revista Fronteiras – estudos midiáticos
20(1):86-99 janeiro/abril 2018
Unisinos – doi: 10.4013/fem.2018.201.08

Representações das mídias e da tecnologia nos quadrinhos de Eloar Guazzelli

Representations of media and technology in Eloar Guazzelli's comic books

Liber Eugenio Paz[1]
liberpaz@gmail.com

Marilda Lopes Pinheiro Queluz[1]
pqueluz@gmail.com

RESUMO

A atual produção brasileira de histórias em quadrinhos apresenta uma rica diversidade de temas, formatos e experimentações da linguagem. Este artigo toma como exemplo dessa produção duas obras do autor Eloar Guazzelli: *Velhos Hotéis Passam Cinema Mudo* (2012) e *Apocalipse Nau* (2015). A partir de conceitos teóricos dos estudos culturais e do entendimento da tecnologia como construção social, pretende-se refletir sobre as visualidades e as representações das mídias e da tecnologia no cotidiano presentes nessas obras. Esses quadrinhos propõem narrativas tecnológicas que constituem e são constituídas por valores culturais e simbólicos. A metodologia utilizada consiste em uma descrição detalhada da obra, seguida de uma breve análise, considerando as materialidades plásticas e expressivas, as temáticas e o estilo do quadrinista, os diálogos com os contextos da sociedade contemporânea. *Velhos hotéis passam cinema mudo* é uma história predominantemente visual, que constrói olhares não deterministas sobre os artefatos técnicos, discutindo os processos de produção, circulação, coleção, preservação e descarte das imagens como estratégias de ressignificação e de valorização das memórias, das subjetividades. *Apocalipse Nau* é um conjunto de fragmentos discursivos, de pequenas crônicas, entrelaçando relatos e comentários sobre eventos da vida do autor e notícias jornalísticas, como o atentado terrorista à redação da revista de humor francesa *Charlie Hebdo*, em 7 de janeiro de 2015. Imagens e textos simulam o encontro entre a

ABSTRACT

The current Brazilian production of comics presents a rich diversity of themes, formats, and experimentations with language. This article takes two of the works of Eloar Guazelli as an example of this production: *Velhos Hotéis Passam Cinema Mudo* (2012) and *Apocalipse Nau* (2015). Based on theoretical concepts of cultural studies and on the understanding of technology as a social construct, we intend to reflect on the visualities and representations of media and technology in everyday life present in these works. These comics propose technological narratives that constitute and are constituted by cultural and symbolic values. The methodology consists of a detailed description of the work, followed by a brief analysis, considering the plastic and expressive materialities, the thematic and the style of the comic book artist and the dialogues with the contexts of contemporary society. *Velhos Hotéis Passam Cinema Mudo* is a predominantly visual story that creates nondeterministic looks on technical artifacts, discussing the processes of production, circulation, collection, preservation, and discarding of images as strategies of re-signification and valuation of memories, of subjectivities. *Apocalypse Nau* is a set of discursive fragments, short stories, which interweaves reports and comments on the author's life events with journalistic news, such as the terrorist attack on the office of the French humor magazine *Charlie Hebdo* on January 7, 2015. Images and texts simulate the encounter

[1] Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Av. Sete de Setembro, 3165, Rebouças, 80230-901, Curitiba, PR, Brasil.

Este é um artigo de acesso aberto, licenciado por Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC-BY 4.0), sendo permitidas reprodução, adaptação e distribuição desde que o autor e a fonte originais sejam creditados.

ficção e a realidade, elegendo o cotidiano como espaço/tempo de crítica e luta.

Palavras-chave: quadrinhos, tecnologia, mídias, Eloar Guazzelli.

between fiction and reality, choosing the everyday as a space/time of criticism and struggle.

Keywords: comics, technology, media, Eloar Guazzelli.

Introdução

Em meados do século XX, diversas áreas de conhecimento começaram a estudar o fenômeno dos meios de comunicação em massa. Relacionado a desenvolvimentos tecnológicos e transformações sociais e culturais, o termo "meio de comunicação de massa" pode se referir a formas tão diversas quanto a televisão, que começa a ser comercializada a partir da década de 1940, e as revistas, que já circulavam no século XVIII (Williams, 2016). As histórias em quadrinhos foram colocadas entre essas formas de comunicação devido ao impressionante alcance de público: durante a década de 1950, cerca de trezentos títulos de revistas de histórias em quadrinhos – lá chamados de *comic books* – eram publicados mensalmente nos EUA, vendendo em torno de 60 milhões de exemplares. Pelo menos 49% da população do país era identificada como consumidora de quadrinhos (Vazquez, 2010). No Brasil, um levantamento apontou que, em 1963, circulavam mais de duzentas revistas de histórias em quadrinhos, com um volume de vendas em torno de 20 milhões de exemplares por mês e uma média de 100 mil exemplares vendidos para cada título (Gonçalo Junior, 2004).

Embora os números de vendas sejam bem diferentes, o atual cenário brasileiro das histórias em quadrinhos apresenta uma diversidade maior de temas, gêneros, formatos e experimentação. Uma variedade de termos como "independente", "alternativo" e "autoral" passam a ser utilizados para definir certas produções e diferenciá-las do chamado "*mainstream*", constituído majoritariamente por títulos que capitalizam sobre as imagens de personagens comercializadas em aplicações publicitárias e transposições para outras formas de produtos (brinquedos, roupas, adaptações para outras mídias).

A produção de quadrinistas que trabalham com temas e formatos fora dos modelos convencionais do "*mainstream*" tem aumentado significativamente durante as duas primeiras décadas do século XXI. Esse aumento pode ser evidenciado pelos eventos que marcam o cenário nacional como o Festival Internacional de Quadrinhos (FIQ), realizado bienalmente na cidade de Belo Horizonte. Com base em um levantamento realizado nas três últimas edições do FIQ, Paulo Ramos (2015) observou um aumento significativo de títulos considerados independentes entre 2011 (40 títulos), 2013 (136 títulos) e 2015 (257 títulos). O termo "independente" refere-se às produções de histórias em quadrinhos que são publicadas pelos próprios autores. "Alternativo" é o termo usado para quadrinhos que apresentam estrutura narrativa, temática e estilo gráfico fora dos padrões usuais estabelecidos pelo mercado. "Autoral" é outro termo comum no cenário, utilizado para os autores que propõem obras fora dos padrões *mainstream*, ainda que sendo publicados por editoras de pequeno ou médio porte. A construção da percepção social dos trabalhos "autorais" de quadrinhos geralmente busca ressaltar aspectos, conceitos e valores relacionados a dimensões das artes plásticas e da literatura.

