PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Luara Teixeira de Almeida

Esta tese está te chamando:
a imprecisão e o lúdico metaficcional na literatura gráfica

DOUTORADO EM LITERATURA E CRÍTICA LITERÁRIA.

São Paulo
2025

Luara Teixeira de Almeida

Esta tese está te chamando:
a imprecisão e o lúdico metaficcional na literatura gráfica

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do título de DOUTORA em **Literatura e Crítica Literária**, sob a orientação da **Profa. Dra. Diana Navas** e coorientação da **Profa. Dra. Ana Margarida Ramos**.

São Paulo
2025

Sistemas de Bibliotecas da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo -
Ficha Catalográfica com dados fornecidos pelo autor

Almeida, Luara Teixeira de
Esta tese está te chamando:??a imprecisão e o lúdico metaficcional na literatura gráfica . / Luara Teixeira de Almeida ; . -- São Paulo: [s.n.], 2025.
   204p. il. ; cm.

   Orientador: Diana Navas.
Tese (Doutorado)-- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária.

  1. literatura gráfica. 2. metaficção. 3. histórias em quadrinhos. 4. livro ilustrado. I. , . II. Navas, Diana. III. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária. IV. Título.

CDD

Luara Teixeira de Almeida

Esta tese está te chamando:

a imprecisão e o lúdico metaficcional na literatura gráfica

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do título de DOUTORA em **Literatura e Crítica Literária**, sob a orientação da **Profa. Dra. Diana Navas** e coorientação da **Profa. Dra. Ana Margarida Ramos**.

Aprovada em ___/___/_____

BANCA EXAMINADORA

_____

Profa. Dra. Diana Navas – PUC-SP (Orientadora)

_____

Profa. Dra. Maria Zilda da Cunha – USP

_____

Prof. Dr. Luis Carlos Barroso de Sousa Girão – USP

_____

Profa. Dra. Vera Lúcia Bastazin – PUC-SP

_____

Prof. Dr. Ricardo Celestino – PUC-SP

Aos livros que contam suas histórias com imagens,
que mostram que um vazio entre quadros
é tão poderoso quanto um grito no balão.

Vocês me ensinaram que uma linha nunca é só uma linha;
Que uma cor nunca é só uma cor.

Esta tese é um rabisco de agradecimento.

AGRADECIMENTO

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), pela concessão da bolsa que permitiu a realização desta pesquisa.
Código de Financiamento 88887.648454/2021-00.

AGRADECIMENTOS

Ninguém escreve uma tese sozinho, nem mesmo quando se está diante de uma folha em branco por horas a fio. Uma tese é feita de diálogos, de ideias que surgem em conversas, de indicações de leituras, de apoios e de pequenos gestos que me fizeram ter certeza de que era possível chegar ao fim (fim?).

Aqui, deixo meu muito obrigada a todos que, de alguma forma, fizeram parte desta (longa) jornada – seja como inspiração, apoio, com um bom livro, conversas ou risadas sinceras.

À Diana, minha orientadora e parceira, que caminhou ao meu lado em cada página escrita, obrigada por acreditar em mim, e por me ensinar tanto ao longo desse processo.

A Ana Margarida, coorientadora e querida mentora do além-mar, por trazer perspectivas enriquecedoras e por acolher meu trabalho com tanto carinho.

À banca examinadora, pela leitura atenta das linhas e entrelinhas do meu texto.

Aos LCLers, que transformaram os desafios acadêmicos em momentos leves e de muito aprendizado – não seria possível nomear todos aqui, mas saibam que carrego vocês comigo em cada lembrança desses anos na PUC.

Ao querido Grupo de Pesquisa Literatura Juvenil: questões teóricas e práticas de leitura. São vocês que mantém meu olhar curioso e minha alma jovem sempre viva!

À Ana Albertina, que esteve presente nos meus quase sete anos na PUC. Minha gratidão imensa por todas as palavras certas.

Aos amigos de Aveiro, que me mostraram tantos novos olhares durante meus dias em Portugal.

À minha mãe e ao meu pai, pelo amor profundo e apoio incondicional; pelos livros da infância e por me incentivarem sempre a buscar meus sonhos. Nada disso seria possível sem vocês.

À minha avó, que está presente e torcendo por mim em cada etapa da minha vida.

Ao Daniel, por caminhar sempre ao meu lado e por ter vivido tão intensamente essa tese comigo. “Diante da vastidão do tempo e da imensidão do universo, é um imenso prazer dividir um planeta e uma época *com* você*”*.

