos dois anos.

Por fim, à minha família querida: meus pais, Alderízia e José Augusto; meus irmãos, Débora e Rodrigo; e em especial ao meu esposo, Samuel, por todo o apoio, compreensão e incentivo nesta jornada.

“Tudo o que desejo ressaltar é o princípio geral de que a Vida imita a Arte muito mais do que a Arte imita a Vida.”

Oscar Wilde

Resumo

Este trabalho se propõe a identificar as características de inovação presentes em *Memória de elefante*, a primeira graphic novel (história em quadrinhos mais extensa) autobiográfica brasileira. Em 232 páginas, o quadrinista paulista Caeto narra em primeira pessoa, de forma não linear, as dificuldades de sobreviver como artista em São Paulo no início da vida adulta. A capa é analisada por meio da semiótica peirceana, enquanto o estudo do miolo baseou-se na análise de conteúdo (BARDIN, 2004), sendo dividido nas seguintes categorias: elementos narrativos, da linguagem dos quadrinhos, estéticos, modernos e pós-modernos e de autobiografia e memória. Foram descobertos aspectos inovadores em todo o livro, entre eles a capa com o elefante icônico, sintetizando a narrativa; o foco narrativo complexo, por envolver um autor-narrador-protagonista; o tempo não linear, marcado por *flashbacks*; os balões usados de forma pouco convencional; as metáforas visuais criadas pelo autor; a autorrepresentação em diferentes fases da vida; e a capacidade de engajamento que uma HQ autobiográfica promove junto ao leitor.

Palavras-chave: Autobiografia em quadrinhos; Graphic novel; Inovação; Narrativa; Estética.

Abstract

This study aims to identify innovative features in *Memória de elefante*, the first Brazilian autobiographical graphic novel (more extensive comics). In 232 pages, the comics artist Caeto from São Paulo State narrates in first person, in a non-linear form, the difficulties of surviving as an artist in São Paulo in early adult life. The cover is analyzed by Peirce's semiotics, while the study of the book's contents was based on content analysis (BARDIN, 2004), divided into the following categories: narrative elements, the language of comics, aesthetic, modern and post-modern, autobiography and memory. Innovative ways were discovered throughout the book, including the cover with the iconic elephant, summarizing the narrative; the complex narrative focus, which involves an author-narrator-protagonist; the non-linear time, marked by flashbacks; balloons used in an unconventional way; visual metaphors created by the author; the self-representation at different stages of life; and the engagement capability that a comic autobiographical promotes with the reader.

Keywords: Autobiographical comics; Graphic novel; Innovation; Narrative; Aesthetic.

Lista de tabelas e figuras

| | |
|---|----|
| Tabela 1: Diferenças esquemáticas entre modernismo e pós-modernismo..... | 25 |
| Figura 1: “Quadrinhofone” de Laerte para Caeto..... | 15 |
| Figura 2: Capas das três primeiras graphic novels | 38 |
| Figura 3: <i>Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço</i> | 39 |
| Figura 4: Revista <i>God Nose</i> (1964)..... | 42 |
| Figura 5: Revista <i>Zap Comix</i> n. 1 (1968)..... | 43 |
| Figura 6: “Definitely a Case of Derangement!” | 45 |
| Figura 7: Fanzine <i>Sociedade radioativa</i> n. 13 (2006)..... | 47 |
| Figura 8: Fanzine <i>Glamour popular</i> n. 1 (2007)..... | 47 |
| Figura 9: Cena da HQ <i>Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary</i> | 48 |
| Figura 10: Cena de <i>American Splendor</i> n. 5..... | 50 |
| Figura 11: Capa da revista <i>RAW</i> n. 1 (1980)..... | 51 |
| Figura 12: Capa de <i>Maus</i> | 52 |
| Figura 13: Capa de <i>Fun Home</i> | 53 |
| Figura 14: Capa de <i>Persépolis</i> | 54 |
| Figura 15: Capas dos volumes 1 e 2 de <i>Epiléptico</i> | 55 |
| Figura 16: Caeto fotografado e Caeto autorrepresentado..... | 59 |
| Figura 17: Alguns quadros de Caeto vendidos sob encomenda..... | 60 |
| Figura 18: Capa de <i>Memória de elefante</i> (2010)..... | 61 |
| Figura 19: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 7 | 66 |
| Figura 20: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 187. | 75 |
| Figura 21: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 157. | 76 |
| Figura 22: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 227. | 77 |
| Figura 23: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 115 e 124..... | 78 |
| Figura 24: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 49. | 79 |
| Figura 25: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 15. | 80 |
| Figura 26: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 124. | 81 |
| Figura 27: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 203. | 81 |
| Figura 28: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 8 e 123..... | 82 |
| Figura 29: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 46. | 83 |
| Figura 30: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 8. | 84 |
| Figura 31: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 11. | 85 |
| Figura 32: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 27. | 85 |
| Figura 33: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 128 e 196..... | 86 |
| Figura 34: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 19, 180 e 67..... | 87 |
| Figura 35: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 78. | 87 |
| Figura 36: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 16 e 53..... | 88 |
| Figura 37: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 68 e 33..... | 88 |
| Figura 38: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 172. | 89 |
| Figura 39: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 103 e 59..... | 90 |
| Figura 40: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 75, 101 e 46..... | 91 |
| Figura 41: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 51, 53 e 86..... | 91 |
| Figura 42: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 10 e 11..... | 91 |

| | |
|--|-----|
| Figura 43: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 19, 30, 223 e 67..... | 92 |
| Figura 44: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 101, 53 e 36..... | 93 |
| Figura 45: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 83 e 87..... | 93 |
| Figura 46: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 84. | 95 |
| Figura 47: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 30. | 96 |
| Figura 48: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 128. | 97 |
| Figura 49: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 56. | 98 |
| Figura 50: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 77. | 98 |
| Figura 51: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 67. | 99 |
| Figura 52: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 30. | 100 |
| Figura 53: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 185. | 100 |
| Figura 54 e Figura 55: Caeto simula algumas cenas de <i>Memória de elefante</i> | 101 |
| Figura 56 e Figura 57: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 126 e 16. | 102 |
| Figura 58: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 47, 63 e 77..... | 103 |
| Figura 59: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 176. | 103 |
| Figura 60: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 77, 176 e 184..... | 104 |
| Figura 61: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 142. | 105 |
| Figura 62: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 64. | 106 |
| Figura 63: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 183. | 109 |
| Figura 64: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 185. | 109 |
| Figura 65: <i>Memória de elefante</i> . CAETO, 2010a, p. 226. | 111 |

Sumário

| | |
|--|------------|
| 1. Introdução | 12 |
| 1.1 Origem do estudo | 12 |
| 1.2 Problematização | 12 |
| 1.3 Objetivos | 13 |
| 1.4 Justificativa do estudo | 14 |
| 1.5 Metodologia | 16 |
| 1.6 Delimitação do estudo..... | 17 |
| 1.7 Vinculação à linha de pesquisa | 17 |
| 1.8 Resumo das partes..... | 18 |
| | |
| 2. A narrativa autobiográfica pós-moderna..... | 19 |
| 2.1 Pós-modernidade, cultura midiática e globalização | 19 |
| 2.1.1 A fragmentação do sujeito pós-moderno..... | 20 |
| 2.1.2 A fragmentação das narrativas pós-modernas..... | 23 |
| 2.2 A importância das narrativas..... | 27 |
| 2.2.1 As narrativas ficcionais | 28 |
| 2.2.2 Autobiografias, narrativas de vida, escritas de si | 31 |
| 2.2.2.1 “Eu é um outro”..... | 34 |
| | |
| 3. Linguagem e narrativa dos quadrinhos autobiográficos | 37 |
| 3.1 Graphic novels: histórias longas em tempos de narrativas fragmentadas | 37 |
| 3.2 Quadrinhos autobiográficos: origem..... | 40 |
| 3.2.1 Comix ou quadrinhos underground..... | 41 |
| 3.2.1.1 Robert Crumb..... | 43 |
| 3.2.2 Fanzines..... | 46 |
| 3.2.3 <i>Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary</i> | 47 |
| 3.2.4 Harvey Pekar | 49 |
| 3.3 Graphic novels autobiográficas | 50 |
| 3.3.1 <i>Maus: a história de um sobrevivente</i> | 51 |
| 3.3.2 <i>Fun Home: uma tragicomédia em família</i> | 53 |
| 3.3.3 <i>Persépolis</i> | 54 |
| 3.3.4 <i>Epilético</i> | 55 |
| 3.4 Quadrinhos autobiográficos: características..... | 56 |
| | |
| 4. As inovações de <i>Memória de elefante</i> como graphic novel autobiográfica brasileira..... | 59 |
| 4.1 Breve biografia de um autobiógrafo..... | 59 |
| 4.2 Análise da graphic novel autobiográfica <i>Memória de elefante</i> | 60 |
| 4.2.1 Capa..... | 61 |
| 4.2.2 Miolo | 64 |
| 4.2.2.1 Elementos narrativos | 64 |
| 4.2.2.2 Elementos da linguagem dos quadrinhos | 83 |
| 4.2.2.3 Elementos estéticos | 94 |
| 4.2.2.4 Elementos modernos e pós-modernos | 104 |
| 4.2.2.5 Elementos de autobiografia e memória | 107 |
| | |
| 5. Considerações finais | 112 |
| | |
| Referências | 115 |

1. Introdução

1.1 Origem do estudo

A origem deste estudo é a proximidade muito grande que tive desde cedo com a leitura, começando pelos quadrinhos. Minha mãe assinava os gibis da *Turma da Mônica*, do palhaço *Alegria* e dos *Trapalhões*. Ela conta que aprendi a ler sozinha aos 5 anos, quando um belo dia me flagrou rindo com um gibi da *Turma da Mônica*. Foi perguntar qual o motivo do riso e contei para ela a história que estava lendo.

Dos gibis passei para os livros. Devorava a “Coleção Vaga-lume”, da editora Ática, disponível na biblioteca da escola. Foi mais ou menos por aí que começou meu interesse por literatura. Minha matéria favorita sempre foi Língua Portuguesa, tanto que me formei em Letras e Jornalismo, mas sempre preferi revisar textos a escrevê-los.

Foi só depois de muitos anos que decidi que tinha de tentar escrever. Procurei muitos programas de mestrado pensando em estudar literatura, mas nenhum me agradava. Conheci o programa da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) em 2008, quando trabalhava em uma empresa na mesma cidade, mas ingressei somente em 2013, pensando inicialmente em pesquisar os livros digitais (*e-books*). No entanto, quando surgiu o convite do professor Roberto Elísio dos Santos para estudar quadrinhos aliados à literatura, logo aceitei, pois me veio à mente qual tinha sido meu primeiro contato com a leitura.

Devido ao meu interesse por autobiografias, surgiu a ideia de procurar um quadrinho autobiográfico. Já conhecia *Persépolis* e *Maus*¹, mas achei que pesquisar um produto brasileiro seria mais interessante. Assim, encontrei *Memória de elefante*, e com este trabalho acredito ter conseguido retomar a escrita, reaproximar-me dos quadrinhos e fazer minha parte para valorizá-los no âmbito nacional.

1.2 Problematização

Antonio Luiz Cagnin (1975), um dos pioneiros nos estudos de histórias em quadrinhos no Brasil, inicia seu livro *Os quadrinhos* destacando o fato de o ser humano ter uma disposição natural para contar, ouvir, ver ou ler histórias. Em todas as épocas e lugares há narrativas, que são uma constante universal. Além disso, há diversos meios

¹ Histórias em quadrinhos autobiográficas editadas na França e nos Estados Unidos, respectivamente.

de se contar uma história: a língua escrita ou falada, o teatro, a dança, a música, a mímica, o cinema, os monumentos, as histórias em quadrinhos etc.

Nas últimas décadas, tem-se notado uma fragmentação das narrativas como consequência de um fenômeno cultural mundial nomeado por alguns autores como pós-modernidade, modernidade tardia ou simplesmente modernidade. As histórias em quadrinhos, embora tenham surgido antes desse fenômeno, popularizaram-se junto com ele, tornando-se um produto de massa ou midiático.

Por ser constituída da fusão de texto e imagem, a narrativa dos quadrinhos é mais assimilável, tanto que por muito tempo as HQs foram consideradas “coisa de criança”, chegando a sofrer a imposição de códigos de ética. Com o tempo, foram evoluindo e abordando temas cada vez mais sérios e “adultos”, ganhando formato mais extenso (álbum ou a chamada graphic novel) e trazendo histórias não ficcionais, ao invés das comumente ficcionais.

Memória de elefante, nosso objeto de estudo, é uma HQ de longa extensão (232 páginas) e não ficcional (autobiografia). O grande interesse em estudá-la vem da inovação da narrativa dos quadrinhos, outrora fragmentada, em formato de tiras de rápido consumo nos jornais e com temática de humor ou caráter ficcional. Também há a importância do estudo de biografias e autobiografias para preservar a memória da sociedade, além do conteúdo autoanalítico transmitido por essas obras.

Com isso, a pergunta-problema que motivou esta investigação foi: quais são as características inovadoras presentes em *Memória de elefante*, a primeira graphic novel autobiográfica brasileira?

1.3 Objetivos

Este trabalho tem como objetivo geral identificar as características de inovação presentes em *Memória de elefante*, a primeira graphic novel autobiográfica brasileira, por meio da classificação de seus elementos narrativos, da linguagem dos quadrinhos, estéticos, modernos e pós-modernos e de autobiografia e memória.

Já os objetivos específicos são estudar as narrativas que usam palavras e imagens em relação sequencial e constatar quais são os elementos próprios da HQ autobiográfica presentes em *Memória de elefante* e outras histórias desse gênero.

1.4 Justificativa do estudo

Com *Memória de elefante*, Caeto foi indicado ao Prêmio Jabuti² 2011 na categoria “Ilustração” e ao Troféu HQMIX³ 2011 na categoria “Novo talento – Desenhista”, o que denota a importância da obra no cenário nacional. Como se trata da primeira graphic novel autobiográfica brasileira, é uma obra que traz inovação, mas nenhuma pesquisa foi feita com esse *corpus*, embora haja muitas a respeito de quadrinhos autobiográficos.

Como ressalta Paulo Ramos (2012, p. 302), “O que há de novo é o fato de o gênero ser explorado por um quadrinista brasileiro, e numa obra de fôlego – a narrativa passa das 200 páginas”. Portanto, o fato de ser uma graphic novel brasileira também já é uma inovação, uma vez que esse tipo de publicação feito por um artista nacional é difícil de ser produzido, por necessitar de uma grande quantidade de páginas e levar mais tempo do que uma história em quadrinhos para revistas periódicas. Esse processo encarece o material, o que desencoraja as editoras a investirem verbas altas nesse tipo de produto. Mesmo sendo publicada por uma editora conhecida e conceituada (Companhia das Letras), vale ressaltar o aspecto autoral da obra, uma característica das HQs autobiográficas, o que a distingue dos quadrinhos comerciais.

Além disso, diferentemente das demais autobiografias (em geral feitas em prosa), *Memória de elefante* é em quadrinhos, meio comumente destinado à ficção. Dessa forma, a obra também é inovadora principalmente por ser autobiográfica, um gênero de quadrinhos que não tem tradição no Brasil.

Em 12 de fevereiro de 2011, o cartunista Laerte publicou um “Quadrinhofone” no jornal *Folha de S.Paulo* elogiando o livro de Caeto (Figura 1):

² Fundado em 1959 pela Câmara Brasileira do Livro (CBL) para premiar obras do mercado editorial brasileiro. Disponível em: <<http://premiojabuti.com.br/>>. Acesso em: 27 jan. 2015.

³ Criado em 1988 pelos cartunistas Jal e Gual com a finalidade de premiar e divulgar a produção de histórias em quadrinhos, cartuns, charges e artes gráficas no Brasil. Disponível em: <<http://www.hqmix.com.br/>>. Acesso em: 27 jan. 2015.

Figura 1 – “Quadrinhofone” de Laerte para Caeto



Fonte: LAERTE. Laertevisão. *Folha de S.Paulo*, São Paulo, 12 fev. 2011. Ilustrada, p. E14.

Como salienta Laerte, é um gênero que demanda coragem. Outro ponto sugerido pelo cartunista, ao comentar que Caeto fez uma boa crônica de sua geração, é o da identificação. Para a pesquisadora norte-americana Elisabeth El Refaie (2012), além de incitarem uma participação ativa do leitor por meio de humor, metáforas e intertextualidade, as autobiografias em quadrinhos cumprem mais uma função, talvez a principal, que a autora denomina “afiliação”, uma espécie de “[...] engajamento emocional do leitor com o protagonista” (EL REFAIE, 2012, p. 16).

1.5 Metodologia

Este trabalho é fruto de um estudo qualitativo de nível exploratório que utiliza as técnicas de pesquisa bibliográfica e pesquisa documental. A pesquisa bibliográfica, como apontam Martins e Theóphilo (2009, p. 54), “[...] procura explicar e discutir um assunto, tema ou problema com base em referências publicadas”. Por isso, primeiramente foram investigados livros e artigos nacionais e estrangeiros sobre quadrinhos, autobiografias, HQs autobiográficas e demais assuntos pertinentes.

Em um segundo momento, deu-se início à pesquisa documental, que tem semelhanças com a pesquisa bibliográfica, mas não emprega fontes secundárias, e sim primárias, ou seja, “[...] materiais compilados pelo próprio autor do trabalho, que ainda não foram objeto de análise” (MARTINS; THEÓPHILO, 2009, p. 55).

Assim, para analisar o documento *Memória de elefante*, foi feita antes de tudo uma separação entre capa e miolo. O método aplicado exclusivamente para a análise da capa baseia-se em conceitos de Gombrich (1986), Arnheim (2005), Dondis (2003) e Aumont (1993) e na semiótica peirceana. Já para o miolo foi utilizada a técnica da análise de conteúdo, que consiste em:

Um conjunto de instrumentos metodológicos [...] que se aplicam a “discursos” (conteúdos e continentes) cada vez mais diversificados. [...] O factor comum destas técnicas múltiplas e multiplicadas [...] é uma hermenêutica controlada, baseada na dedução: a inferência. (BARDIN, 2004, p. 7).

A análise de conteúdo também pressupõe a categorização, isto é, “[...] uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamento segundo o género (analogia), com os critérios previamente definidos” (BARDIN, 2004, p. 111).

Portanto, a classificação do miolo foi feita nas seguintes categorias: elementos narrativos; elementos da linguagem dos quadrinhos; elementos estéticos; elementos modernos e pós-modernos; e elementos de autobiografia e memória. Em todas essas categorias foram buscados aspectos de inovação por meio de uma leitura semiológica dos quadrinhos, conforme defende Santos (2002).

Tal inovação não se refere apenas à novidade, invenção ou evolução, mas inclui também as pessoas e a sociedade:

A Comunicação Social parece mais vocacionada a considerar “inovação” segundo seus efeitos, impactos, apropriação e proveito social. Nessa linha,

uma inovação não significa, necessariamente, conceber algo novo, mas sim que as pessoas o percebam como novidade ou que cause transformações nas relações psicossociais. (GIACOMINI FILHO; SANTOS, 2008, p. 16).

Cardoso e Santos (2008) explicam que o conteúdo do que se transmite às audiências é constituído de uma carga simbólica presente nos atos comunicativos, especialmente nos mediados pelos meios de massa, como é o caso das histórias em quadrinhos. Nesse sentido, a inovação aqui pesquisada também tem relação com essa dimensão simbólica do termo.

1.6 Delimitação do estudo

Este estudo tem como *corpus* de análise a graphic novel autobiográfica brasileira *Memória de elefante* em sua íntegra, mas outras histórias em quadrinhos do gênero, tais como *Fun Home*, *Persépolis*, *Maus* e *Epiléptico*, além de autores como Robert Crumb e Harvey Pekar, são citados para identificar as características de uma autobiografia em quadrinhos.

1.7 Vinculação à linha de pesquisa

O fato de este trabalho abranger o estudo da linguagem utilizada em uma autobiografia em quadrinhos o vincula à Linha de Pesquisa 2 – Linguagens na comunicação: mídias e inovação, em que são analisados as narrativas e os gêneros ficcionais das mídias de massa, incluindo as histórias em quadrinhos. Conseqüentemente, esta pesquisa se insere também no escopo do estudo da Comunicação, ciência que compõe o Programa de Mestrado da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM-USCS).

Quanto ao tema Inovação, que constitui a área de concentração desse programa, a autobiografia em quadrinhos é um assunto inovador porque as HQs são consideradas ficcionais. No caso de *Memória de elefante*, temos também a primeira obra brasileira nessa extensão (graphic novel) desse gênero.

No que se refere ao aspecto Comunidade, outra vertente da área de concentração, este trabalho se encaixa na comunidade de autores de quadrinhos independentes (autorais), que teve seu início nos Estados Unidos na década de 1960.

Por último, o professor-doutor Roberto Elísio dos Santos, orientador deste estudo, é pesquisador de histórias e de gêneros ficcionais midiáticos, além de vice-coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP.

1.8 Resumo das partes

Este trabalho é dividido em três capítulos, além da Introdução, considerada o primeiro. Assim, o segundo capítulo, intitulado “A narrativa autobiográfica pós-moderna”, constitui a porta de entrada para o tema, primeiramente contextualizando as mudanças sofridas pela sociedade na metade do século XX e culminando na valorização da cultura midiática, bem como na fragmentação dos indivíduos e, conseqüentemente, das narrativas. Mais adiante, é introduzido o tema das autobiografias desde seu surgimento até os dias de hoje, e sua relação com a memória é destacada no final.

O terceiro capítulo, nomeado “Linguagem e narrativa dos quadrinhos autobiográficos”, apresenta a origem da graphic novel, formato mais longo de histórias em quadrinhos, e das primeiras HQs autobiográficas, que surgiram nos Estados Unidos no final dos anos 1960, com o movimento comix. O capítulo vai mostrando aos poucos a evolução dos quadrinhos autobiográficos até chegar às obras de tamanho mais extenso, as graphic novels. Ao final, o capítulo apresenta as principais graphic novels autobiográficas estrangeiras e as características desse gênero.

O quarto e último capítulo, chamado “As inovações de *Memória de elefante* como graphic novel autobiográfica brasileira”, traz a análise documental dessa obra, que é a primeira do Brasil nesse gênero ainda recente. São descritos diversos aspectos inovadores, entre eles aspectos inovadores em todo o livro, entre eles o foco narrativo complexo, por envolver um autor-narrador-protagonista; o tempo não linear marcado por *flashbacks*; os balões usados de forma pouco convencional; as metáforas visuais criadas pelo autor; a autorrepresentação em diferentes fases da vida; e o engajamento que uma obra autobiográfica promove junto ao leitor.

2. A narrativa autobiográfica pós-moderna

2.1 Pós-modernidade, cultura midiática e globalização

Vivemos uma época de intensas transformações. Na década de 1960, diversos movimentos sociais se insurgiram contra as normas vigentes, produzindo novas tendências culturais e comportamentais. Tais movimentos geraram conflitos entre liberais, conservadores e radicais, travados até hoje. Nos anos 1970, o clima próspero de pós-guerra dominante foi quebrado pela recessão econômica mundial, culminando num novo discurso sobre “[...] diminuição de expectativas, redução do crescimento e necessidade de reorganização da economia e do Estado” (KELLNER, 2001, p. 25).

Nos últimos anos, as novas tecnologias foram as grandes responsáveis por mudanças drásticas nos padrões da vida cotidiana, no trabalho e no lazer. Embora tenham criado novos empregos, possibilitando maior acesso à informação e à comunicação com outras culturas e ideias, também propiciaram novas formas de vigilância e controle, as quais mantêm “[...] as pessoas bem guardadas dentro dos confins de seus centros de entretenimento doméstico, distantes do tumulto das multidões e dos locais de ação política de massa” (KELLNER, 2001, p. 26).

Como afirma o teórico norte-americano Douglas Kellner (2001), diante da instabilidade e da confusão causadas por tantas mudanças, é importante entender o atual papel da cultura em nossa sociedade, fenômeno que ele chama de “cultura midiática”, tendo em vista que a mídia ganhou destaque desde o advento da televisão, no pós-guerra, transformando-se em força dominante na cultura:

A cultura da mídia é a cultura dominante hoje em dia; substitui as formas de cultura elevada como foco da atenção e de impacto para grande número de pessoas. [...] Ademais, a cultura veiculada pela mídia transformou-se numa força dominante de socialização: suas imagens e celebridades substituem a família, a escola e a Igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento, produzindo novos modelos de identificação e imagens vibrantes de estilo, moda e comportamento. (KELLNER, 2001, p. 27).

Kellner ainda aponta que, junto com essas mudanças políticas, sociais e culturais, surgiram na década de 1950 novas teorias para tentar explicá-las e entendê-las, como as formuladas por Daniel Bell sobre as sociedades pós-industriais dominadas pelo conhecimento e pela informação. Já nos anos 1970, pensadores como Baudrillard e Lyotard defenderam os primeiros argumentos de que a modernidade estava acabada, dando lugar a uma era pós-moderna.

Alguns teóricos do pós-modernismo argumentam que as sociedades contemporâneas, com suas novas tecnologias, novas formas de cultura e novas experiências do presente, constituem uma ruptura decisiva em relação às formas modernas de vida. (KELLNER, 2001, p. 28).

O geógrafo britânico David Harvey (1998) acredita que o movimento contracultural e antimodernista iniciado na França em maio de 1968 e espalhado por vários outros países foi o grande responsável pela virada para o pós-modernismo: “Em algum ponto entre 1968 e 1972, portanto, vemos o pós-modernismo emergir como um movimento maduro, embora ainda incoerente, a partir da crisálida do movimento antimoderno dos anos 60” (HARVEY, 1998, p. 44).

Tratando do assunto no fim do século XX, o sociólogo jamaicano Stuart Hall (2005), que chama a pós-modernidade também de modernidade tardia, atribui essa mudança à globalização. O autor a define como um fenômeno que ocorre desde os anos 1970 e que diz respeito aos processos de uma escala global, os quais atravessam fronteiras nacionais e tornam o mundo mais interconectado em suas relações de espaço e tempo. Já para o sociólogo polonês Zygmunt Bauman (2005, p. 34), “[...] globalização significa que o Estado não tem mais o poder ou o desejo de manter uma união sólida e inabalável com a nação”. Essas características tiveram um impacto profundo nas identidades culturais, como será visto no próximo item.

2.1.1 A fragmentação do sujeito pós-moderno

De acordo com Hall (2005), a identidade é um conceito aberto e complexo, muito pouco desenvolvido e compreendido. Bauman (2004) acredita que buscar a identidade é “alcançar o impossível”, uma vez que, “[...] em nossa época líquido-moderna, o mundo em nossa volta está repartido em fragmentos mal coordenados, enquanto as nossas existências individuais são fatiadas numa sucessão de episódios fragilmente conectados” (BAUMAN, 2004, p. 18-19).

Hall (2005) acrescenta que a identidade muda conforme a maneira como o sujeito é interpelado ou representado, havendo uma identificação ganhada ou perdida, mas nunca automática. A identidade, para o autor, tornou-se politizada, o que constitui uma mudança de política de identidade para política de diferença.

Comparando os indivíduos da era pós-moderna com o mutante interpretado por David Bowie no filme *O homem que caiu na Terra* (1976), Kellner argumenta que eles

“[...] terão de aprender a conviver com uma imensa fragmentação e proliferação de imagens, informações e tecnologias novas, que precisarão processar” (KELLNER, 2001, p. 28).