O objetivo deste texto é refletir sobre as visualidades e as representações das mídias e da tecnologia no cotidiano, presentes nas histórias em quadrinhos *Velhos Hotéis Passam Cinema Mudo* (2012) e *Apocalipse Nau* (2015), de Eloar Guazzelli, a partir de conceitos teóricos dos estudos culturais e do entendimento da tecnologia como construção social. Pretendemos pensar sobre as materialidades destas obras que constituem e são constituídas por valores culturais e simbólicos e por determinados modos de interpretar a realidade.

Eloar Guazzelli Filho, nascido em 1962, em Vacaria (RS), é um produtor "autoral" de quadrinhos. Atua como profissional em diversas áreas: produção de animações, ilustração editorial, docência e artes plásticas. Produz histórias em quadrinhos desde a década de 1990. Recebeu o Troféu HQ Mix (a maior premiação de quadrinhos do Brasil), em 2008, pelo álbum *O Relógio Insano*. Também produziu o álbum *O primeiro dia* (2007) e diversas adaptações de obras literárias para os quadrinhos como *O Pagador de Promessas* (2009), de Dias Gomes, e *Demônios* (2010), de Aloísio de Azevedo.

Essa pluralidade de atividades e contatos com diferentes mídias se mostrará relevante para compreender as duas obras analisadas nesse artigo. *Velhos hotéis passam cinema mudo* é uma história em quadrinhos sem diálogos ou textos narrativos, na qual o autor explora as propriedades da linguagem para construir um discurso visual sobre tecnologias e mídias. *Apocalipse Nau* vale-se do uso de textos, mas também explora as relações entre diversas

mídias, enfatizando as questões e problematizações das intenções de representação da realidade.

Baseando-nos nas teorias de Raymond Williams (1992), podemos entender as histórias em quadrinhos como um meio de comunicação, articulando técnicas e práticas produzidas e reproduzidas socialmente, e como uma forma cultural, constituinte de e constituída por diversas relações e desenvolvimentos complexos dentro de dimensões sociais, econômicas, tecnológicas e culturais. Assim, enquanto cultura, a história em quadrinhos faz parte de um sistema de significações através do qual uma ordem social é comunicada, reproduzida, vivenciada (Williams, 1992).

Para definir e analisar os elementos da linguagem dos quadrinhos foram utilizados os estudos de Groensteen (2015) e Ramos (2009).

Hall (2003a, 2003b, 2006), Miller (2013) e Hollows (2008), ajudam a compreender a cultura como uma produção material, imbricada nas relações com sistemas de produção de sentidos.

Velhos hotéis passam cinema mudo

O álbum *Velhos hotéis passam cinema mudo* foi publicado em 2012 pela Editora Cachalote como parte da coleção "1000". A proposta dessa coleção era apresentar histórias em quadrinhos de poucas páginas, empregando apenas sequências de imagens para construir a narrativa e dispensando, portanto, qualquer uso de código escrito (palavras), mas "com muito espaço para a experimentação", segundo texto promocional das contracapas da coleção (Guazzelli, 2012). Os sete volumes que antecederam o álbum de Guazzelli foram produzidos por autores do circuito independente de quadrinhos e apresentaram tramas psicodélicas envolvendo personagens fantásticos e situações surreais, sem muita preocupação em compor uma narrativa que correspondesse aos paradigmas tradicionais. Outra característica da coleção é a tiragem baixa, de 300 exemplares, se comparada com a tiragem de uma revista em quadrinhos mensal como *Turma da Mônica Jovem,* cujas quatro primeiras edições venderam, juntas, mais de 1,5 milhão de exemplares (Gallo, 2009).

A edição de *Velhos hotéis passam cinema mudo* tem 32 páginas, incluindo a capa (Figura 1). O formato é de 21 centímetros de largura por 28 centímetros de altura. A encadernação é com grampos. Toda a impressão da edição foi feita em duas cores: preto e verde (catálogo Pantone 3275 C). O verde foi impresso como cor de fundo,

Figura 1. Capa.
Figure 1. Cover.

Fonte: Guazzelli (2012).

dando a impressão de que o papel é da cor verde. A tinta preta foi utilizada para a impressão dos desenhos da história em quadrinhos. Ao todo, a história ocupa 24 páginas da edição, começando na página 4 e encerrando na página 27. (A edição não tem páginas numeradas e, para efeitos da análise desse artigo, considera-se a primeira página do miolo como sendo a página número 1 da edição).

A capa (Figura 1) é um convite a transitar por uma avenida sem muito movimento. As linhas bem marcadas da perspectiva, as setas indicando a direção, o horizonte levemente inclinado e a tensão entre as duas cores nos jogam para dentro da história. Numa sequência de imagens, as únicas palavras incluídas são as que fazem parte das fachadas e letreiros dos cenários desenhados. A história inicia-se mostrando uma fachada de cinema (chamado Rex), e o título da história está escrito no painel que anuncia o filme do dia (Figura 2).

A seguir, diversos painéis mostrando fachadas de diversos cinemas, sob diversos ângulos, misturando

Figura 2. Páginas duplas de *Velhos hotéis passam cinema mudo*.
Figure 2. Spread pages from *Velhos hotéis passam cinema mudo*.

Fonte: Guazzelli (2012, p. 4-5).

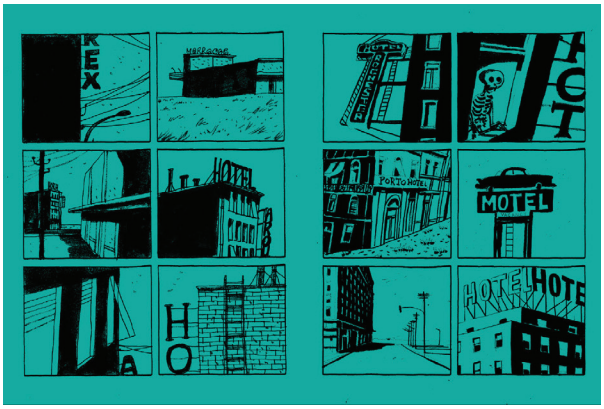

Figura 3. Páginas duplas de *Velhos hotéis passam cinema mudo*.
Figure 3. Spread pages from *Velhos hotéis passam cinema mudo*.

Fonte: Guazzelli (2012, p. 8-9).

Figura 4. Páginas duplas de *Velhos hotéis passam cinema mudo*.
Figure 4. Spread pages from *Velhos hotéis passam cinema mudo*.

Fonte: Guazzelli (2012, p. 20-21).

Figura 5. Páginas duplas de *Velhos hotéis passam cinema mudo*.
Figure 5. Spread pages from *Velhos hotéis passam cinema mudo*.