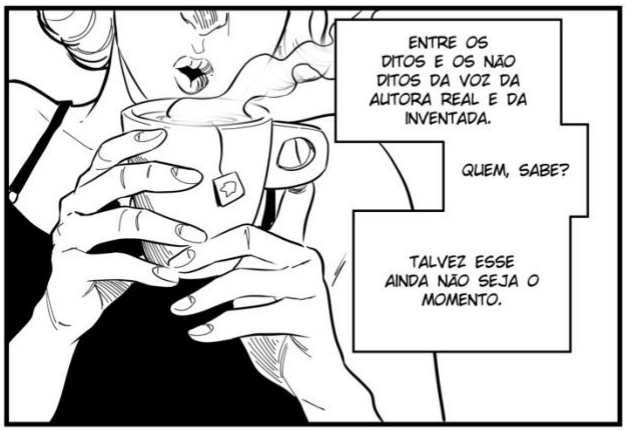
A todos que, de forma direta ou indireta, fizeram parte da escrita desse capítulo da minha história.

Aos livros que li, que estou lendo e que lerei. Esta tese é *sobre* e *por causa* de vocês.

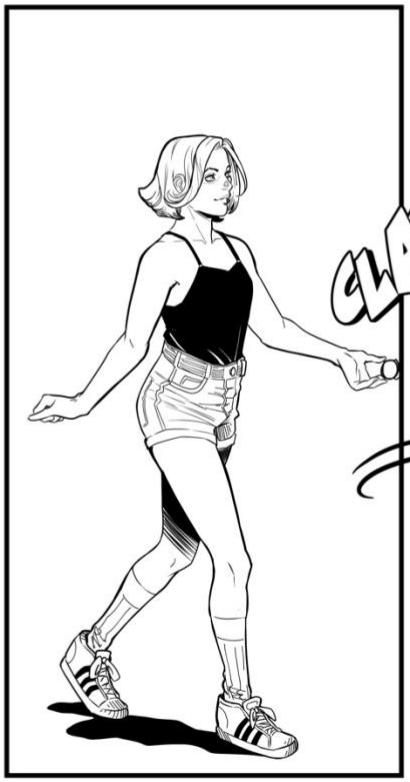
E a você, leitor, meu mais sincero agradecimento. Esta tese, que tanto me desafiou e ensinou, agora é sua.

NÃO ERA ISSO QUE VOCÊ ESPERAVA ENCONTRAR, NÃO É, LEITOR?
NÃO UMA TESE EM QUADRINHOS.
ESSES DESENHOS...
ESSES BALÕES DE FALA.

MAS TALVEZ ESSA SEJA UMA QUEBRA DE PARADIGMAS... UMA FORMA DE COMPROVAR NOSSAS HIPÓTESES.


ENTRE OS DITOS E OS NÃO DITOS DA VOZ DA AUTORA REAL E DA INVENTADA.
QUEM, SABE?
TALVEZ ESSE AINDA NÃO SEJA O MOMENTO.

POR ENQUANTO, VAMOS SEGUIR OS PROTOCOLOS, OS RIGORES CIENTÍFICOS: ESCREVER COM PALAVRAS, USAR AS REGRAS JÁ ESCABELECIDAS.



CLAK
MAS NÃO SE PREOCUPE. EU CONTINUAREI POR AQUI...
NOS BASTIDORES DESTA TESE.

RESUMO

ALMEIDA, Luara Teixeira de. **Esta tese está te chamando**: a imprecisão e o lúdico metaficcional na literatura gráfica. 2025. 203f. Tese (Doutorado em Literatura e Crítica Literária) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