De acordo com Hall (2005), a fragmentação que esses indivíduos pós-modernos estão tendo de enfrentar não é só de informações, mas também de si mesmos. O autor lança a hipótese de que as velhas identidades, que por muito tempo dominaram a sociedade, estão em decadência, dando lugar a novas identidades e descentrando o indivíduo moderno, ou seja, deslocando-o ou fragmentando-o:

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Essa perda de um sentido de si estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. (HALL, 2005, p. 9).

A fim de avaliar se existe atualmente uma “crise de identidade”, Hall (2005) propõe explorar as questões sobre identidade cultural na modernidade tardia, começando por dividir a identidade em três momentos: do sujeito do Iluminismo, do sujeito sociológico e do sujeito pós-moderno.

O sujeito do Iluminismo era totalmente centrado, unificado, dotado de razão, consciência e ação, possuindo um núcleo interior que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e se desenvolvia, ainda que permanecesse o mesmo ao longo de sua existência. O centro essencial do eu, portanto, era a identidade da pessoa (HALL, 2005).

Seguindo o mesmo raciocínio, porém nomeando o Iluminismo como sociedades pré-modernas, Kellner (2001) explica que o indivíduo nascia e morria como membro da mesma tribo ou clã, tendo sua trajetória de vida fixada e predeterminada desde o início. A identidade não era uma questão problemática: não havia crises de identidade nem mudanças drásticas no sujeito.

O sujeito sociológico, para Hall (2005), já refletia a complexidade do mundo moderno, possuindo um núcleo interior não autônomo, formado pela relação com os outros, que eram responsáveis por lhe apresentar valores, sentidos e símbolos (cultura). Embora seu centro essencial ainda fosse um “eu real”, era modificado por influências exteriores, estabelecendo o lugar da identidade entre o mundo pessoal e o mundo público. A identidade, então, “suturava” o sujeito à estrutura.

Kellner (2001), da mesma forma, opina que esse sujeito sociológico é o indivíduo da modernidade, dono de uma identidade múltipla e submetido a mudanças e inovações. Sendo social, possui uma estreita relação com o outro, entretanto ainda contém a característica fixa de estar circunscrito a papéis sociais, como mãe, filho, professor, escoteiro, católico, homossexual etc., ou a uma combinação desses papéis. Assim, na modernidade, o outro é um constituinte do indivíduo, sendo este dependente dele para o reconhecimento e a validação de sua identidade, mesmo que possa modificá-la a seu modo. Isso se torna uma questão problemática porque cria expectativas e ansiedade, além de tédio e fastio se a identidade se engessa e não se transforma.

O autor também comenta que a identidade na modernidade “[...] foi ligada à individualidade, ao desenvolvimento de um eu individual único” (KELLNER, 2001, p. 297). Se tradicionalmente a identidade era função da tribo, do coletivo, na modernidade ela passa a ser criação de uma individualidade particular. Nas sociedades de consumo e midiáticas, pós-Segunda Guerra Mundial, “[...] a identidade tem sido cada vez mais vinculada ao modo de ser, à produção de uma imagem, à aparência pessoal”, como se cada um tivesse de ter seu estilo próprio, muito embora mediado pela cultura do consumo (KELLNER, 2001, p. 297).

O sujeito pós-moderno, para Hall (2005), é aquele que não tem mais uma identidade fixa, unificada e estável, tornando-se fragmentado e apresentando “[...] várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas” (HALL, 2005, p. 12-13), além de não serem unificadas em torno de um “eu” coerente. Hall descreve esse sujeito como uma “[...] celebração móvel, formada e transformada continuamente” nos sistemas culturais a seu redor, possuindo uma “[...] identidade definida historicamente, e não biologicamente” (HALL, 2005, p. 12-13). O autor aponta:

Dentro de nós há identidades contraditórias [...], de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora “narrativa do eu”. A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. [...] somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis [...]. (HALL, 2005, p. 13).

Já Kellner (2001) afirma que o pensamento pós-moderno tem rechaçado o conceito essencialista e racionalista de identidade, adotando uma posição construtivista. O autor analisa alguns discursos pós-modernos e conclui que a identidade pós-moderna, diante de sua instabilidade e fragilidade, é uma ilusão, um mito. Tanto para os teóricos modernos da escola de Frankfurt quanto para autores pós-modernos, “[...] o sujeito

autônomo e autoconstruído, realização final do indivíduo moderno, de uma cultura do individualismo, está se fragmentando e desaparecendo devido aos processos sociais que nivelam as individualidades” (KELLNER, 2001, p. 298).

Os pós-estruturalistas, que atacam a própria noção de sujeito e identidade, alegam que a identidade é um mito, um construto da linguagem e da sociedade, uma ilusão criada para acreditarmos que realmente temos uma identidade fixa. O crítico literário norte-americano Fredric Jameson (1993) adota uma postura mais radical ao afirmar que esse sujeito pós-moderno na verdade está morto, uma vez que não existe mais o individualismo: “[...] esse tipo de individualismo e de identidade pessoal é coisa do passado; [...] o antigo sujeito individual ou individualista está ‘morto’” (JAMESON, 1993, p. 30).

Na modernidade tardia, Hall (2005) relaciona essa morte do sujeito, que ele chama de descentramento ou deslocamento, a cinco rupturas principais:

- 1) o pensamento marxista (que, embora pertença ao século XIX, foi revisitado nos anos 1960), segundo o qual os indivíduos podem ser os agentes de sua história, mas sob as condições históricas, materiais e culturais que lhes são dadas, ou seja, é descartada qualquer noção de agência individual;
- 2) a descoberta do inconsciente por Sigmund Freud, o qual se opõe à razão;
- 3) a língua como sistema social, e não individual, segundo Ferdinand de Saussure;
- 4) o poder disciplinar, segundo Michel Foucault, determinado pela regulação e pela vigilância do indivíduo, tornando-o individualizado;
- 5) o impacto do feminismo, que emergiu na década de 1960 juntamente com outros movimentos, apelando para a identidade social de seus representantes.

Além da descentração do sujeito, ocorre a fragmentação das narrativas, à qual nos ateremos no próximo item.

2.1.2 A fragmentação das narrativas pós-modernas

Douglas Kellner afirma que, segundo os teóricos pós-modernos, “[...] a característica fundamental da cultura pós-moderna é um modo de experiência fragmentado, desconexo e descontínuo, tanto em seus aspectos subjetivos quanto em seus textos” (KELLNER, 2001, p. 298). Portanto, não é somente o sujeito pós-moderno que é descentrado, mas também tudo o que é produzido por ele na literatura, na música, nas obras de arte, na arquitetura, na economia etc.

No livro *O que é pós-moderno* (1986), Jair Ferreira dos Santos mostra algumas características da cultura pós-moderna. Na literatura, por exemplo, é citado o *nouveau roman*, movimento literário iniciado na França nos anos 1950 que rompe com o formato original do romance ao banir enredo, assunto e personagem. Mesmo que a liberdade de experimentação e invenção modernista seja mantida, a forma é completamente destruída. Como enfatiza Santos (1986), quase sempre os produtos pós-modernos apresentam citações, colagens e referências à literatura do passado, gerando intertextualidade, o que exige do leitor/espectador a competência de conhecer esses outros textos dos quais é feita a releitura.

Sobre a intertextualidade, Marcelo Bulhões comenta: “[...] ocorre [...] quando um texto faz transparecer suas relações com outros textos; quando interage explicitamente com outro e quando a existência de um texto depende estritamente de outro, seu anterior, como no caso da paródia” (BULHÕES, 2009, p. 128). Um exemplo que adota a paródia e o pastiche (imitações irônicas) de formas antigas, segundo Santos (1986), é a metaficção americana, que produz ficção a partir de ficção, como ocorre com o conto de fadas no romance *Branca de Neve*, de Donald Berthelme, em que a heroína infantil é transformada em ninfomaníaca. Linda Hutcheon afirma que o pastiche e a paródia no pós-modernismo acabam sendo propositais: “[...] a ficção pós-moderna certamente procurou se abrir para a história [...] Porém, parece ter verificado que não pode se fazer de forma inocente” (HUTCHEON, 1991, p. 163).

A metalinguagem, por sua vez, é a linguagem sobre a linguagem. Chalhub (1997) cita o linguista Roman Jakobson, para quem há dois níveis de linguagem: a linguagem-objeto, que fala dos objetos estranhos à linguagem; e a metalinguagem, termo proposto por Alfred Tarski que trata da linguagem como tal. Assim, como explica Chalhub (1997), na equação linguagem *a* = linguagem *b*, a linguagem *b* refere-se, em sua própria linguagem, à linguagem *a*. No livro *Funções da linguagem*, a autora aborda o tema no âmbito da comunicação: “Uma mensagem de nível metalinguístico implica que a seleção operada no código combine elementos que retornem ao próprio código” (CHALHUB, 2006, p. 49).

Para Santos (1986), também a arte (ou antiarte) pós-moderna não apresenta propostas definidas, nem coerência, nem linha evolutiva. Os estilos convivem sem choques; as tendências se sucedem rapidamente; a mistura, o ecletismo e o pluralismo são a regra. Não existe mais vanguarda, e sim *transvanguarda*, em que tudo vale, prevalecendo a desordem. Um exemplo é a *pop art*, considerada a primeira expressão pós-moderna nas artes plásticas, na qual são utilizados objetos e imagens do consumo

popular. Andy Warhol, um de seus maiores expoentes, usou cores fortes como rosa, verde e amarelo para pintar latas de sopa Campbell e garrafas de Coca-Cola repetidas em série.

Assim, desestatizada, desdefinida e desmaterializada, a arte some, mas sobra o artista, que por meio do *happening* – intervenção (preparada ou surpresa) do artista no cotidiano – propõe o máximo da fusão arte/vida desejada pelos pós-modernos. Já a performance (desempenho) é uma variedade de *happening* que serve para atrair “[...] a atenção para o artista e os materiais que ele utiliza para chocar o público sob algum aspecto” (SANTOS, 1986, p. 54).

Kellner critica a desproporção entre os muitos estudos apontando a cultura midiática como a responsável pela fragmentação do sujeito e os poucos teóricos que pesquisaram práticas da cultura veiculadas pela mídia. Baudrillard fez escassas e incompletas referências às produções midiáticas, enquanto Foucault e Lyotard simplesmente ignoraram o assunto (KELLNER, 2001, p. 299). No entanto, percebendo essa lacuna, alguns teóricos, incluindo o próprio Kellner, passaram a se debruçar mais sobre os produtos da cultura pós-moderna e midiática.

David Harvey (1998), por exemplo, procura fazer suas análises com mais atenção ao adotar uma tabela do teórico pós-moderno Hassan (1985) com as diferenças esquemáticas entre modernismo e pós-modernismo (Tabela 1). Mesmo julgando essa tabela perigosa, por descrever relações complexas como polarizações simples, o autor a utiliza como ponto de partida para estudar a atual prática intelectual:

Tabela 1 – Diferenças esquemáticas entre modernismo e pós-modernismo

| <i>Modernismo</i> | <i>Pós-modernismo</i> |
|-----------------------------|--|
| romantismo/simbolismo | parafísica/dadaísmo |
| forma (conjuntiva, fechada) | antiforma (disjuntiva, aberta) |
| propósito | jogo |
| projeto | acaso |
| hierarquia | anarquia |
| domínio/logos | exaustão/silêncio |
| objeto de arte/obra acabada | processo/ <i>performance/happening</i> |
| distância | participação |
| criação/totalização/síntese | descrição/desconstrução/antítese |
| presença | ausência |
| centração | dispersão |
| gênero/fronteira | texto/intertexto |
| semântica | retórica |
| paradigma | sintagma |
| hipotaxe | parataxe |
| metáfora | metonímia |
| seleção | combinação |

| | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| raiz/profundidade | rizoma/superfície |
| interpretação/leitura | contra a interpretação/desleitura |
| significado | significante |
| <i>lisible</i> (legível) | <i>scriptible</i> (escrevível) |
| narrativa/ <i>grande histoire</i> | antinarrativa/ <i>petite histoire</i> |
| código-mestre | idioleto |
| sintoma | desejo |
| tipo | mutante |
| genital/fálico | polimorfo/andrógino |
| paranoia | esquizofrenia |
| origem/causa | diferença-diferença/vestigio |
| Deus Pai | Espírito Santo |
| metafísica | ironia |
| determinação | indeterminação |
| transcendência | imanência |

Fonte: HASSAN (1985, p. 123-124) apud HARVEY (1998, p. 48).

Como observa Harvey (1998), o fato de o pós-modernismo acolher afirmativamente a fragmentação, o pluralismo e a efemeridade tem uma ligação com as oposições da tabela de Hassan. Ele menciona autores pós-modernos, como Foucault e Lyotard, que atacam toda forma de metanarrativa, metateoria ou metalinguagem, tais como o marxismo e o freudismo, por meio das quais qualquer coisa possa ser explicada, conectada ou representada.

Em outro momento, o autor analisa a ficção pós-moderna, marcada pela preocupação com a “alteridade” e “outros mundos”. No filme *Veludo azul* (1986), de David Lynch, por exemplo, a personagem central gira entre dois mundos incongruentes – uma pacata cidadezinha americana dos anos 1950 e “[...] um submundo estranho, violento e louco de drogas, demência e perversão sexual” (HARVEY, 1998, p. 53).

Assim como Harvey, Kellner (2001) seleciona algumas características para analisar os produtos pós-modernos da maneira que julga correta, ou seja, detalhadamente. São elas: “[...] proliferação e disseminação de imagens sem profundidade; intensidade de emoções produzida por tecnologia esmerada e de gosto duvidoso; pasticho e implosão de formas; citação e repetição de imagens e formas passadas” (KELLNER, 2001, p. 300).

Com essas características em mãos, ele cita o filme *Uma linda mulher* (1990), que mostra o processo de autotransformação da personagem da atriz Julia Roberts – de ex-prostituta desleixada em mulher fina e elegante – por meio da aparência. Também faz um estudo da série de TV norte-americana *Miami Vice* e dos comerciais de cigarro, ambos repletos de imagens. Apesar disso, ressalta que a visão pós-modernista de televisão como imagem muitas vezes subestima a importância da narrativa nesse meio:

Costuma-se afirmar que nos programas designados como “pós-modernos” – videoclipes da MTV, *Miami Vice*, *Max Headroom*, anúncios *high-tech*, etc. – há um novo visual e novo tipo de sentimento: o significante foi liberado, e a imagem tem precedência sobre a narração [...]. (KELLNER, 2001, p. 301).

Levando em conta, portanto, que a narrativa pós-moderna tem sua relevância para além da imagem, no próximo item será discutida a importância das narrativas.

2.2 A importância das narrativas

Sejam as histórias falsas ou reais, sejam de faz de conta ou moralistas, nosso convívio com elas começa cedo e nunca mais termina. O psicólogo norte-americano Jerome Bruner (2014) defende que a narrativa é um assunto sério e que lhe somos tão adeptos que ela parece ser tão natural quanto a própria linguagem.

Barthes (2008) enfatiza que a narrativa começa com a própria história da humanidade e está presente em todos os tempos, lugares e sociedades. Podendo ser sustentada por diversos tipos de linguagens, imagens e gestos, é encontrada no mito, na lenda, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pintura, no cinema, na conversação, nas histórias em quadrinhos etc.

Os estudos da narrativa se iniciaram com Aristóteles, em sua *Poética* (registrada entre 335 a.C. e 323 a.C.), que abordava principalmente a maneira pela qual as formas literárias “imitavam” a vida (*mimesis*). Como afirma o professor Fernando Segolin,

[...] embora o termo “mimesis” ressalte, na obra de Aristóteles, a faceta representativa da obra literária, não se pode deixar de notar que o autor da *Poética* estava igualmente atento em relação ao fato de todo trabalho imitativo, por mais fiel que seja ao modelo a cópia oferecida, exige o desenvolvimento de uma operação ordenadora que, ao mesmo tempo que nos remete para o ser imitado, igualmente aponta para a própria imitação [...]. (SEGOLIN, 1978, p. 16).

Ou seja, a obra como produto de um gesto mimético destaca não mais o referente, mas o próprio modo como a imitação deste se configura. O conceito de *mimesis*, portanto, não se esgota na representatividade, sendo preciso considerar a distribuição e a elocução. Dessa forma, a mimese aristotélica apresenta um equívoco, segundo Segolin (1978), pois embora reconheça o centro da obra na realidade, está desvinculada de uma representatividade rigorosa.

Depois de Aristóteles, outros autores elaboraram suas teorias da narrativa, como Horácio (18 a.C.), Sir Philip Sidney (século XVI), Johnson e Dryden (século XVII), Muir, Lukács e Forster (século XX), mas todos ainda sob o viés aristotélico. Os formalistas russos foram “[...] os primeiros a desenvolver com êxito uma atividade crítico-teórica realmente desvinculada da tradicional preocupação com ressaltar as relações miméticas entre a obra e o mundo” (SEGOLIN, 1978, p. 26-27).

O formalista russo Vladimir Propp, após a Revolução Russa de 1917, foi o primeiro a reconhecer que a estrutura da forma narrativa não era apenas uma questão de sintaxe, mas também caracterizava o esforço humano no lidar com as adversidades da vida. Empenhado em pesquisar temas universais no folclore mundial, em obras como *Morfologia do conto maravilhoso*, Propp não explorou muito a narrativa para além do simples relato, mas ainda assim foi importante por ter iniciado o estudo moderno da narrativa (BRUNER, 2014).

Bruner também menciona estudiosos como o crítico literário Kenneth Burke, que via na dramaticidade das narrativas a habilidade de lidarmos com os problemas humanos; o antropólogo Claude Lévi-Strauss, para quem “[...] a narrativa refletia as tensões peculiares de uma cultura no sentido de operar os tipos de trocas necessários à vida comunal” (BRUNER, 2014, p. 120); e o linguista William Labov, cuja pesquisa se ocupava da linguagem da narrativa e de seus usos.

Somente a partir da década de 1970 é que o interesse pelo assunto cresceu de maneira significativa, principalmente quanto “[...] ao poder com que a forma narrativa molda as nossas concepções de realidade e legitimidade” (BRUNER, 2014, p. 121). Essa “virada narrativa”, como descreve Bruner (2014), foi liderada por historiadores, contrapondo-se às antigas interpretações de sociólogos e marxistas, que ele julga “despersonalizadas”. Entre esses estudiosos, o autor destaca os ingleses Hayden White, Simon Schama e Arthur Danto, além dos franceses Georges Duby e François Furet.

Tendo em vista a importância da narrativa desde Aristóteles, que concebia a arte como imitação da realidade, ou seja, como ficção, a seguir serão abordadas as formas narrativas ficcionais.

2.2.1 As narrativas ficcionais

Afinal, o que é uma história? Bruner (2014) responde que uma história deve incluir personagens, agentes livres guiados por suas próprias mentes, mostrando expectativas identificáveis sobre o estado natural do mundo. Toda história também deve

conter uma ruptura na ordem esperada dos acontecimentos (chamada de *peripeteia* por Aristóteles), um desfecho, um narrador (ou contador) e um ouvinte ou leitor.

O autor acrescenta que as histórias parecem muito suscetíveis a coisas encobertas, à malícia. Sem dúvida, não são tão inocentes, sempre trazendo uma mensagem, muitas vezes camuflada. A narrativa, incluindo a ficcional, dá forma a elementos do mundo real, oferecendo acesso à realidade. E nós também lançamos mão de modelos narrativos da realidade para construir nossas experiências diárias. Como ressalta Bruner (2014, p. 30), “[...] a grande narrativa é um convite para descobrir problemas, não uma aula para resolvê-los. Ela diz respeito aos dilemas, às estradas por onde se caminha – mais aos nossos passos do que ao lugar onde se chega”.

Outra característica que chama a atenção é o fato de que as histórias são fabricadas, e não descobertas no mundo, o que faz Bruner questionar se a arte imita a vida, a vida imita a arte ou se se trata de uma via de mão dupla. Mesmo a ficção gera a dúvida sobre em que uma história é baseada, como se não pudesse ser simplesmente inventada, então o autor chega à conclusão de que a própria ficcionalidade implica verossimilhança.

Ficção, segundo Ivete Walty, é a “[...] criação da imaginação, da fantasia, coisa sem existência real, apenas imaginária” (WALTY, 1985, p. 15). O termo tem raiz latina, trazendo *fict* como radical e *ingere* como forma verbal, que significa “inventar, criar, modelar”. Sendo, portanto, ação ou produto de um fingimento, a ficção pode ser definida como “[...] ato ou efeito do trabalho imaginativo, idealizado, fingido; é tanto a ação de fantasiar quanto as produções que decorrem dela” (BULHÕES, 2009, p. 17).

Umberto Eco (1994) ressalta que há até mesmo um pacto para o leitor de ficção:

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional [...]. O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. [...] Aceitamos o acordo ficcional e *fingimos* que o que é narrado de fato aconteceu. (ECO, 1994, p. 81).

Para Marcelo Bulhões, cujo livro *A ficção nas mídias* (2009) trata do tema no período que vai de meados do século XIX até os dias atuais – ou seja, quando as diversas mídias, como jornal, revista, rádio, cinema, televisão, computador, videogame etc., detêm o poder da ficção –, o termo inevitavelmente evoca uma ideia de oposição à realidade, ao real factual, empírico, palpável. Além disso,

[...] a ficção parece habitar um mundo fascinante e diferente do real [...]. Com isso, desfruta de uma liberdade extraordinária e invejável, pois se situa em um universo que não está condicionado às exigências do mundo concreto [...]. A ficção é despreendida das imposições e dos cerceamentos da vida empírica [...]. (BULHÕES, 2009, p. 18).

Estando oposta ao real, a ficção tem uma forte ligação com o sonho e o devaneio, atendendo às necessidades universais e atemporais de fantasia, fabulação e imaginação. Enquanto o sonho nunca perde vínculo com a experiência consciente, o devaneio é o sonho consciente, fruto de uma atividade irreprimível, universal e permanente. Diferenças à parte, o que importa é que ambos, ao lado da ficção e da utopia, possuem uma ideia comum: “[...] funcionam como campos de expansão da fantasia e da transfiguração do real para os quais se pode atribuir uma preciosa metáfora: a da viagem” (BULHÕES, 2009, p. 20).

Assim, o ser humano recorre à ficção para “viajar”, para se desligar das obrigações da vida cotidiana que o oprimem. Como conclui Bulhões, é “[...] com ficção, imaginário, sonho e devaneio e utopia que suportamos ‘a vida como ela é’” (BULHÕES, 2009, p. 20). O que explicaria então o fato de haver pessoas que, em lugar de recorrer à ficção, gostam de escrever sobre si mesmas e falar a respeito da vida cotidiana?

O ser humano é viciado em histórias e também as utiliza como forma de contar o que acontece em suas vidas. Sobre isso, Bruner (2014) argumenta que a narrativa fornece meios rápidos de se lidar com os resultados incertos de planos, sendo uma forma de domesticar o erro e a surpresa do ser humano. Diante disso, contamos histórias mais para prevenir do que para ensinar, tornando essa atividade crucial em nossas interações sociais, “[...] inseparável, e até mesmo constitutiva, de nossa vida cultural” (BRUNER, 2014, p. 40). O autor complementa:

Para o bem ou para o mal, ela [a narrativa] é o nosso meio preferido, quiçá obrigatório, para expressar as aspirações e vicissitudes humanas [...]. Nossas histórias não apenas relatam, mas também impõem uma estrutura, uma realidade envolvente sobre aquilo que experimentamos [...] Fabricar histórias é o meio para nos conciliarmos com as surpresas e estranhezas da condição humana, para nos conciliarmos com a nossa percepção imperfeita dessa condição. (BRUNER, 2014, p. 99-100).

E é justamente por meio da narrativa que as autobiografias são elaboradas, o que será visto no próximo item.

2.2.2 Autobiografias, narrativas de vida, escritas de si

Beatriz Sarlo (2007) sustenta que nas últimas décadas havia uma impressão, anunciada pela pós-modernidade, de que o passado perderia terreno para o “instante”, mas o que ocorreu foi o contrário: uma supervalorização do passado caracterizada por fenômenos como a museificação, a produção intensa de romances e filmes históricos, as histórias da vida privada etc. Para a autora, embora conflituoso por se referir ao mesmo tempo à história e à memória, o passado representa uma captura do presente: “Poderíamos dizer que o passado *se faz presente*. [...] o tempo *próprio* da lembrança é o presente” (SARLO, 2007, p. 10).

Jacques Le Goff (2003, p. 419) conceitua a memória cientificamente como um “[...] conjunto de funções psíquicas, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele representa como passadas”. Segundo o autor, mesmo que seja um fenômeno individual e psicológico, a memória também está atrelada à vida social, variando em função da presença ou ausência da escrita.

Isso explica o fato de diversos cientistas terem aproximado a memória das ciências humanas e sociais, sobretudo da linguagem. Um deles, Pierre Janet, citado por Florès, enfatiza que “[...] o ato mnemônico fundamental é o ‘comportamento narrativo’” (FLORÈS, 1972 apud LE GOFF, 2003, p. 421), reconhecido por sua função social, pois comunica algo a outrem na ausência do objeto a ser comunicado. Também Henri Atlan, citado por Florès, aproxima linguagem e memória ao argumentar que “[...] a utilização de uma linguagem falada, depois escrita, é de fato uma extensão fundamental das possibilidades de armazenamento da nossa memória” (FLORÈS, 1972 apud LE GOFF, 2003, p. 421).

A autobiografia é um gênero que engloba linguagem escrita e memória. A mais antiga autobiografia de que se tem notícia data do século IV: trata-se de *Confissões*, de Santo Agostinho, que concebe a sua obra como a busca pela verdadeira memória, pela realidade, seu eu verdadeiro. A verdadeira vida de alguém, segundo o filósofo e religioso, é aquela concedida por Deus e pela Providência. A verdadeira memória espelha o mundo real buscado por esse alguém, que utiliza a narrativa como seu meio de expressão, chamado “realismo narrativo” (BRUNER, 2014, p. 86).

Em meados do século XVIII, com a ascensão do capitalismo e da burguesia, um novo “eu” surgiu, marcado pela consolidação do individualismo como um dos traços típicos do Ocidente. Como ressalta a pesquisadora argentina Leonor Arfuch (2010, p. 36), “[...] esboçava-se, desse modo, a sensibilidade própria do mundo burguês, a

vivência de um ‘eu’ submetido à cisão dualista (público/privado, sentimento/razão, corpo/espírito, homem/mulher)”.

Nessa época, incentivado pelo ceticismo de seu tempo revolucionário, o filósofo francês Jean-Jacques Rousseau escreve as suas *Confissões*, bem diferentes das de Santo Agostinho. Refutando o realismo ingênuo deste último, a obra é espirituosa e formada por atos da mente. “Para Rousseau, as histórias de vida são mais jogos sociais do que buscas por uma verdade maior” (BRUNER, 2014, p. 87).

Apesar da longa existência da autobiografia, foi somente a partir da década de 1970, conforme crescia o interesse pela narrativa, que o estudo dessa ciência ganhou importância. Também a antropologia começou a usar as narrativas de vida para realizar suas investigações, levando em conta a cultura e a personalidade, com uma abordagem pessoal em vez de institucional. Assim, para além da teoria freudiana, a ênfase era dada à “[...] questão mais geral de como os seres humanos criam significado dentro das estruturas de sua cultura” (BRUNER, 2014, p. 122). A antropologia tornou-se interpretativa, contando histórias sobre as histórias contadas.