Fonte: Guazzelli (2012, p. 22-23).

estilos, valorizando, às vezes, detalhes desses cenários como letreiros e interiores. Não há presença de nenhum ser humano: apenas as marcas deixadas pelas construções humanas. A arquitetura a comunicação visual mostram-se como índices de projetos e de produto do trabalho das pessoas. Nas imagens seguintes, os cinemas são substituídos por hotéis, também apresentados com representações de fachadas, letreiros e alguns planos de detalhes de sua construção. No segundo painel da página 9, vemos a única representação de figura humana de toda a obra: um esqueleto parado na janela de um dos hotéis (Figura 3). A alusão à ideia de morte é reforçada pela ausência de personagens humanas nos cenários desolados.

No desenrolar da história, ao longo de 19 páginas, além das fachadas de cinemas e hotéis, as imagens apresentam instalações de metrô, trilhos de trem, trens (aparentemente parados), galpões industriais, torres elétricas, rodovias, postos de gasolina, postos de pedágio, viadutos,

garagens, centenas de carros aparentemente abandonados, guindastes e alguns prédios. Por fim, o tour de imagens retorna para uma fachada de hotel e, de repente, é substituído por uma imagem que mostra a interface de um computador, na qual o cursor parece posicionar-se sobre o comando "shut down". Segue-se um grande painel preto (Figura 4). O gesto de folhear as páginas, a partir desse ponto, passa a ser utilizado para enfatizar as criações de sentido e significado.

É a virada de página que revela uma única imagem de um *notebook*, reiterada pelo vazio da página 22 (Figura 5). A presença desse *notebook* permite inferir que todos os painéis da história até então eram uma sequência de fotografias (ou um vídeo?) sendo exibidas na tela desse aparelho.

Já na página 23 (Figura 5) há três painéis horizontais. O primeiro fixa um ponto de referência mostrando um plano detalhe do *notebook*, uma mesa e um travesseiro. O segundo painel cria uma relação de *zoom out* com o primeiro, como se fosse um ponto de vista que se afasta e abre o enquadramento anterior do *notebook*, revelando detalhes do interior de um quarto, com algumas folhas sobre a cama e pelo chão. Nesse segundo painel, vemos em primeiro plano caixilhos e veneziana de uma janela. Finalmente, o terceiro painel mostra parte de uma fachada de hotel.

Novamente, a virada de páginas é fundamental para o efeito de significação e expressão. A sequência de painéis revela que a fachada de hotel estava projetada em uma tela de cinema; o ponto de vista afasta-se ainda mais e revela a fachada do cinema do início da história (Figura 6), mas agora com mais áreas de sombra em relação à imagem da página 4 (Figura 2), que sugerem a luz do final do dia.

A próxima virada de páginas revela uma revista em quadrinhos (Figura 7), que está disposta ao lado do mesmo *notebook*, dentro do mesmo quarto da página 23. Na tela do *notebook*, uma imagem do mesmo hotel das páginas 20 e 24 (Figuras 4 e 6). Vemos mais detalhes do mesmo quarto e percebemos diversas fotografias de fachadas espalhadas pela cama e pelo chão. O último painel, na página 27, mostra figurinhas de um álbum, apresentando algumas das mesmas imagens de construções mostradas ao longo da história em quadrinhos (Figura 7). Com esse *looping* autorreferente, a história se conclui.

Uma das singularidades mais chamativas de *Velhos hotéis passam cinema mudo* é a ausência de personagens humanos. De fato, a obra não se configura como uma narrativa tradicional, com um protagonista que precisa resolver um conflito. Constitui-se em uma sequência de imagens, cujos temas representados criam uma unidade, um possível roteiro de paisagens, um percurso a ser seguido.

A opção por não representar pessoas confere aos cenários desenhados um aspecto desolador, reforçado por pequenos truques, como o desenho de folhas de papel levadas vento, que sugerem uma ideia de movimento. A sensação de abandono contamina nosso olhar ao seguir as ruas e lugares "fantasmas", como espaços esquecidos.

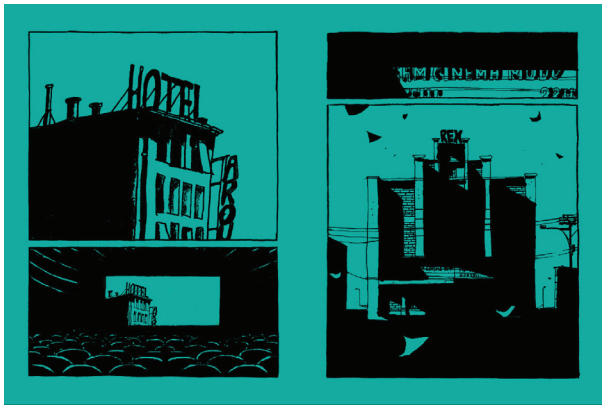

Figura 6. Páginas duplas de *Velhos hotéis passam cinema mudo*.
Figure 6. Spread pages from *Velhos hotéis passam cinema mudo*.

Fonte: Guazzelli (2012, p. 24-25).

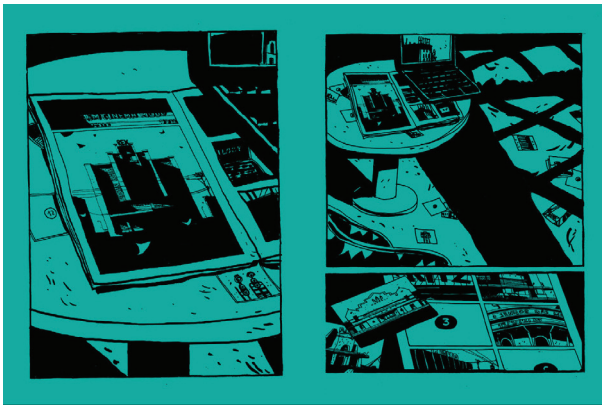

Figura 7. Páginas duplas de *Velhos hotéis passam cinema mudo*.
Figure 7. Spread pages from *Velhos hotéis passam cinema mudo*.

Fonte: Guazzelli (2012, p. 26-27).

Mas, além da melancolia, a falta de pessoas também provoca uma percepção mais acurada dos cenários. São as construções, os prédios, que ganham identidade como cinemas e hotéis e quase podem ser entendidos como "personagens" da trama. São testemunhas de modos de fazer, de modos de construir e de habitar, de modos de transitar.

Para Miller (2013), os objetos possuem uma "humildade". Eles são como molduras, que não chamam a atenção para si, mas, ao mesmo tempo, conduzem comportamentos, dão orientações sobre papéis e atitudes a serem tomadas. Em seus livros, Miller e Hollows falam sobre como as pessoas atribuem significados à suas casas e procuram criar (ou reforçar) suas próprias identidades através das práticas cotidianas. Segundo Miller (2013), os objetos ao redor definem e são definidos pelas pessoas. Hollows (2008) apresenta uma série de considerações a respeito da relação entre moradores e suas habitações, em que "lar" pode ser definido como o processo pelo qual as pessoas impregnam suas casas com suas impressões de identidade, memória e afetividade.

