

Dossiê entre mídias:
Dramaturgia e Tradução

Do proscênio para o quadrinho,
o *Orestes* em HQ

*From the proscenium to the comic
strip, Orestes in comics*

Piero Bagnariol
Quadrinista
E-mail: piero.grf76@gmail.com

Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa
Universidade Federal de Minas Gerais/GTT/CNPq
E-mail: tereza.virginia.ribeiro.barbosa@gmail.com

Resumo

Reflexões pontuais sobre o gênero HQ como veículo de recepção da tragédia antiga grega. Focalizamos particularmente na estrutura linear e sequencial de narrativas e na circularidade do mito. O paradigma para os comentários é a publicação recente do *Orestes de Eurípides em quadrinhos* (Peirópolis, 2021) produzida pelos autores do ensaio. Propõe-se também a urgência de estudos criteriosos do gênero no âmbito acadêmico. Enfatizamos o papel dos quadrinhos como objeto de aprofundamento dos estudos de literatura clássica.

Palavras-chave: HQ, Tragédia grega, Literatura.

Abstract

Occasional reflections on the comics genre as a vehicle for the reception of ancient Greek tragedy. We focus particularly on the linear and sequential structure of narratives and the circularity of myth. The paradigm for the comments is the recent publication of Euripides' Orestes in comics (Peirópolis, 2021) produced by the authors of the essay. It is also proposed the urgency of judicious studies of the genre in the academic sphere. We emphasize the role of comics as an object of deepening the studies of classical literature.

Keywords: Comics, Greek Tragedy, Literature.

Um complexo de vira-lata

Como de praxe em quase toda abordagem acadêmica voltada para o gênero HQ, iniciamos este ensaio pincelando, na proposta escrita, traços de um complexo de “vira-lata” que acomete os estudiosos diante da assunção de um objeto de estudo em grande parte desprestigiado e relegado à categoria de cultura de massa. Cremos, no entanto, que o teatro antigo, frente aos estudos de arqueologia, filologia e filosofia, e não obstante a opinião de Aristóteles, também enfrentou este desafio. O elo inicial que os uniu, para desenvolvimento da presente pesquisa foi, de certo modo, sua marginalidade. Aliás, é bem certo que o teatro, sobretudo o teatro clássico de origem grega, ainda hoje, se vê, quase excluído das áreas de prioridade dos investimentos estatais culturais. Não obstante, a HQ ganha neste pleito de descaso.

De fato, é bem recente a inserção da HQ nos estudos críticos de escolas superiores: aproximadamente uma década de investigação sistematizada, balizada e registrada. Em 2010, a Johns Hopkins, uma das universidades que mais prestigia os estudos acadêmicos propriamente ditos, dedicou um número especial para os estudos da *Graphic Novel* na *CEA Critic*. No volume, Frank Erick Pointner e Sandra Eva Boschenhoff, quebrando o protocolo de se justificarem como estudiosos do gênero, publicaram um sólido artigo dedicado essencialmente à adaptação de clássicos para HQ.

Os autores iniciam seu ensaio a partir da discussão acerca da reprodutibilidade e da distribuição, em alta escala, de pinturas de artistas consagrados, imagens em jornais, revistas, catálogos de modas, outdoors, fotogramas, etc.

e apontam para a tendência contemporânea de, sobre as palavras escritas e os textos canônicos da literatura, privilegiarem-se adaptações e imagens.

Tem havido também certa tendência de transformar romances populares modernos em filmes tão logo seus números de vendas excedam um dado número, incluindo os romances que, dificilmente, seriam adequados para adaptações fílmicas (...). A televisão dificilmente fica aquém do cinema em sua utilização de textos em prosa, e a internet certamente desempenhará um papel maior na crescente indústria de adaptações intermediárias da palavra escrita. No entanto, o discurso acadêmico ainda negligencia amplamente os quadinhos baseados em fontes literárias. (POINTNER, BOSCHENHOFF 2010: 86)¹

Todavia, se os pesquisadores referidos afirmam que as imagens vêm paulatinamente ganhando terreno em desfavor da palavra escrita, sobretudo, se estamos “mirando as inúmeras adaptações de textos baseados em palavras para a mídia visual” e tendo em vista “a crescente indústria de filmes literários”, isto, por si, não é nem um bem, nem um mal. A forma de chegada da mensagem é apenas um dos elementos que a compõe.

Waldomiro Vergueiro, neste sentido, pondera que

(...) não se pode deixar de reconhecer que a produção industrializada continua massiva e massificante, ainda que tolhida em limites mais amplos do que os de vinte ou trinta anos atrás. Mas ela tem, é certo, evidentes limitações. A oferta de quadinhos como um todo, considerada a produção industrial, continua disponibilizando, em proporções bastante exageradas — cerca de 80 ou 90 por cento, dependendo do ponto de vista de quem realiza a análise —, aquilo que poderia ser denominado como “lixo”, ou seja, quadinhos padronizados e presos a um modelo industrializado de produção em linha de montagem, voltados para a reprodução das mesmas histórias a serem consumidas pelas mesmas massas de leitores invisíveis e não identificados, que são depois substituídos por outros com as mesmas características. E assim, *ad aeternum*. (VERGUEIRO 2017: 4)

O dado é preocupante, mas não muito. Há bastante lixo para todo canto, também em romances escritos, e há muita coisa boa surgindo, tanto em um gê-