Esta tese explora as características da literatura gráfica contemporânea e suas potencialidades estéticas pós-modernas. Buscou-se contribuir para os estudos de teoria e crítica literária, ampliando o olhar para as possibilidades de linguagens nessa arte – no caso deste recorte, obras que interligam palavras, imagens ou outros elementos gráficos e *design*. As perguntas disparadoras da pesquisa são: Como denominar o campo literário que contemple obras literárias de predomínio visual/gráfico, uma vez que a teoria literária é pensada para o verbal?; Como as características pós-modernas, em especial a metaficção, se apresentam nesse campo literário?; Quais os aspectos e recursos estéticos da literatura gráfica metaficcional? Por meio de uma metodologia que incluiu leitura e reflexão crítica de fundamentação teórica e repertório literário nacional e internacional, confronta-se as hipóteses: (1) há campos literários que englobam linguagens visuais e gráficas na literatura – e é, portanto, de fundamental importância a nomeação e conceitualização de uma *literatura gráfica* –; (2) as características pós-modernas são potencializadas por esse campo literário e a metaficção se apresenta nos *corpora* por meio de aspectos que abrangem temática, estilo gráfico, materialidade e interatividade; e (3) os efeitos estéticos dessas características são o lúdico e a imprecisão, causando um desvio na expectativa leitora por meio do *design*. Discutiu-se o conceito de literatura e linguagem (Compagnon, 2022; Benjamin, 2012), demonstrando de que forma a imagem sempre esteve presente nas produções literárias – apesar de marginalizadas (Groensteen, 2009; Campos, 2015; McCloud, 2005) – e como é possível uma crítica que observe a literatura não como sistema único, mas como polissistemas (Even-Zohar, 1979). Desvela-se a literatura gráfica, partindo dos múltiplos modos semióticos que compõem e predominam em algumas obras literárias (Kress; Leeuwen 2001; Hallet, 2018; Gibbons, 2015), para pensar os campos literários (ou linguagens), com ênfase em dois grupos da literatura gráfica: os livros ilustrados (Linden, 2011; Nikolajeva; Scott, 2011), e os quadrinhos (Postema, 2018; Eisner, 2010). Refletiu-se sobre a pós-modernidade (Hutcheon, 1991; Sipe; Pantaleo, 2008) como conjunto de características potencializadas pela literatura gráfica, que efetiva sua literariedade por meio do *design* (Villas-Boas, 2017; Munari, 2024; Lartitegui, 2023). Explora-se também o conceito de metaficção (Hutcheon, 1980; Waugh, 1984; Silva-Diaz, 2018), propondo aspectos em que ela se revela na literatura gráfica: temáticos, estilo gráfico, materialidade e interatividade; resultando em recursos estéticos como o lúdico e a imprecisão (Huizinga, 2019), em um projeto gráfico que também é chave metaficcional. Os *corpora* da pesquisa são obras exemplares da abordagem metaficcional nos (des)limites das linguagens: *A bola amarela* (2017), de Daniel Fehr e Bernardo P.; *Meta* – Depto. de Crimes Metalinguísticos (2020), de Marcelo Saravá e André Freitas; *Bibi* (2019), de Gustavo Piqueira; e *Chopsticks* (2012), de Jessica Anthony e Rodrigo Corral. Essas obras, ao romper com as linguagens narrativas tradicionais, criam experiências metaficcionais que desestabilizam expectativas leitoras. Concluiu-se que a literatura gráfica, por sua característica multimodal intrínseca e sua história marginalizada, é potencializadora das características pós-modernas, sendo a metaficção uma das principais formas de romper limites e subverter tradições literárias.

Palavras-chave: crítica literária; metaficção; linguagens literárias; pós-modernidade; *design*; literatura gráfica.

ABSTRACT

ALMEIDA, Luara Teixeira de. **This thesis is calling you:** the metafictional playfulness and imprecision in graphic literature. 2024. 203p. Thesis (Doctorate) – Pontifical Catholic University of São Paulo, São Paulo.