Pensando nessas relações de identidade e subjetividade através do ambiente doméstico, ressalta-se que os ambientes representados na história em quadrinhos analisada aparentemente não possuem "donos" e não podem se caracterizar como um "lar". Cinemas, hotéis, estações de metrô são locais de passagem, de trânsito. Não são acolhedores no sentido de que se pode criar uma relação afetiva ou de identidade.

Há apenas duas "presenças" ou vestígios humanos nos cenários apresentados. Em um dos painéis, numa janela de hotel, vê-se um esqueleto. Em outro painel, também uma janela de hotel, vê-se um rosto gigantesco, inflado como um balão, que parece ocupar quase toda a janela (Figura 8). Duas imagens discretas no conjunto da sequência, mas que evocam uma presença humana que mais causa desconforto do que alento.

Os automóveis retratados na história poderiam transmitir alguma impressão de identidade ou subjetividade, uma vez que as pessoas poderiam se apropriar deles imprimindo-os com seus traços pessoais assim como fazem com seus lares. Entretanto, os automóveis representados na história parecem abandonados, largados ao léu e desprovidos de qualquer traço de identificações pessoais.

Assim, Guazzelli parece, na primeira metade de sua história em quadrinhos, retratar um mundo talvez apocalíptico, do qual a humanidade foi misteriosamente varrida. Algo que produz um aspecto incômodo nas imagens, talvez justamente por trazer à atenção do leitor os objetos e estruturas que deveriam ser apenas, como

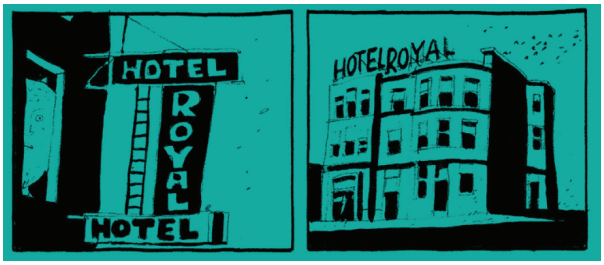

Figura 8. Trecho da página 10, destacando o rosto na janela.
Figure 8. Excerpt from page 10, highlighting the face in the window.

Fonte: Guazzelli (2012, p. 10).

sugeriu Miller (2013), "molduras" para a "obra principal": as pessoas.

Entretanto, a escolha da ordem das construções mostradas parece ganhar novo significado com a "virada" que o roteiro oferece. A partir do momento em que surge o painel mostrando a interface de computador e o cursor, cria-se uma articulação com outros tipos de artefatos culturais. Pode-se imaginar que a sequência de imagens e cenários vistos até então era uma proteção de tela do *notebook*. Mas, então, as sequências seguintes desdobram-se como uma *matrioshka*, revelando diversas formas de representação (mídias): projeções fotográficas, cinematográficas, histórias em quadrinhos, álbuns de figurinhas.

Para Miller (2013), Williams (2016) e Hall (2003a), obras audiovisuais, textos, informações e ideias são produtos da cultura material, objetos que nos constroem como sujeitos. Williams critica o determinismo tecnológico, isto é, a ideia de que a tecnologia é "inventada" ou "descoberta" e então é inserida na sociedade, provocando uma série de transformações no mundo e nas pessoas (Williams, 2011b, p. 132). Ele tece diversas considerações sobre a associação das novas tecnologias de comunicação de massa como uma "ameaça" à cultura e também questiona os conceitos de alta e baixa cultura, relacionando-os a questões de interesses elitistas. Williams propõe uma análise mais cuidadosa da trajetória histórica das mídias e suas tecnologias de modo a evitar discursos deterministas e destaca a importância de se investigar a agência e as intenções das pessoas sobre o mundo, as práticas sociais instituídas nos usos e interpretações dos artefatos.

Velhos hotéis passam cinema mudo faz um pequeno apanhado dessas diversas tecnologias de mídias ao utilizar a linguagem sequencial para representá-las.

Se, em um primeiro momento a seleção de imagens dessa história em quadrinhos parecia construir um cenário um tanto desolado, ela ganha novas possibilidades de significação ao permitir a associação com memórias e experiências do leitor sobre cinema, quadrinhos, álbuns de figurinhas, cartões postais, coleções de fotos e mídias digitais. Ao construir uma relação de interpenetração entre essas mídias através da circularidade proporcionada pelo uso dos elementos da fachada de cinema "Rex", do quarto de hotel e do *notebook*, também ilustra como a percepção da realidade está permeada pelas linguagens e materialidades desses meios e tecnologias.

Além das representações e significados presentes na história em quadrinhos, também podemos considerá-la como um objeto em si, que suscita a imaginação e a memória de seus leitores. A própria obra mostra-se como um arranjo de imagens, uma coleção de lembranças, uma sucessão de referências que reinventam a experiência urbana e midiática.

A intenção do projeto de explorar a linguagem sequencial com apenas imagens, propondo narrativas que rompem com paradigmas, acaba demandando/criando um tipo de formação específica por parte do leitor, que precisa se mostrar receptivo a novos gêneros e disposto a se empenhar mais na decodificação da obra.

Hall (2006) sugere a necessidade de desconstruir da noção de comunicação transparente e criação inequívoca de significados, pela qual a intenção do autor se efetiva plenamente na codificação e implica em uma única decodificação.

> *A mensagem é uma estrutura complexa de significados que não é tão simples como se pensa. A recepção não é algo aberto e perfeitamente transparente, que acontece na outra ponta da cadeia de comunicação. E a cadeia comunicativa não opera de forma unilinear (Hall, 2006, p. 354).*

Velhos hotéis passam cinema mudo pede para o leitor um trabalho maior de decodificação e significação através do estabelecimento de articulações de correspondências entre as imagens, repertórios, representações e ideias dentro de seu próprio sistema de conceitos (Hall, 2003a, p. 19). Embora a obra possa ser simplesmente rejeitada por aqueles que não encontram nela uma estrutura convencional (protagonista, antagonista, três atos, etc), possibilita várias formas de apropriação, servindo de estímulo a reflexões sobre os modos como produzimos, veiculamos, classificamos e guardamos as imagens, atribuindo valores ligados à subjetividade, à memória, à tecnologia, à modernidade e à poética dos quadrinhos.