1 There has also been a tendency to turn modern popular novels into motion pictures as soon as their sales figures exceed a certain number, including novels which are hardly suitable for filmic adaptation (...). Television hardly falls short of film in its application of prose texts, and the internet will certainly play a greater part in the ever-growing industry of intermedial adaptations of the written word. However, scholarly discourse still largely neglects comics based on literary sources.

nero como no outro. Dentro do nosso escopo, em 2005, Hatfield ratificava a pujança do gênero HQ. Segundo ele,

(...) os quadrinhos alternativos [comprometidos com a pesquisa e a qualidade artística] ultrapassaram os limites dos quadrinhos tradicionais em todos os níveis, incluindo embalagem, publicação, forma narrativa e conteúdo temático. No processo, eles criaram um gênero vital, muitas vezes mal compreendido, o “romance gráfico” (...). Este gênero, por outro lado, tornou-se um passaporte para um novo reconhecimento; de fato, o romance gráfico tem sido repetidamente invocado como uma forma radicalmente “nova”, mesmo o prenúncio de uma nova alfabetização visual. Tais alegações, é claro, enganam: os romances gráficos não são nem “pós-literários” nem sem precedentes. São histórias em quadrinhos, portanto exemplos de uma tradição venerável. No entanto, o gênero como romance gráfico é de cunhagem recente, e sua ascensão comercial é ainda mais recente; além disso, seu reconhecimento tem revigorado o discurso crítico sobre os quadrinhos. Finalmente quadrinhos estão sendo reconhecidos como uma forma merecedora de atenção constante. (HATFIELD 2005: XI-XII)²

Ao lado deste experimentalismo, peculiar a publicações independentes como os *fanzines*, cabe igualmente citar alguns autores que se tornaram como que “clássicos” do gênero e alcançaram, vez por outra, e aqui e acolá, os estudos universitários e as escolas de Belas Artes.

O reconhecimento dos quadrinhos como forma de arte teve um pontapé importante em 1986, quando as aquarelas de Hugo Pratt foram expostas no Grand Palais de Paris. Foi justamente para definir a obra deste autor italiano que foi empregado o termo “literatura desenhada”. A já então característica publicação em episódios nos *magazines*, revistas vendidas em bancas, é, na virada do século, sobrepujada por edições de qualidade distribuídas em livrarias. Essa mudança editorial coincidiu com a busca dos próprios quadrinistas por soluções inovadoras, como o ensaio semiótico em quadrinhos de Scott Mc Cloud (1995) ou o mais recente *Asterios Polyp*, de David Mazzucelli (2011), um estudo metalinguístico sobre as possibilidades narrativas das HQ.

2 (...) alternative comics have breached the limits of the traditional comic book on every level, including packaging, publication, narrative form and thematic content. In the process they have spawned the vital yet often misunderstood genre of the “graphic novel” (...). This genre, again, has become a passport to new recognition; indeed, the graphic novel has been repeatedly invoked as a radically “new” form, even the harbinger of a new visual literacy. Such claims, of course, mislead: graphic novels are neither “post-literary” nor without precedent. They are comics, thus examples of a venerable tradition. Yet the graphic novel genre is of recent coinage, and its commercial upsurge even more recent; moreover, its recognition has invigorated the critical discourse about comics. At last comics are being recognized as a literary and artistic form deserving of sustained attention.

Tudo isso, evidentemente, chamou a atenção dos acadêmicos, mesmo os mais fechados. Michel Thiebaut chega mesmo a propor uma pedagogia pelos quadrinhos em sua tese de doutoramento, já em 1998³ e, neste ponto específico, ao que parece, os franceses avançaram em abertura acadêmica. Thiebaut associa mesmo a Idade Média à necessidade de corporificar as imagens criadas pela palavra, seja ela literária ou histórica:

Os meios do discurso são palavras e imagens. Os historiadores usam palavras para desenvolver um pensamento conceptual baseado na palavra escrita. A religião também dá à palavra escrita um lugar fundamental. Mas a Palavra tornou-se carne!... Assim, a imagem foi imposta muito cedo como uma necessidade para os Padres do Concílio em Niceia para fazer significar a encarnação — uma condenação sem apelo dos iconoclastas. Quando eu era criança, o meu primeiro encontro com a Antiguidade foi através destes moldes de gesso que, num estilo que poderia ser descrito como pomposo, retratavam a Paixão de Cristo. Constituiu-se portanto um espetáculo que tem fascinado as multidões desde a Idade Média: no século XIX e início do século XX, a novidade reside no fato de a representação ser feita sistematicamente em traques, com o decoro que se supõe esperado “na época”... O fato de as bandas desenhadas e, antes delas, o cinema terem contribuído para perpetuar esta tradição é testemunho da mesma necessidade de significar a encarnação. A História Santa e as vidas dos mártires têm sido uma importante fonte de inspiração para estes escritores, que escreveram romances famosos: *Fabiola*, *Quo Vadis*, *Ben Hur*, *Os Últimos Dias de Pompeia*. Outros temas, seculares, também estimularam a imaginação dos romancistas: o Egito com o *Romance da múmia* de Theophile Gautier, as Guerras Púnicas com o famoso *Salammbô* de Flaubert, a Guerra Gálica com *Le Chant de l’Alouette de Dupuy-Mazuel* (mais conhecido como o autor de *Le Miracle des Loups*), a escravatura com *Spartacus* de Koestler e também o de Howard Fast. Estes escritos, por sua vez, deram origem a imagens: as edições foram ilustradas antes de estes romances serem trazidos para o ecrã... Imagens de cinema que, por sua vez, inspiraram outras imagens — as de banda desenhada, em particular. Segundo estes antecedentes, a percepção que um contemporâneo pode ter da Antiguidade é o resultado de uma combinação complexa de dados que contribuem para a formação da sua imaginação. Nesta alquimia, os indivíduos procedem mais por adição do que por redução, onde uma ideia

3 Michel Thiébaut, *L’Antiquité vue dans la Bande Dessinée d’expression française - 1945-1995. Contribution à une pédagogie de l’Histoire ancienne*. Tese de doutoramento em État, Histoire et Cultures de l’Antiquité. Orientação de Monique Clavel-Lévêque, 1997, Faculté des Lettres, Besançon.