This thesis explores the characteristics of contemporary graphic literature and its postmodern aesthetic potentialities. The goal was to contribute to the studies of literary theory and criticism by broadening the perspective on the possibilities of languages in this art form – specifically, works that intertwine words, images, or other graphic elements and design. The research was guided by the following questions: How can we define a literary field that encompasses works with a predominance of visual/graphic elements, given that literary theory is predominantly focused on verbal aspects? How do postmodern characteristics, especially metafiction, manifest in this literary field? What are the aesthetic aspects and resources of metafictional graphic literature? Using a methodology that included reading and critical reflection on theoretical foundations and both national and international literary repertoires, the hypotheses were examined as follows: (1) there are literary fields that incorporate visual and graphic languages into literature, and it is therefore essential to name and conceptualize a "graphic literature"; (2) postmodern characteristics are enhanced by this literary field, with metafiction appearing in the corpus through themes, graphic style, materiality, and interactivity; and (3) the aesthetic effects of these characteristics are playfulness and imprecision, creating a shift in reader expectations through design. The concept of literature and language (Compagnon, 2022; Benjamin, 2012) was discussed, demonstrating how images have always been present in literary production – although often marginalized (Groensteen, 2009; Campos, 2015; McCloud, 2005) – and how it is possible to approach literature not as a single system, but as polysystems (Even-Zohar, 1979). Graphic literature was unveiled through the multiple semiotic modes that compose and predominate in some literary works (Kress; Leeuwen, 2001; Hallet, 2018; Gibbons, 2015) to think about literary fields (or languages), with emphasis on two groups of graphic literature: picturebooks (Linden, 2011; Nikolajeva; Scott, 2011) and comics (Postema, 2018; Eisner, 2010). Postmodernity (Hutcheon, 1991; Sipe; Pantaleo, 2008) was reflected upon as a set of characteristics amplified by graphic literature, which achieves its literariness through design (Villas-Boas, 2017; Munari, 2024; Lartitegui, 2023). The concept of metafiction (Hutcheon, 1980; Waugh, 1984; Silva-Diaz, 2018) was also explored, proposing that it reveals itself in graphic literature through thematic, graphic style, materiality, and interactivity, resulting in aesthetic resources such as playfulness and imprecision (Huizinga, 2019), in a graphic project that is also a metafictional key. The corpus of the research consists of exemplary works of a metafictional approach at the (un)limits of languages: *A bola amarela* (2017) by Daniel Fehr and Bernardo P.; *Meta – Depto. de Crimes Metalinguísticos* (2020) by Marcelo Saravá and André Freitas; *Bibi* (2019) by Gustavo Piqueira; and *Chopsticks* (2012) by Jessica Anthony and Rodrigo Corral. These works, by breaking with traditional narrative languages, create metafictional experiences that destabilize reader expectations. It was concluded that graphic literature, due to its intrinsic multimodal nature and marginalized history, enhances postmodern characteristics, with metafiction being one of the main ways to push boundaries and subvert literary traditions.

Keywords: literary criticism; metafiction; literary languages; postmodernity; design; graphic literature.

RESUMEN

ALMEIDA, Luara Teixeira de. **Esta tesis te llama**: imprecisión y juego metaficcional en la literatura gráfica. 2024. 203h. Tesis (Doctorado) – Pontificia Universidad Católica de São Paulo, São Paulo.

Esta tesis explora las características de la literatura gráfica contemporánea y sus potencialidades estéticas posmodernas. El objetivo fue contribuir a los estudios de teoría y crítica literaria ampliando la perspectiva sobre las posibilidades de los lenguajes en este arte – específicamente, obras que entrelazan palabras, imágenes u otros elementos gráficos y de diseño. Las preguntas que guiaron la investigación fueron: ¿Cómo denominar el campo literario que contemple obras literarias con predominio visual/gráfico, dado que la teoría literaria se centra principalmente en lo verbal?; ¿Cómo se manifiestan las características posmodernas, especialmente la metaficción, en este campo literario?; ¿Cuáles son los aspectos y recursos estéticos de la literatura gráfica metaficcional? Mediante una metodología que incluyó la lectura y la reflexión crítica sobre fundamentos teóricos y repertorios literarios nacionales e internacionales, se confrontaron las hipótesis: (1) existen campos literarios que incorporan lenguajes visuales y gráficos en la literatura, y es, por tanto, de fundamental importancia nombrar y conceptualizar una "literatura gráfica"; (2) las características posmodernas se potencian en este campo literario, y la metaficción se presenta en el corpus a través de temas, estilo gráfico, materialidad e interactividad; y (3) los efectos estéticos de estas características son el juego y la imprecisión, desviando las expectativas lectoras a través del diseño. Se discutió el concepto de literatura y lenguaje (Compagnon, 2022; Benjamin, 2012), demostrando cómo la imagen siempre ha estado presente en las producciones literarias – aunque a menudo marginalizadas (Groensteen, 2009; Campos, 2015; McCloud, 2005) – y cómo es posible una crítica que contemple la literatura no como un sistema único, sino como polisistemas (Even-Zohar, 1979). Se develó la literatura gráfica a partir de los múltiples modos semióticos que la componen y predominan en algunas obras literarias (Kress; Leeuwen, 2001; Hallet, 2018; Gibbons, 2015) para reflexionar sobre los campos literarios (o lenguajes), con énfasis en dos grupos de literatura gráfica: los libros ilustrados (Linden, 2011; Nikolajeva; Scott, 2011) y los cómics (Postema, 2018; Eisner, 2010). Se reflexionó sobre la posmodernidad (Hutcheon, 1991; Sipe; Pantaleo, 2008) como un conjunto de características amplificadas por la literatura gráfica, que alcanza su literariedad a través del diseño (Villas-Boas, 2017; Munari, 2024; Lartitegui, 2023). También se exploró el concepto de metaficción (Hutcheon, 1980; Waugh, 1984; Silva-Diaz, 2018), proponiendo que se revela en la literatura gráfica a través de aspectos temáticos, estilo gráfico, materialidad e interactividad, resultando en recursos estéticos como el juego y la imprecisión (Huizinga, 2019), en un proyecto gráfico que también es una clave metaficcional. El corpus de la investigación está compuesto por obras ejemplares de un enfoque metaficcional en los (des)límites de los lenguajes: *A bola amarela* (2017) de Daniel Fehr y Bernardo P.; *Meta – Depto. de Crimes Metalinguísticos* (2020) de Marcelo Saravá y André Freitas; *Bibi* (2019) de Gustavo Piqueira; y *Chopsticks* (2012) de Jessica Anthony y Rodrigo Corral. Estas obras, al romper con los lenguajes narrativos tradicionales, crean experiencias metaficcionales que desestabilizan las expectativas lectoras. Se concluyó que la literatura gráfica, por su naturaleza intrínsecamente multimodal y su historia marginada, potencia las características posmodernas, siendo la metaficción una de las principales formas de romper límites y subvertir tradiciones literarias.