Apocalipse Nau

No dia 07 de janeiro de 2015, duas pessoas armadas invadiram a redação da revista *Charlie Hebdo*, em Paris, e assassinaram outras 12 pessoas, entre elas o editor Stéphane Charbonnier (47 anos), Jean Cabut (76), Georges Wolinski (80), Bernard Verlhac (57) e Philippe Honoré (73), todos cartunistas de carreira consolidada e reconhecida. O crime provocou uma comoção mundial, que teve, entre outras formas, intensas manifestações de protesto e solidariedade através da frase "Je suis Charlie" ("eu sou Charlie"), usada em desenhos, textos e imagens divulgados em diversas mídias. Discussões diversas sobre liberdade de expressão, terrorismo, fundamentalismo islâmico, intolerância étnica e religiosa, entre outras questões sociais e políticas, também se basearam no atentado. Esses eventos são parte fundamental para a compreensão de *Apocalipse Nau*, de Eloar Guazzelli.

As imagens da Figura 9 mostram o livro *Apocalipse Nau*. Publicado em junho de 2015 pela editora Nós, o livro não possui uma capa convencional. A embalagem da encadernação é feita com um pôster, que apresenta a ampliação de duas páginas do interior do livro. Tanto a embalagem/pôster quanto o miolo da edição são impressos

Figura 9. *Apocalipse Nau* e sua embalagem/pôster e encadernação com a costura exposta.
Figure 9. The cover/poster and bound bookbinding from *Apocalipse Nau*.

Fonte: Guazzelli (2015).

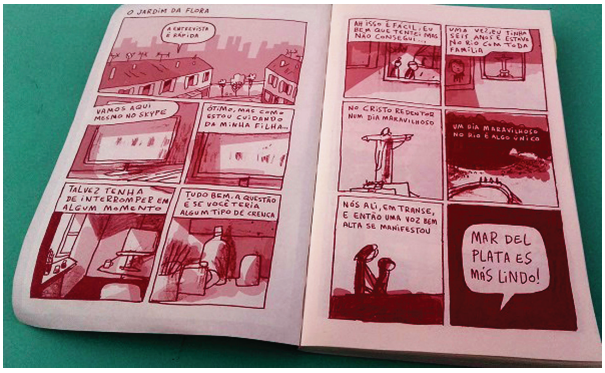

Figura 10. As duas primeiras páginas de *O Jardim da Flora*, o prólogo de *Apocalipse Nau*.
Figure 10. Two first pages from *O Jardim da Flora*, the prologue of *Apocalipse Nau*.

Fonte: Guazzelli (2015).

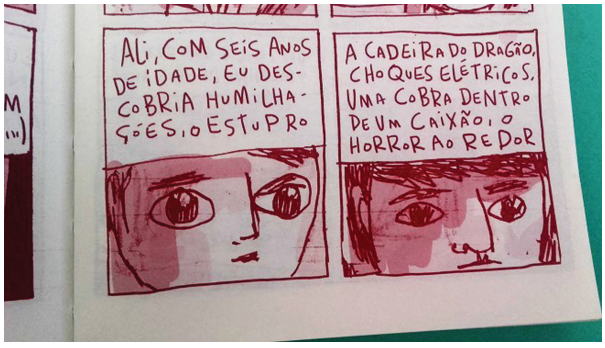

Figura 12. Trecho de *O Jardim da Flora*, o prólogo de *Apocalipse Nau*.
Figure 12. Excerpt from *O Jardim da Flora*, the prologue of *Apocalipse Nau*.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 7).

com tinta especial, de coloração avermelhada e escura. A costura da encadernação do livro é visível e confere, em um primeiro momento, aspecto de projeto inacabado, mas essa característica também pode ser lida como uma espécie de evocação de uma fatura artesanal, que ganha reforço com o tipo de finalização dos desenhos, em muitos momentos próxima do esboço espontâneo e despretensioso de um caderno de estudos. Essas características físicas reforçam a questão da produção manual e intimista, e já denotam uma concepção de projeto de livro que tenta fugir das convenções do mercado editorial. Há aqui um questionamento dos meios de comunicação,

Figura 11. Trecho de *O Jardim da Flora*, o prólogo de *Apocalipse Nau*.
Figure 11. Excerpt from *O Jardim da Flora*, the prologue of *Apocalipse Nau*.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 4).

dos processos de construção de narrativas e dos modos como as informações circulam, como as notícias atingem as pessoas em seu cotidiano.

A obra apresenta duas histórias em quadrinhos. A primeira é mais curta, ocupa 8 páginas e pode ser considerada um tipo de prólogo, chamado *O Jardim da Flora,* que se diferencia da segunda história por causa da aplicação de tons variados da cor, proporcionando um aspecto de imagem aquarelada ou sépia (Figura 10).

O Jardim da Flora conta a história de uma entrevista realizada através da internet. Ao ser indagado se teria algum tipo de crença, o entrevistado conta duas memórias de sua infância. Na primeira, um episódio cômico sobre um comentário blasfemo de um turista argentino diante da estátua do Cristo Redentor do Rio de Janeiro. O então menino de 6 anos fica decepcionado pelo pecado do turista não ser imediatamente castigado por um raio ou outro ato divino (Figura 11). A segunda memória também é de seus 6 anos de idade, mais sombria. O menino, filho de um advogado de presos políticos, ouvia escondido as histórias do pai sobre violência e tortura durante a ditadura militar (Figura 12).

Após a narração dessas memórias, o entrevistado pede licença para atender sua filha, que está olhando pela janela. "...fazendo o quê, filha" ele pergunta e ela responde: "nada...". Diante da janela da menina, peixes ou baleias deslizam pelo céu (Figura 13).

Dentro da proposta de *Apocalipse Nau*, predominam relatos, reflexões e comentários baseados em

Figura 13. Trecho de *O Jardim da Flora*, o prólogo de *Apocalipse Nau*.
Figure 13. Excerpt from *O Jardim da Flora*, the prologue of *Apocalipse Nau*.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 9).

fatos reais, como os assassinatos na redação da *Charlie Hebdo.* A partir dessa premissa, entende-se que *O Jardim de Flora* poderia ser uma história autobiográfica, na qual o autor estaria retratando a entrevista, um episódio real de seu cotidiano. Em seguida, as memórias poderiam ser verdadeiras também, testemunhos da infância do autor. O final, entretanto, apresenta uma situação extraordinária. Nesse ponto, podemos considerar as baleias voadoras como uma figura de linguagem que, além de seus méritos estéticos e poéticos, interrompe o naturalismo que predominava, lembrando o leitor de que esta pode ser uma obra completamente ficcional. Todos os relatos e memórias apresentados podem perfeitamente ter sido inventados pelo autor. Antes de contrapor "ficção" e "realidade", *O Jardim de Flora* suporta a ideia de que a "ficção desde sempre estrutura a nossa percepção de realidade" (Zizek, 2006, 03:54).