A fim de expressar a condição humana de um ponto de vista pessoal, e não apenas para descrever as vidas representativas de uma época, teóricos como os norte-americanos William Spengemann e James Olney e o francês Philippe Lejeune introduziram “[...] a escrita da vida como uma forma de autoconstrução em resposta a tempos históricos e circunstâncias pessoais” (BRUNER, 2014, p. 121). Lejeune, aliás, cofundador da Association pour l’Autobiographie et le Patrimoine Autobiographique (APA), tem se dedicado ao estudo da autobiografia desde 1971, definindo-a como a “[...] narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando focaliza sua história individual, em particular a história de sua personalidade”⁴ (LEJEUNE, 2008, p. 14).

Nessa definição incluem-se elementos pertencentes a quatro categorias: forma da linguagem (narrativa, em prosa); assunto tratado (vida individual, história de uma personalidade); situação do autor (identidade do autor, cujo nome remete a uma pessoa real, e do narrador); posição do narrador (identidade do narrador e do personagem principal e perspectiva retrospectiva da narrativa).

O crítico literário francês também formulou o chamado “pacto autobiográfico”, segundo o qual, para haver autobiografia (ou literatura íntima), se deve estabelecer uma relação de identidade entre o autor, o narrador e o personagem principal, deixando uma garantia de verdade pressuposta para o leitor. O pacto, dessa forma, é um contrato

⁴ Essa definição consta do livro *L’autobiographie en France*, de 1971.

firmado entre autor e leitor para a leitura autobiográfica de determinado texto. Como resume a professora e pesquisadora Paula Sibilia (2008, p. 30-31), “[...] se o leitor acredita que o autor, o narrador e o personagem principal de um relato são a mesma pessoa, então se trata de uma obra autobiográfica”.

Para Lejeune (2008, p. 26-30), o pacto ainda pode ser definido de outras formas: implicitamente (na ligação autor-narrador, por exemplo, em títulos como “história da minha vida” e “autobiografia”, ou na seção inicial do texto, em que o autor assume esse compromisso junto ao leitor); e de modo patente (quando o nome do narrador-personagem principal é igual ao nome do autor impresso na capa, o que exclui a possibilidade de ficção).

Já para Spengemann e Lundquist (1965), o termo “autobiografia” implica que o autor está apenas escrevendo especificamente sobre si mesmo, o que não se relaciona com a verdade factual. Nessa concepção, a autobiografia não comunica a experiência crua, pois esta é incomunicável. Ao contrário, ela é uma metáfora para a experiência crua. Os autores complementam:

A linguagem da autobiografia se encontra na relação simbólica para ambos autor e sujeito. Como um autor traduz sua vida em linguagem, ele cria para si uma identidade simbólica e se vê através do foco da linguagem. Uma vez que a linguagem do autobiógrafo é a posse comum de sua cultura, ela não é apenas o sujeito de sua manipulação pessoal, mas também é preenchida com os valores assumidos de sua sociedade. O ato de escrever sobre si mesmo reúne as experiências pessoais não assimiladas do escritor e os valores comuns de sua cultura. O ato de recordação torna-se um ato de criação e ao mesmo tempo um ato de autoavaliação. (SPENGE MANN; LUNDQUIST, 1965, p. 502, trad. nossa).

Bruner partilha da mesma opinião em seu artigo “Life as narrative” (2004, p. 691-692), no qual contrapõe o modo narrativo de pensamento ao pensamento lógico-científico. Para o autor, a autobiografia (formal ou informal) deve ser vista como um conjunto de procedimentos para “construir a vida”, assim como a física e a história são formas de “construir o mundo”. E se as autobiografias são construídas, é melhor encará-las não como um mero registro do que aconteceu, mas como uma contínua interpretação e reinterpretação da experiência pessoal de cada um.

Esse enfoque construtivista pode apresentar problemas, pois considera que as histórias não acontecem no mundo real, e sim são fabricadas na mente das pessoas. Porém, não há outra maneira de descrever o “tempo vivido” a não ser na forma de narrativa. Outro problema é que a *mimesis* entre a chamada “vida” e a “narrativa” é uma

via de mão dupla: a narrativa imita a vida, e a vida imita a narrativa, ou seja, “a vida” é construída pela imaginação humana tal qual “a narrativa” (BRUNER, 2004, p. 693).

Assim, psicologicamente falando, o que existe não é a “vida ela mesma”, e sim uma recuperação seletiva da memória. Além disso, contar a vida de alguém é uma tarefa interpretativa, mas quando o narrador e o personagem principal são a mesma pessoa, a reflexividade causa dilemas. Diante disso, o autor conclui:

O cerne do meu argumento é o seguinte: de vez em quando os processos cognitivos e linguísticos que norteiam culturalmente o autorrelato de narrativas de vida alcançam o poder de estruturar a experiência perceptiva, organizar a memória, segmentar e dar propósito aos próprios “eventos” de uma vida. No final, nos tornamos as narrativas autobiográficas pelas quais “contamos sobre” a nossa vida. (BRUNER, 2004, p. 694, trad. nossa).

2.2.2.1 “Eu é um outro”⁵

Analisando a ideia do “eu” (“*self*”), Bruner (2014) comenta que é algo difícil de definir filosoficamente, por ser o elemento dominante de nosso discurso, utilizado em qualquer conversa. O autor defende que não há um “eu” essencial dentro de nós; caso contrário, não precisaríamos contar para nós mesmos sobre ele. Por essa razão,

[...] construímos e reconstruímos nossos eus constantemente para satisfazer as necessidades das situações com que nos deparamos, e fazemos isso com a orientação de nossas memórias do passado e de nossas esperanças e medos do futuro. Falar de si para si mesmo é como fabricar uma história sobre quem e o que somos, o que aconteceu e por que fazemos o que estamos fazendo. (BRUNER, 2014, p. 74).

As histórias de autoconstrução se acumulam ao longo do tempo, desatualizando-se porque precisam se adequar a novas circunstâncias. Bruner (2014, p. 75) destaca que as próprias memórias tornam-se vítimas das autoconstruções, dado que é possível contar a mesma história de muitas maneiras.

A criação do eu é uma arte narrativa, elaborada mais de fora para dentro do que de dentro para fora, ou seja, mais com base nos outros e nas expectativas que temos em relação à cultura em que estamos inseridos do que com base em nossos sentimentos, memórias, ideias, crenças e subjetividade. A professora Paula Sibilia (2008, p. 32) complementa: “Toda comunicação requer a existência do outro, do mundo, do alheio, do não *eu*, por isso todo discurso é dialógico e polifônico, inclusive os monólogos e os diários íntimos: sua natureza é sempre intersubjetiva”.

⁵ “*Je est un autre*”: frase célebre do poeta francês Arthur Rimbaud (1871) utilizada por Philippe Lejeune como título de um de seus livros, de 1980.

Além disso, a narrativa do eu é orientada por modelos culturais implícitos, não verbalizados, daquilo que a individualidade deveria ser ou não. Isso não significa que o ser humano seja escravo da cultura, mas existem muitos modelos possíveis e ambíguos de individualidade, já que todas as culturas oferecem pressupostos e perspectivas sobre esse aspecto. A autoconstrução é o meio de estabelecer a singularidade, tanto que a distinção entre as pessoas é feita por meio da comparação dos relatos que cada um faz de si mesmo. Bruner acrescenta:

[...] contar aos outros sobre si mesmo não é uma coisa simples. Depende do que nós achamos que eles acham que nós deveríamos ser – ou o que os eus em geral deveriam ser. [...] As nossas narrativas autoconstruídas e autodirigidas expressam desde cedo aquilo que pensamos que os outros esperam que sejamos. [...] Não precisamos sequer de um salto pós-moderno para concluir que eu é um outro. (BRUNER, 2014, p. 76).

De fato, a natureza do eu tem interesse tanto cultural quanto individual. Por causa disso, o eu tem perdido seu caráter privado e vem se tornando cada vez mais público. Desse modo, é preciso voltar à questão sobre como é formada a individualidade, o que Bruner (2014) faz por meio de uma lista de 12 aforismos sobre o eu:

1. É teleológico e agenciador, repleto de desejos, intenções, aspirações, e eternamente em busca de objetivos.
2. Em consequência disso, é sensível a obstáculos, reais ou imaginados: responsivo ao sucesso ou ao fracasso, é instável em lidar com resultados incertos.
3. Reage ao que julga sucesso ou fracasso alterando suas aspirações e ambições e modificando seus grupos de referência.
4. Apoia-se na memória seletiva para ajustar o passado às demandas do presente e do futuro que prevê.
5. Orienta-se para “grupos de referência” e “pessoas de quem gosta”, que fornecem os padrões culturais por meio dos quais julga a si mesmo.
6. É possessivo e extensível, adotando crenças, valores, lealdades e até objetos como aspectos de sua própria identidade.
7. Contudo, parece capaz de abandonar esses valores e pertences dependendo das circunstâncias sem que, com isso, perca a sua continuidade.
8. É contínuo em suas experiências ao longo do tempo e das circunstâncias, a despeito das transformações marcantes em seus conteúdos e atividades.
9. É sensível aos lugares e às companhias com quem se encontra no mundo.
10. É passível de ser responsabilizado, e às vezes é responsável, por formular a si mesmo em palavras, conturbando-se quando as palavras certas não podem ser encontradas.
11. É temperamental, emotivo, volúvel e sensível às situações.
12. Busca e defende a coerência, evitando a dissonância e a contradição através de procedimentos psíquicos altamente desenvolvidos. (BRUNER, 2014, p. 81-82).

A essa lista é somada a uma dúzia de lembretes sobre como contar uma boa história:

1. Uma história precisa de uma trama.
2. Tramas precisam de obstáculos aos objetivos.
3. Obstáculos fazem com que as pessoas reflitam.
4. Conte sobre o passado apenas o que é relevante para a história.
5. Forneça aliados e conexões a seus personagens.
6. Deixe que seus personagens se desenvolvam.
7. Mas mantenha suas identidades intactas.
8. E também mantenha suas continuidades bem evidentes.
9. Localize seus personagens no mundo das pessoas.
10. Deixe que seus personagens se expressem conforme necessário.
11. Deixe que seus personagens mudem seus humores.
12. Preocupe-se se os seus personagens não fizerem sentido – e faça com que eles se preocupem também. (BRUNER, 2014, p. 82).

A conclusão a que o autor chega é a de que não é somente a linguagem que molda a individualidade, mas também a narrativa, principalmente na construção de si.

Bruner (2014) também observa que as narrações de si são curtas, não chegando a um livro. Denotam geralmente episódios ligados a alguma preocupação de longo prazo. Para ele, “[...] nenhuma autobiografia é completada, apenas finalizada. Nenhum autobiógrafo está livre de questões do tipo: de qual eu se trata a autobiografia, sob que perspectiva e para quem ela foi escrita” (BRUNER, 2014, p. 85).

3. Linguagem e narrativa dos quadrinhos autobiográficos

3.1 Graphic novels⁶: histórias longas em tempos de narrativas fragmentadas

Conforme constatado no Capítulo 2, tem-se verificado nos últimos tempos uma fragmentação das narrativas em razão da pós-modernidade. No entanto, os quadrinhos vêm passando por um movimento oposto, em que tiras e revistas com histórias curtas dão lugar a livros contendo narrativas mais longas e elaboradas.

A grande representante desse fenômeno é a graphic novel, um tipo de “livro em quadrinhos” com conteúdo mais longo e sério, dirigido a um leitor maduro e exigente. Com isso, as histórias em quadrinhos estão sendo mais valorizadas, vistas como arte, embora tal concepção tenha origem em uma das teorias sobre o surgimento dos quadrinhos, a europeia. Segundo essa linha teórica, os quadrinhos foram inventados no fim da década de 1820 pelo professor suíço Rodolphe Töpffer, com suas *histoires en estampes* (GARCÍA, 2012), o que situa a origem deles na tradição cultural artística ou História da Arte.

A outra tendência, a norte-americana, “[...] prefere localizar o momento seminal nos jornais de Joseph Pulitzer (*New York World*) e William Randolph Hearst (*New York Journal*), no final do século XIX” (GARCÍA, 2012, p. 26), dando ênfase aos quadrinhos como meio de comunicação de massa ou produto da Indústria Cultural.

De acordo com García (2012), os estudiosos de quadrinhos até hoje não chegaram a uma conclusão sobre qual é a origem mais correta. Groensteen (2009) argumenta que esse desentendimento atrasou as pesquisas e estudos sobre a Nona Arte, consagração das histórias em quadrinhos alcançada somente nos anos 1960, ou seja, mais de 100 anos depois de seu surgimento.

Segundo García (2012), a primeira aparição do termo “graphic novel” se deu em fanzines norte-americanos dos anos 1960, fazendo alusão a um conceito que ainda não existia: o de quadrinhos com maiores ambições artísticas do que as dos produtos-padrão publicados pelas editoras. Como foi uma época de grandes mudanças, também os quadrinhos tradicionais sentiram esses efeitos, procurando se dirigir a um público adulto ou, pelo menos, “[...] *mais adulto* do que o que lia *Batman, Archie e Pato Donald*” (GARCÍA, 2012, p. 32).

⁶ Nesta pesquisa, em virtude do excesso de termos estrangeiros, como fanzine, graphic novel, comic book, underground, entre outros, optou-se por não aplicar itálico neles, para que o texto não ficasse visualmente poluído.

A partir de 1976, com o surgimento de três quadrinhos – *Bloodstar*, de Richard Corben, *Beyond Time and Again*, de George Metzger, e *Chandler: Red Tide*, de Jim Steranko (Figura 2) –, a expressão “graphic novel” começa a se consolidar, convivendo ainda com outras nomenclaturas, tais como “*visual novel*, *graphic album*, *comic novel* ou *novel-in-pictures*” (GARCÍA, 2012, p. 33).

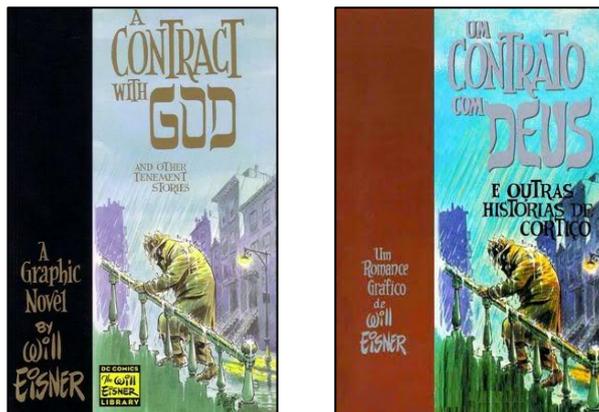
Figura 2 – Capas das três primeiras graphic novels



Fonte: *Grand Comics Database*. Disponível em: <<http://www.comics.org/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.
Capas das graphic novels *Bloodstar* (1976), de Richard Corben, *Beyond Time and Again* (1976), de George Metzger, e *Chandler: Red Tide* (1976), de Jim Steranko, respectivamente.

A popularização definitiva do termo ocorreu em 1978, com o lançamento de *Contract with God and Other Tenement Stories* (*Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*), do quadrinista norte-americano Will Eisner. A obra trazia na capa a frase “Uma graphic novel de Will Eisner” (Figura 3), na tentativa de diferenciá-la dos quadrinhos tradicionais, tanto que o artista acabou sendo creditado erroneamente como criador da expressão, segundo Ramos e Figueira (2011).

Figura 3 – Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço



Fontes: *Grand Comics Database*. Disponível em: <<http://www.comics.org/>> e *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 28 jan. 2015. Edições estrangeira e brasileira de *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, de Will Eisner, respectivamente (1978 e 1980).

Muito embora já houvesse no Brasil, desde a década de 1970, a publicação de quadrinhos no formato *álbum*, principalmente de europeus como *Asterix* e *As aventuras de Tintim*, a expressão “graphic novel” só chegou ao país em meados dos anos 1980. No início sem tradução, foi apresentada pela série *Graphic Novel*, lançada em janeiro de 1988 pela editora Abril. A proposta era trazer para o Brasil os especiais publicados nos Estados Unidos pela Marvel e pela DC Comics. A concorrente editora Globo também lançou sua série, intitulada *Graphic Globo*, em outubro do mesmo ano. O primeiro volume contava uma história de *Dreadstar*, personagem de ficção científica criado pelo norte-americano Jim Starlin (RAMOS; FIGUEIRA, 2011).

Com o tempo, o termo foi sendo esquecido, segundo levantamento que Ramos e Figueira (2011) fizeram na imprensa por meio do acervo do jornal *Folha de S.Paulo*. Nos anos 1990, a expressão quase não foi mencionada, provavelmente devido ao cenário econômico instável do país naquele período, que fez as editoras deixarem de investir em quadrinhos mais caros e sofisticados.

O termo voltou a aparecer com força total no começo dos anos 2000, possivelmente em razão da iniciativa de editoras como Via Lettera, Opera Graphica e Conrad de traduzir as obras (na maioria norte-americanas) em formato de livro, abrindo o mercado para livrarias e lojas especializadas em HQs e descentralizando as vendas das bancas de jornal.

O nome “graphic novel” foi sendo cada vez mais mencionado nessas obras, provindo das traduções das críticas que as enalteciam, encontradas nas contracapas das edições originais. Tal recurso também passou a ser empregado por outras editoras que

enveredaram pelo segmento ao longo da década de 2000, tais como Devir, Companhia das Letras, Zarabatana, Panini etc.

Também a associação com a literatura deu relevância ao termo. Segundo Ramos e Figueira (2011), tal ligação se deveu a três fatores no Brasil: primeiro, a circulação dessas obras por lugares que antes não frequentavam, como as seções de livros dos cadernos de cultura dos jornais e revistas; segundo, o fato de os críticos traduzirem o termo para “romance gráfico” ou “narrativa gráfica” quando se referiam a tais publicações, aproximando-o da literatura; e, por último, a estreia, no país, das adaptações de obras literárias para os quadrinhos, havendo inclusive o incentivo de incluí-las nas bibliotecas escolares por meio de um programa do governo, o PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola), criado em 1997.

Logo tiveram início as produções nacionais no gênero, com o termo em inglês. Ramos e Figueira (2011) citam, por exemplo, o trabalho biográfico *Morro da favela*, de André Diniz, lançado em junho de 2011, cujo *release* anunciava: “Na graphic novel ‘O Morro da Favela’, que chega às livrarias este mês pela LeYa/Barba Negra, o quadrinista André Diniz retrata em preto e branco os tons de cinza do cotidiano e das memórias de Maurício [Hora, fotógrafo]” (RAMOS; FIGUEIRA, 2011, p. 16).

O que se vê atualmente, portanto, é que cada vez mais editoras se empenham no lançamento de graphic novels. Em 2009, com o sucesso das HQs *Maus* e *Persépolis*, a editora Companhia das Letras tomou a iniciativa de criar um selo apenas para quadrinhos, o Quadrinhos na Cia.

Nos próximos itens será descrito como surgiram as graphic novels, sobretudo as de cunho autobiográfico, o tema desta pesquisa.

3.2 Quadrinhos autobiográficos: origem

Antes de discutir os quadrinhos autobiográficos, é preciso considerar o gênero do qual eles se desdobraram, ou seja, os quadrinhos biográficos.

As histórias em quadrinhos são mais conhecidas por seu aspecto ficcional e de entretenimento. As primeiras produções abordando acontecimentos ou pessoas reais, como eventos históricos e figuras literárias – e, atreladas a isso, as biografias de personagens famosos da História –, surgiram nos Estados Unidos na década de 1940, ligadas à área de educação. Tal iniciativa abriu caminho para produções religiosas sobre a vida de santos, uma forma de transmitir os ensinamentos da Igreja Católica.

No Brasil, uma grande representante das biografias em quadrinhos foi a Editora Brasil-América Ltda. (EBAL), que publicou entre os anos 1950 e 1980 biografias de santos pela revista *Série Sagrada*. Quanto a temas históricos, destacavam-se as publicações *Grandes Figuras*, *História do Brasil* e *Epopéia*, que traziam ilustrações de artistas nacionais e explicações de historiadores para aproximar os quadrinhos de assuntos educativos e culturais (MENDONÇA, 2013, p. 43-44).

Com essa abertura dos quadrinhos a novos temas que não os de ficção, nos anos 1960 eles passaram a ser utilizados como expressão pessoal. Mendonça afirma que foi nessa época que surgiram as histórias em quadrinhos autobiográficas, “[...] construídas a partir de memórias pessoais e narrativas que contam situações e acontecimentos da vida do próprio autor” (MENDONÇA, 2013, p. 45).

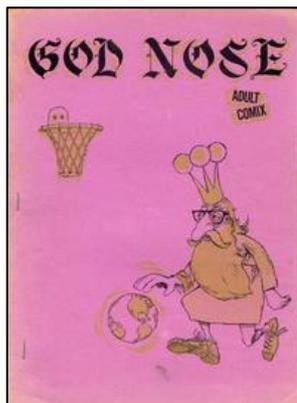
Nos Estados Unidos, a tendência autobiográfica nos quadrinhos começou por volta da década de 1970. O gênero foi introduzido por quadrinistas representantes dos comix ou quadrinhos underground, movimento iniciado uma década antes, quando a indústria dos comic books estava em declínio por causa da campanha promovida contra ela pelo Comics Code, código de ética inspirado no Código Hays, que por sua vez impunha restrições aos filmes de Hollywood.

Algumas proibições do Comics Code incluíam o uso de palavras como “horror”, “crime” ou “terror” nos títulos, sem contar as cenas de nudez e sexo, levando os comic books a ganharem o *status* de “produtos infantis” (GARCÍA, 2012, p. 158). Pode-se dizer que os artistas underground resgataram os prazeres da leitura de HQs para um público adulto, uma década depois de a indústria de quadrinhos haver determinado que seu produto era uma mídia para crianças.

3.2.1 Comix ou quadrinhos underground

García (2012) explica que, com o caminho livre e o barateamento dos processos de impressão, a chamada imprensa underground pôde dar seus primeiros passos, trazendo publicações de tendência esquerdista, como *Los Angeles Free Press*, *Berkeley Barb* e *East Village Other*, e revistas de humor universitárias, como *God Nose* (Figura 4). Mazur e Danner (2014, p. 23) observam que foi a primeira vez que grande parte dos quadrinistas criou para se expressar, livre de censura ou qualquer interferência editorial, e continuou dona de suas obras.

Figura 4 – Capa da revista *God Nose*



Fonte: *Grand Comics Database*. Disponível em: <<http://www.comics.org/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.
Revista *God Nose* (1964), de Jack Jackson.

O que caracterizava essas publicações era o fato de serem produzidas e distribuídas à margem da indústria, sem expectativas comerciais. Outra particularidade desses quadrinhos eram os desenhos, sempre em preto e branco: os “[...] desenhos variam radicalmente e só têm em comum o fato de privilegiarem o preto e branco (mais preto que branco)” (CAMPOS, 1999, p. 18).

Segundo Duncan e Smith (2013), citando Mark Rogers, há dois tipos de processo de produção de quadrinhos impressos: o industrial e o artesanal. O industrial “[...] se refere aos locais onde os quadrinhos são criados como um produto colaborativo, com a tarefa de produção sendo dividida entre roteirista, artista, arte-finalista, letreirista e colorista, supervisionados por um editor” (DUNCAN; SMITH, 2013, p. 88, trad. nossa). Em alguns casos, esse processo se assemelha a uma *linha de montagem*, em que o produto é criado para fins comerciais, deixando em segundo plano a criatividade.

Já o processo artesanal consiste na criação de quadrinhos individualmente pelos próprios quadrinistas, do roteiro à arte-final. Muitos artistas de quadrinhos artesanais atuais vêm de editoras pequenas, independentes. Ao contrário das editoras comerciais, que enfatizam o personagem do quadrinho em vez de seu autor, as casas independentes têm menos interesse em priorizar títulos produzidos mensalmente. Como destacam Duncan e Smith:

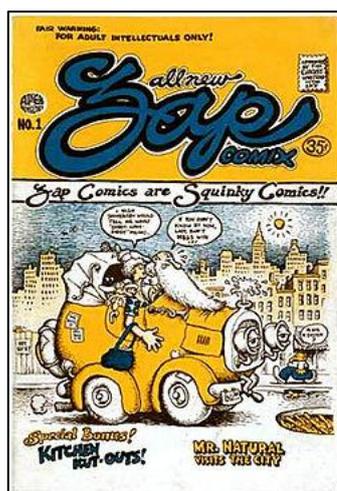
Livres das rígidas produções programadas que as editoras demandam, os quadrinistas artesanais podem criar uma pequena série de comic books ou uma graphic novel inteira podendo exercer total controle criativo, em vez de confiar em um editor que se responsabilize pela divisão da produção entre outros especialistas. (DUNCAN; SMITH, 2013, p. 88, trad. nossa).

Citando Rogers outra vez, Duncan e Smith (2013) concluem que a produção artesanal permite uma maior variedade e obras mais interessantes esteticamente, enquanto a produção comercial permanece limitada a si mesma, mais focada na rentabilidade do que na criatividade.

3.2.1.1 Robert Crumb

Em vista dessas diferenças entre o quadrinho industrial e o artesanal, a revista *Zap Comix* (1968), de Robert Crumb, foi considerada o verdadeiro primeiro quadrinho underground. Fruto de uma produção artesanal, os exemplares do número 1 (Figura 5) eram vendidos pelas ruas de São Francisco, em meio ao *flower power* da geração hippie, transportados em um carrinho de bebê.

Figura 5 – Capa da revista *Zap Comix* n. 1



Fonte: *Grand Comics Database*. Disponível em: <<http://www.comics.org/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.
Revista *Zap Comix* n. 1 (1968), de Robert Crumb.

Sobre Crumb, Hillary Chute (2010) afirma:

O mais influente, senão controverso, quadrinista underground – e o único cujo sucesso descomunal e iconoclasta oficialmente ajudou a definir o underground como fenômeno – foi Robert Crumb. [...] a grande conquista de Crumb foi simplesmente ter reinventado o comic book como algo tremenda e irrevogavelmente diferente do que era antes. (CHUTE, 2010, p. 16, trad. nossa).

Além disso, a *Zap Comix* inovou ao ser o primeiro comic book sem os critérios impostos pelo Comics Code, livre de qualquer censura. Crumb se autoeditava, sem precisar obedecer a nenhuma diretriz editorial ou a interesses comerciais alheios.

Como reforça García sobre os quadrinhos do período:

Quer em regime de autoedição, quer sob algum dos selos editoriais underground, os quadrinistas conservavam os direitos sobre suas histórias e cobravam royalties por elas, em vez da tarifa fixa por página que haviam cobrado e continuavam cobrando os profissionais dos quadrinhos comerciais. (GARCÍA, 2012, p. 164).

Assim, o sucesso da *Zap* n. 1 alavancou o movimento comix em 1968. Em apenas um ano, a cena dos quadrinhos underground havia se estabelecido em São Francisco; dois anos depois, mais de um milhão de *Zaps* tinham sido vendidas, e após cinco anos haviam surgido cerca de 300 novos títulos underground (CHUTE, 2010).

Mazur e Danner (2014, p. 23) ressaltam que a “[...] união imprevista de um impulso criativo, um público receptivo e uma rota de distribuição já aprovada resultou em seis anos de independência artística comercialmente rentável, sem precedentes na história dos quadrinhos”.