Palabras clave: crítica literaria; metaficción; lenguajes literarios; posmodernidad; diseño; literatura gráfica.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Páginas de texto do original de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll ...38
Figura 2 – Sequência de Mr. Jabot 40
Figura 3 – Sequência de *Sing a song for a sixpence* (1880) 42
Figura 4 – Página do *New York Journal* 43
Figura 5 – Poema concreto 44
Diagrama 1 – Polissistemas literários 48
Figura 6 – Páginas duplas de *Lorde Creptum*, alternando entre imagens e palavras 58
Diagrama 2 - Taxinomia da literatura 62
Figura 7 – Pré-livros, de Bruno Munari 72
Figura 8 – Página dupla de *Juca e Chico* 74
Figura 9 – Página de *O livro sem figuras* (2014) 80
Figura 10 – Página de *O* (2020) 81
Figura 11 – Página dupla de *A Chegada* 101
Figura 12 – Página de *Aqui* 102
Figura 13 – Página de *La couleur des choses* 103
Figura 14 – Página inicial de *Intramuros* 111
Figura 15 – Página de *Na Floresta* com destaques 118
Figura 16 – Página de *Na Floresta* com destaques 119
Figura 17 – Página de *Isto não é um assassino* que (re)interpreta os quadros de Magritte ..120
Figura 18 – Referências explícitas de pinturas famosas 121
Figura 19 – Outras referências 121
Figura 20 – Página final, em que nos deparamos com o início da narrativa sendo escrita ...123
Figura 21 – Personagem escreve e desenha uma história própria 124
Figura 22 – Páginas iniciais e finais da obra 125
Figura 23 – Autor-personagem recebe leitores em seu livro 126
Figura 24 – Página com diversos estilos gráficos 127
Figura 25 – Personagem interage consigo mesmo entre os próprios quadros 130
Figura 26 – Capa com intervenção do personagem 130
Figura 27 – Mapa inserido dentro da obra 131
Figura 28 – Página que se desdobra em vórtice 132
Figura 29 – Resultado das páginas unidas pelo vórtice 132
Figura 30 – Página que solicita a interação do leitor 134
Figura 31 – Página que solicita ao leitor colocar as mãos e girar o livro para leitura 134
Figura 32 – Convite ao leitor para desenhar nas páginas do livro 135
Figura 33 – Páginas que solicitam visualmente uma interação 137
Figura 34 – Páginas com inscrições e material gráfico 142