Williams (2011a) toma o teatro e o cinema para discorrer a respeito do naturalismo e suas potencialidades e limitações dentro de cada linguagem. O naturalismo possui conexões históricas íntimas com o socialismo. Como um movimento e um método, sua preocupação era mostrar que as pessoas são inseparáveis de seu ambiente físico e social. Como um movimento contra as versões idealistas da experiência humana, nas quais as pessoas agem sob a providência divina ou movidas por uma natureza humana inata, ou ainda dentro de normas eternas e imateriais, o naturalismo insistia em que as ações seriam sempre contextuais e materiais. O objetivo de colocar um ambiente realista na narrativa, no palco ou no filme era o de introduzir e enfatizar com autenticidade essa força capaz de nos moldar (Williams, 2011b, p. 118).

A busca por uma reprodução da realidade extrapola a produção de elementos cênicos convincentes ou desenvolvimentos de narrativa que simulem ritmos de tempo e conversações "reais", ganhando força no "registro sério e detalhado e pela atenção penetrante que o naturalismo possibilita" (Williams, 2011b, p. 121). Trata-se de usar o registro como um modo de estudo e entendimento da realidade. Entretanto, esse registro não é feito de maneira neutra ou desinteressada.

> *Certamente, como tantas vezes tenho dito, não podemos fazer nada sem os fatos, e obtê-los demanda um esforço longo e árduo. Mas esse empirismo persuasivo é fundado, desde o princípio, no pressuposto de que os fatos podem ser mantidos imóveis e podem ser, como somos, desinteressados. A teoria, dizem, pode vir mais tarde, mas o ponto importante é que o fato está lá, tacitamente, desde o início, no pressuposto metodológico de uma totalidade estática, passiva e, portanto, empiricamente disponível (Williams, 2011a, p. 23).*

A ideia de registro de "fatos" que os entende como algo dado e destituído de valores e interesses acaba por encapsular e limitar seus significados, ignorando especificidades de relações complexas e transformações constantes. Os estudos que lidam "com o ser humano nas relações sociais e na história, devem, sabendo ou não, lidar com valores ativos e com opções, inclusive os valores e as escolhas dos observadores" (Williams, 2011a, p. 20).

O entendimento de naturalismo como um método que se vale da representação e do registro para esmiuçar aspectos do real corresponde a elementos presentes em *Apocalipse Nau*, como a aparência de caderno de estudos que o livro tem, o desenho que parece ter sido feito rapidamente para registro de momentos corriqueiros, o texto que versa sobre o registro jornalístico dos fatos e o registro da vida pessoal através da correspondência íntima. Esses elementos aparecem com mais ênfase ainda na segunda história do livro.

A segunda história pode ser compreendida como um conjunto de diversos episódios curtos versando sobre temas diversos, ainda que os limites entre esses temas e episódios não sejam sempre bem definidos. Além da

Figura 14. Comparação de artes de *O Jardim da Flora* (com meios tons, à esquerda) e a história maior de *Apocalipse Nau* (arte à traço, sem meios tons, à direita).
Figure 14. Comparing arts from *O Jardim da Flora* (with halftones, to the left) and the larger story of *Apocalipse Nau* (line art, without halftones, right).

Fonte: Guazzelli (2015, p. 2-3, 10-11).

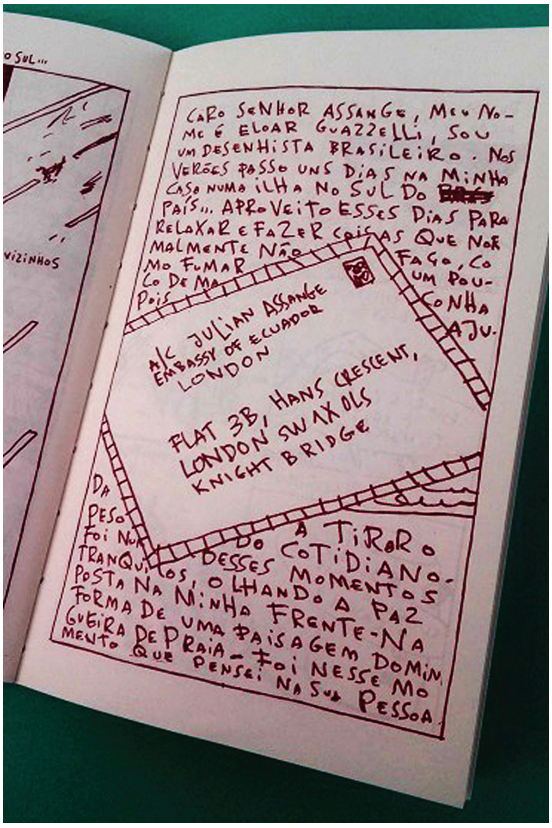

Figura 15. Página com a carta para Julian Assange.
Figure 15. Page with letter to Julian Assange.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 57).

diferença aparente da aplicação de meios tons (Figura 14), a segunda história também se distingue da primeira por assumir mais enfaticamente a intenção de registro da realidade, através dos desenhos do cotidiano que ganham dimensões de diário gráfico e dos textos que comentam diversas notícias e assuntos do momento.

A história abre com algumas páginas de textos e desenhos que retratam fragmentos de diálogos e cenas do cotidiano. Em seguida, cita-se o livro *The Shallows*, de Nicholas Carr, que propõe que a internet está mudando a percepção das pessoas por estabelecer uma arquitetura modular de leitura, ideia que é empregada na construção da narrativa de *Apocalipse Nau*, que se apresenta em fragmentos/módulos.

Além das notícias, um dos temas importantes de *Apocalipse Nau* é o interesse do autor pela correspondência. Ele cita a experiência de ler uma coleção de cartas familiares herdada após o falecimento da mãe e escreve duas cartas, transformadas em histórias em quadrinhos. Uma delas é endereçada a Julian Assange (Figura 15), jornalista australiano e porta-voz do Wikileaks, uma plataforma colaborativa que disponibiliza documentos sigilosos de empresas e governos e frequentemente expõe estratégias de disputas de poder e ações políticas de ética questionável que evidenciam o prejuízo de muitos em benefício de poucos.

A outra carta foi transformada em uma história em quadrinhos que ocupa 11 páginas do livro, endereçada ao pai do autor, falecido em 1994. A estrutura narrativa desse

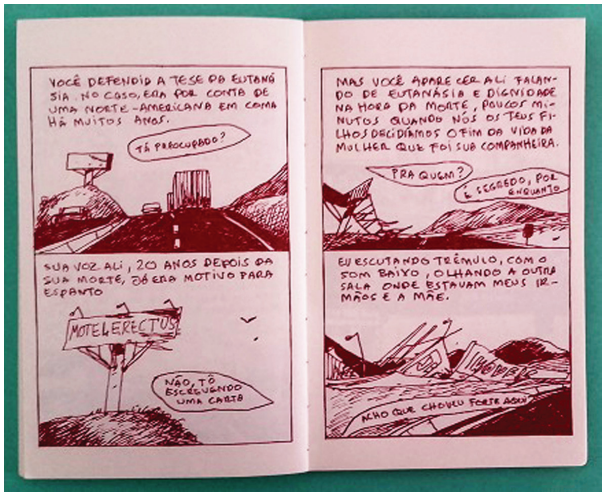

Figura 16. Páginas com a carta para o pai do autor.
Figure 16. Pages with the letter to the author's father.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 96-97).