Os autores ainda afirmam que também com Crumb, graças às suas autorrepresentações vistas desde a *Zap Comix* n. 1, como na história “Definitely a Case of Derangement!” (Figura 6), os quadrinhos se tornaram um meio de traduzir a personalidade do criador. Além da autorrepresentação, o quadrinista frequentemente usava a si mesmo como tema em pequenas histórias autobiográficas, mostrando sua relação com mulheres e suas neuroses devido à formação católica, escancarando as facetas por vezes embaraçosas de sua personalidade (algumas de cunho sexual), sem vaidade ou constrangimento.

Essa desinibição que imprimia em suas páginas, muitas vezes banhadas de racismo e machismo, lhe rendeu muitas críticas. Chute (2010) argumenta que, mesmo que a sexualidade explícita de Crumb fosse degradante principalmente para o público feminino, há de se reconhecer a impressionante honestidade de seu trabalho.

Tanto que Marjane Satrapi, autora de *Persépolis*, obra que veremos mais adiante, classifica Robert Crumb como uma de suas fontes de inspiração. Ela o conheceu quando criança e “[...] ficou ‘hipnotizada por seu trabalho artístico’, afirmando que foi uma ‘grande influência’ e um ‘gênio gráfico’” (CHUTE, 2010, p. 16).

Segundo Chute (2010), outros artistas que admitiram ter sido influenciados por Robert Crumb são Just Green, considerado o primeiro quadrinista a conceber uma HQ autobiográfica, em 1972, e Art Spiegelman, autor da graphic novel *Maus* (1992), tida não só como a obra mais conhecida do gênero dos quadrinhos autobiográficos, mas também como a mais influente. Ambos os autores serão discutidos mais adiante. Caeto,

autor de *Memória de elefante*, também teve influência de Crumb, conforme veremos em nossa análise no Capítulo 4.

O trabalho de Crumb também inspirou os fanzines. Mesmo que o quadrinista não tenha sido o primeiro artista underground a publicar o próprio trabalho, foi ele quem começou a empregar as convenções específicas de formato e design dos quadrinhos norte-americanos – grampeados, de capa brilhante e estilo de banca de jornal –, as mesmas adotadas em seguida pelos fanzines, que veremos no próximo item.

Figura 6 – “Definitely a Case of Derangement!”



Fonte: *Grand Comics Database*. Disponível em: <<http://www.comics.org/>>. Acesso em: 28 jan. 2015. “Definitely a Case of Derangement!”. *Zap Comix*, n. 1, 1968, p. 2. História de Robert Crumb em que ele se autorrepresenta

3.2.2 Fanzines

Outra forma de quadrinho artesanal são os fanzines. Termo originado da justaposição das palavras inglesas *fan* e *zine*, “fanzine” significa literalmente *fanatic magazine* (“revista do fã”), denominando toda publicação feita pelo fã. Como explica Edgard Guimarães (2005, p. 11), “[...] engloba todo tipo de publicação que tenha caráter amador, [...] sem intenção de lucro, pela simples paixão pelo assunto focado”. Os fanzines, portanto, podem ser de vários temas, como música, cinema, artes gráficas, literatura, poesia, histórias em quadrinhos etc.

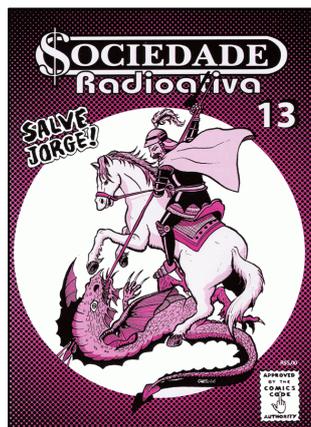
Também estão fortemente relacionados à atividade cultural, à sua divulgação e ao prazer de estar envolvido nela, porém fora das estruturas comerciais, não sendo vendidos em banca. Segundo Guimarães (2005), podem trazer materiais de três tipos: textos críticos ou opinativos sobre a produção cultural já existente, republicação de trabalhos já lançados em outros órgãos ou trabalhos inéditos, ou uma junção dos três.

Sendo uma forma de expressão do editor ou de um grupo de editores, o fanzine é aquilo que ele(s) deseja(m) compartilhar com seus leitores. Está diretamente ligado à independência do editor, o qual muitas vezes arca com seus prejuízos.

Caeto, cuja obra *Memória de elefante* é objeto desta pesquisa, tem suas raízes como artista nos fanzines. Em 1998, ele e o quadrinista Ulisses Garcez resolveram juntar suas histórias em quadrinhos para publicar um fanzine em fotocópias grampeadas. Assim surgiu *Sociedade radioativa* (Figura 7). Aos poucos, a revista foi crescendo e reunindo vários colaboradores, entre eles Rafael Coutinho, Daniel Gisé, Luisa Doria e Tiago Judas. O zine era vendido de mão em mão nos bares da Vila Madalena e de Pinheiros, onde começou a ganhar fama.

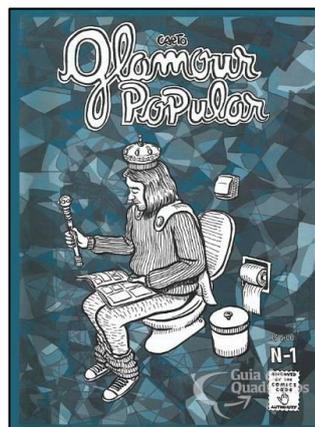
Sociedade radioativa durou até 2007, quando Caeto decidiu editar sozinho outro fanzine, chamado *Glamour popular*, que teve apenas um número (Figura 8). Contando uma parte da sua autobiografia, a revista mostrava a prévia do que seria seu álbum de estreia, *Memória de elefante*.

Figura 7 – Fanzine *Sociedade radioativa* n. 13 (2006)



Fonte: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

Figura 8 – Fanzine *Glamour popular* n. 1 (2007)



Fonte: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

3.2.3 *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*

Como visto, embora na década de 1960 Crumb já misturasse ficção e confissão em sua obra, apresentando-se como personagem e dirigindo-se ao leitor em primeira pessoa, as primeiras histórias em quadrinhos autobiográficas surgiram nos Estados Unidos no início dos anos 1970, com *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972), de Justin Green, sendo considerada a pioneira (Figura 9).

Com 40 páginas em formato de livro, a HQ é uma memória e narra a batalha do protagonista contra as obsessões religiosas e a culpa católica devida às suas manias sexuais durante a adolescência, quando era atormentado pelo que é conhecido atualmente como Transtorno Obsessivo Compulsivo – TOC. O teor confessional da obra é imenso, denotando uma nova possibilidade para os quadrinhos para além da crítica social.

Segundo Mazur e Danner (2014), trata-se de um trabalho inovador, em que Green provou ter talento cômico para a narrativa autobiográfica ao lidar com assuntos delicados: “Embora o tratamento honesto que deu a esses temas se deva ao fato de não haver censura à criatividade nos quadrinhos underground, o trabalho de Green é notável por sua integridade; ele jamais choca apenas pelo efeito que pode provocar” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 35).

Chute (2010), por sua vez, afirma que Green foi o responsável por criar o gênero autobiográfico, que se tornou o *modus operandi* dos trabalhos atuais. Para a autora, sua

obra demonstra “[...] o poderoso efeito dos quadrinhos ao mostrar o processo da doença mental do ponto de vista do doente”. A HQ “[...] externaliza – dá corpo visual – a uma imaginação vívida, a uma paisagem interior contra a qual o protagonista luta” (CHUTE, 2010, p. 17-18, trad. nossa).

Por essa razão, *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* foi uma grande influência para Art Spiegelman na criação de *Maus*, servindo como uma espécie de guia para o autor enfrentar suas lembranças familiares. Spiegelman chegou a afirmar que “[...] sem *Binky Brown* não haveria *Maus*” (SPIEGELMAN, 1995 apud GARCÍA, 2012, p. 176).

Figura 9 – Cena da HQ *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*



Fonte: *Grand Comics Database*. Disponível em: <<http://www.comics.org/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.
Cena da HQ *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, 1972, p. 16.

3.2.4 Harvey Pekar

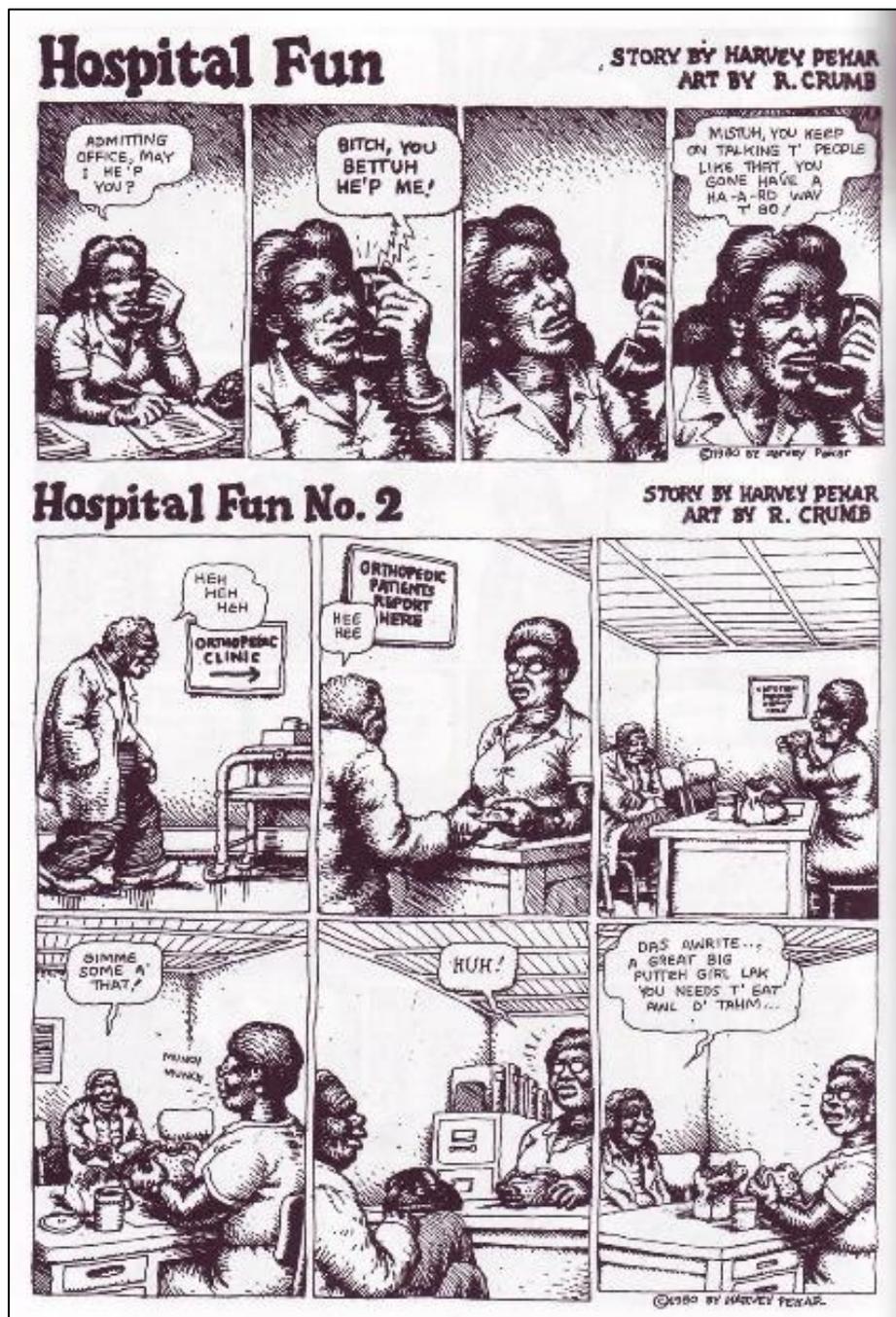
Outro artista do gênero autobiográfico, talvez o mais importante, foi o norte-americano Harvey Pekar. Mesmo que não seja considerado underground, por ter estreado somente nos anos 1970⁷, com a revista (comic book) *American Splendor* (1976), Pekar começou a publicar por estímulo de Robert Crumb, o ilustrador de suas primeiras histórias, já que não era bom em desenhar. Os dois se conheceram quando Crumb morava em Cleveland e dividiam a mesma paixão: colecionar discos de jazz.

American Splendor, longe de qualquer esplendor nacional, traz histórias baseadas na vida cotidiana de Pekar, que se posiciona como protagonista ou observador dos acontecimentos, por exemplo, de sua rotina como funcionário público em um hospital (Figura 10).

Conforme salienta Hatfield (2005, p. 109, trad. nossa), “[...] a contribuição de Pekar foi ter criado um novo modelo de quadrinhos: a série autobiográfica cotidiana, focalizada nos eventos e texturas da existência do dia a dia”, o que o distingue de qualquer categoria existente de quadrinhos.

Da mesma maneira, Mazur e Danner (2014) comentam que as histórias de Pekar-Crumb se situam entre as melhores colaborações escritor-artista dos quadrinhos alternativos nos Estados Unidos, ainda que Pekar também tenha trabalhado com outros artistas. O corpo de sua obra, concluem, “[...] estabeleceu o poder dos quadrinhos como um veículo para uma narrativa íntima, naturalista e pessoal” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 43).

⁷ Harvey Pekar pertence à era pós-underground, também chamada de “Quadrinhos independentes ou alternativos”, iniciada em meados dos anos 1970 com a revista *Arcade*, de Art Spiegelman e Bill Griffith, e caracterizada por uma “[...] nova sensibilidade, mais cerebral, menos focada em violar tabus” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 41). Durante esse período, a narrativa de não ficção ganhou espaço, incluindo os quadrinhos histórico-políticos e os autobiográficos ou de memórias, como é o caso de Harvey Pekar.

Figura 10 – Cena de *American Splendor* n. 5

Fonte: *Grand Comics Database*. Disponível em: <<http://www.comics.org/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.
Cena de *American Splendor* (n. 5) no hospital onde Harvey Pekar trabalhava, 1980, p. 10.

3.3 Graphic novels autobiográficas

Chute (2010) chama a atenção para um novo fenômeno nos quadrinhos que ganha ainda mais força a partir dos anos 2000 – a autobiografia: “[...] há uma nova estética surgindo ao redor da autorrepresentação: autores contemporâneos, como nunca antes, têm oferecido poderosas narrativas de não ficção no formato de quadrinhos” (CHUTE, 2010, p. 2, trad. nossa). Em vez de “graphic novel autobiográfica”, Chute

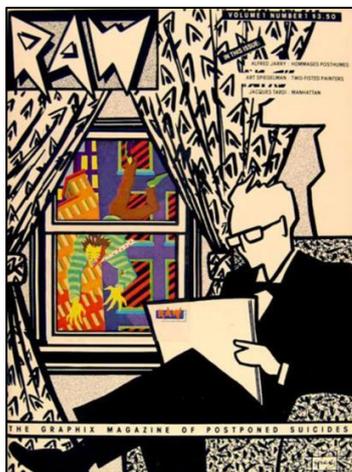
(2010) prefere o termo “narrativas gráficas”, uma vez que analisa o fenômeno em outros tipos de quadrinhos, sobretudo de quadrinistas mulheres.

Os autores dessa nova tendência revisitam seu passado, revivem eventos e traumas e literalmente os redesenam. Como salienta Chute (2010), não se trata de uma recuperação emocional, catártica ou didática, mas sobretudo textual, material. Art Spiegelman, grande representante do gênero com a graphic novel *Maus: a história de um sobrevivente*, chama isso de “materializar a história”. No próximo item vamos nos ater a essa obra.

3.3.1 *Maus: a história de um sobrevivente*

Como relatam Mazur e Danner (2014), depois da revista *Arcade*, Art Spiegelman passou a se afastar cada vez mais da autoexpressão sem propósito dos quadrinhos underground para se dedicar aos quadrinhos como arte. Em 1980, em parceria com Françoise Mouly, lançou a revista *RAW* (Figura 11), em formato grande (11 × 14 polegadas), cujo intuito era enfatizar o trabalho artístico e chamar a atenção para uma leitura digna de sofisticação e cuidado.

Figura 11 – Capa da revista *RAW* n. 1 (1980)



Fonte: *Grand Comics Database*. Disponível em: <<http://www.comics.org/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

Para Mazur e Danner (2014), de todos os trabalhos publicados na *RAW*, o que se mostrou mais influente foi a série de Spiegelman sobre as experiências de seu pai, Vladek Spiegelman, como prisioneiro de Auschwitz, a qual deu origem à HQ *Maus: a história de um sobrevivente*, em 1986 (Figura 12). Combinando as tendências histórico-política e autobiográfica iniciadas em meados dos anos 1970 nos Estados Unidos, a obra

foi responsável por inaugurar um gênero inovador nos quadrinhos na década seguinte. García esclarece que, enquanto “[...] a primeira *RAW* havia se apresentado como uma demonstração de que os quadrinhos são arte, *Maus* acabou demonstrando que eram literatura” (GARCÍA, 2012, p. 201).

Figura 12 – Capa de *Maus*



Fonte: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 28 jan. 2015. Capa de *Maus* na versão brasileira, lançada pela Companhia das Letras (2006).

Em formato graphic novel, *Maus* venceu o prêmio Pulitzer em 1992 (SPIEGELMAN, 2005). Nela, o pai do autor, Vladek Spiegelman, judeu polonês, narra ao filho como sobreviveu ao campo de concentração de Auschwitz durante a Segunda Guerra Mundial. *Maus*, em alemão, significa “rato”, o que reflete a escolha do autor em retratar os judeus como ratos, os nazistas como gatos, os poloneses não judeus como porcos e os norte-americanos como cachorros.

Conforme Mazur e Danner,

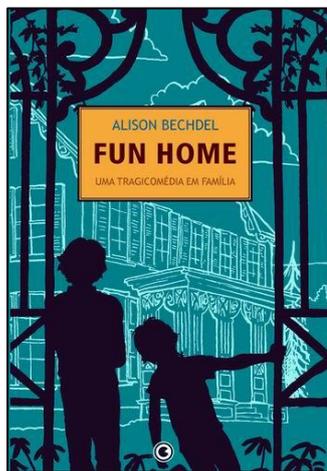
Essa estratégia de retratar personagens da vida real em um contexto dramático/trágico como animais antropomórficos, combinada com o assunto histórico pesado, elevou *Maus* a um patamar inédito em relação a qualquer revista de quadrinhos autobiográficos anterior, e isso por meio de um forte envolvimento não só dos quadrinhos em si, mas também de sua associação com gêneros infantis. (MAZUR; DANNER, p. 187).

Com essa característica de abordar temas sérios no formato HQ, *Maus* abriu caminho para vários outros trabalhos no mesmo gênero, como é o caso de *Fun Home*.

3.3.2 *Fun Home: uma tragicomédia em família*

Outro exemplo norte-americano é *Fun Home: uma tragicomédia em família* (Figura 13), de Alison Bechdel, que foi considerado o melhor livro de 2006 pela *Time* e ganhou o prêmio Eisner em 2007 (BECHDEL, 2007). De maneira confessional, a autora narra em sete capítulos sua relação problemática com o pai, introspectivo e egoísta, que depois ela descobre ser homossexual, assim como ela. O título *Fun Home* é uma abreviação de “*funeral home*” (casa funerária), negócio da família Bechdel, mas tem um sentido totalmente oposto (casa da diversão). O subtítulo, *Uma tragicomédia em família*, também denota duplo sentido e ironia, marcando uma característica da obra.

Figura 13 – Capa de *Fun Home*



Fonte: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 28 jan. 2015. Capa de *Fun Home* na versão brasileira, lançada pela Conrad (2006).

Como salienta Julia Watson (2011, p. 124, trad. nossa), a obra tem uma grande virtude como autobiografia: “Ao trabalhar com e através de vários aspectos gerais, pessoais, psicossociais e políticos da vida familiar, *Fun Home* delinea um novo nível na narrativa de vida”.

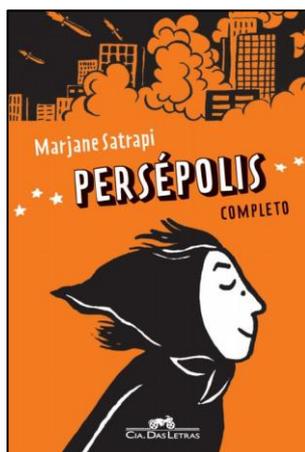
Sobre Alison Bechdel, Mazur e Danner (2014, p. 296) comentam: “[...] demonstra a abrangência e a complexidade de que a forma é capaz, ao mesmo tempo apresentando histórias pessoais altamente emocionais e analisando-as de uma perspectiva mais cerebral”. Paulo Ramos (2012) constata que *Fun Home* influenciou outros autores na produção de relatos confessionais em quadrinhos, expondo a relação problemática com a família, como é o caso de *Memória de elefante*.

3.3.3 *Persépolis*

Na Europa, uma das HQs mais conhecidas é *Persépolis* (2003), da iraniana Marjane Satrapi, publicada em quatro volumes (2000-2003) e posteriormente compilada em um só (Figura 14). Seu sucesso de vendas levou sua editora, a francesa L'Association⁸, ao mundo dos *best-sellers*. Como observam Mazur e Danner (2014, p. 256), “[...] a facilidade enganosa com a qual Sartrapi combina narrativa pessoal com questões da política pós-colonial e de gênero atraiu um amplo público internacional para o livro [...]”.

Com isso, a HQ foi adaptada para o cinema, chegando a concorrer ao Oscar de melhor animação de 2007 (SATRAPI, 2007). A obra narra a infância da autora no Irã, seu turbulento “exílio” na Europa durante a Revolução Iraniana e a volta ao país de origem anos depois. Seu diferencial é o uso de uma narrativa bem-humorada para tratar de um tema sério.

Figura 14 – Capa de *Persépolis* em volume único



Fonte: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 28 jan. 2015. Capa de *Persépolis* em volume único na versão brasileira, lançada pela Companhia das Letras (2007).

Gilmore (2011) afirma que *Persépolis* ensina os leitores ocidentais não somente a refletir sobre o que se passava no Oriente Médio e no Irã à época, mas também a *sentir*. “O uso dos quadrinhos é parte dessa estratégia afetiva, bem como sua escolha

⁸ A editora L'Association foi fundada como cooperativa em 1990 pelo quadrinista francês Jean-Christophe Menu e outros seis artistas, com o intuito de defender criatividade e expressão acima de gênero e comercialização, adotando por isso a brochura em preto e branco, de diversos tamanhos e formas. Entre seus projetos estão a revista trimestral *Lapin*, a série de livros *Patte-de-Mouche* e os quadrinhos autobiográficos, que distinguem seu trabalho do *mainstream* (MAZUR; DANNER, 2014).

por uma protagonista autobiográfica criança/adolescente, cujo testemunho direto da violência adulta incentiva leituras solidárias” (GILMORE, 2011, p. 157, trad. nossa).

Mazur e Danner (2014, p. 256-257) acrescentam que o estilo gráfico simples e direto, com uso consistente do preto e branco (mais preto que branco), torna as páginas mais atraentes, permitindo a fácil movimentação entre vida cotidiana, fantasia e simbolismo, o que faz de *Persépolis* a representante da sensibilidade da L'Association.

3.3.4 *Epiléptico*

Mais uma obra da L'Association, anterior a *Persépolis*, é *Epiléptico* (Figura 15), do francês David B.⁹ Vencedora de melhor roteiro no Festival Angoulême de 2000 (DAVID B., 2007, 2008), foi publicada originalmente como série em volumes separados entre 1996 e 2003. Navegando entre autobiografia e elementos de fantasia, o autor narra a luta de sua família contra a epilepsia, doença de seu irmão mais velho.

Figura 15 – Capas dos volumes 1 e 2 de *Epiléptico*



Fonte: *Guia dos quadrinhos*. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 28 jan. 2015. Capas dos volumes 1 e 2 de *Epiléptico* na versão brasileira, lançada pela Conrad (2007, 2008).

Aplicando o conceito de William Howart sobre os tipos de obras autobiográficas (dramática, oratória e poética), Stephen Tabachnick (2011) classifica *Epiléptico* nas três categorias, mas inclui uma quarta, a da descoberta. Para o autor,

[...] esse é o tipo de autobiografia em que diferentes aspectos da crença e do eu são explorados em cada episódio, mas somente depois de árduo trabalho a crença autêntica (a única apropriada para a situação do autobiógrafo) surge, junto com um entendimento do “eu”. (TABACHNICK, 2011, p. 102, trad. nossa).

⁹ David B. foi um dos fundadores da L'Association, ao lado de Jean-Christophe Menu (ver nota anterior).

3.4 Quadrinhos autobiográficos: características

Para Hatfield (2005), os quadrinhos autobiográficos foram uma maneira de se rebelar contra os quadrinhos comerciais de gênero, mas ao mesmo tempo atenderam aos hábitos de consumo dos leitores de quadrinhos, pois “[...] as séries autobiográficas se adaptavam bem à ênfase do mercado nos personagens recorrentes, nas histórias continuadas e na publicação periódica” (HATFIELD, 2005, p. 112, trad. nossa).

O autor, no entanto, aponta a autenticidade desse tipo de obra utilizando o exemplo da autobiografia em quadrinhos *Our Cancer Year*, de Harvey Pekar, na qual o personagem principal, sob efeito da quimioterapia para o tratamento de câncer, pergunta à sua esposa ao acordar: “Sou o cara que escreveu sobre si mesmo em uma revista chamada *American Splendor* ou sou apenas um personagem dela?”. Com isso, Hatfield conclui que Harvey autor e Harvey personagem se confundem, pois mesmo se tratando de uma autobiografia, o autor coloca elementos artísticos em forma de ficção, mitificando a si mesmo.

Já Barbosa (2009) opina que o artista de histórias em quadrinhos trabalha com informações sobre o cotidiano e a história, transformando-as em ficção por meio de uma subjetividade e um conhecimento de mundo próprios, de modo que constrói uma nova visão de mundo sobre essas informações – o chamado estereótipo. O autor acrescenta que as histórias em quadrinhos, embora incluam a ficção, podem assumir um importante papel na construção da realidade porque carregam todos os elementos que permitem constata-la.

Em sua análise de algumas HQs autobiográficas, Chute (2010) nota que em todas elas há um narrador em primeira pessoa graficamente visível na página. Essa é a primeira premissa do gênero¹⁰. No entanto, a autora dá maior importância a outra característica, a autorrepresentação, a qual envolve um risco quando abrange um trauma:

Embora cada texto seja baseado em uma história traumática diferente, cada um ainda insiste na importância de práticas inovadoras oferecidas pelo rico formato verbal-visual dos quadrinhos, capaz de representar o trauma de forma produtiva e ética. Por isso a narrativa gráfica, aplicada na ética do testemunho, assume o que chamo de *risco de representação*. (CHUTE, 2010, p. 3, trad. nossa).

¹⁰ Uma exceção é *Maus*, autobiografia em quadrinhos em que o autor usa animais para retratar seus personagens.

Também a respeito da autorrepresentação, El Refaie (2012), que prefere chamar os quadrinhos autobiográficos de *graphic memoirs*, opina que o gênero tem uma forte ligação com a imagem que o autor faz de si mesmo. Além disso, a autora distingue memória (história de vida) e autobiografia (história de uma vida), e afirma que 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 se espera que, além do texto, haja a representação do autor nas imagens.

Para El Refaie (2012), cuja pesquisa tem como intuito identificar os padrões formais, estilísticos e narrativos do gênero quadrinhos autobiográficos, essa representação está sobretudo no corpo, que dá uma noção maior de existência e identidade:

A centralidade do corpo nos quadrinhos autobiográficos talvez seja pouco surpreendente, uma vez que a obrigação de produzir várias versões de si mesmo abrange necessariamente algum envolvimento com o corpo e a imagem do corpo. O gênero quadrinhos autobiográficos oferece aos artistas a oportunidade de representar suas identidades físicas de modo que reflitam o sentido mais profundo de si mesmo, muitas vezes usando uma variedade de elementos simbólicos e figuras retóricas para adicionar novas camadas de significado a seus autorretratos. (EL REFAIE, 2012, p. 51, trad. nossa).