— a de uma carruagem — será expressa através das imagens do *Ben Hur* de W. Wyler, no qual um conceito, o dos Gauleses, será visualizado através das vinhetas de *Asterix*... (THIEBAUT 1998: 233)⁴

A tomada de consciência quanto a preconceitos acadêmicos desnecessários, quer anterior às últimas décadas ou recentíssima, não interfere no reconhecimento de que uma medida importante a ser buscada, sem dúvida, seria tratar de forma séria e embasada a discussão acadêmica para o gênero (POINTNER, BOSCHENHOFF 2010: 86), com vista ao avanço técnico da linguagem de quadrinhos e sua excelência artística, pois “nas águas das mais variadas artes como a ilustração, o teatro, a literatura, a caricatura e o cinema, as histórias em quadrinhos constituem um gênero complexo, em que elementos narrativos de várias manifestações artísticas ou linguagens são explorados” (VERGUEIRO 2017:16).

Digamos, então, que as HQ são por natureza obras de fronteira, “textos híbridos” e porosos; é este conjunto de características, aliás, que os faz interessantes. É nesta direção que Hatfield menciona a história em quadrinhos como uma miscelânea de traços e gêneros (HATFIELD, 2005: 4) esteticamente impura, em cuja composição convivem o visual das personagens, a linguagem corporal congelada, o ritmo narrativo, o espaço multidimensional do contexto e em que os elementos narrativos são prioritariamente gráficos.

4 Les moyens du discours sont des mots et des images. Des mots, se servent les historiens pour développer une réflexion conceptuelle fondée sur l'écrit. La religion aussi accorde à l'écrit une place fondamentale. Mais le Verbe s'est fait chair!... De sorte que l'image s'est imposée très tôt comme une nécessité aux Pères conciliaires à Nicée pour signifier l'incarnation - une condamnation sans appel des iconoclastes. Quand j'étais petit, ma première rencontre avec l'Antiquité s'est faite par le truchement de ces moulages en plâtre qui, dans un style que l'on peut qualifier de pompier, mettaient en scène la Passion du Christ. Il y a là un spectacle qui, depuis le Moyen-Âge, ne cesse de fasciner les foules: au XIXe et au début de ce siècle, la nouveauté tient au fait que la représentation se fait systématiquement en costumes, avec des décors censés être “d'époque”... Que la Bande Dessinée et, avant elle, le Cinéma aient contribué à perpétuer cette tradition témoigne d'une même nécessité de signifier l'incarnation. L'Histoire sainte, la vie des martyrs ont été une source d'inspiration importante pour ces hommes de plume qui ont signé des romans célèbres: *Fabiola*, *Quo Vadis*, *Ben Hur*, *Les Derniers Jours de Pompéi*. D'autres thèmes, profanes ceux-là, ont également stimulé l'imagination des romanciers: l'Egypte avec *Le Roman de la Momie* de Théophile Gautier, les guerres puniques avec le célèbre *Salammô* de Flaubert, La Guerre des Gaules avec *Le Chant de l'Alouette* de Dupuy-Mazuel (connu surtout pour être l'auteur du *Miracle des Loups*), l'esclavage avec le *Spartacus* de Koestler ou celui d'Howard Fast... Ces écrits ont à leur tour suscité des images : des éditions ont été illustrées avant que ces romans ne soient portés à l'écran... Images de cinéma qui, à leur tour, ont inspiré d'autres images — celles de bandes dessinées, notamment. En fonction de ces antécédents, la perception qu'un contemporain peut avoir de l'Antiquité résulte d'une combinaison complexe de données qui concourent à la formation de son imaginaire. Dans cette alchimie, les individus procèdent davantage par addition que par réduction, où une idée — celle d'une course de chars - va être exprimée par les images du *Ben Hur* de W. Wyler, où un concept, celui de Gaulois, va être visualisé à travers les vignettes d'*Astérix*...

Em nossa era de mídias novas e híbridas, a colaboração interartistas é rei. Tanto a cultura popular quanto a alta arte estão saturadas com combinações de texto/imagem; estamos cercados por textos de imagem (uma frase que levanto de W. J. T. Mitchell). Que melhor forma do que os quadrinhos para afinar nossa sensibilidade e nos alertar sobre as possibilidades de tais textos? Entre as tradições populares, nenhuma mistura de texto e imagem é mais persistente, ou diversa, do que as HQs; elas formam um laboratório ideal para o estudo sustentado das relações texto/imagem. (HATFIELD, 2005: xiii)⁵

Pois bem, com estes interesses, nos apresentamos. Vamos relatar a transposição do texto trágico de Orestes (408 a.C.) para uma *Orestes de Eurípedes* em quadrinhos (Peirópolis, 2021). A narrativa foi produzida a quatro mãos, T. V. R. Barbosa e o quadrinista italiano Piero Bagnariol. Na composição contamos com um privilégio inigualável: autonomia plena na produção quadrinística, de modo a efetivar a nossa manifestação artística, nossa responsabilidade social e nossa perspectiva científica.