Figura 35 – Página dupla de um “livro ilustrado sem ilustrações” 145
Figura 36 – Página dupla em que a margem central opera como elemento narrativo 147
Figura 37 – Livro “obriga” leitura ao contrário por meio do *design* 150
Figura 38 – Obra em formato de maço de cigarros com tirinhas enroladas 151
Figura 39 – Página dentro de página 153
Figura 40 – Personagem interagindo com outros quadros 154
Figura 41 – Página da Trilogia shakespeariana 155
Figura 42 – Página dupla aplicado *efeito De Luca* 156
Figura 43 – *Corpora* de análise 159
Figura 44 – Personagem busca bola amarela no centro do livro 160
Figura 45 – Personagens conversam com página do livro 161
Figura 46 – Aspecto de estilo gráfico presente na obra 162
Figura 47 – Cabeça decepada em cores CMYK 164
Figura 48 – Encontro entre Alan e diretor do Meta 164
Figura 49 – Reação de Alan ao se perceber dentro de uma revista em quadrinhos 165
Figura 50 – *Flashback* da infância de Alan 167
Figura 51 – *Myse en abyme*: camadas de ficção se replicando 168
Figura 52 – À esquerda, página de *Meta*, com referência à página de *Desvendando os Quadrinhos* (à direita) 169
Figura 53 – Mesma ilustração utilizada em *Meta* e *Arquivos Secretos* #2 170
Figura 54 – Mescla de linguagens: ilustração e fotografia 171
Figura 55 – Personagens “dentro” da revista em quadrinhos 172
Figura 56 – “Forma e conteúdo” de livro infantil 174
Figura 57 – “Forma e conteúdo” de livro juvenil 175
Figura 58 – “Forma e conteúdo” de livro em prosa 176
Figura 59 – “Forma e conteúdo” de fotonovela 177
Figura 60 – “Forma e conteúdo” de obra contemporânea 178
Figura 61 – “Forma e conteúdo” de folheto publicitário 179
Figura 62 – Álbum de fotos reproduzida em página dupla 181
Figura 63 – À esquerda: ilustrações vendidas, assinadas por Mendoza (página dupla); À direita: casa de Glory, à esquerda, e casa vizinha vendida, à direita 183
Figura 64 – Em cima, papel timbrado da escola de Francisco; embaixo, papel timbrado do centro de reabilitação de Glory 183
Figura 65 – Página dupla da parede do quarto de Glory, com desenhos e documentos colados; abaixo, destaque na assinatura de Glory e ilustração de flor antes mostrada como de Francisco 184
Figura 66 – À esquerda, janela do quarto de Glory com diversas garrafas de vinho; à direita, destaque de vinho Francisco, de Mendoza, Argentina 186

SUMÁRIO

CARTA AO LEITOR 16
1 MARGENS LITERÁRIAS: FRONTEIRAS E (DES)LIMITES 21
1.1 Primeira margem: de que é feita a literatura? 22
1.2 Segunda margem: a imagem (sempre esteve) na literatura... 30
1.3 Terceira e outras margens: as muitas literaturas 45
2 SARJETAS LITERÁRIAS: POR UMA LITERATURA GRÁFICA 53
2.1 Sempre múltiplos: os modos semióticos na literatura 54
2.2 (Re)pensar as literaturas: a Literatura Gráfica 59
2.2.1 Histórias afluentes: a multimodalidade na literatura 63
2.2.2 Por uma literatura gráfica 75
2.2.3 Mas, afinal, quadrinhos são literatura? 84
2.3 É tudo culpa do *design*? 90
2.4 Pós-modernidade na literatura gráfica 94
3 O AVESSO DO AVESSO DO AVESSO: SOBRE METAFICÇÃO 104
3.1 A metaficção na literatura verbal: você (ainda) me lê? 105
3.2 Para além das palavras: a metaficção na literatura gráfica 112
3.2.1 Aspectos temáticos 115
3.2.2 Aspectos do estilo gráfico 122
3.2.3 Aspectos da materialidade 127
3.2.4 Aspectos da interação 132
3.3 Extrapolando limites: os recursos estéticos de uma performance metaficcional 136
3.3.1 O Lúdico 138
3.3.2 A Imprecisão 144
3.4 Projeto gráfico: uma chave metaficcional 148
4 METATEORIA: ANÁLISE DE OBRAS METAFICCIONAIS DA LITERATURA GRÁFICA 157
4.1 *A bola amarela* 158
4.2 *Meta* – Depto. de crimes metalinguísticos 161
4.3 *Bibi* 173
4.4 *Chopsticks* 179
4.5 O fim da meta – recapitulando as análises 186
ISTO É UMA CONCLUSÃO (OU SERÁ QUE NÃO?) 189
REFERÊNCIAS 194

CARTA AO LEITOR

Um leitor! Que alegria! Isso é o que todo texto busca: um leitor. Não há sentido em textos sem leitores, manuscritos na gaveta, conhecimentos não compartilhados. Essa, tradicionalmente, seria a seção *Introdução* de uma tese, mas você já está introduzido a ela desde o momento em que leu o título na capa, os agradecimentos, e todas as outras páginas anteriores a esta. Chamemos esta seção, então, de *Carta ao leitor*, como uma mensagem a você que nos lê, uma conversa que antecipará o conteúdo das próximas páginas, um mapa para o que será descoberto. Pois, então, sigamos!