Thierry Groensteen (1996) explica que a autorrepresentação, ou o simples fato de desenhar a si mesmo, é um elemento próprio da “exaltação de si”. Ele cita autores franceses de quadrinhos autobiográficos, como Gotlib e Moebius, que têm o costume de empregar a ironia em seus autorretratos. Assim, várias figuras do eu encarnam mascaradas em identidades gráficas diferentes.

Esses casos, segundo o pesquisador, mostram que a questão da *mise en scène* do “eu” é fortemente utilizada por autores de HQs adultas como estratégia para fugir do relato autobiográfico, que é mais intimidador. Além disso, o fenômeno da autorrepresentação é composto de usos totalmente independentes da intenção autobiográfica, não podendo ser confundido com a experiência do autor.

Goensteen (1996) também destaca o impudor como um tema muito explorado nos quadrinhos autobiográficos, impregnados de cenas sexuais. Trata-se de uma provável influência de Robert Crumb e Just Green, que impuseram o exibicionismo como regra número um do gênero. Sylvain Rheault (2011) atribui esse gesto exibicionista à decisão do artista de contar tudo sobre si, inclusive detalhes escabrosos, uma vez que esse “[...] gênero de confissão contribui para reforçar o pacto

autobiográfico estabelecido anteriormente com o leitor” (RHEAULT, 2011, p. 110, trad. nossa).

Sobre a questão do tempo nas HQs autobiográficas, El Refaie (2012) coloca:

[...] o tempo é comumente conceituado como algo regular, linear e mensurável, mas nossa atual experiência de temporalidade é muito mais complexa. Por exemplo, o tempo parece acelerar ou regressar dependendo de nossas experiências em cada momento. O tempo adquire uma dimensão mais ampla em nossas memórias, uma vez que nossas mentes repassam com frequência alguns eventos rapidamente, enquanto outros são lembrados nos mínimos detalhes ou misturados de modo surpreendente. (EL REFAIE, 2012, p. 8, trad. nossa).

A autora observa que esse tempo subjetivo da memória pode ser marcado de muitas formas nessas obras, já que a natureza espacial das HQs permite justapor e sobrepor momentos passados, presentes e futuros em uma mesma página. Da mesma maneira, o espaço entre os quadrinhos (chamado de elipse ou sarjeta) serve não só para envolver o leitor, mas também para expor uma passagem de tempo. Eisner (2010, p. 30) também destaca os recursos de tempo, ou *timing*, que servem para “[...] marcar o ritmo da história e a passagem do tempo”.

Quanto ao foco narrativo, El Refaie (2012) explica que a distinção sempre existente na teoria literária entre diegese (contar uma história) e mimese (mostrar uma história) perde importância nos quadrinhos, que costumam conter elementos de ambas: a diegese presente na voz do narrador em recordatórios, legendas e títulos, e a mimese nas imagens e nos balões de diálogos ou pensamentos. Há casos de HQs em que somente o mimético é utilizado, e outros em que o narrador também tem presença visual, o que significa que a narração pode ser transportada para os balões, como ocorre nas autobiografias em quadrinhos. O uso de planos, segundo Bulhões (2009), é outro recurso para mostrar “o olho que narra”, uma vez que delimita espaços, seleciona ângulos, realiza *closes*, movimenta os personagens entre os cenários etc.

El Refaie ainda identifica outros processos dos quadrinhos autobiográficos, tais como “[...] encontrar modos apropriados de representar o sentido do eu, transmitir as memórias de eventos passados e sonhos para o futuro, criar um senso de autenticidade e engajar os leitores” (EL REFAIE, 2012, p. 7, trad. nossa). Esse último quesito, aliás, é o mais importante, pois “[...] todos os memorialistas gráficos pretendem apelar aos seus leitores a fim de produzir algum tipo de resposta emocional ou intelectual, seja compaixão, compreensão ou admiração, seja simplesmente entretenimento” (EL REFAIE, 2012, p. 9, trad. nossa).

4. As inovações de *Memória de elefante* como graphic novel autobiográfica brasileira

4.1 Breve biografia de um autobiógrafo

Caetano Melo dos Santos, o Caeto (Figura 16), nasceu em Assis, interior de São Paulo, em 21 de abril de 1979. Aficionado por desenho e quadrinhos desde criança, aprendeu as primeiras técnicas no Estúdio Pinheiros, em São Paulo, com o professor, designer gráfico e artista plástico Domingos Takeshida.

Figura 16 – Caeto fotografado e Caeto autorrepresentado



Fonte: Site pessoal de Caeto. Disponível em: <<http://www.caeto.com.br/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

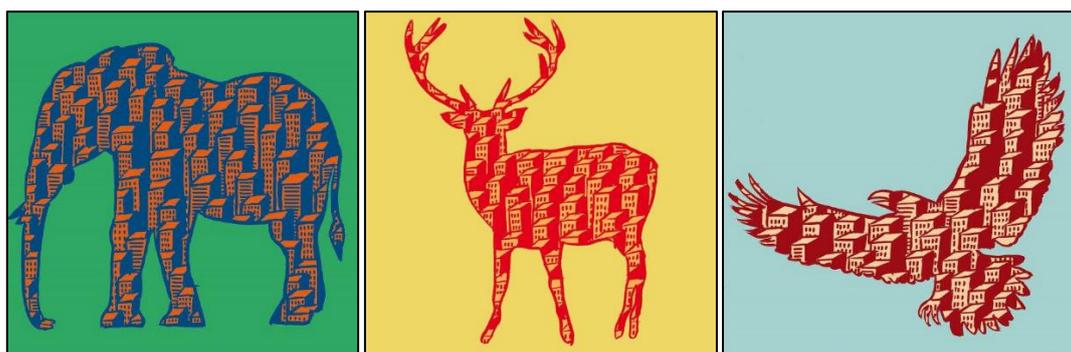
Começou sua carreira aos 19 anos como ilustrador e quadrinista, editando os fanzines *Sociedade radioativa* e *Glamour popular*. Também realizou cursos de HQs, palestras, curadorias e pinturas de painéis para o Serviço Social do Comércio (Sesc).

No mercado editorial desde 2000, já ilustrou obras de autores como Fernando Bonassi e Heloisa Prieto. Em 2010, lançou sua primeira graphic novel, *Memória de elefante* (Quadrinhos na Cia.), que em 2012 lhe rendeu um convite para a “Exposição de quadrinhos autobiográficos” no 23º Festival Internacional de Banda Desenhada Amadora BD, em Portugal, onde expôs alguns originais da obra ao lado de artistas como Robert Crumb, David B., Marjane Satrapi, Alison Bechdel e outros.

Em 2014, lançou pela editora Peirópolis sua primeira adaptação literária para os quadrinhos, *A morte de Ivan Ilitch em quadrinhos*, adaptada da novela russa *A morte de Ivan Ilitch*, de Lev Tolstói. Nesse mesmo ano também escreveu o roteiro da graphic novel de mortos-vivos *Pânico em SP*.

Hoje dá aulas de quadrinhos e desenho em seu apartamento no bairro de Perdizes, em São Paulo, e continua pintando painéis e quadros sob encomenda (Figura 17), cuja temática envolve sempre um animal selvagem e prédios, remontando à capa de *Memória de elefante*, que analisaremos no próximo item. Caeto também trabalha em sua segunda graphic novel autobiográfica pelo Quadrinhos na Cia., *Dez anos para o fim do mundo*, com lançamento previsto para 2016. A nova HQ abordará a infância do quadrinista no bairro da Vila Madalena, em São Paulo, além de acontecimentos mais recentes de sua vida, como o nascimento de seu filho, Tomazo, em 2009.

Figura 17 – Alguns quadros de Caeto vendidos sob encomenda



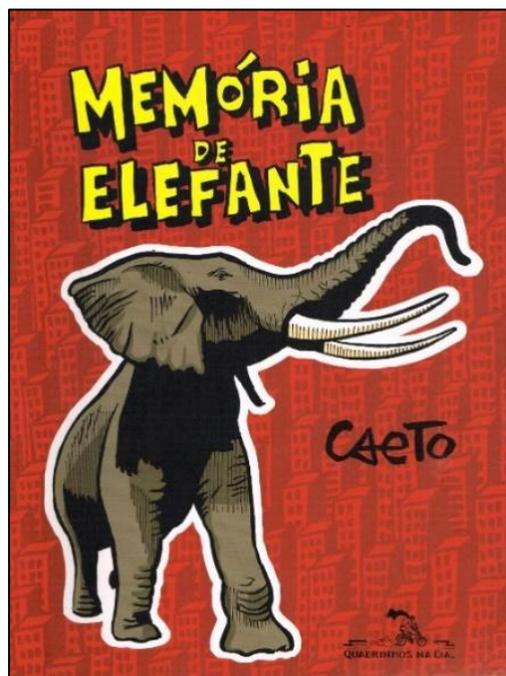
Fonte: Site pessoal de Caeto. Disponível em: <<http://www.caeto.com.br/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

4.2 Análise da graphic novel autobiográfica *Memória de elefante*

A análise da obra terá início pela capa, que, diferentemente do miolo preto e branco, é colorida (Figura 18). O método aplicado somente para a análise da capa se baseia em conceitos de Gombrich (1986), Arnheim (2005), Dondis (2003) e Aumont (1993), bem como nas teorias semióticas de Peirce (2005).

Essa escolha em utilizar a semiótica somente para a capa se justifica, primeiramente, pelo fato de ela ser colorida e permitir outros pontos de análise além dos encontrados no miolo. Além disso, o elefante da capa tem uma forte função simbólica, grande geradora de sentido para o livro, como será visto adiante, assim como o título, que traz uma expressão popular muito conhecida, atribuída a pessoas que têm facilidade de se lembrar dos acontecimentos.

Figura 18 – Capa de *Memória de elefante* (2010)



Fonte: Site pessoal de Caeto. Disponível em: <<http://www.caeto.com.br/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

4.2.1 Capa

A capa traz um elefante, símbolo da HQ, que sintetiza a narrativa. O elefante remete tanto ao título quanto à história, uma vez que, por se tratar de uma autobiografia, o autor precisa resgatar acontecimentos de sua vida, precisando para isso de uma “memória de elefante”, expressão que significa “capacidade ou facilidade para memorizar”, segundo o *Dicionário Aulete* em sua versão *on-line*.

O elefante tem presas, é cinza e contornado em branco. No fundo esmaecido em vermelho há vários prédios, também em tons de vermelho. Acima aparece o título da obra, em letras amarelas com sombra preta. Abaixo das presas do elefante, no lado direito, encontra-se a assinatura do autor (Caeto), e o canto inferior direito mostra o logotipo do selo Quadrinhos na Cia., ambos em preto.

Por se tratar de uma capa, prevalecem os elementos visuais. O signo predominante é o icônico (PEIRCE, 2005), pois o elefante cinza com presas sugere um elefante real por similaridade, ou seja, a qualidade que ele exhibe se assemelha à qualidade de um elefante real.

O animal parece pacífico, apenas levantando a tromba, sem nenhum indício de que esteja emitindo algum ruído. O elefante é aqui utilizado para remeter ao título do livro, *Memória de elefante*, uma das poucas informações verbais presentes,

estabelecendo assim uma relação verbal-visual complementar, em que o visual é o dominante. Os outros dois elementos verbais (assinatura do autor e logotipo da editora) não geram sentido para a imagem, portanto tampouco formam algum tipo de relação verbal-visual.

Quanto à estrutura da imagem, temos as formas geométricas dos prédios em tons de vermelho em volta do elefante, que criam um sentido de repetição (DONDIS, 2003). Os prédios são todos iguais, em formato cúbico (3D) e com quadrados ou retângulos simbolizando as janelas.

Esse conjunto de prédios se refere não ao título, mas a uma ideia recorrente em toda a narrativa: a vida numa grande cidade. Não é preciso ler a história para saber à primeira vista que os esboços ao fundo são prédios e que eles representam uma cidade. Um receptor com alto repertório de informações pode até interpretar de imediato a mensagem que se pretende passar: não se trata de um elefante vivendo na cidade, mas sim de um elefante representando a cidade, a “selva de pedra” que ela é. Essa expressão é geralmente utilizada para indicar o ambiente de hostilidade e disputas acirradas (como ocorre numa selva) que toma conta das grandes cidades (que são feitas de concreto ou pedra).

No que diz respeito às qualidades sensíveis da representação, predomina a cor vermelha, que é empregada no fundo esmaecido. Conforme Dondis (2003, p. 64), as cores têm vários significados simbólicos, oferecendo “[...] um vocabulário enorme e de grande utilidade para o alfabetismo visual”. O vermelho, por exemplo, “[...] significa algo, mesmo quando não tem nenhuma ligação com o ambiente. O vermelho que associamos à raiva passou também para a ‘bandeira (ou capa) vermelha que se agita diante do touro’” (DONDIS, 2003, p. 64). Assim, no caso dessa capa, é possível verificar o sentido que o vermelho gera em função da já mencionada “selva de pedra”, local de hostilidade, disputa, assim como da raiva e do perigo. Levando em conta ainda que o vermelho é uma cor quente, desperta a atenção e “[...] significa perigo, amor, calor e vida, e talvez mais uma centena de coisas” (DONDIS, 2003, p. 64), pode-se associá-lo à vida, já que se trata de uma autobiografia. O mesmo vale para o amarelo, aplicado no título da obra, “[...] que é a cor que se considera mais próxima da luz e do calor” (DONDIS, 2003, p. 65), também estando relacionado à vida. Por último, a opção por essas duas cores pode ser explicada para chamar a atenção de um possível comprador do livro.

Em relação à tridimensionalidade na representação bidimensional, uma das técnicas utilizadas é a escala: elefante/cidade (DONDIS, 2003). O elefante é retratado

em um tamanho maior, enquanto os prédios são menores. Mas devido à repetição formal dos prédios ao redor do elefante, entende-se que eles formam uma cidade. Então, na escala cidade/elefante, ambos estão na mesma proporção. Isso confere à imagem o sentido de que tanto o elefante quanto a cidade são importantes para a história que será contada.

Outra técnica é a dimensão (DONDIS, 2003). Há o uso da terceira dimensão tanto no elefante como nos prédios, pois eles possuem comprimento, largura e altura. No entanto, estão reproduzidos na tela plana, ou seja, são bidimensionais. Com isso, o autor busca dar um sentido mais realista para a imagem.

A técnica do movimento (DONDIS, 2003) também está presente, mas somente no elefante. De um jeito pacífico, ele parece estar caminhando e também faz um movimento com a tromba. Nos quadrinhos geralmente se sugere movimento por meio de linhas de movimento ou efeitos de câmera lenta, mas aqui o autor optou pelo posicionamento das patas (uma das dianteiras está mais à frente que a outra, assim como uma das traseiras). Já a tromba aparenta movimento por estar levantada, mas não dá para saber se o elefante produz algum ruído, pois não há nenhum balão que reproduza som. Tal como no caso da dimensão, a intenção aqui é se aproximar da realidade.

Pela teoria da Gestalt, tem-se o princípio da separação figura/fundo¹¹. A figura, no caso, é o elefante, que tem forma, característica objetual, além de ser percebido como se estivesse mais perto. Já o fundo, a cidade, é mais ou menos informe, mais ou menos homogêneo, percebido como se estivesse atrás da figura.

Também se nota o princípio positivo e negativo¹². O elemento positivo é aquele para o qual o foco do olhar se direciona primeiramente, ou seja, o elefante (dominante). Já o elemento negativo é a cidade, que se apresenta de forma passiva em volta do animal. A pregnância da forma¹³ é média. O elefante é facilmente identificado, mas a organização visual dos prédios ao fundo é um pouco confusa, ainda mais com a cor

¹¹ Segundo Aumont (1993, p. 69-70), a Gestalt “[...] propõe que a separação figura/fundo é uma propriedade organizadora (espontânea) do sistema visual [...] toda forma é percebida em seu ambiente, em seu ‘contexto’, e a relação figura/fundo é a estrutura abstrata dessa relação de contextualização”.

¹² Como explica Dondis (2003, p. 47), “[...] o que domina o olho na experiência visual seria visto como elemento positivo, e como elemento negativo consideraríamos tudo aquilo que se apresenta de maneira mais passiva”.

¹³ Segundo Arnheim, a pregnância da forma consiste em tornar a estrutura perceptiva o mais nítida possível. No entanto, “[...] os psicólogos da Gestalt chamaram essa tendência ‘a lei da *pràgnanz*’, e infelizmente não a distinguiram suficientemente da tendência no sentido de uma estrutura mais simples. (Para compor a confusão, os tradutores traduziram o alemão ‘*Pràgnanz*’ pela palavra inglesa *pregnance*, que significa quase o oposto.)” (ARHEIM, 2005, p. 58-59).

vermelha e seu efeito esmaecido. Trata-se de algo proposital, para despertar a curiosidade de um possível leitor que visualizar a capa na livraria.

De acordo com os conceitos de Gombrich (1986), mesmo que a intenção do autor seja dar uma ideia realista, a imagem é de baixa analogia, devido ao estilo do artista e ao tipo da HQ, cujo intuito não é representar com riqueza de detalhes. Com isso, o espectador só vai ter total compreensão da imagem ao ler o livro *Memória de elefante*. Precisar, portanto, passar por um aprendizado.

4.2.2 Miolo

Para o estudo do miolo do livro que será exposto a seguir, aplicou-se o método da análise de conteúdo, que consiste na divisão em categorias, de acordo com Bardin (2004). Assim, conforme as teorias vistas nos capítulos anteriores, optamos pela divisão em elementos narrativos, elementos da linguagem dos quadrinhos, elementos estéticos, elementos modernos e pós-modernos, e elementos de autobiografia e memória. A cada categoria também foram acrescentadas subcategorias quando necessário.

Independentemente das discussões sobre a raiz dos quadrinhos, conforme relatado no Capítulo 3, será considerada nesta análise a visão das HQs como arte, que está mais em sintonia com a *graphic novel*, caso do nosso objeto de estudo.

Também será dada ênfase aos quadrinhos como linguagem única, que usa elementos próprios para sua narrativa, com apenas pontos em comum com a literatura e o cinema. São gêneros diferentes, mas que dialogam entre si e, como os quadrinhos, abarcam diversos gêneros, definem-se hipergênero (RAMOS, 2009).

4.2.2.1 Elementos narrativos

Cirne (1972b, p. 75) afirma que “[...] ler uma narrativa quadrinizada supõe uma dada leitura instanciada no âmago da própria prática criativa [...], de uma prática narrativa fundada na narração de forma bastante particular”.

Will Eisner (2010) prefere chamar essa narração particular dos quadrinhos de arte sequencial. McCloud (2005), por sua vez, acredita que essa seja uma definição incompleta, preferindo tratar os quadrinhos como “[...] imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 2005, p. 9).

Levando em conta a proximidade dos quadrinhos com a literatura no que diz respeito à narrativa, esta parte da análise se baseia nos cinco elementos da narrativa literária conforme Gancho (1999, p. 9-29) – enredo, narrador, personagens, tempo e espaço – e também em Bulhões (2009), que recorre natural e inevitavelmente aos conceitos literários citados, apesar de seu enfoque serem as narrativas midiáticas, que têm suas especificidades.

Eisner (2010, 2013), Bruner (2004) e El Refaie (2012) também foram utilizados para complementar a análise.

4.2.2.1.1 Enredo

O enredo de *Memória de elefante* é dividido numa pequena introdução e em oito capítulos: 1 – Casa 2; 2 – Basquiat?; 3 – Classificados; 4 – Pulgueiro; 5 – Jantar à luz de velas; 6 – Presente de Natal; 7 – Cigarra e formiga; 8 – Velho pangaré.

Para Eisner (2013), o prólogo ou introdução ajuda a dar mais dimensão ao personagem em destaque, mas para isso precisa ser moderado, nem muito extenso, nem muito curto. O prólogo também “[...] permite que o autor de quadrinhos empregue artifícios gráficos tanto para transmitir ‘*flashbacks*’ como para intensificar as reações dos indivíduos envolvidos” (EISNER, 2013, p. 106).

Ambas as estratégias são encontradas no prólogo de *Memória de elefante*, que, não intitulado, começa com o personagem principal, Caeto, carregando com esforço um quadro pela rua até chegar em casa (Figura 19). É uma terça-feira quente em São Paulo. O protagonista está morando no apartamento de Ricardo, um amigo de Zeca, seu pai. Deitado na cama, olha reflexivo para a tela que acabara de trazer. Nela está retratado o cachorro Júlio, pintura que havia feito nove meses antes, e o personagem relembra sua caminhada até aquele momento. E, assim, começa a narrar a própria história: “Já a sequência dos acontecimentos que me levou àquela terça-feira é uma combinação do acaso com algumas escolhas, que vou narrar a partir de agora” (CAETO, 2010a, p. 9). Essa é a *apresentação* ou *exposição* do enredo, “[...] a parte na qual se situa o leitor diante da história que irá ler” (GANCHO, 1999, p. 11).

Figura 19 – Primeira página de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 7.

No primeiro capítulo, intitulado “Casa 2”, Caeto é transportado para nove meses antes, quando foi morar com seu amigo e também quadrinista Ulisses Garcez no bairro Butantã, em São Paulo. Ao mesmo tempo que festejam a nova casa, carregam a preocupação com a chance de dar errado, visto que Caeto está desempregado. Ele passa o tempo participando de *vernissages*, tentando vender seus quadros na praça Benedito Calixto, em Pinheiros, fazendo shows com sua banda Samba Concorrência, confeccionando o fanzine *Sociedade radioativa*, tomando cerveja no Bar do Zé e na Casa do Norte, sofrendo algumas desilusões amorosas e vivendo peripécias com o cachorro Júlio, adotado temporariamente de sua amiga Dinorah. No final do capítulo, quando a falta de dinheiro e perspectiva o assolava, é convidado por Stefan, um alemão que comprava suas pinturas na Benedito Calixto, a fazer um *vernissage* de suas obras em um antiquário.

Em “Basquiat?”, título do capítulo 2, Caeto é apresentado aos donos do antiquário e logo percebe o “clima gay” entre eles. Um *flashback* leva o leitor à infância

do personagem, quando ele descobre a homossexualidade do pai, aos 11 anos. Voltando ao “presente”, ele se compara aos boas-vidas do antiquário, que pagam uma conta de 500 reais num restaurante, o valor total do aluguel da casa que divide com Ulisses. As desilusões amorosas continuam a persegui-lo, e o resultado do *vernissage* é nenhuma venda, o que complica ainda mais sua situação financeira.

No capítulo 3, “Classificados”, coagido por Ulisses a procurar emprego, começa a examinar os classificados. A maioria das vagas exige uma formação ou experiência que ele não tem. Relembra a infância novamente, tentando justificar o fato de nunca ter sido assíduo nos estudos devido às mudanças frequentes de escola, somadas a seu total desinteresse. Enquanto seus amigos arrumam trabalho, nenhuma oportunidade lhe aparece e ele se afunda cada vez mais na bebida.

No quarto capítulo, nomeado “Pulgueiro”, há um *flashback* para o ano de 2002, quando Caeto ainda morava com o pai na parte de cima do sobrado onde funcionava a livraria deste. Recém-separado do sócio Márcio, com quem ficou casado por dez anos, Zeca decide fechar a livraria e se mudar para Bauru, interior de São Paulo. Revela ao filho ser portador do vírus HIV e deixa com ele somente três caixas de livros para vender, um relógio cuco e veneno para pulgas. Sem ter para onde ir, Caeto pede abrigo para o amigo de infância Shaquil, que mora com a família num apartamento sujo e cheio de pulgas. Arruma emprego como garçom no Clube Nasa, na rua Augusta, para colaborar com as despesas da casa. Na mesma época também começa a pintar quadros e a ensaiar com a banda Samba Concorrência.

Em “Jantar à luz de velas”, o quinto capítulo, prossegue o *flashback* do capítulo anterior. Caeto passa a trabalhar no mesmo clube como *barman*, ganhando em uma semana o que ganhava em um mês como garçom. Continua a ter problemas no apartamento de seu amigo, principalmente com o irmão deste, que é viciado em drogas e não contribui com as despesas. Pelo menos consegue um quarto só para ele e passa a se dedicar mais às suas pinturas, vivendo somente delas após perder o emprego no clube. A situação piora depois que a luz é cortada por falta de pagamento, e eles são obrigados a tomar banho frio e a jantar à luz de velas. Sua irmã, Ana, a única pessoa em São Paulo que poderia ajudá-lo, se separa do marido e vai morar em Assis com a mãe.

Nesses cinco capítulos, há a *complicação* ou *desenvolvimento*, parte do enredo em que se desenrola o *conflito*, ou seja, “[...] qualquer componente da história que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor” (GANCHO, 1999, p. 11).

No capítulo 6, “Presente de Natal”, a história volta para o ano de 2005, quando Caeto e Ulisses decidem não morar mais juntos e entregam as chaves da casa que alugavam. O protagonista já tinha resolvido ir morar com a mãe em Assis quando recebe a notícia de que Ricardo, amigo de seu pai, vai hospedá-lo em seu apartamento até a situação do artista melhorar. O único porém é que ele terá de arrumar um novo lugar para Júlio ficar, optando inicialmente por colocá-lo em um hotel para animais.

A narrativa iniciada na introdução continua a partir daí, com Caeto olhando justamente para a tela do cachorro Júlio, momento em que tem o *insight* para o começo de *Memória de elefante*. O clímax também se encontra nesse ponto, pois é “[...] o ponto de referência para as outras partes do enredo, que existem em função dele” (GANCHO, 1999, p. 11). É contado ainda como a ideia do livro nasceu: o protagonista foi tentar vender a uma editora seu projeto de fanzine para virar uma revista, mas o editor argumentou que preferia algo no formato de livro, por ser mais rentável.

No mesmo capítulo, ele conhece Luana, a garota com quem finalmente consegue engatar um relacionamento, o presente de Natal do título. Na virada para o ano de 2006, arruma emprego num sebo, mas ainda não é o trabalho ideal por ganhar pouco e ser explorado pela proprietária. Passa a dar maior destaque para a relação com o pai, a quem chama de egoísta e culpa por nunca ter estado presente em momentos importantes de sua vida. Apesar disso, é obrigado a se aproximar mais dele, pois a doença de Zeca começa a progredir. É o pai quem acaba ficando com o cachorro Júlio no sítio onde mora, em Bauru.

Em “Cigarra e formiga”, o capítulo 7, Caeto já saiu do sebo e arruma emprego no Clube Berlin, nova casa alternativa da cidade, onde atua como DJ, promove shows e aproveita para fazer apresentações com sua banda e vender seus fanzines, trabalhando e se divertindo ao mesmo tempo, motivo pelo qual se autodenomina “formiga-cigarra”. Luana o ajuda a se livrar do vício da bebida e a pagar suas dívidas. Quando ele a leva para conhecer seu pai em Bauru, descobre que este está magro e debilitado, pois havia parado de tomar o coquetel para aids por decisão própria.

Enquanto gravava seu primeiro disco com a banda Samba Concorrência no Clube Berlin, Caeto recebe a notícia de que o pai está deprimido e piorando. Para ajudá-lo de alguma maneira, tem a ideia de escrever um livro com ele, sendo a sua parte em quadrinhos e a do pai em prosa. O projeto do livro não dá certo, mas Caeto ouve a história de vida do pai, suas memórias e lembranças, e consegue conquistar um tipo de diálogo que nunca havia tido com ele.