A importância de narrar por imagens: mito e história

A história de Orestes, independentemente do fato de ser escrita, montada como espetáculo ou narrada em quadrinhos, é, necessariamente, desafiadora, e não se destina apenas a um provável público infantojuvenil. Ela se fundamenta em crimes familiares, traumas e tabus: homicídio, incesto, traições, abuso de poder praticado em todas as instâncias. Some-se a isso a grande aventura que é, também, a construção de narrativas mitológicas (como são os textos trágicos antigos) em HQ. E, se a narrativa quadrinizada resiste a uma coerência óbvia, pois entre os quadrinhos temos apenas a parataxe e são raras as situações de hipotaxe, ela, por outro lado, é excelente parceira da narrativa mítica, visto não ter obrigatoriamente uma linearidade de leitura.

De fato, os episódios míticos de um texto trágico, tomados em sua totalidade cultural, quase sempre escapam ao leitor moderno e, quando aparecem na narrativa, não ocorrem em sucessão linear (cronologia histórica), pelo contrá-

5 In our age of new and hybrid media, interartistic collaboration is king. Popular culture and high art alike are saturated with text/image combinations; we are encircled by imagetexts (a phrase I lift from W. J. T. Mitchell). What better form than comics to tune up our sensibilities and alert us to the possibilities of such texts? Among the popular traditions, none mix text and image more persistently, or diversely, than comics; they make an ideal laboratory for the sustained study of text/image relations. In my own teaching I have learned that bringing comics into contact with other hybrid forms (for example, picture books, illustrated novels, artist's books, concrete poems) enriches my and my students' understanding of text/image relations in general.

rio, seguem o fluxo circular de uma espiral (tempo mítico) delineada por atos perpetrados de geração a geração. Assim, o desvio gerado por um filicídio (ponto fixo no mito de Orestes, o assassinato de Pélops por Tântalo, ancestral remoto de Orestes) se alarga de modo circular, gerando sucessivos desvios à volta do delito original. Tudo isso é narrado no prólogo do texto original por Electra, irmã de Orestes, em exatamente 70 versos. O que veremos acontecer no decorrer da peça é que, gradualmente, no espaço gerado pelo movimento circular ampliado e a cena em desenvolvimento, surgem outras tipologias de homicídio em curvas contíguas ou decorrentes (matricídio, parricídio, uxoricídio, mariticídio, regicídio, etc) configurando no espaço cênico uma repetição vertiginosa de atos semelhantes, ou pelo menos tão terríveis quanto o ato nefasto primordial, com roupagem distinta. Quando isso acontece, estamos no tempo mítico, elemento essencial das tragédias, de difícil assimilação narrativa.

Um trecho da peça que elegemos recupera o ciclo de crimes ancestrais de forma diferente da enumeração mencionada do prólogo: os versos que vão de 807 a 843 proferidos pelo coro.

<p>ὁ μέγας ὄλβος ἄ τ' ἀρετὰ μέγα φρονουῖσ' ἀν' Ἑλλάδα καὶ παρὰ Σιμωντίοις ὄχετοῖς πάλιν ἀνήλθ' ἐξ εὐτυχίας Ἀτρείδαις 810 πάλαι παλαιᾶς ἀπὸ συμφορᾶς δόμων, ὅποτε χρυσεῖας ἔρις ἀρνὸς ἤλυθε Τανταλίδαις, οἰκτρότατα θοινάματα καὶ σφάγια γενναίων τεκέων· ὄθεν φόνῳ φόνος ἐξαμεί- βων δι' αἵματος οὐ προλεί- πει δισσοῖσιν Ἀτρείδαις. τὸ καλὸν οὐ καλόν, τοκέων πυριγενεῖ τεμεῖν παλάμα 820 χρόα μελάνδετον δὲ φόνῳ ξίφος ἐς αὐγὰς ἀελίοιο δεῖξαι· τὸ δ' εὖ κακουργεῖν ἀσέβεια ποικίλα κακοφρόνων τ' ἀνδρῶν παράνοια. θανάτου γὰρ ἀμφὶ φόβῳ 825 Τυνδαρίς ἰάχησε τάλαι- να· Τέκνον, οὐ τολμᾶς ὄσια κτείνων σὰν ματέρα· μὴ πατρῶ- αν τιμῶν χάριν ἐξανά- ψη δύσκληϊαν ἐς αἰεὶ. τίς νόσος ἦ τίνα δάκρυα καὶ τίς ἔλεος μείζων κατὰ γᾶν 830</p>	<p>O fausto-mor — e o brio — de que muito se ufanou por Grécia afora, té nas cachoeiras do Solimões, deu volta pra atrás, pros Atridas, recuou a pujança, pravo e prisco sucedido na casa: é que uma rixa pelo carneiro de ouro adveio pros tantálidas, banquetes os mais famigerados e degolas de crias de raça! E foi de aí que sangue ribomba em criminoso sangue que não desgarra dos dois Atridas. O acerto não certo: de mãe a carne retalhar com punho em-fogo- -criado e espada escura de sangue talhado, e aos raios do sol vir mostrar! Perpetrar o bem — dourar o malfazer —, mal-assombro de homens cacodementes. E foi em medo de morte que a Tindárida estrilou astrosa: “Fruto meu, por matares tua mãe, não renegues o sagrado! Que, por dares ao pai mercê, não te afun- des no descaro pra sempre.” Que praga, que pranto, que lamúria maior em terra que</p>
---	--