Esta pesquisa, de forma bastante geral, pretende se aprofundar na literatura gráfica metaficcional. No entanto, para isso, teremos que debater e ampliar alguns conceitos. Primeiramente: literatura gráfica. Esse termo será apresentado, desdobrado e defendido ao longo desta tese, com o objetivo de melhor compreender obras literárias que exploram diferentes elementos gráficos, e não apenas o verbal. Para isso, vamos retomar brevemente a questão da própria literatura como *arte das palavras* (será mesmo?), para, em seguida, demonstrar outras possibilidades – que estão sendo produzidas desde que a literatura existe, mas que têm ganhado cada vez mais espaço na pós-modernidade. Pretendemos ampliar a discussão acerca dos (des)limites das linguagens literárias, defendendo o campo da literatura gráfica como espaço de obras literárias que se utilizam de outros elementos gráficos como essenciais e/ou predominantes em sua literariedade (imagem pictóricas ou outras, cores, manchas, traços, quadros etc.).

O segundo ponto importante para esta tese é a metaficção: discutiremos os efeitos de sentido gerados por seus aspectos e recursos nas obras literárias. A metaficção, descrita como ficção sobre ficção (Hutcheon, 1980), ficção que fala ou contém a si mesma (Bernardo, 2010) ou, ainda, ficção autoconsciente (Waugh, 1984), portanto, é o procedimento-recorte desta pesquisa. Objetivamos demonstrar como a metaficção pode ser expandida para além do texto verbal – além de ser um recurso-chave para as literaturas gráficas –, revelar os diferentes aspectos por meio dos quais a metaficção se apresenta e evidenciar seus recursos estéticos.

As questões que movem esta pesquisa são: (1) a literatura pode ser considerada um campo artístico único, capaz de englobar todas as suas possibilidades de linguagem da mesma forma? Em caso negativo, como denominar o campo de obras que se diferem da "literatura tradicional", ou seja, a literatura que é predominantemente verbal, e que traz elementos gráficos em sua composição, tal qual imagens, grafismos, entre outros?; (2) De que maneira a metaficção, como uma das características centrais da pós-modernidade, se manifesta na

literatura gráfica? E como as características do próprio campo da literatura gráfica potencializam essa predisposição de romper com os limites das linguagens?; e (3) Quais os recursos estéticos da metaficção na literatura gráfica? Como as linguagens se integram nos textos para garantir esses recursos estéticos?

Nossas hipóteses giram em torno de três percursos. O primeiro, a partir do entendimento de que praticamente toda a teoria literária foi pensada para uma literatura predominantemente verbal, e de que há outros campos ainda pouco explorados, que englobam linguagens não verbais na literatura; é, portanto, de fundamental importância a nomeação – e, assim, um olhar especializado – para uma *literatura predominantemente gráfica*, a fim de abraçar produções literárias que escapam da exclusividade da palavra escrita. Um segundo aspecto é que compreendemos a literatura gráfica como um romper com a literatura tradicional, ao trazer outros elementos gráficos na construção de seus textos e, assim, com uma intrínseca proximidade com as características pós-modernas; a metaficção, nessas obras, se manifesta por aspectos que abrangem a temática, o estilo gráfico, a materialidade e a interatividade dos livros por meio de todas as linguagens, gráficas e verbais, em conjunto. Por fim, os efeitos estéticos que esses aspectos metaficcionais geram são o lúdico e a imprecisão, uma vez que causam um desvio na expectativa leitora e na tradição literária, principalmente por meio do *design*.

A tese está dividida em quatro capítulos: "Literatura e suas margens: fronteiras e (des)limites"; "Sarjetas literárias: por uma literatura gráfica"; "O avesso do avesso do avesso: sobre metaficção"; e "Metateoria: análise de narrativas gráficas metaficcionais". Convém, neste momento, uma breve explanação sobre cada capítulo, a fim de legitimar essa seção como introdução (ainda que não seja nomeada como tal).