No último capítulo, “Velho pangaré”, Caeto ouve mais uma história interessante do pai, sobre um pangaré que ficava todas as tardes em seu sítio comendo grama. Zeca deu banho no animal e lhe ganhou a confiança, tanto que, quando o dono foi buscá-lo, o cavalo não queria ir embora. Quanto ao protagonista, este ganha a audiência contra sua ex-chefe, a proprietária do sebo. Com o dinheiro recebido, termina de pagar todas as suas dívidas.

Em outubro de 2006, Zeca tem uma convulsão e é internado, apesar de odiar hospital. Cada vez mais magro, parecendo um esqueleto, no fim do ano é novamente internado, para seu desespero. A família combina de se reunir em Bauru para o Natal. No início de 2007, Ana decide se mudar para lá com sua filha, Leila, para cuidar do pai. Enquanto isso, Caeto se muda para o apartamento de Luana em São Paulo.

Um bingo beneficente é realizado para auxiliar Zeca financeiramente. Em termos de saúde, porém, ele não quer ser ajudado. Recusa-se a tomar os remédios e a se internar num hospital. Seu estado de saúde piora cada vez mais. Caeto vai para Bauru para ajudar e encontra o pai em estado deplorável. Discute com a irmã, que havia prometido ao pai não interná-lo, e, a contragosto dos dois, o coloca no hospital. Entra para a lista negra do pai e é expulso da casa pela irmã.

De volta a São Paulo, dedica-se à organização do bingo beneficente. Sente-se fora de forma e se matricula numa academia de *kung fu*. Deixa de fumar. Volta para Bauru somente em julho, quando o pai tem mais uma convulsão e revela não estar mais tomando os remédios há tempos. Zeca morre em 13 de julho de 2007. Caeto não consegue chorar no velório e, mesmo nessa hora, sente raiva do pai. Porém, dá um jeito de fazer um final diferente para o livro, recorrendo à ficção e se despedindo do pai como deveria. O cachorro Júlio também merece seu final: arruma outro dono após Ana se mudar de Bauru e vai morar em um sítio. Esse é o *desfecho* do enredo, ou seja, “[...] a solução dos conflitos, boa ou má” (GANCHO, 1999, p. 11).

4.2.2.1.2 Foco narrativo

Por se tratar de uma autobiografia, o foco narrativo (também chamado de focalização ou ponto de vista) de *Memória de elefante* é em primeira pessoa, com narrador-personagem. Como este também é o personagem principal, trata-se de um “narrador protagonista” (GANCHO, 1999, p. 29).

Como visto no Capítulo 2, a narrativa autobiográfica apresenta problemas justamente pelo fato de o personagem principal, o autor e o narrador serem a mesma

pessoa, causando uma reflexividade. Além disso, o texto autobiográfico acaba sendo uma interpretação dos fatos do ponto de vista do autor, de maneira que sua perspectiva e subjetividade acabam apagando o narrador onisciente (BRUNER, 2004).

Gancho (1999) acredita que o narrador não pode ser o autor, nem mesmo nas autobiografias:

É bom que se esclareça que o narrador não é o autor, mas uma entidade de ficção, isto é, uma criação linguística do autor, e portanto só existe no texto. [...] Esse pressuposto é válido também para as autobiografias, nas quais não temos a verdade dos fatos, mas uma interpretação deles, feita pelo autor. (GANCHO, 1999, p. 29).

Essa característica ainda é ampliada nos quadrinhos autobiográficos, nos quais se lida, além do texto, com a representação visual, o que torna mais complexa a relação entre autor, narrador e personagem principal. Como visto no Capítulo 3, os autores de autobiografias em quadrinhos costumam se desenhar em diferentes fases da vida, compondo várias versões de si mesmos, ou seja, máscaras ou identidades plurais.

Nesse sentido, El Refaie (2012) argumenta que o pacto autobiográfico fica comprometido e que até mesmo a afirmação de Lejeune – de que uma sobreposição completa de autor, narrador e protagonista na autobiografia só pode ser mantida se o “eu” é interpretado como uma entidade coerente e unificada, que permanece mais ou menos estável ao longo de uma vida – é imprecisa e enganosa. Assim, em *Memória de elefante*, o Caeto criança não é idêntico ao Caeto criança autorrepresentado. Do mesmo modo, o jovem narrador de 23 anos não é o Caeto aos 23 anos nem o autor de agora, aos 35, seja fisicamente, seja em termos de conhecimento, atitudes e comportamento.

A narrativa é tanto diegética quanto mimética, havendo um equilíbrio entre as duas formas. Recursos narrativos dos quadrinhos, como planos de enquadramento, também são explorados para mostrar o ponto de vista do narrador, mas não são o aspecto mais importante da obra. O tempo é marcado por recursos de *flashback*, que serão vistos na análise do tempo mais adiante, e também pela autorrepresentação, categoria importante das HQs autobiográficas, que será discutida na análise estética.

Por fim, há de se notar o engajamento que a obra conquista junto ao leitor, outra característica dos quadrinhos autobiográficos (ver Capítulo 3). Mesmo que ele não conheça o autor, esse envolvimento ocorre primeiramente, segundo El Refaie (2012), porque as histórias em quadrinhos têm um alto poder de participação do leitor. Em segundo lugar, o uso de recursos como metáforas visuais, humor e intertextualidade convida o receptor a uma participação ativa.

Já para Eisner (2013), o sucesso de uma história em quadrinhos está em considerar o perfil do público (suas experiências e características culturais), em chamar a sua atenção e conseguir retê-la, assim como em transmitir a empatia do narrador por meio de uma boa comunicação, a qual depende da memória, da experiência e do vocabulário visual.

Com isso, pode-se assumir que o leitor mergulha e se mantém na história de *Memória de elefante* graças à empatia e aos recursos narrativos que os quadrinhos proporcionam.

4.2.2.1.3 Personagens

Gancho (1999) define personagem como um ser fictício responsável pelo desenvolvimento do enredo. A autora salienta que, mesmo sendo baseados em pessoas reais, os personagens são sempre invenção.

Bulhões (2009) também aponta a importância do personagem ao afirmar que ele é o centro de interesse em torno do qual se desenrola a narrativa, uma espécie de “[...] vetor do próprio desenvolvimento narrativo, a um só tempo peça decisiva para a organização das etapas da narração e essencial para a atitude de projeção e identificação por parte do espectador ou leitor” (BULHÕES, 2009, p. 98).

A relevância do personagem é ainda maior no universo midiático, que além de tudo é marcado pela representação imagética. A imagem midiática não só fortalece a precisão como também corporifica o personagem, conferindo-lhe uma “excepcional materialidade” (BULHÕES, 2009, p. 99). Mas essa materialidade ou corporificação não pode ser confundida com o mero aparente. Pelo contrário, o aparente imagético tem a qualidade de reforçar aspectos psicológicos, morais e comportamentais de um personagem, como será visto posteriormente na análise.

Memória de elefante contém muitos personagens. Alguns aparecem poucas vezes, não sendo muito relevantes para o enredo, ou seja, são “personagens secundários”. Quanto à caracterização, esse tipo de personagem é “plano”, com um pequeno número de atributos e, em geral, pouca ou nenhuma complexidade (GANCHO, 1999, p. 16). Aqueles que se enquadram nessa descrição são apresentados a seguir pela ordem em que são introduzidos na obra:

- Ulisses: quadrinista e artista amigo de Caeto, com quem divide uma casa no Butantã em 2004. Estudante de Artes Plásticas, é assíduo frequentador de

vernissages. Também é editor do fanzine *Sociedade radioativa*. Trava muitos embates com o protagonista, principalmente por causa do cachorro Júlio. Também discutem por mulheres e quando alterados pela bebida;

- Dinorah: amiga de Caeto e defensora dos animais. Pede-lhe para cuidar do cão Júlio. Ajuda o protagonista comprando seus quadros e doando ração para o cachorro;
- Adriana: garota com quem Caeto se relaciona, mas é comprometida. Mesmo assim, o protagonista se apaixona por ela. A moça termina o namoro, mas não fica com Caeto;
- Cristina: outra garota com quem Caeto se envolve na mesma época da relação com Adriana. Ficam juntos um tempo para não ficarem sozinhos, mas o protagonista sai com Adriana e Cristina os flagra, interrompendo o romance;
- Coluna Social do Bar do Seu Zé: grupo formado por Caeto, os demais integrantes da banda Samba Concorrência (Kinda, João, Rafael Moralez, Ramone e Tiago Judas) e outros artistas da cena dos bares e fanzines, como Lucas, Arthur, Joaquim e o filho de Laerte, Rafael Coutinho. Apesar da detalhada apresentação de cada um deles feita nas páginas 27 e 28, os únicos mencionados novamente ao longo da história são João, Lucas, Rafael Moralez, Ramone e Rafael Coutinho;
- Haydée: mãe de Caeto. Seu nome não é citado na história, porém é possível encontrá-lo na dedicatória. Mora em Assis e acode o filho sempre que ele está endividado ou em dificuldade. Na infância, antes de saber sobre a homossexualidade do pai, Caeto imaginava que ele traía a mãe com mulheres fortes e interessantes, o contrário de como enxergava Haydée. Também é descrita como uma pessoa “sem reação”, que deixava o marido fazer o que bem entendesse. No final da história, o pai de Caeto conta outra versão da mãe: uma mulher vingativa e nada “santa”, que chegou a traí-lo e até tentou o suicídio na época em que eram casados;
- Allan: amigo de Caeto e guardador de carros na praça Benedito Calixto. É sempre retratado com asas de anjo, por ser uma boa pessoa;
- Stefan: alemão que compra várias pinturas de Caeto na praça Benedito Calixto. Convida o protagonista para expor seus quadros em um antiquário;
- Bigodinho: ex-namorado de Cristina e rival de Caeto;
- Paulo: dono do antiquário onde Caeto expõe suas pinturas;

- Paulinho: filho de Paulo e homossexual;
- Ana: irmã de Caeto, mais velha que ele. A única pessoa da família que fica em São Paulo depois que o pai deles vai embora para o interior. Acode o irmão em momentos de desespero. No início é casada e tem uma filha. Depois que se separa, vai morar com a mãe em Assis. Com a piora do estado de saúde do pai, muda-se para Bauru para cuidar dele;
- Leila: sobrinha de Caeto;
- Márcio: ex-marido do pai de Caeto e sócio da livraria em São Paulo;
- Bianca, Laura e Tania: garotas com quem Caeto tem relacionamentos curtos;
- Paula: garota com quem Caeto saía e que depois fica com Ulisses uma vez;
- Shaquil: amigo de infância de Caeto com quem ele vai morar logo que seu pai o deixa sozinho em São Paulo;
- Elga: mãe de Shaquil. Viciada em televisão e bingo. Não liga muito para higiene e limpeza, discordando de livrar a casa das pulgas;
- Bete: irmã de Shaquil, tem duas filhas. Também é viciada em televisão e pouco atenciosa com higiene e limpeza;
- Daniela: filha de Bete de 5 anos. Caeto às vezes brinca com ela;
- Rafaela: bebê de Bete;
- Dona Santa: senhora agregada à família de Shaquil;
- Ciro: irmão de Shaquil. É folgado e viciado em drogas;
- Theo: dono do Clube Nasa e patrão de Caeto. Homem exigente e arrogante;
- Tiago: garçom e *barman* do Clube Nasa. Acidenta-se cuspidando fogo em um show de *barman*, abrindo a vaga para Caeto;
- Alexandre: amigo de Caeto. Pintor, ensina-lhe técnicas para trabalhar com tinta acrílica;
- Ricardo: amigo do pai de Caeto, hospeda o protagonista depois que ele sai da casa que dividia com Ulisses. É advogado e ajuda Caeto no processo contra Eva;
- Chá: vizinha de Caeto;
- Jorge: marido de Dinorah;
- André: irmão de Luana;
- Eva: dona do sebo onde Caeto trabalha. Mulher sovina e exploradora, não aceita pagar o que deve ao protagonista após sua demissão, e ele acaba a processando. Não lê os livros de seu sebo, interessada somente em vendê-los. Descrita como um dos vilões da história;

- Oscar: segurança do sebo de Eva;
- Marcelo: sócio do Clube Berlin, chefe de Caeto;
- Jonas: outro sócio do Clube Berlin, chefe de Caeto;
- Egon: amigo do pai de Caeto, organiza um bingo beneficente para ajudá-lo com o tratamento médico;
- Dagui: tia de Caeto;
- Daisy: esposa de Ricardo.

A seguir se encontra a descrição dos personagens principais, assim classificados porque são “redondos”, ou seja, apresentam uma variedade maior de características que os planos, entre elas físicas, psicológicas, morais, ideológicas e sociais, conforme Gancho (1999). Além disso, possuem maior relevância para o enredo:

- Caeto: personagem principal ou protagonista. Sua importância está não só em narrar a história, mas também em ser o herói dela, unindo “[...] características superiores às de seu grupo” (GANCHO, 1999, p. 14). Como se trata de uma HQ, suas características físicas não são mencionadas, a não ser para enfatizar algo na história, como a baixa estatura, o fato de ter engordado e a acne no rosto, mas isso também é denotado na autorrepresentação, como será visto na análise estética. Tem entre 23 e 28 anos no decorrer da narrativa. Do ponto de vista social, é de classe média baixa. Estudou em várias escolas, estaduais e particulares, dependendo da situação financeira dos pais, mas nunca teve dinheiro para comprar um tênis da moda. Os aspectos mais destacados são o psicológico e o ideológico. Tendo sido “abandonado” em São Paulo pelo pai, Zeca, depois que este decide vender a livraria, atribui a ele a culpa por não ter residência nem emprego fixos, sendo obrigado a “se virar” com pouco dinheiro para poder viver de arte, aquilo que ele sabe e gosta de fazer. Quadrinista, pintor, ilustrador e músico nas horas vagas, tem de se submeter a empregos miseráveis e lares inabitáveis. Numa espécie de “complexo de Édipo”, o pai é mencionado o tempo todo na história, nas lembranças boas e ruins do protagonista. Apesar de estar sempre reclamando de Zeca e da relação difícil que tem com ele, Caeto fala muito mais do pai do que da mãe, fato em que a personagem Luana repara. Inseguro, Caeto também vive o dilema de não conseguir uma namorada. Ele fica com várias garotas ao longo da história, mas nenhuma parece levá-lo a sério.

Sente-se como uma “menina”, pois as mulheres parecem querer só sexo. Todos esses problemas são regados a álcool, vício que ele não consegue largar. Quase todo dia está bebendo e fumando, até mesmo nos tempos de “vacas magras”. Para os vícios, sempre dá um jeito de conseguir dinheiro;

- Zeca: pai de Caeto, pode ser considerado um antagonista, por deixar o protagonista em uma situação vulnerável em São Paulo. Aparece mais no fim do livro, mas acaba virando personagem principal, um “bom personagem”, como ele mesmo destaca (Figura 20). Zeca é um livreiro falido, homossexual assumido e portador do vírus HIV. Polêmico, egocêntrico, maníaco por limpeza e organização, falastrão e teimoso. Depois de dez anos casado com a mãe de Caeto e mais dez com Márcio, porém sempre tendo casos com outras pessoas, decide viver sozinho no interior e ter relacionamentos sem compromisso, enquanto o filho busca o oposto. Muito ligado a política e artes, é do tipo que expõe sua opinião sem medo e não se preocupa com o que os outros pensam. É o contrário de Caeto também nesse sentido;

Figura 20 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 187. Zeca comenta que daria um bom personagem para o livro de Caeto.

- Luana: namorada de Caeto, também só aparece no final da história. É a primeira garota com quem ele consegue assumir um compromisso, por isso se inclui entre os personagens principais. Assim como o protagonista, antes só teve relacionamentos curtos. Ilustradora como ele, é cinco anos mais velha e, responsável, não gosta do fato de Caeto estar sempre bêbado ou de ressaca. É ela quem o coloca na linha, incentivando-o a diminuir a bebida e a pagar todas as suas dívidas. Com Luana, Caeto encontra a paz (Figura 21) e tem um filho, o

que não é contado no livro porque a história termina em 2007 e o menino nasce em 2009. Mas na dedicatória esse fato é destacado: “Este livro é dedicado para Luana, por toda nossa caminhada juntos, ao nosso filho Tomazo, que um dia lerá esta história e, espero, carregará uma lição positiva sobre a nossa família [...]” (CAETO, 2010a, p. 5).

Figura 21 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 157. Luana tranquiliza Caeto durante um pesadelo e é retratada com asas de anjo.

- Júlio: cachorro que Caeto adota enquanto morava com Ulisses, porém sem pedir a permissão desse último. Tem um “olhar vidrado de cachorro louco”, é ativo e “escandaloso”, urina nas pessoas, uiva de madrugada e adora passear. Sua importância surge da identificação com o protagonista, tanto que Luana chega a dizer que ambos têm o mesmo olhar. É o elo entre Caeto e seu pai, uma vez que quem cuida do cachorro no início é o protagonista e depois é Zeca. Também é o responsável pelo modo como o narrador conduz a história, que começa com Caeto olhando para o quadro de Júlio no apartamento de Ricardo, depois volta do *flashback* para a mesma cena e, por fim, termina com o cachorro (Figura 22).

Figura 22 – Cena de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 227. O cachorro Júlio aparece na última página do livro, concluindo a história.

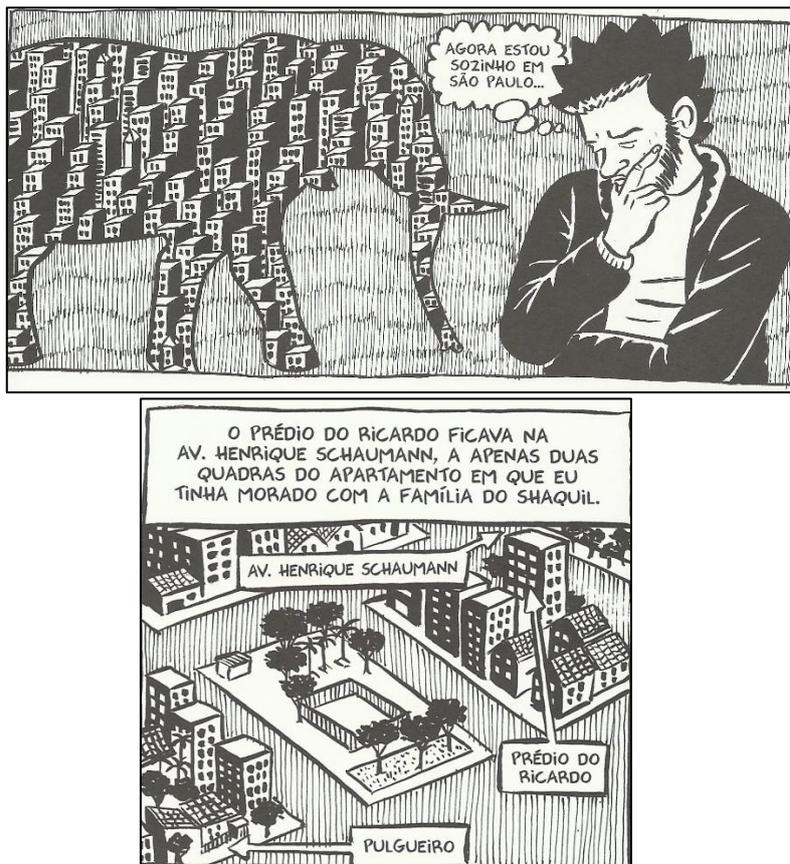
4.2.2.1.4 Espaço

Além de ser “o lugar onde se passa a ação numa narrativa” (GANCHO, 1999, p. 23), o espaço é importante “[...] 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 *Memória de elefante*, o espaço principal é a cidade de São Paulo, que de tão relevante na narrativa poderia até mesmo ser uma personagem, sendo retratada ora em forma de pequenos prédios em 3D repetidos, ora em forma de mapas (Figura 23). Na capa¹⁴ já se notam esses prédios estampados ao fundo, mas ela não permite saber de que cidade se trata. Somente lendo o livro é que se descobre ser São Paulo.

¹⁴ Ver análise da capa.

Figura 23 – Cenas de *Memória de elefante*

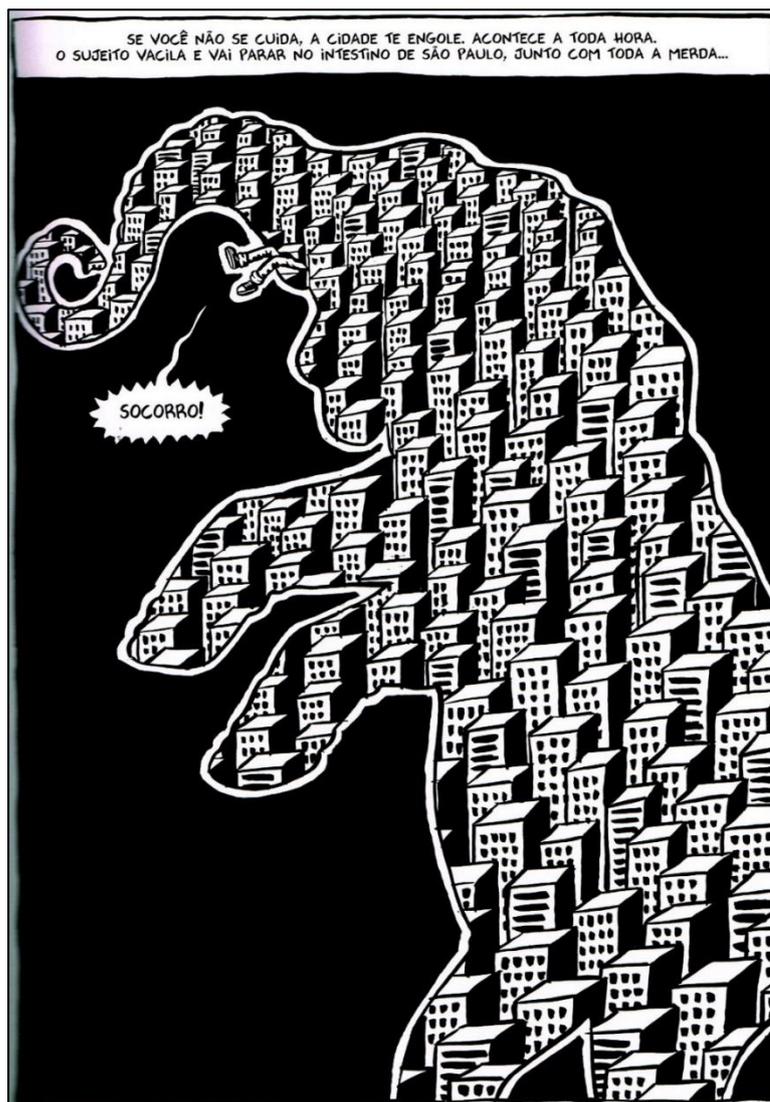


Fonte: CAETO, 2010a, p. 115 e 124. Em cima, São Paulo representada por prédios dentro do elefante; abaixo, em forma de mapa.

Tendo em vista que o “[...] espaço tem o poder de ilustrar contextos sociais, delinear condições psicológicas e existenciais dos personagens [...]” (BULHÕES, 2009, p. 88), a capital paulista também exerce grande influência sobre o protagonista, que insiste em permanecer na cidade mesmo depois que seu pai vai embora para o interior. A decisão se justifica pelo fato de São Paulo ser o grande centro de cultura, onde seu trabalho como artista poderia enfim ser reconhecido. Mas a luta pela sobrevivência na metrópole não seria fácil, obrigando-o a morar em um lugar decadente e a arrumar empregos miseráveis para conseguir pagar as contas.

Recorrendo novamente à imagem do elefante, Caeto retrata o animal mais agressivo do que na capa, apoiado sobre as patas traseiras (Figura 24) e engolindo uma pessoa que se supõe ser ele (só é possível ver as pernas). A pessoa grita “Socorro!”, enquanto o texto do recordatório informa que, se o sujeito não toma cuidado em uma cidade como São Paulo, é engolido e vai parar no intestino dela, junto com todo o excremento.

Figura 24 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 49. São Paulo em forma de elefante “engole” uma pessoa.

A desigualdade social da cidade também é destacada, quando o autor comenta a invasão dos sem-teto ao prédio onde tinha morado com Shaquil (Figura 25), próximo à praça Benedito Calixto, em Pinheiros, o qual foi abandonado logo depois que eles se mudaram, e quando relata o acampamento formado por moradores de rua no canteiro central da avenida Henrique Shaumann, no mesmo bairro (Figura 26).

Os espaços internos principais em São Paulo são a “Casa 2”, habitação que Caeto divide com Ulisses no bairro do Butantã; o “pulgueiro”, onde mora em Pinheiros com a família de Shaquil; e o apartamento de Ricardo, também em Pinheiros. Os espaços internos secundários são o antiquário onde vende algumas de suas pinturas, o apartamento que divide com Luana, os locais onde trabalha (como o sebo de Eva, o

Clube Nasa e o Clube Berlin) e os bares que frequenta (como a Casa do Norte e o Bar do Zé).

Outro espaço importante é a cidade de Bauru, no interior do estado, onde mora Zeca, pai de Caeto. Apesar de todos os defeitos da capital, o protagonista demonstra um ódio muito maior por Bauru, lugar que carrega a cicatriz de uma ponte inacabada e onde vivem pessoas detestáveis (Figura 27), como as define. Os espaços internos principais em Bauru são o sítio de Zeca (onde este mantém um galinheiro, seu sonho de consumo, e abriga os cachorros, incluindo Júlio) e o hospital em que é internado algumas vezes.

Tal ódio pela cidade interiorana pode ser justificado pela mudança do pai para lá, o que deixou Caeto sozinho na capital. E Bauru o faz se lembrar não só disso como também da situação de abandono que Zeca lhe propiciou a vida toda, sendo um pai ausente e extremamente egoísta. Além disso, é o lugar em que seu pai nasceu.

Os espaços menos importantes na história são a cidade de Assis, onde mora a mãe de Caeto, e outros locais que frequenta e faz shows com sua banda.

Figura 25 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 15. Sem-teto invadem prédio onde Caeto tinha morado.

Figura 26 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 124. Acampamento de moradores de rua em avenida em Pinheiros.

Figura 27 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 203. O ódio por Bauru.

4.2.2.1.5 Tempo

A narrativa de *Memória de elefante* se passa nos anos 2000, mais precisamente entre 2002 e 2007, porém de forma não linear, visto que começa em 2005, vai para 2002, depois volta para 2005 e segue até terminar em 2007. Esse tempo não linear também é denominado “psicológico” (GANCHO, 1999, p. 21).

Assim, a história é construída como a própria memória, avançando e recuando no tempo, por meio de *flashbacks*. Citando a autobiografia em quadrinhos *Fun Home*, de Alison Bechdel, Will Eisner destaca que essa maneira de narrar é contundente, pois a autora consegue contar “[...] um evento isolado no tempo e deslocar a ação para várias décadas diferentes com a mesma eficiência” (EISNER, 2010, p. 28).

Para realizar um desses *flashbacks*, o narrador escolheu fazer um prólogo com a imagem de Caeto olhando para o quadro do cachorro Júlio e refletindo sobre sua jornada até ali. A história volta para o mesmo ponto mais de cem páginas depois, com a mesma imagem, porém com textos diferentes nos balões e recordatórios (Figura 28).