ἢ ματροκτόνον αἶμα χειρὶ θέσθαι;
οἷον ἔργον τελέσας
βεβάκχεται μανίαις,
Εὐμενίσι θήραμα, φόνον
δρομάσι δινεύων βλεφάροις,
Ἄγαμεμόνιος παῖς.
ὦ μέλεος, ματρὸς ὄτε
χρυσεοπηνήτων φαρέων
μαστὸν ὑπερέλλοντ' ἔσιδὼν
σφάγιον ἔθετο ματέρα, πατρῶ-
ων παθέων ἀμοιβάν.

o sangue matricida nas mãos mostrar?!
O que cumpriu tal obra
baqueia em fúrias, isca
835 pras Eumênides, ele, que aos
turbilhões nos olhos borbulha crime,
o menino agamedonho.
840 Ô infeliz, que, ao ver saltar
da mantilha de dourados fios
o seio materno, fez vítima a
própria mãe, responso de
um paterno padecer.⁶

O trecho coral citado, com um apanhado sucessivo de crimes de gerações, remonta ao tempo mítico. Tal recurso é frequente nas tragédias e demanda esforço significativo para os menos familiarizados com a mitologia antiga. Todavia, mostraremos, que a genesis da culpa pode ser imediatamente condensada em formas visuais sedutoras, radicalmente fragmentadas com os recursos da HQ. A didascália que apresenta a ação coral é, deste modo, assim quadrinizada:

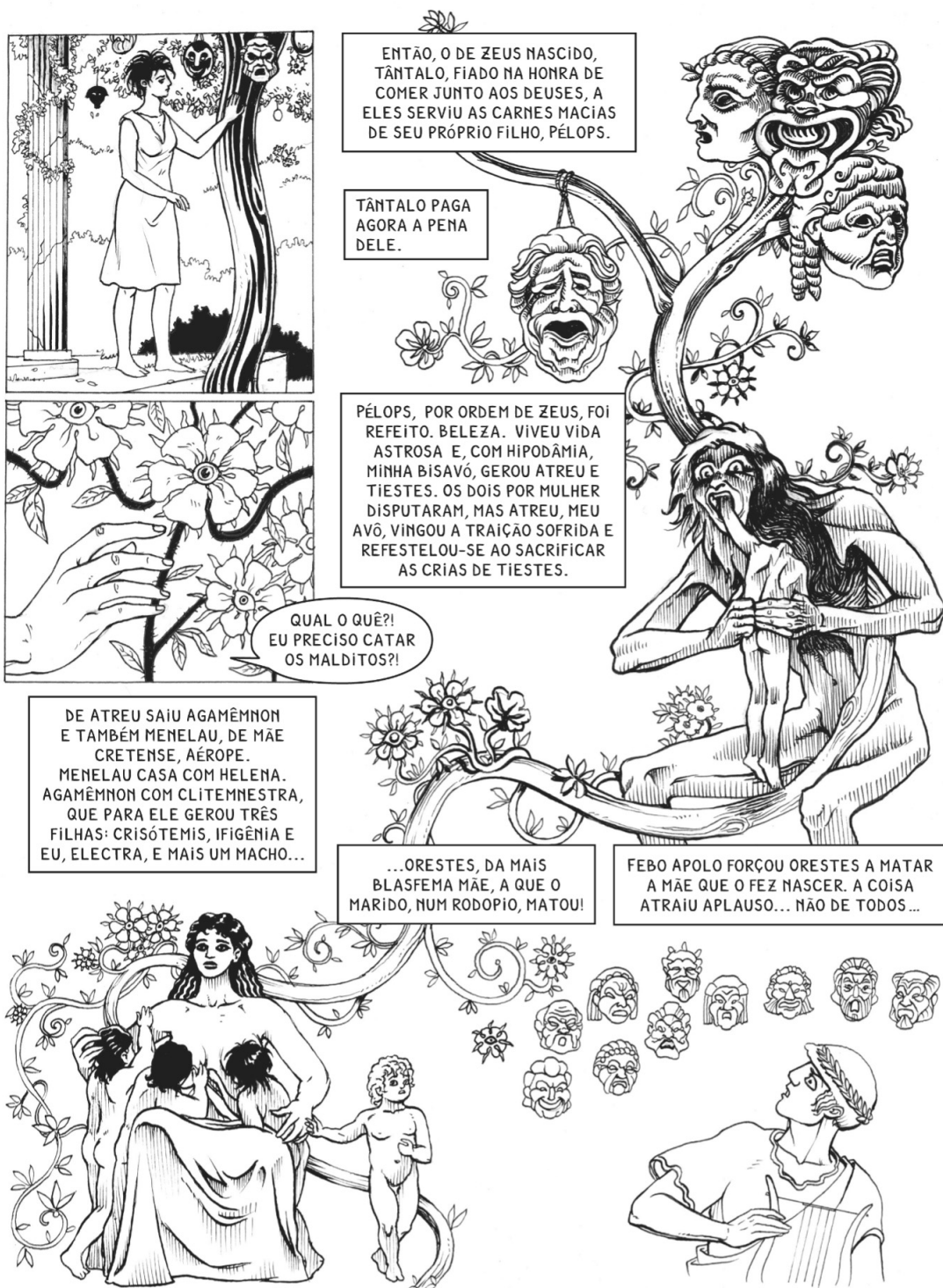


6 Orestes, tradução da Trupersa.

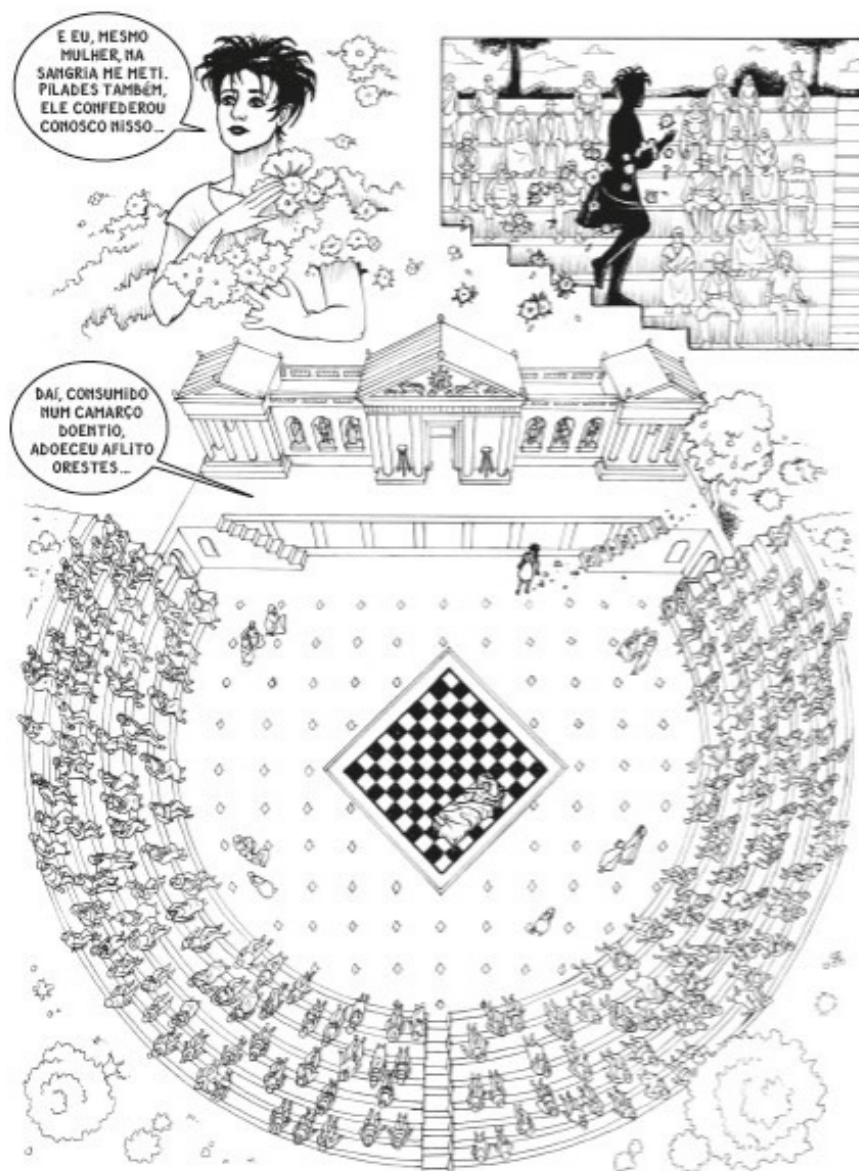
Feito isso, na sequência buscamos recuperar a ode coral do enredo mítico eurípidiano no *Orestes de Eurípides* em quadrinhos da seguinte forma: ao se ler o texto traduzido, vê-se o movimento circular mítico, um eterno retorno de crimes, com peripécias e catástrofes sugeridas pelas imagens dos *ollies*, *nollies* e *shove-it* dos coreutas skatistas.



E, entendendo que o enredo (μῦθος), segundo Aristóteles (*Poética* 1450a-b), é a alma da tragédia, e que a cena trágica se constrói no parlatório (λογεῖον) retangular (mais prosaico, apolíneo e linear) e na orquestra (ὄρχηστρα) circular (musical, mítico e dionisíaco), hipotetizamos que fazer uma HQ trágica controlada por um enredo mítico, chave poderosa para iniciar a construção do *Orestes de Eurípides em quadrinhos*, e ponderada pela narrativa retilínea, teria efeitos interessantes. Evidentemente não desprezamos a linearidade prosaica de narrar o mito; ela, com efeito, abre a HQ sob a forma de árvore genealógica.



Não negligenciamos a história arqueológica grega com seus teatros monumentais. Insistimos, inclusive, na estrutura real do teatro antigo como cenário da HQ, imediatamente apreendida pelo desenho detalhado do *logueion*, da orquestra, dos *párodoi*, do *theatron* e da *skéné*.



No entanto, queríamos mais. Queríamos apresentar o texto com a vertigem mítica que lhe é própria e, para a compor a narrativa mítica desejada, o ponto de partida foi a recuperação do conceito de *Pathosformel* cunhado por Aby Warburg (1866-1929) e colocado em prática no *Atlas Mnemosyne*. O conceito define a repetição de um *tropo visual de carga emocional intensa* através dos tempos. Assim, se tínhamos no quadro citado uma árvore genealógica que linearmente relatava a cronologia mítica iniciada por Pélops servido aos deuses como alimento, simultaneamente temos, no mesmo quadro, a recuperação mítica de Cronos-Tempo, o devorador de seus filhos (Hesíodo, *Teogonia*, v. 459-462) e a imagem da devoração repetindo a figura de linguagem hesiódica na pintura de Goya.