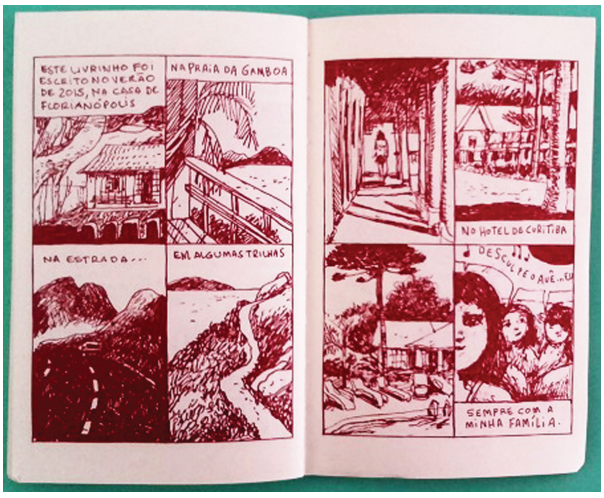

Figura 17. Páginas finais de *Apocalipse Nau*.
Figure 17. Final pages from *Apocalipse Nau*.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 108-109).

episódio segue a organização das informações de módulos, entremeando temas de dimensões sociais e políticas amplas, como a defesa da eutanásia, com comentários carinhosos sobre a memória e a presença do pai. A articulação entre temas de interesse coletivo e temas da vida íntima ilustra a indefinição de fronteiras dessas esferas na própria realidade social. As imagens (Figura 16) retratam o avanço do automóvel no retorno das férias na praia para a rotina diária de casa. Em balões de contornos sinuosos, fragmentos de sons de dentro do carro, conversas e anúncios de rádio, que pontuam o texto principal.

Nas últimas quatro páginas há uma história em quadrinhos que serve de conclusão, explicando como o livro foi produzido pelo autor em diversos lugares durante a viagens de férias de sua família (Figura 17). Essas páginas explicam o projeto do livro e declaram a base de realidade constituída através dos desenhos e registros do cotidiano pessoal do autor, que será em muitos momentos contrastado com eventos de repercussão mundial, como o atentado contra *Charlie Hebdo*, a execução do brasileiro Marco Archer na Indonésia por porte de drogas (Figura 18), a prisão de Julian Assange na embaixada do Equador em Londres.

Também compõem o livro narrativas curtas como *Je suis...* (Figura 19), uma ficção passada em um escritório. A repetição de enquadramento, a passagem de tempo mostrada ao fundo com ilustrações de chuva, sol e noite, representam a monotonia da rotina de produção

Figura 18. Página citando a execução do brasileiro Marco Archer, na Indonésia.
Figure 18. Page reporting the execution of Brazilian Marco Archer in Indonesia.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 87).

Figura 19. *Je suis...,* fragmento narrativo integrante de *Apocalipse Nau*.
Figure 19. *Je suis...,* excerpt from *Apocalipse Nau*.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 54-55).

Figura 20. Trecho de *Father and Son*.
Figure 20. Excerpt from *Father and Son*.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 74-75).

dentro de um escritório e tem na exibição da placa "Je suis Bakunin" seu clímax, mostrando um tímido ato de revolta, a evocação do anarquista Bakunin, manifestado em um autorretrato (as populares *selfies* das redes sociais) e completamente esquecido no último quadrinho que retoma a rotina.

Father and Son (Figura 20) é uma fábula mostrando um diálogo entre pai e filho, no caso, duas aves carniceiras, que conversam de forma descompromissada sobre o valor da vida humana. Há uma forte crítica às hierarquias sociais, aos diferentes valores atribuídos aos seres humanos, dependendo de sua importância, da fama e do poder aquisitivo. Em meio a um cenário com barcos, água e alguém que rema, concluem que a vida dos pobres vale menos. Até mesmo na natureza e no trato com o meio ambiente as relações de poder e as visões culturais hegemônicas são mantidas.

Dentro da proposta e contexto do álbum, podemos inferir que as imagens dos pássaros partem de desenhos que provavelmente representam cenas reais, testemunhadas pelo autor na praia, e desenvolvem uma sugestão feita pelos fragmentos de diálogo da página 47 (Figura 21), que na ilustração também são atribuídos a animais, deixando em aberto se são reproduções de diálogos reais ou se são reflexões e imaginações do autor. Novamente, a realidade e a ficção, ou melhor, a factualidade e sua significação através da ficcionalização, se entremeiam, perpassando os gêneros de ensaio, crônica, autobiografia, narrativa

Figura 21. Página de *Apocalipse Nau*.
Figure 21. Page from *Apocalipse Nau*.

Fonte: Guazzelli (2015, p. 87).

imaginária e outros. Esse movimento potencializa a obra, incrementando o registro dos fatos com estratégias estilísticas que realçam o posicionamento do autor.

Apocalipse Nau, tanto pelas temáticas, como pela diagramação, composição e percurso narrativo, performatiza a metáfora da vida como uma grande e inesperada aventura em um barco, uma viagem com muitas lembranças, diferentes e contraditórios sentimentos experimentados a todo instante. Na sobreposição de tempos e espaços, entre a admiração e a tranquilidade da natureza e a violência e o caos refletido nas mídias, *navegar não é preciso*, como já escrevia Camões. Reitera-se a cada página a relação com o título do filme *Apocalypse Now* (1979), dirigido por Francis Ford Coppola, sobre a guerra do Vietnã, em que se problematiza a loucura e a insensatez da brutalidade, a destruição da vida e da natureza, o abuso da autoridade e a influência disso tudo sobre as pessoas. No ritmo monótono do trabalho ou na fuga da rotina durante as férias, a representação da violência e da injustiça acaba por questionar o papel dos meios de comunicação e da própria história em quadrinhos.

Considerações finais

Como afirma Paul Ricoeur (2003), os escritos dos historiadores não são os "únicos recursos de representação do passado; concorrem com outros tipos de escrita: textos de ficção, adaptações ao teatro, ensaios, panfletos; mas existem igualmente modos de expressão não escrita: fotos, quadros e, sobretudo, filmes". Os quadrinhos, enquanto parte da cultura material, dão pistas de artefatos e modos de imaginar, registrar, colecionar, interpretar e significar o mundo em coautoria com o leitor. São montagens que exploram a metalinguagem e a intertextualidade com outros meios de comunicação e com as indagações da história.