Figura 28 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 8 e 123. Repetição de imagem indica que a história volta ao mesmo ponto em que começou.

Segundo Bulhões (2009), o *flashback* é frequentemente utilizado na narrativa midiática, inclusive nos quadrinhos, a fim de instigar a curiosidade do fruidor¹⁵. Muitas histórias começam com um evento final, e posteriormente são narrados momentos anteriores a esse, até que se atinja o ponto de chegada já apresentado. Tal “final-início”, como define o autor, vai se constituindo pouco a pouco por meio dos eventos passados, fazendo-nos reler aquele início de outra maneira, “[...] como um clímax cujo desdobramento fica impregnado de uma força dramática arquitetada exatamente pela força invertida do *flashback*” (BULHÕES, 2009, p. 96).

¹⁵ Bulhões emprega esse termo por conter um sentido que abarca tanto as mídias visuais calcadas na *expectação* quanto nas fundamentadas na *interação* (BULHÕES, 2009, p. 103).

No caso de *Memória de elefante*, a cena retomada não chega a ser um final-início, mas um “meio-início”, cujo objetivo é instigar a curiosidade do leitor para uma cena que virá mais adiante.

Há também alguns *flashbacks* da infância e da adolescência do narrador-protagonista bem específicos, marcando lembranças que tenham a ver com o que ele está narrando. Por exemplo, comentar (e até criticar) a homossexualidade dos homens que trabalham no antiquário onde vende suas pinturas o remete ao momento em que descobriu a homossexualidade do pai, aos 11 anos, fato com o qual nunca conseguiu lidar, por isso o preconceito. Outro *flashback* dentro desse *flashback* mostra a primeira vez em que ele ouviu a palavra “homossexual”, aos 7 anos, numa conversa com sua mãe. Antes disso, não imaginava nem mesmo a possibilidade de alguém do sexo masculino ser estuprado (Figura 29).

Figura 29 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 46. *Flashback* mostra Caeto, aos 7 anos, ouvindo pela primeira vez a palavra “homossexual”.

O tempo não linear também pode ser chamado de psicológico por se basear na experiência pessoal de cada um, conforme visto no Capítulo 3. Esse tempo subjetivo envolve a memória, cujos elementos presentes em *Memória de elefante* serão analisados mais adiante.

4.2.2.2 Elementos da linguagem dos quadrinhos

Umberto Eco (1970) aponta que, embora as histórias em quadrinhos adotem recursos como os do cinema, elas 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. 144-145). Por esse motivo, nos próximos itens serão descritos aspectos da linguagem dos quadrinhos encontrados em *Memória de elefante*. Os autores utilizados na análise foram Santos (2002), Ramos (2009), Cagnin (1975), Cirne (1972a, 1972b), Vergueiro (2006) e Chinen (2011).

4.2.2.2.1 Recordatórios, legendas com apêndice em formato de seta, balões

Por se tratar da narração de uma lembrança, de uma memória, um dos recursos da linguagem dos quadrinhos mais vistos em *Memória de elefante* é o recordatório, que, segundo Santos (2002), é empregado para lembrar acontecimentos passados, além de outras funções¹⁶.

Logo na introdução há cinco recordatórios para apresentar o que vai ser narrado. O primeiro deles (Figura 30) dá uma prévia da história, atizando a curiosidade do leitor:

Figura 30 – Cena de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 8. Primeiro recordatório (painel acima da imagem) do livro marca o início da história e atrai o leitor.

¹⁶ “[...] 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).

O último, por sua vez, é um convite para mergulhar na história: “Já a sequência de acontecimentos que me levou àquela terça-feira é uma combinação do acaso com algumas escolhas que vou narrar a partir de agora” (CAETO, 2010a, p. 9). Em seguida começam os capítulos do livro, nos quais os recordatórios marcam a voz do narrador, relembrando momentos de sua vida, ou funcionam como legendas, indicando o local onde os personagens se encontram (Figura 31).

Figura 31 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 11. Recordatório com função de legenda para informar o local e a data da cena.

As legendas, aliás, são outro recurso explorado pelo artista, sobretudo as com “apêndice em formato de seta” (RAMOS, 2009, p. 48), servindo para chamar a atenção para objetos na cena, apresentar personagens, apontar locais etc. (Figura 32).

Figura 32 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 27. Legendas em formato de seta apresentam os integrantes da banda de Caeto.

Os balões são um dos elementos mais criativos e utilizados na linguagem dos quadrinhos, também marcando forte presença em *Memória de elefante*. Trata-se de um “[...] componente concreto, físico, *imagístico* capaz de assumir as mais diversas formas – inclusive metalinguísticas –, encerrando discursos falados ou pensados, verdadeiras unidades significantes da imagem” (CIRNE, 1972b, p. 32).

Ramos (2009, p. 33) prefere uma definição ainda mais abrangente: “[...] forma de representação da fala ou do pensamento, geralmente indicado por um *signo de contorno* [...], que procura recriar um solilóquio, um monólogo ou uma situação de interação conversacional”. O autor também comenta um levantamento feito por Robert Benayoun na década de 1960 indicando a existência de 72 espécies de balão, o qual Ramos acredita estar defasado desde o surgimento da internet e das HQs eletrônicas.

Mesmo assim, os balões que aparecem em *Memória de elefante* são os mais convencionais¹⁷: o “balão-fala”¹⁸, marcando os diálogos e as situações conversacionais, e o “balão-pensamento”¹⁹, mostrando os pensamentos e reflexões, sobretudo do protagonista (Figura 33). Há também o “balão-berro”²⁰, o “balão de linhas quebradas”²¹, o “balão de apêndice cortado”²² (Figura 34) e os conjuntos de balões-pensamento que formam o “monólogo” (Figura 35), ou seja, “[...] o pensamento de um personagem descrito em palavras [...] não compartilhado com outras pessoas” (RAMOS, 2009, p. 33).

Figura 33 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 128 e 196. Balão-fala marca um diálogo e balão-pensamento mostra uma reflexão do protagonista.

¹⁷ As denominações dos balões foram retiradas de Ramos, 2009, p. 37-41 e 67.

¹⁸ Balão mais comum, com traçado contínuo, reto ou curvilíneo; indica fala.

¹⁹ Balão com contorno ondulado, em formato de nuvem, e apêndice em forma de bolhas; indica pensamento.

²⁰ Balão cheio de pontas, sugerindo tom de voz alto.

²¹ Balão empregado para mostrar a fala vinda de aparelhos eletrônicos.

²² Balão usado para indicar a voz de um emissor que não aparece no quadrinho.

Figura 34 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 19, 180 e 67. Exemplos de balão-berro, balão de linhas quebradas e balão de apêndice cortado.

Figura 35 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 78. Vários balões-pensamento formam o monólogo.

O que se pode destacar como inovador em uma autobiografia em quadrinhos é o fato de Caeto empregar o balão-pensamento em outros personagens que não ele, tentando imaginar o que essas pessoas estavam pensando, e também no cachorro Júlio, elaborando uma espécie de fabulação desse personagem (Figura 36). Outra inovação encontrada nos balões-pensamento é o uso de imagens dentro deles, que lhes conferem um conteúdo visual, em vez do comumente verbal (Figura 37). Além disso, em certo momento aparece o “balão sem fala”²³ cheio de pontas, como se fosse um balão-berro, para mostrar os “absurdos” que Caeto estava falando alto para um amigo, dos quais se arrependeu depois e não se lembrava mais ao narrar.

²³ Balão sem conteúdo; representa o silêncio.

Figura 36 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 16 e 53. Exemplos de balão-pensamento de outro personagem e do cachorro Júlio.

Figura 37 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 68 e 33. Exemplos de balão sem fala com formato de balão-berro e de imagem dentro de balão-pensamento.

4.2.2.2.2 Onomatopeias

A definição de Cirne para a onomatopeia nas HQs, também adotada por Ramos (2009), é a de que o “[...] ruído, nos quadrinhos, é mais do que sonoro, é visual” (CIRNE, 1972a, p. 30). Já para Vergueiro (2006, p. 62), “[...] as onomatopeias são signos convencionais que representam ou imitam um som por meio de caracteres alfabéticos”. O autor acrescenta que o uso desse recurso vem aumentando consideravelmente nas últimas décadas. Chinen (2011, p. 20), por sua vez, afirma que as onomatopeias “[...] quase sempre servem para representar sons ambientais ou que não são produzidos pelas cordas vocais”.

Em *Memória de elefante*, há uma grande quantidade de onomatopeias, que preenchem todas essas definições. Elas aparecem tanto dentro quanto fora dos balões, indicando expressividades diferentes, tais como “UNF! UNF!” (ofegante, p. 8), “GLO, GLO, GLO!” (bebendo, p. 11), “BLAM!” (chute numa porta, p. 15), “CAIM!” (choro de cachorro, p. 22 e 77), “COCOROCÓ!” (galo cantando, p. 23), “SMAC! SMAC! SMAC!” (beijos, p. 24), “PISSSSS!!!” (gás escapando, p. 31), “AAUUUU!!!” (uivo de cachorro, p. 22 e 33), “TOIN!” (esbarrão, p. 34), “CABUM!” (explosão, p. 38), “CREC!” (furando a orelha e concreto cedendo, p. 46 e 70), “COF, COF!” (tosse, p. 51 e 121), “PLAC!” (garrafa quebrando, p. 68), “FOM!” (buzina, p. 79), “RRRR! RRRR!” (coceira, p. 81 e 84), “URGH!” (nojo, p. 91), “FLISH FISS” (aspirando cocaína, p. 94), “GLUP!” (engolindo a seco, p. 103), “PFFF!” (bufando, p. 106), “CLIC!” (trancando cadeado, p. 107), “PAF!” (tapa, p. 132), “POW!” (soco, p. 132), “TRIM! TRIM!” (telefone tocando, p. 135), “FOSH!” (passando escova, p. 143), “FLEF!” (lambida, p. 172), “AAASSSHH!” (voltando a respirar, p. 198) e “TIC!” (apagando cigarro, p. 218).

Todos esses exemplos de onomatopeia são convencionais e rapidamente assimilados pelo leitor. O que se pode destacar como inovação é “[...] o uso de um termo que sintetiza a situação indicada pelo som” (RAMOS, 2009, p. 80), como “CAVA” (Figura 38). Muito provavelmente a palavra foi escolhida por ser difícil descrever um som próximo ao ato de cavar, mas ela não deixa de ter função onomatopeica.

Figura 38 – Cena de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 172. O termo “CAVA” é usado como onomatopeia para resumir o ato de cavar.

4.2.2.2.3 Metáforas visuais

Assim como as onomatopeias, as metáforas visuais, também chamadas de sinais gráficos, são amplamente exploradas em *Memória de elefante*. De acordo com Santos (2002, p. 23), trata-se de “[...] elementos icônicos que recebem nova significação”. Já para Chinen (2011), elas funcionam como as figuras de linguagem, que utilizam palavras para tornar um conceito mais claro ou exagerá-lo, além de “[...] substituir ou sintetizar conceitos apenas com uma simples imagem, mas esse sentido depende de uma convenção” (CHINEN, 2011, p. 23).

Cagnin (1975) explica que os sinais gráficos podem ter duas origens: alguma semelhança com o real ou unidades linguísticas já existentes (como frases feitas, provérbios etc.). Veem-se no livro, por exemplo, duas formas de representar suor e saliva: por meio da convenção do sinal gráfico de gotas saltando (Figura 39) e de líquido escorrendo.

Figura 39 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 103 e 59. Gotas indicam saliva quando a personagem Elga grita e suor durante o desespero de Caeto.

Nesse caso, segundo a classificação de Cagnin (1975), as gotas são motivadas pela semelhança com o real. Já o sinal gráfico de traços “quebrados” acima da cabeça do personagem (Figura 40) não tem semelhança com o real, apenas sugerindo sensações como surpresa, espanto e constrangimento.

Figura 40 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 75, 101 e 46. Caeto e Márcio são surpreendidos por notícia de Zeca; Caeto leva susto do patrão com bronca; e Zeca fica constrangido porque na verdade era homossexual.

Também é possível encontrar exemplos de sinais gráficos clássicos, como corações, lâmpada e espiral (Figura 41).

Figura 41 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 51, 53 e 86. Pequenos corações ao redor do personagem sugerem amor ou paixão, ao passo que a lâmpada indica ideia, e a espiral nos olhos, hipnose ou abstração.

Uma pequena ondulação mostrada repetidas vezes pode ter diferentes significados (Figura 42).

Figura 42 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 10 e 11. Sinal gráfico mostra desde eletrodoméstico funcionando até o “baque” provocado ao se ingerir o primeiro gole de bebida alcoólica.

Às vezes essas pequenas ondulações vêm acompanhadas de uma estrela na extremidade, indicando loucura, dor ou embriaguez. Para Cagnin (1975, p. 84-85), as estrelas são um sinal gráfico motivado pela unidade linguística já existente da frase feita “Estou vendo estrelas”, traduzida *ipsis litteris* pela linguagem icônica para expressar dor. Caeto amplia esse significado para loucura e embriaguez, e, dependendo do grau dessas sensações, as estrelas vêm acompanhadas de planetas ou aparecem girando em torno da cabeça do personagem (Figura 43).

Figura 43 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 19, 30, 223 e 67. Em cima, ondulações com estrelas na ponta indicam a “loucura” do cachorro Júlio e a embriaguez de Ulisses e Caeto. Abaixo, Zeca está com tanta dor no hospital que chega a “ver planetas”, e estrelas giram em torno de Caeto para indicar seu alto nível de embriaguez.

4.2.2.2.3.1 Metáforas visuais próprias

Como afirma Cagnin (1975, p. 84), as “[...] limitações da imagem fixa exercitam a imaginação dos artistas na procura de novos sinais que dêem vida à figura”. Portanto, para fugir dos sinais gráficos convencionais, os artistas acabam inventando suas próprias metáforas visuais, como é o caso de Caeto.

Uma das metáforas criadas é a representação de uma pessoa boa ou cujas atitudes são boas com asas e de uma pessoa má ou cujas atitudes são más com pequenos chifres e rabo de diabo. Muito comum em desenhos animados, a clássica dúvida entre uma decisão acertada e uma ruim, simbolizada pela miniatura do personagem vestido como anjo e demônio, respectivamente, também aparece no livro (Figura 44).

Figura 44 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 101, 53 e 36. O personagem Allan sempre é retratado com asas de anjo, denotando seu bom caráter e sua ingenuidade. A personagem Cristina se “vingava” de Caeto beijando outro homem, por isso é mostrada como diabo. Dúvida entre decisão ruim e boa é indicada pelas miniaturas de Caeto demônio e Caeto anjo a seu redor.

Em outros momentos, o artista brinca com a linguagem figurada de expressões como “pessoas porcas” (de pouca higiene) ou “servir às moscas” (servir ninguém, lugar abandonado), retratando-as literalmente, com o intuito de causar humor (Figura 45).

Figura 45 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 83 e 87. Caeto serve a uma mosca literalmente, e as personagens Elga e Bete são retratadas com focinho de porco porque não limpam a sujeira derrubada havia dias.

Nota-se nos exemplos anteriores que as metáforas criadas por Caeto acabam apresentando um tipo de redundância com o texto do recordatório ou balão. Segundo

Cagnin (1975), a redundância nos quadrinhos é um recurso utilizado para reforçar a mensagem a ser passada:

As informações do texto se interseccionam com as informações da imagem. A interseção é a redundância, quinhão de todos os sistemas de signos, especialmente dos heterogêneos. A redundância garante-lhe de certo modo a eficácia da mensagem. (CAGNIN, 1975, p. 146).

4.2.2.3 Elementos estéticos

Outra característica muito importante nos quadrinhos é a estética. A maneira como o artista concebe sua obra, utilizando recursos como estilo gráfico, traço, perspectiva, anatomia, cores, luz e sombra, hachuras, geometria e composição, confere personalização a seu trabalho. Nos próximos itens serão descritos os recursos estéticos aplicados em *Memória de elefante*.

Os autores utilizados na análise estética foram Cagnin (1975), McCloud (2005), Wolk (2007), Barbosa (2006), El Refaie (2012) e Rheault (2011).

4.2.2.3.1 Cores, traço, estilo gráfico

Uma das primeiras coisas que se notam no miolo de *Memória de elefante* é o uso somente de preto e branco. Não é o que se costuma ver nos quadrinhos convencionais, principalmente os destinados ao público infantil.

Como mencionado no Capítulo 3, o preto e branco é visto tanto nas histórias em quadrinhos dos anos 1960, como as de Robert Crumb, quanto nas atuais, como *Persépolis*. Alguns artistas que abordam temas mais sérios ou adultos adotam o preto e branco mesmo tendo à disposição técnicas mais avançadas. Além de ter um custo baixo, a opção é uma marca de estilo do artista, como é o caso de Caeto, que usa somente tinta nanquim e aproveita o branco do papel. Como ressalta Cagnin (1975, p. 33), “A elaboração manual revela a intencionalidade do desenhista na emissão do ato sêmico e transforma o desenho em mensagem icônica, carregando em si, além das ideias, a arte, o estilo do emissor”.

Assim, o traço grosso, “sujo” (Figura 46), também é uma questão de estilo. Sem dúvida há uma influência dos comix em *Memória de elefante* quanto a essa característica, tendo em vista que eram obras de contestação e usavam sombras fortes, tinta carregada e hachuras para se diferenciar dos quadrinhos comerciais.

Figura 46 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 84. Exemplo de requadro “sujo”, com uso carregado de tinta e hachuras.

Apesar de ser uma obra autobiográfica, o estilo gráfico de *Memória de elefante* não é realista. Como visto na análise da capa, o que prevalece é o signo icônico, o que também pode ser notado em todo o miolo. McCloud (2005) explica que a fotografia e o desenho realista são os ícones que mais se aproximam da realidade, mesmo tendo características que os diferenciam do real, como a falta de movimento; “porém, como ícones pictóricos, são ‘realistas’” (MCCLLOUD, 2005, p. 28).

Por outro lado, tomando como exemplo o rosto humano cartunizado, o autor observa que, mesmo simplificado e afastado da realidade, ele não só é aceitável aos olhos, como também exerce uma fascinação não detectada nos desenhos realistas:

Quando **abstrai**mos uma imagem através do cartum, não estamos só **eliminando** os detalhes, mas nos **concentrando** em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem a seu “**significado**” essencial, um artista pode **ampliar** esse significado de uma forma **impossível** para a arte realista. (MCCLLOUD, 2005, p. 30).

McCloud também enfatiza a universalidade da imagem do cartum, uma vez que dois simples pontinhos representando os olhos e um risco representando a boca em um rosto cartunizado podem descrever qualquer pessoa. Isso porque o ser humano, centrado

em si mesmo como é, atribui identidade e emoção a tudo a seu redor. Assim, além da fascinação, o sucesso do cartum se encontra na identificação que provoca, pois “[...] transformamos o mundo à nossa imagem” (MCCLLOUD, 2005, p. 33).

Douglas Wolk (2007, p. 121) concorda com essa ideia de universalidade do cartum, adicionando uma importante diferença em relação ao desenho realista: “[...] ele [o cartum] geralmente retrata pessoas e cenários inventados ou fictícios, ou em alguns casos pessoas e cenários reais que devem ser encarados como se fossem fictícios”. Nem sempre essa regra é válida, como no caso do jornalista Joe Sacco, autor de relatos em quadrinhos sobre a Palestina e o Leste Europeu, cujo desenho caricato e distorcido “[...] se baseia em observações cuidadosas, mas seu estilo indica que suas histórias são interpretações subjetivas dessas observações” (WOLK, 2007, p. 121, trad. nossa).

O mesmo ocorre com *Memória de elefante*, cujo estilo não realista se encaixa na definição de “cartum como interpretação” dada por Wolk, segundo a qual “[...] pessoas do mundo real, quando retratadas nas histórias em quadrinhos, sempre contêm algo desagradavelmente falso” (WOLK, 2007, p. 121, trad. nossa). No mundo real, as pessoas e objetos não contêm linhas que ressaltam seu contorno, sendo isso desde já uma interpolação, uma assinatura, uma marca de território do artista.

Caeto confirma isso por meio não só de seu desenho muitas vezes caricato (Figura 47), como também da dedicatória do livro, confessando ser a própria história uma interpretação pessoal dos fatos, nem sempre igual à de outras pessoas, como a de sua mãe: “[...] e à minha mãe, Haydée, que apesar de ter outra visão sobre vários fatos contados no livro, nunca me pediu que alterasse ou deixasse de contar a minha versão da história” (CAETO, 2010a, p. 5).

Figura 47 – Cena de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 30. Boca grande e traços exagerados e caricatos mostram um estilo não realista.

4.2.2.3.2 Perspectiva

Conforme Barbosa (2006), as primeiras histórias em quadrinhos mal aplicavam a perspectiva, técnica que começou a ser mais explorada somente na segunda década do século XX. Por meio do ponto de fuga, “ponto para onde convergem as linhas de uma determinada imagem”, é possível “[...] criar a ideia de profundidade em um ambiente de duas dimensões, no caso, a folha de papel” (BARBOSA, 2006, p. 132).

Em *Memória de elefante*, temos exemplos da utilização de um, dois e até três pontos de fuga. Com apenas um ponto de fuga sobre uma linha do horizonte fictícia, todas as linhas do desenho convergem para ele (Figura 48), dando a “[...] ideia de um ambiente que se apresenta diante dos nossos olhos como uma estrada infinita” (BARBOSA, 2006, p. 132).

Figura 48 – Cena de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 128. Perspectiva com um só ponto de fuga dá a sensação de que a estrada é infinita.

Já dois pontos de fuga formam o chamado *corner* ou *esquina*, permitindo observar dois ângulos do objeto ao mesmo tempo (Figura 49), o que resulta em “uma maior aproximação com a realidade” e em “uma representação tridimensional e mais dramática da cena” (BARBOSA, 2006, p. 133).

Figura 49 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 56. Dois pontos de fuga formam o *corner*.

Por fim, o uso de três pontos de fuga, sendo dois na linha do horizonte e um terceiro acima ou abaixo, ajuda “[...] a gerar a ilusão de observar algo de baixo ou de cima” (BARBOSA, 2006, p. 134), como pode ser visto na Figura 50.

Figura 50 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 77. Terceiro ponto de fuga cria a ilusão de observação de baixo, da perspectiva das cadelas em relação a Caeto.

Outras técnicas de perspectiva empregadas são a “[...] distribuição de elementos em cena, a escala entre uma figura e outra e o nivelamento do piso em relação aos

personagens e ao observador” (BARBOSA, 2006, p. 136). Na Figura 51, por exemplo, a perspectiva é marcada por meio dos elementos distribuídos na cena, com mesa e cadeira ao fundo, Caeto deitado no chão ao centro e telefone à frente. A escala do telefone em tamanho maior dá a impressão de que ele está mais à frente, enquanto o nivelamento da mesa marca a altura onde se encontra esse objeto em relação ao piso.

Figura 51 – Cena de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 67. Perspectiva é marcada por técnicas como distribuição dos elementos na cena, escala e nivelamento.

4.2.2.3.3 Hachuras

As hachuras são uma forma de representação gráfica para efeitos de luz e sombra, utilizada sobretudo nas primeiras HQs, “[...] já que não havia técnica barata o suficiente para produção de peças coloridas em larga escala” (BARBOSA, 2006, p. 142). Também são uma maneira de simular os meios-tons de cinza, ainda segundo Barbosa (2006).

Cagnin (1975), por sua vez, define as hachuras como um “conjunto de linhas paralelas”, as quais também formam as “massas”, que variam de intensidade e assumem os mais diversos formatos planos ou em retícula chapada, sem gradação de tons (CAGNIN, 1975, p. 60)

Como já comentado, as hachuras são uma característica do traço grosso e “sujo” herdada dos comix. Em *Memória de elefante*, elas são muito importantes porque revelam uma marca de Caeto, compondo fundos, sombras, chuva etc., além de assumir o lugar das cores ao diferenciar tons e texturas de roupas e delimitar objetos dentro dos cenários (Figuras 52 e 53).

Figura 52 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 30. Hachuras compõem a sombra da plateia, o chão do palco e as calças dos integrantes da banda.

Figura 53 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 185. Hachuras são empregadas para simular a chuva e diferenciar o chão da roupa do personagem.

4.2.2.3.4 Uso de fotografia e escaneamento

Como aponta Cagnin (1975 p. 111), “[...] há desenhos em quadrinhos que são elaborados com modelos reais, ou com auxílio de fotografias”. El Refaie (2012) destaca que muitos artistas de HQs autobiográficas acabam contando com a fotografia para facilitar o processo de criação dos desenhos.

No *Blog da Companhia das Letras*, Caeto comenta que recorreu a esse recurso (Figuras 54 e 55): “Pra fazer isso, a Luana, o Ulisses e meu primo Tulio fizeram muitas

fotos minhas interpretando os personagens [...] essas fotos me serviram de guia para desenhar as cenas da HQ” (CAETO, 2010b).

Figuras 54 e 55 – Caeto simula algumas cenas de *Memória de elefante*



Fonte: Blog da Companhia das Letras, 6 out. 2010. Disponível em: <<http://www.blogdacompanhia.com.br/tag/caeto/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

Para retratar suas outras obras dentro de *Memória de elefante*, Caeto optou pelo escaneamento, que proporciona uma sensação mais próxima de realidade (tal como a fotografia) do que o desenho. Assim, é possível visualizar as capas das edições do fanzine *Sociedade radioativa*, que ele produzia e vendia em eventos (Figura 56), e

também os quadros que pintava para expor na praça Benedito Calixto e em *vernissages* (Figura 57), dos quais primeiramente foram tiradas fotografias para que depois fosse realizado o escaneamento.

Figuras 56 e 57 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 126 e 16. Capa do fanzine *Sociedade radioativa* e quadros de Caeto escaneados.

4.2.2.3.5 Autorrepresentação e representação do pai doente

Uma das características mais inovadoras de *Memória de elefante* é a autorrepresentação, que se dá em diversos momentos da vida de Caeto narrados no livro, como a infância, a adolescência e a vida adulta (Figura 58).

Na fase adulta, por exemplo, que é a mais abordada, ele se retrata quase sempre com o cabelo desgrenhado, a barba incompleta (sem o bigode), camiseta ou jaqueta escura, calça e tênis. É interessante observar também que as espinhas no rosto são um traço que ele mantém em todos os desenhos (ver último quadro da Figura 58). Como visto na análise do estilo gráfico, o de Caeto não é realista, portanto a acne é representada apenas por algumas pequenas curvas que lembram vírgulas.

Apesar disso, o artista tenta sempre impor algo de real aos desenhos, a começar por essa preocupação em se mostrar em diferentes fases da vida. Outro exemplo é a barriga saliente (Figura 59) que adquire após começar a namorar Luana, quando ganha alguns quilos extras.

Figura 58 – Cenas de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 47, 63 e 77. Caeto autorrepresentado em três momentos: infância, adolescência e fase adulta.

Figura 59 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 176. Autorrepresentação com quilos extras.

Como o impudor é a regra número um do gênero quadrinhos autobiográficos, conforme visto no Capítulo 3, a intimidade do artista também é escancarada. Ele não hesita em se autorretratar em cenas de nudez, sexo e masturbação, mais uma característica herdada dos comix e da considerada primeira obra autobiográfica em quadrinhos, *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*.

Sylvain Rheault (2011) ressalta que é difícil para um quadrinista se representar com a mesma riqueza de detalhes que um pintor de autorretrato, por exemplo, pois seu compromisso é somente redesenhar seu personagem de um quadrinho a outro, alcançando “[...] o aceitável entre a representação e a delimitação do traço. O artista de histórias em quadrinhos deve então compor com uma obrigação de qualidade” (RHEAULT, 2011, p. 112, trad. nossa).