Se, por um lado, as imagens geradas se misturam em suas épocas e formas de criação, por outro, recuperamos o movimento cíclico de atos e gestos repetidos em espiral acumulando-o à linha histórica de uma cronologia sequencial. Solicita-se com isso a participação do leitor, e de modo complexo. A pluralidade de gestos icônicos através dos tempos provoca-o e exhibe o perigo da perpetuação das transgressões do mito ainda hoje.

A forma dos quadrinhos é infinitamente plástica: não há uma única receita para conciliar os vários elementos da página de quadrinhos. É verdade que os leitores são guiados por expectativas nascidas do hábito, e os artistas por “regras” nascidas do uso prolongado, mas a composição da página não precisa seguir nenhum padrão definido. Na leitura de uma página há sempre a possibilidade de que diferentes protocolos possam ser invocados, diferentes elementos enfatizados. Talvez seja por isso que, dentro do campo maior do estudo de palavras/imagens, os quadrinhos são uma variável errante, e podem ser abordados a partir de tantas perspectivas. O caráter inquieto e polissemiótico da forma permite a reescrita contínua de sua gramática; cada página seguinte não precisa funcionar exatamente da mesma maneira que sua predecessora. A relação entre os vários elementos dos quadrinhos (imagens, palavras, símbolos) resiste à fácil formulação. A leitura crítica dos quadrinhos envolve, portanto, um cabo de guerra entre impulsos conflitantes: por um lado, o desejo negro e irresistível de codificar o funcionamento da forma; por outro, um deleite contínuo na capacidade da forma de frustrar qualquer esquema analítico hermético. (HATFIELD, 2005: XIV)⁷

Se, contudo, perdura uma resistência acadêmica aos quadrinhos, cremos ser bastante visível o fato quase incontestável — pelo menos quantitativamente e reforçado pela continuidade das publicações de HQ — que a situação vem mudando. Além disso, pontos teóricos interessantes foram discutidos bravamente e vale a pena mencionar algumas diretrizes já definidas.

7 The comics form is infinitely plastic: there is no single recipe for reconciling the various elements of the comics page. Granted, readers are guided by expectations born of habit, and artists by “rules” born of long usage, but the makeup of the page need not follow any set pattern. In the reading of a page there is always the possibility that different protocols may be invoked, different elements stressed. Perhaps that is why, within the larger field of word/image study, comics are a wandering variable, and can be approached from so many perspectives. The restless, polysemiotic character of the form allows for the continual rewriting of its grammar; each succeeding page need not function in precisely the same manner as its predecessor. The relationship between the various elements of comics (images, words, symbols) resists easy formulation. The critical reading of comics therefore involves a tug-of-war between conflicting impulses: on the one hand, the nigh-on irresistible urge to codify the workings of the form; on the other, a continual delight in the form’s ability to frustrate any airtight analytical scheme.

Vejamos de modo sucinto, rapidamente: consolidou-se a percepção de um juízo crítico e a evidenciação de que, em detrimento do conteúdo literário estético específico, algumas adaptações — que não representam o gênero globalmente falando — se limitam a uma mera sumarização do enredo de uma “história interessante” ou a “ilustrações baratas” de um grande texto.

A constatação de uma mudança de foco na recepção é bem-vinda. Na nova recepção mantém-se a consciência de que a literatura e a HQ se dão através da leitura individual, todavia a ciência de que a forma de leitura as distingue — mais lenta para a literatura e ligeira para a HQ — é deveras interessante. Esta a oposição que o sutil Aristóteles estabelece entre o épico e o teatro (cf. *Poética* 1449b 25; cf. tb. BARBOSA 2018: 251-271⁸). Desse modo, embora se guarde a leitura individual, a ligeireza nos moldes do teatro tem valor agregado.

De certa forma, podemos afirmar, por conseguinte, que a HQ não compete com a literatura, mas alarga suas possibilidades, ou, de forma quicá mais radical, talvez possamos afirmar que elas participam de um mesmo sistema artístico, híbrido da linguagem escrita e imagem desenhada. A HQ envolve a escritura e a tradução do mundo e dos eventos que nele ocorrem com traços codificados e *pathosformel*. Ainda que alguns estudiosos vejam um “abismo” entre os dois gêneros,

[a]s HQ contam histórias de uma forma diferente dos textos em prosa. Isso não significa, no entanto, que os quadrinhos contam histórias piores. Existem aspectos no ato de contar histórias para os quais os quadrinhos estão mais bem equipados do que a prosa, e, portanto, parece razoável abordar o abismo que separa a linguagem escrita e as imagens na narrativa. (POINTNER, BOSCHENHOFF: 2010 89)⁹

cremos que tal abismo, se visto em *continuum*, une uma e outra arte pelo vácuo de um ato criador. E esta é uma velha questão, já estudada por Gotthold Ephraim Lessing (2011) e pelos escultores das métopas dos templos gregos antigos. A arte sequencial faz a ponte.

8 Na indicação, Barbosa discute os vários sentidos do léxico σπουδαῖος utilizado na *Poética*, entre eles o significado de “ligeiro, tenaz e diligente”. Trata-se de pensar que na tragédia — com sua ambiguidade e polissemia prática propensas a acumular sentidos em uma só frase e dizer variadas e distintas coisas em um único enunciado —, o acontecimento artístico flui rapidamente em duas ou três horas, enquanto que, na epopeia, para assimilar seu todo em leitura, exige-se mais tempo do leitor.