Essas duas criações de Guazzelli tratam, em certo sentido, do tempo e da memória forjados nos processos de interação entre as mídias e as pessoas, entre a experiência temporal humana e os recursos narrativos. Nas duas obras, observa-se que "o tempo humano, em resumo, permanecerá sempre rebelde tanto à implacável uniformidade como no seccionamento rígido do tempo do relógio" (Bloch, 2001, p. 153). As narrativas fazem referências a memórias coletivas e individuais, inventadas, relatadas, informadas, perdidas.

A partir de *Velhos hotéis passam cinema mudo,* puderam ser feitas algumas leituras, a princípio, observando a imediata representação de edifícios com funções definidas (hotéis, cinemas, etc) e outras edificações urbanas que deixam evidências da presença de pessoas, de saberes e fazeres marcados na construção, no estilo, nos usos dos artefatos abandonados.

A espiral de referências entre mídias apresentada nas duas histórias em quadrinhos pede uma leitura mais detida, possibilita diferentes arranjos narrativos, dependendo do repertório e das memórias de cada leitor. Nesse sentido, ler estas obras é buscar nas lembranças nossas imagens pessoais, fotos, revisitar nossos medos, nossas indignações. Observa-se, assim, que as produções simbólicas e as narrativas tecnológicas são tão concretas e legítimas quanto as edificações e artefatos referenciados nas imagens. A própria materialidade das revistas, o modo como se dão a ver, o manuseio proposto, interferem na construção dos sentidos.

Velhos hotéis passam cinema mudo propõe olhares não deterministas dos artefatos técnicos, discutindo os processos de produção, circulação, coleção, preservação e descarte das imagens como estratégias de ressignificação e de valorização das memórias, das subjetividades. As mediações tecnológicas possibilitam reinventar o passado, selecionar, acumular e editar os momentos/objetos/retratos significativos

A representação do real no livro *Apocalipse Nau* é evidenciada na menção direta a acontecimentos factuais, como o atentado a *Charlie Hebdo*, a prisão de Julian Assange e diversos episódios autobiográficos, e reforçada com o uso de características do estilo naturalista.

A fragmentação da história em episódios narrativos é um recurso de edição que ganha sentido com a referência ao livro *The Shallows*, de Nicholas Carr, e ao modo como a organização da informação é compartimentalizada dentro das diversas especificidades de linguagens possibilitadas pela internet. Essas ideias são associadas, pelo autor, com uma "arquitetura modular de leitura", que seria predominante na fruição de informação do século XXI. O emprego dessa estrutura em sua narrativa incrementa a representação de realidade de *Apocalipse Nau*, dialogando com teorias de informação e linguagem contemporâneas. O fluxo não linear e hierárquico entre memórias, notícias e percepções de mundo, provoca deslocamentos de interpretação, abrindo espaço para diversos arranjos e direções de leitura, tensionando o olhar sobre a obra e suas referências.

A ficcionalização e elementos de fábula que aparecem em certos trechos de *Apocalipse Nau* também são importantes na representação da realidade, uma vez que servem para explicitar as reflexões e posições do autor,

sobre questões como direitos humanos e pacifismo. Esse posicionamento agrega à obra teor de crítica sobre a sociedade, que se assume não como uma tentativa de representação "neutra" dos fatos, mas como uma reflexão consciente de interesses e valores a respeito desses fatos.

A tecnologia é representada como mediação, como processo de negociação, apropriação, como devir. As mídias são interpeladas como pontos de partida, de movimento, de circularidade, acionados pela agência das pessoas. Passado e presente são conjugados em fragmentos, mosaicos que se transformam a cada leitura. Essas duas histórias em quadrinhos transitam entre a metalinguagem e as memórias poéticas, propondo crônicas visuais em que imagens e textos simulam o encontro entre a ficção e a realidade, elegendo o cotidiano como espaço/tempo de crítica e luta.

Referências

BLOCH, M. 2001. *Apologia da História ou o Ofício de Historiador.* Rio de Janeiro, Zahar, 160 p.

GALLO, R. 2009. Turma da Mônica Jovem bate recorde de venda. Disponível em: https://www.bemparana.com.br/noticia/96664. Acesso em: 20/03/2017.

GONÇALO JUNIOR. 2004. *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64.* São Paulo, Companhia das Letras, 440 p.

GROENSTEEN, T. 2015. *O Sistema dos Quadrinhos*. Nova Iguaçu, Marsupial Editora, 184 p.

GUAZZELLI, E. 2009. *O Pagador de Promessas - Dias Gomes*. Adaptação de Eloar Guazzelli Filho. Rio de Janeiro, Agir, 72 p.

GUAZZELLI, E. 2010. *Demônios: em quadrinhos - Aluisio Azevedo*. Adaptação de Eloar Guazzelli. São Paulo, Peirópolis, 56 p.

GUAZZELLI, E. 2012. *Velhos hotéis passam cinema mudo*. São Paulo, Cachalote, 32 p.

GUAZZELLI, E. 2015. *Apocalipse Nau*. São Paulo, Editora Nós,112 p.

HALL, S. 2003a. *Representation: Cultural representations and signifying practices.* London, Sage Publications, 440 p.

HALL, S. 2003b. *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. London, Sage Publications, 160 p.

HALL, S. 2006. *Da diáspora: Identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte, UFMG, 436 p.

HOLLOWS, J. 2008. *Domestic cultures*. New York, Mc Graw Hill, 184 p.

MILLER, D. 2013 *Trecos, troços e coisas: Estudos antropológicos sobre a cultura material.* São Paulo, Zahar, 248 p.

RAMOS, P. 2015. Recorde histórico. Disponível em: http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2015-11-01_2015-11-30.html#2015_11-17_11_09_28-135059040-25. Acesso em: 28/03/2017.

RAMOS, P. 2009. *A leitura dos quadrinhos.* São Paulo, Editora Contexto, 160 p.

RICOEUR, P. 2003. *Memory, history, oblivion.* Budapeste. Disponível em http://pt.scribd.com/doc/219745688/Memoria--Historia. Acesso em 02/10/2017.

VAZQUEZ, L. 2010. *El oficio de las viñetas: la industria de la historieta Argentina*. Buenos Aires, Paidós, 352 p.

WILLIAMS, R. 1992. *Cultura*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 240 p.

WILLIAMS, R. 2011a. *Cultura e materialismo.* São Paulo, Editora Unesp, 386 p.

WILLIAMS, R. 2011b. *Política do modernismo*. São Paulo, Editora Unesp, 266 p.

WILLIAMS, R. 2016. *Televisão: tecnologia e forma cultural.* São Paulo/Belo Horizonte, Boitempo/PUCMinas, 192 p.

ZIZEK, S. 2006. *The Pervert's Guide to Cinema*. United Kingdom, Amoeba Film, 153 min.

Submetido: 31/03/2017
Aceito: 23/04/2018