É o que se vê também na representação que Caeto faz de Zeca, seu pai. Como esse personagem é portador do vírus HIV, o artista procura retratá-lo conforme a progressão da doença. Assim, no começo da história, Zeca é saudável e tem uma aparência boa, mas depois deixa de tomar os remédios e precisa ser internado algumas vezes, quando passa a se mostrar debilitado. Em certo ponto, a magreza do pai torna-se tão assustadora que Caeto chega a retratá-lo como um esqueleto (Figura 60).

Figura 60 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 77, 176 e 184. O personagem Zeca representado em três momentos: saudável, debilitado e extremamente magro.

4.2.2.4 Elementos modernos e pós-modernos

Apesar da falta de linearidade mencionada entre os elementos narrativos, a narrativa de *Memória de elefante* não chega a ser desconexa ou sem sentido, características pós-modernas apontadas por Jameson e outros, segundo Kellner em sua análise da obra da cantora Madonna:

Para quem acha que a “arte pós-moderna” é uma exposição fragmentada de elementos desconexos num jogo monótono e superficial sem profundidade ou sentido (como era a opinião de Jameson, 1991 e outros), grande parte da obra de Madonna não é “pós-moderna” nesse sentido. Pelo contrário, tanto seus vídeos mais realistas quanto os modernistas têm sentido e mandam recados [...] Assim, em certo sentido, Madonna é mais modernista do que pós-modernista, ainda que sua obra também incluía temas e estratégias estéticas pós-modernas. (KELLNER, 2001, p. 360).

Assim como os vídeos de Madonna, *Memória de elefante* é híbrida por conter características modernas e pós-modernas. Em relação à narrativa, podemos dizer que é

moderna por ter sentido e profundidade. Isso se explica pelo fato de ser uma obra autobiográfica, com veracidade no que está sendo contado.

A precisão dos fatos é tanta que podemos observar algumas ocorrências de metalinguagem, como na página 142 (Figura 61), quando Caeto é questionado por Luana sobre como terminaria o livro.

Figura 61 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 142. Exemplo de metalinguagem.

Já como característica pós-moderna, há o resgate do passado para rearticulá-lo com o presente.

Essa ruptura da ordem temporal de coisas também origina um peculiar tratamento do passado. Rejeitando a ideia de progresso, o pós-modernismo abandona todo sentido de continuidade e memória histórica, enquanto desenvolve uma incrível capacidade de pilhar a história e absorver tudo o que nela classifica como aspecto do presente. (HARVEY, 1998, p. 58).

Outro exemplo é a própria maneira de conceber a obra. A opção pelo preto e branco é uma influência de artistas dos chamados quadrinhos underground e alternativos norte-americanos das décadas de 1970 e 1980, alguns deles autores de histórias autobiográficas, como Harvey Pekar e Robert Crumb, conforme visto no Capítulo 3.

Dessa forma, Caeto se apropria de algo já existente para elaborar algo novo. Como afirma Crimp (1983, p. 44-45 apud HARVEY, 1998, p. 58), “[...] a ficção do sujeito criador cede lugar ao franco confisco, citação, retirada, acumulação e repetição de imagens já existentes”.

Mais um exemplo dessa citação ou confisco é encontrado na página 64, na qual o quadrinista usa um esquema de Robert Crumb para mostrar o personagem à procura

de emprego. Para não restar dúvida sobre a origem do esquema, ele dá o crédito ao mestre norte-americano com a legenda “Cena cópia do Crumb” (Figura 62):

Figura 62 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 64. Cena apropriada de Crumb.

Com isso, percebe-se que Caeto “[...] pega partes e pedaços do passado de maneira bem eclética e os combina à vontade” (HARVEY, 1998, p. 58), como ocorre na arquitetura e na pintura pós-modernas.

Embora *Memória de elefante* tenha uma narrativa moderna, como já constatado, não se pode falar o mesmo sobre o autor-narrador-protagonista. Quando se vê morando sozinho em São Paulo, Caeto sente-se perdido, já que o pai, ao se mudar para o interior, somente lhe deixou veneno para pulgas, três caixas de livros e um relógio cuco.

Desempregado, sem moradia e sem perspectivas, ele representa o sujeito pós-moderno, mergulhado numa “crise de identidade”, que é a “[...] descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos” (HALL, 2005, p. 9). Comentando o romance pós-moderno, David Harvey (1998, p. 50) complementa: “[...] as personagens pós-modernas com frequência parecem confusas acerca do mundo em que estão e de como deveriam agir com relação a ele”.

No entanto, chega a hora em que Caeto tem de agir e vai atrás de uma moradia e de um emprego, ao mesmo tempo que continua com suas outras atividades, como editar o fanzine *Sociedade radioativa* e cantar na banda de punk rock Samba Concorrência.

Ao desempenhar esses papéis sociais, Caeto “[...] assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente” (HALL, 2005, p. 13). A falta de coerência também é motivada pela bebida,

vício que ele não consegue largar. O álcool constitui uma fuga da realidade, fazendo-o adotar “[...] identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas” (HALL, 2005, p. 13). Com isso, seu ideal, que era trabalhar e viver de arte, fica cada vez mais distante.

Ainda que carregando uma pluralidade de identidades, por ser ao mesmo tempo autor, narrador e personagem principal, é ao escrever/desenhar sobre sua vida que Caeto consegue se encontrar.

4.2.2.5 Elementos de autobiografia e memória

Memória de elefante é uma graphic novel autobiográfica por firmar logo na dedicatória o pacto autobiográfico de Philippe Lejeune descrito no Capítulo 2:

Este livro é dedicado a Luana, por toda nossa caminhada juntos, ao nosso filho Tomazo, que um dia lerá esta história e, espero, carregará uma lição positiva sobre a nossa família, e à minha mãe Haydée, que apesar de ter outra visão sobre vários fatos contados no livro, nunca me pediu que alterasse ou deixasse de contar a minha versão da história. (CAETO, 2010a, p. 5).

Uma vez que esse contrato é firmado, o leitor não pode questionar a credibilidade da autobiografia.

Também ao longo da obra estão presentes todos os elementos do pacto de maneira patente: o nome do autor coincide com o do narrador e do personagem principal (Caeto), e, por ser um quadrinho, ainda há a questão do desenho. A autorrepresentação de Caeto de fato se assemelha a si mesmo, se a compararmos com suas fotos disponíveis na internet (ver foto no início deste capítulo).

Além disso, a obra contém registros em imagem e texto da história do autor, que julga ter uma “memória de elefante”. No entanto, toda memória tem falhas e se compõe de fragmentos, os quais assumem um significado ainda maior nos quadrinhos:

Imagens nos quadrinhos aparecem em fragmentos, assim como ocorre na lembrança real; essa fragmentação, em particular, é uma característica marcante da memória traumática. A arte de juntar palavras e desenhos numa narrativa pontuada pela pausa ou pela ausência, como ocorre nos quadrinhos, também imita o processo de memória. (CHUTE, 2010, p. 4, trad. nossa).

Para El Refaie (2012), a memória não está restrita ao simples armazenamento e recuperação de eventos passados. Mais do que isso, ela é altamente seletiva e dependente do esquecimento para que funcione adequadamente:

[...] o trabalho da memória envolve um sistema altamente complexo e autorreferencial de seleção e interpretação em que escolhas são constantemente feitas, principalmente em um nível subconsciente, sobre quais informações reter e quais descartar. Na verdade, o esquecimento é uma função essencial da memória, porque permite que o sistema evite sobrecarga sensorial e ajuste situações em constante mudança. (EL REFAIE, 2012, p. 99).

4.2.2.5.1 Uma *Memória de elefante* coletiva

Embora as autobiografias, incluindo as em quadrinhos, focalizem histórias individuais, “[...] nossas lembranças permanecem coletivas, e elas nos são lembranças pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e com objetos que só nós vimos” (HALBWACHS, 2004, p. 30).

Em *Memória de elefante*, isso é evidenciado logo na dedicatória, em que o autor reconhece que pode haver outros pontos de vista sobre sua história de vida, os das pessoas que o rodeiam, como sua mãe: “[...] e à minha mãe, Haydée, que apesar de ter outra visão sobre vários fatos contados no livro, nunca me pediu que alterasse ou deixasse de contar a minha versão da história” (CAETO, 2010a, p. 5).

Como enfatiza Halbwachs (2004), nossas memórias e as dos outros precisam concordar para que a lembrança possa ser reconstruída sobre um fundamento comum. Ou seja, esse “consentimento” da mãe de Caeto com sua versão da história nada mais é do que um acordo social para que o filho reconstrua sua lembrança.

4.2.2.5.2 Supervalorização do passado para contar o presente

Conforme visto no Capítulo 2, Sarlo (2007) afirma que o passado nada mais é que uma captura do presente. Em *Memória de elefante*, o presente tem tamanha importância que a impressão é de que o autor está narrando enquanto ainda vive os fatos. Na página 142, em que aparece a Figura 61, por exemplo, quando Caeto é questionado por Luana sobre como terminaria o livro, ele responde não saber, pois as coisas ainda estão acontecendo, o que mostra o presente sendo narrado pelo passado.

E, assim, narrando enquanto ainda vive os fatos, muitos deles fragmentados e pouco palpáveis, Caeto vai descobrindo a verdade, já que

Reconstituir o passado de um sujeito ou reconstituir o próprio passado, através de testemunhos de forte inflexão autobiográfica, implica que o sujeito que narra (*porque* narra) se aproxime de uma verdade que, até o próprio momento da narração, ele não conhecia totalmente ou só conhecia em fragmentos escamoteados. (SARLO, 2007, p. 56).

4.2.2.5.3 Reconstituindo uma pós-memória

A verdade descoberta por Caeto ganha maior dimensão do meio da obra para o fim, à medida que se agrava o estado de saúde de seu pai em decorrência da aids. Para ajudar Zeca a sair da depressão, o autor tem a ideia de convidá-lo para escrever o livro junto com ele (Figura 63), propondo uma espécie de terapia da relação pai e filho, conflituosa e distante desde o início da narrativa.

Figura 63 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 183. A proposta de escrever o livro junto com o pai.

Caeto chega a ouvir os depoimentos do pai para o livro (Figura 64), mas depois a saúde deste piora e ele vem a falecer, sem ter escrito sua parte em prosa. Mesmo assim, o autor mantém o plano escrevendo/desenhando ele mesmo o relato do pai em quadrinhos, por meio de história oral.

Figura 64 – Cenas de *Memória de elefante*



Fonte: CAETO, 2010a, p. 185. O depoimento do pai de Caeto para o livro.

Quando o autor decide contar não somente sua história de vida, mas também a de seu pai, ele reconstitui uma “pós-memória”, conceito criado por Marianne Hirsch e que Sarlo (2007, p. 91) formula como “[...] a memória da geração seguinte àquela que sofreu ou protagonizou os acontecimentos (quer dizer: a pós-memória seria a ‘memória’ dos filhos sobre a *memória* dos pais)”.

A autora destaca que o prefixo “pós” indica não apenas o que vem depois, mas também “[...] conflitos e contradições característicos do exame intelectual de um discurso sobre o passado e de seus efeitos sobre a sensibilidade” (SARLO, 2007, p. 92).

Ou seja, diferentemente de um historiador, que recorre aos jornais e arquivos para reconstruir o passado de uma guerra, por exemplo, o filho de um soldado morto nessa mesma guerra possui um envolvimento subjetivo com os fatos representados. Assim, “[...] se terá escolhido chamar pós-memória o discurso em que há o envolvimento da subjetividade de quem escuta o testemunho de seu pai, de sua mãe, ou sobre eles” (SARLO, 2007, p. 95).

Em *Memória de elefante*, Caeto dedica-se a reconstituir a história oral do pai não só porque sua subjetividade está ligada a isso, mas também porque pretende fazer uma espécie de homenagem, na tentativa de se reconciliar.

Mesmo no velório do pai, ele continua a sentir raiva por Zeca não ter se tratado da doença, recusando-se a tomar os remédios, e por nunca ter cuidado dos filhos como deveria. Caeto não sente vontade de chorar, mas no livro dá um jeito de fazer diferente, recorrendo à ficção para prestar uma homenagem ao pai com a ilustração de como seu velório deveria ter sido (Figura 65).

Figura 65 – Cena de Memória de elefante



Fonte: CAETO, 2010a, p. 226. Cena no velório do pai que nunca aconteceu.

5. Considerações finais

No decurso deste trabalho foi possível examinar diversos aspectos inovadores em *Memória de elefante*, a primeira graphic novel autobiográfica brasileira. Além de ser pioneira no gênero, o fato de ser uma graphic novel nacional também já é uma inovação, tendo em vista a dificuldade de produção envolvida nesse tipo de publicação, por necessitar de uma grande quantidade de páginas e levar mais tempo do que uma história em quadrinhos tradicional. Tal processo encarece o material, o que desestimula as editoras a investirem nesse tipo de produto. Mesmo sendo publicada por uma editora conhecida, vale ressaltar o aspecto autoral da obra, uma característica das HQs autobiográficas, distinguindo-a dos quadrinhos comerciais.

Por meio da análise semiótica da capa e da análise de conteúdo do miolo, foram identificados na obra elementos narrativos, da linguagem dos quadrinhos, estéticos, modernos, pós-modernos e de autobiografia e memória, sendo alguns deles inovadores entre as obras do gênero e outros não.

Na análise semiótica da capa, concluiu-se que a imagem do elefante icônico, bem semelhante a um elefante real, não só sintetiza e simboliza a narrativa como também faz referência ao título e à expressão sobre quem tem facilidade de memorizar (*Memória de elefante*). Os prédios ao fundo representam a mensagem de que viver na cidade grande é como estar numa selva de pedra, mas essa informação só é mais bem compreendida com a leitura da obra.

Passando para o miolo e para o âmbito da narrativa, verificou-se que o foco narrativo em primeira pessoa faz com que a história autobiográfica seja contada/mostrada por um autor-narrador-protagonista, que além de tudo aparece nas imagens, por meio da autorrepresentação. Os quadrinhos em si já contêm um diferencial em relação à literatura por serem um meio diegético e mimético ao mesmo tempo. Com a autorrepresentação, esse diferencial é ampliado e a obra transmite uma maior sensação de autenticidade.

Em relação ao tempo, a não linearidade constitui uma inovação em HQs autobiográficas. Essa característica é reforçada pelo *flashback*, recurso comum do cinema, empregado nessa HQ por meio da repetição da mesma imagem no início e no meio da narrativa. Outros *flashbacks* sobre a infância e adolescência do protagonista são bem específicos e marcados por sua autorrepresentação como criança ou adolescente, facilitando a compreensão do leitor. Os demais recursos narrativos, como enredo, personagens e espaço, se encaixam no convencional.

Quanto à linguagem dos quadrinhos, os balões são empregados de maneira pouco usual para uma HQ autobiográfica em três momentos: o balão-pensamento com conteúdo visual, em vez de verbal; o balão-pensamento em outros personagens que não o narrador-protagonista, como se ele “adivinhasse” o que essas pessoas estão pensando, e também no cachorro Júlio, fabulizando esse personagem; e o balão sem fala com várias pontas, como se fosse um balão-berro, para indicar um grito “impronunciável” ou esquecido. No caso das onomatopeias, a única inovação é o uso do termo “CAVA” para sintetizar a situação simulada pelo som, porém sem deixar de ter função onomatopeica.

Já as metáforas visuais são empregadas de acordo com o convencional em quadrinhos autobiográficos, exceto a de estrelas significando embriaguez e loucura, além do significado comum de dor. Dependendo do nível dessas sensações, as estrelas são acompanhadas de planetas. A inovação mais importante ficou por conta da criação de metáforas próprias do autor, de pessoas retratadas como anjos ou demônios, conforme seu caráter. Outros exemplos encontrados consistem na ilustração de expressões populares, como “porcos” para pessoas de pouca higiene ou “servir às moscas” para um bar vazio, sem público, com o intuito de causar humor. Por serem transposições literais, a redundância também foi notada, sendo interpretada como uma maneira de reforçar a mensagem passada.

Os elementos estéticos de perspectiva, cores, traços, estilo gráfico e hachuras não apresentam muitas inovações por serem baseados em obras já existentes, sobretudo do período dos quadrinhos conhecido como comix. As inovações notadas para uma HQ autobiográfica foram o uso de fotografia e escaneamento, a primeira para facilitar o processo de criação dos desenhos, e o segundo para proporcionar uma cópia mais fiel dos quadros e revistas retratados. A característica estética mais peculiar é a já comentada autorrepresentação, feita por momentos da vida do protagonista, como infância, adolescência e fase adulta. Quando ganhou alguns quilos extras, Caeto teve o cuidado de se retratar “barrigudo”, assim como não teve pudores quanto a cenas de sexo e nudez, característica notável das HQs autobiográficas. A representação do personagem Zeca também mereceu destaque, principalmente por mostrá-lo cada vez mais magro com o avanço da aids, até parecer um esqueleto.

Comprovou-se também que *Memória de elefante* é uma obra híbrida, por conter elementos tanto da modernidade como da pós-modernidade. As características pós-modernas prevaleceram, por exemplo, quando o narrador utiliza o passado para contar o presente, elaborando uma rearticulação entre ambos.

Outras características pós-modernas percebidas são o uso do preto e branco, uma influência de quadrinistas norte-americanos dos anos 1970 e 1980, e a citação ou colagem do quadrinista Robert Crumb em um quadrinho cujo esquema o protagonista “confessa” ter copiado do ídolo. Foi notado também que Caeto é um autor-narrador-protagonista descentrado, por não conseguir se encontrar no meio da pluralidade de identidades que assume ao ter de morar sozinho em São Paulo e ser obrigado a procurar alternativas de sobrevivência. Ele só consegue se encontrar por meio da autobiografia em quadrinhos, que, por ser uma arte, é o que sabe fazer de melhor.

No quesito autobiografia e memória, são importantes a assinatura do pacto autobiográfico logo na dedicatória e, mesmo se tratando de uma história individual, a presença de traços de uma memória coletiva também desde a dedicatória, em que o autor agradece à mãe por permitir que publicasse sua versão da história apesar de ela discordar em alguns pontos. Além disso, como característica de uma obra atual e pós-moderna, há em *Memória de elefante* uma supervalorização do passado, cuja função acaba sendo a de capturar o presente. Com isso, a obra passa a impressão de ser narrada enquanto os fatos ainda estão sendo vividos. Tal ligação com o presente faz o autor se aproximar da verdade *enquanto* narra e *porque* narra, já que antes o que conhecia eram somente fragmentos escamoteados.

O livro também é uma pós-memória, por enfatizar a história do pai de Caeto, o qual a narrou oralmente e faleceu sem ter escrito sua parte. Dessa forma, o autor reconstitui o que o pai viveu, envolvendo sua subjetividade e, ao mesmo tempo, prestando uma homenagem na tentativa de se reconciliar de uma relação pai-filho complicada.

Por fim, há de se destacar o envolvimento que a HQ provoca junto ao leitor. Como confirmado em estudos, essa é uma característica de obras desse gênero, pois se busca produzir algum tipo de resposta emocional ou intelectual no leitor, seja compaixão ou admiração, seja compreensão ou entretenimento, o que *Memória de elefante* conquista facilmente.

Sendo uma obra séria, longa e com um selo “Para adultos” na capa, *Memória de elefante* incrementa a importância das HQs no cenário nacional e comprova que quadrinhos, definitivamente, não são só coisa de criança.

Referências

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

ARFUCH, Leonor. **O espaço biográfico**: dilemas da subjetividade contemporânea. Trad. Paloma Vidal. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 2010.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

BARBOSA, Alexandre. História e quadrinhos: a coexistência da ficção e da realidade. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). **Muito além dos quadrinhos**: análises e reflexões sobre a 9ª arte. São Paulo: Devir, 2009, p. 103-112.

_____. Os quadrinhos no ensino de Artes. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006, p. 131-149.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. 3. ed. Lisboa: Edições 70, 2004.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: _____ et al. **Análise estrutural da narrativa**. Trad. Maria Zélia Barbosa Pinto. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2008, p. 19-62.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BECHDEL, Alison. **Fun Home**: uma tragicomédia em família. Trad. André Conti. São Paulo: Conrad, 2007.

BRUNER, Jerome. **Fabricando histórias**: Direito, literatura, vida. Trad. Fernando L. Cássio. São Paulo: Letra e Voz, 2014.

_____. Life as narrative. **Social Research**, New York, v. 71, n. 3, p. 691-710, Fall 2004.

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

CAETO. **Memória de elefante**. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2010a.

_____. Memória de elefante, 6 out. 2010b. In: **Blog da Companhia das Letras**. Disponível em: <<http://www.blogdacompanhia.com.br/tag/caeto/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

_____. Site pessoal. Disponível em: <<http://www.caeto.com.br/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975. (Ensaio, 10).
- CAMPOS, Rogério de. **Comic book: o novo quadrinho norte-americano**. São Paulo: Conrad, 1999.
- CARDOSO, João Batista Freitas; SANTOS, Roberto Elísio dos. Teorias da Comunicação: aportes para a compreensão da dimensão simbólica e processos inovadores. In: CAPRINO, Mônica Pegurer (Org.). **Comunicação e inovação: reflexões contemporâneas**. São Paulo: Paulus, 2008, p. 35-61.
- CHALHUB, Samira. **A metalinguagem**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1997. (Série Princípios).
- _____. **Funções da linguagem**. 12. ed. São Paulo: Ática, 2006. (Série Princípios).
- CHINEN, Nobu. **Aprenda e faça arte sequencial: linguagem HQ: conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2011.
- CHUTE, Hillary L. **Graphic women: life narrative and contemporary comics**. New York: Columbia University Press, 2010.
- CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 3. ed. São Paulo: Vozes, 1972a.
- _____. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972b.
- DAVID B. **Epiléptico**. Trad. Idalina Lopes. São Paulo: Conrad, 2007. 1 v.
- _____. _____. Trad. Idalina Lopes. São Paulo: Conrad, 2008. 2 v.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. **The Power of Comics: History, Form & Culture**. New York; London: Bloomsbury, 2013.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- _____. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 3. ed. revisada e ampliada. São Paulo: Devir, 2013.
- _____. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- EL REFAIE, Elisabeth. **Autobiographical comics: life writing in pictures**. Jackson: University Press of Mississippi, 2012.
- GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1999. (Série Princípios).

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

GIACOMINI FILHO, Gino; SANTOS, Roberto Elísio dos. Convergências conceituais e teóricas entre Comunicação e inovação. In: CAPRINO, Mônica Pegurer (Org.). **Comunicação e inovação**: reflexões contemporâneas. São Paulo: Paulus, 2008, p. 13-33.

GILMORE, Leigh. Witnessing *Persepolis*: Comics, Trauma, and Childhood Testimony. In: CHANEY, Michael A. **Graphic Subjects**: critical essays on autobiography and graphic novels. Madison: University of Wisconsin Press, 2011.

GOMBRICH, Ernst H. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

GRAND COMICS DATABASE. Banco de dados e acervos de quadrinhos internacionais. Disponível em: <<http://www.comics.org/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

GROENSTEEN, Thierry. Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Ed.). **A Comics Studies Reader**. Jackson: Mississippi University Press, 2009.

_____. Les petites cases du moi: l'autobiographie en bande dessinée. **9ème Art**, Angoulême, France: La cité internationale de la bande dessinée et de l'image, n. 1, p. 58-69, jan. 1996.

GUIA DOS QUADRINHOS. Banco de dados e acervo de quadrinhos publicados no Brasil. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

GUIMARÃES, Edgard. **Fanzine**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Trad. Laís Teles Benoir. São Paulo: Centauro Editora, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10. ed. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. 7. ed. Trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1998.

HATFIELD, Charles. **Alternative comics**: an emerging literature. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**: história, teoria, ficção. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

IDICIONÁRIO AULETE. O dicionário da língua portuguesa na internet. Rio de Janeiro: Lexicon Editora Digital. Disponível em: <<http://aulete.uol.com.br/>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

JAMESON, Fredric. O pós-modernismo e a sociedade de consumo. In: KAPLAN, Ann (Org.). **O mal-estar do pós-modernismo**: teorias e práticas. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1993, p. 25-44.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós moderno. Trad. Ivone Castilho Benedetti. Bauru: Edusc, 2001.

LE GOFF, Jacques. Memória. In: **História e memória**. 5. ed. Trad. Irene Ferreira, Bernardo Leitão e Suzana Ferreira Borges. Campinas: Editora da Unicamp, 2003, p. 419-476.

LEJEUNE, Philippe. O pacto autobiográfico. In: NORONHA, Jovita Maria Gerheim (Org.). **O pacto autobiográfico**: de Rousseau à Internet. Trad. Jovita Maria Gerheim Noronha e Maria Inês Coimbra Guedes. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008, p. 13-109.

MARTINS, Gilberto de Andrade; THEÓPHILO, Carlos Renato. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos**: história moderna de uma arte global. Trad. Marilena Moraes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MENDONÇA, José Marcos Parreira. Biografias em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009, p. 43-72.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

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

_____. **Revolução do gibi**: a nova cara dos quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

_____; FIGUEIRA, Diego. Graphic novel, narrativa ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo. In: JORNADA DE ESTUDOS SOBRE ROMANCE GRÁFICO, 2., 2011, Brasília. **Anais...** Brasília: GELC/TEL, UnB, 2011.

RHEAULT, Sylvain. L'autorepresentation en bande dessinée, autoportrait ou autobiographie? **Voix plurielles**. St Catharines, Ontário, Canadá, v. 8, n. 2, p. 109-115, 2011.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno**. São Paulo: Brasiliense, 1986. (Coleção Primeiros Passos)

SANTOS, Roberto Elísio dos. Leitura semiológica dos quadrinhos. **Revista Imes Comunicação**, São Caetano do Sul, p. 19-31, jan.-jun. 2002. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/viewFile/786/642>. Acesso em: 5 dez. 2014.

SARLO, Beatriz. **Tempo passado**: cultura da memória e guinada subjetiva. Trad. Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras; Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2007.

SATRAPI, Marjane. **Persépolis** (completo). Trad. Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SEGOLIN, Fernando. Diacronia crítica da personagem aristotélica: de Aristóteles ao formalismo russo. In: _____. **Personagem e antipersonagem**. São Paulo: Cortez & Moraes, 1978, p. 15-33.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SPENGE MANN, William C.; LUNDQUIST, L. R. Autobiography and the American Myth. **American Quarterly**, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, v. 17, n. 3, p. 501-519, Autumn 1965.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**. Trad. Antonio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

TABACHNICK, Stephen E. Autobiography as Discovery in *Epileptic*. In: CHANEY, Michael A. **Graphic Subjects**: critical essays on autobiography and graphic novels. Madison: University of Wisconsin Press, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006, p. 31-63.

WALTY, Ivete Lara Camargo. **O que é ficção**. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Coleção Primeiros Passos).

WATSON, Julia. Autographic Disclosures and Genealogies of Desire in Alison Bechdel's *Fun Home*. In: CHANEY, Michael A. **Graphic Subjects**: critical essays on autobiography and graphic novels. Madison: University of Wisconsin Press, 2011.

WILDE, Oscar. The decay of lying. In: *Intentions*. Phoenix: Phoenix-Library, p. 16. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ph000460.pdf>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

WOLK, Douglas. **Reading comics**: how graphic novels work and what they mean. Philadelphia: Da Capo Press, 2007.