9 Comics tell stories differently than prose texts. This does not mean, however, that comics tell stories worse. There are aspects to the act of storytelling that comics are better equipped for than prose, and it thus seems reasonable to address the gulf that separates written language and pictures in storytelling.

Quadrinização e Tradução

Quando se trata da reescrita e tradução de um texto teatral antigo para HQ, particularmente nesse último aspecto, a “banda desenhada”, como a denominam nossos irmãos lusitanos, supera o crime perpetrado contra o teatro, no que diz respeito à recepção, por séculos. Sim, pois o quadrinho, antes de qualquer outra coisa, é mais acessível financeiramente e, como o teatro, se consome “de uma só sentada”. Foi isso que aconteceu conosco ao preparar o espetáculo *Orestes*, depois de despender dois anos para traduzi-lo, e nos vermos desmobilizados por causa da pandemia e da parcimônia dos financiamentos culturais nos últimos anos. Um espetáculo engavetado gerou o prazer de um outro desenhado.

No *Orestes de Eurípides* em quadrinhos vivenciamos a ação teatral de modo mais íntimo. Somos nós, a cadeira de nossa casa e a oportunidade de, pelo olhar ininterrupto, viajar para dentro de nós mesmos com a interpelação de personagens de papel que olham nos nossos olhos e nos chamam para a ação.

É bem verdade que no teatro olhamos e somos olhados no ritmo do encenador, do diretor. A HQ, neste aspecto, leva vantagem solitária. Ela, na privacidade, possibilita que o “leitor-espectador” mantenha seu próprio ritmo, volte as páginas e observe, com detalhe, as imagens (coisa interdita ao teatro, ao cinema e rádio, por exemplo) e, ainda assim, resgata a velocidade de nosso tempo. Somem-se a isso pontos interessantes. Por exemplo as sarjetas, ou calhas, os espaços em branco entre os quadros onde o leitor é coagido a estabelecer sinapses de tempo e movimento de imagens que diferentemente se apresentariam como mitogramas desconexos. É possível fazer roteiros repletos de experiências inusitadas, como se estivéssemos em *metaversos* interativos e contextualizados em que o leitor, do seu lugar histórico, experimenta espaços e situações do mundo literário de uma “só visada”. Neste aspecto, a definição “arte sequencial” para a HQ é limitada. De uma só visada, de imediato captamos um teatro inteiro e algumas vezes visamos como se estivéssemos em um drone.

Foi o que fizemos com o *Orestes* de Eurípides em quadrinhos. E isto, no caso do *Orestes*, não aconteceu apenas com a visão, mas principalmente com o tratamento do tempo, como vimos.

No aspecto da tradução, partimos do pressuposto de que o texto euripídeo, no estado como está hoje — mais objetivamente — tomado do Projeto Perseus e traduzido pela Truipersa, é um amálgama de hermenêuticas, traduções e interpretações de filólogos, helenistas, tradutores, atores, encenadores e espectadores. Comparando-o com o original grego, é fácil notar que ele cresceu e tornou-se patrimônio não de uma época ou país, mas patrimônio cultural da raça humana. Temos o privilégio de tê-lo preservado não apenas para os que leem, mas para os que ouvem, veem e, quem diria, até para os que o praticam com ações filosóficas, políticas e mesmo criminosas.

Referências

ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução de Ana Maria Valente. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2007.

_____. *Poética*. Tradução e comentários de Eudoro de Sousa. Lisboa: Imprensa / Nacional Casa da Moeda, 1992.

BAGNARIOL, Piero; BARBOSA, T. V. R. *Orestes de Eurípides em quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2021.

BARBOSA, T. V. R. *Feita no Brasil: a sabedoria vulgar da tragédia ática para o povo tupiniquim catrumano*. Belo Horizonte: Relicário, 2018.

BECKER, Colleen. Aby Warburg's Pathosformel as methodological paradigm. *Journal of Art Historiography*. nº 9, 2013, (online). Disponível em: <https://arthistoriography.wordpress.com/number-9-december-2013/>

EURÍPIDES. *Orestes de Eurípides*. Tradução Trupersa. Direção de tradução Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa. São Paulo: Ateliê, 2017.

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

HESIOD. *Theogony, Works and Days*. Martin West (ed.). Oxford: Oxford University Press, 1999.

LESSING, Gotthold Ephraim. *Laocoonte ou sobre as fronteiras da pintura e da poesia: com esclarecimentos ocasionais sobre diferentes pontos da história da arte antiga*. Tradução Márcio Seligmann-Silva. São Paulo: Iluminuras, 2011.

MAZZUCHELLI, David. *Asterios Polyp*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

POINTNER, Frank Erik; BOSCHENHOFF, Sandra Eva. "Classics Emulated: Comic adaptations of Literary Texts". *CEA Critic*, 2010, Vol. 72, No. 3, A Special Issue: The Graphic Novel, p. 86-106.

THIEBAUT, Michel. Culture populaire et culture savante : l'Antiquité dans la Bande Dessinée. In: *Dialogues d'histoire ancienne*, vol. 24, nº2, 1998. p. 232-243; doi: <https://doi.org/10.3406/dha.1998.2615>; https://www.persee.fr/doc/dha_0755-

[7256_1998_num_24_2_2615](#).

VERGUEIRO, Waldomiro. *Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017.

WARTBURG, Aby. *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Ediciones Akal, 2010.