No primeiro capítulo, "Literatura e suas margens: fronteiras e (des)limites", conduzimos o leitor por pensamentos de críticos literários e filósofos que debateram sobre *o que é literatura*. Trazemos visões importantes que são pertinentes para questionar o conceito literário tradicional. Além disso, refletimos sobre o que é *linguagem* e como essa noção é determinante para compreender que a literatura que não se limita às palavras, ampliando nossa percepção para toda a potencialidade dos signos gráficos visuais. Pensamos, também, sobre como as imagens sempre fizeram parte da literatura, de forma direta e indireta. Por fim, apresentamos o conceito de polissistemas, para compreender como a literatura pode se expandir para englobar todas suas manifestações, sem que nenhuma forma perca seu espaço. Como aparato teórico para pensar literatura e linguagem, entre tantos outros, apoiamo-nos, principalmente, nas contribuições de Compagnon (2022), que compreende a literatura como uma realidade complexa, heterogênea e mutável, e Benjamin (2012), no que toca às semelhanças não

sensíveis, em que a leitura pode ser do abecedário, mas também das estrelas. Para retomar a ideia da imagem na literatura, ainda que marginalizada, trazemos Groensteen (2009) e seus estudos sobre a sociedade ocidental logocentrada, Campos (2015) e McCloud (2005), na reconstrução histórica da relação palavra-imagem; e, por fim, Even-Zohar (1979), para refletir sobre os polissistemas literários, nas condições de centros e margens literárias, e como uma literatura sempre interfere na outra.

O segundo capítulo, "Sarjetas literárias: por uma literatura gráfica*"*, é introduzido pelo conceito de multimodalidade, para pensar sobre os (des)limites nas linguagens literárias, refletindo sobre como as imagens pictóricas e outros elementos gráficos podem e são incorporados na literatura, tornando-se essenciais e, por vezes, dominantes em um texto literário. Defendemos, assim, o campo da Literatura Gráfica, argumentando a favor da criação e valorização dessas produções. Nos debruçamos em linguagens como o livro ilustrado e os quadrinhos que, por não fazerem parte do campo "valorizado" da literatura, puderam explorar amplamente seu aspecto visual e se desenvolver paralelamente – e entendemos qual o lugar dessas linguagens dentro da literatura (incluindo um espaço para um debate frequente: afinal, quadrinhos são literatura?). Para finalizar, pensamos a pós-modernidade e sua relação com esse campo literário que possui, em sua gênese, o romper com a tradição. O referencial teórico, para esse capítulo, é composto por Kress e Leeuwen (2001), Hallet (2018) e Gibbons (2015), para pensar os múltiplos modos semióticos e como são relacionados em um texto literário; Linden (2011) e Nikolajeva e Scott (2011), ao nos aprofundar nos livros ilustrados e suas características como um suporte de expressão em que imagens e palavras estão justapostas; e Postema (2018) e Eisner (2010) que nos oferecem uma perspectiva sobre a linguagem dos quadrinhos como forma artística e literária. Além disso, Hutcheon (1991) e Sipe e Pantaleo (2008) propiciam-nos o aparato para a discussão sobre a pós-modernidade, apresentando características desse movimento, como o rompimento com a tradição, a ironia, a mescla de linguagens e a metaficcção. Zink (1999) e Lartitegui (2023), por sua vez, contribuem com a defesa do conceito de literatura gráfica; e, por fim, Villas-Boas (2017) oferece embasamento para a questão do *design*, principalmente como projeto, e Munari (2024), também *designer*, demonstra a importância das escolhas de qualquer projeto gráfico.

No terceiro capítulo, "O avesso do avesso do avesso: sobre metaficção", discutimos o conceito de metaficção, expandindo-o para além do texto verbal e, a partir disso, classificamos a metaficcionalidade na literatura gráfica em quatro aspectos distintos: temático, estilístico, material e interativo; demonstrando como esses aspectos se apresentam e são explorados nas obras gráficas nas mais diversas instâncias. Em seguida, pensamos sobre os efeitos de sentido

desses aspectos metaficcionais, apresentando o que entendemos ser os dois recursos estéticos da metaficção na literatura gráfica: o lúdico e a imprecisão. Além disso, reforçamos a relevância do *design* para que a performance metaficcional seja possível. As referências bibliográficas, nesse capítulo, partem de teóricos que primeiro conceberam a metaficção, como Hutcheon (1980), que pensa o leitor como cocriador da narrativa, e Waugh (1984), que descreve como a metaficção chama a atenção para o *status* de artefato do livro, além de pesquisadores que já ampliaram a discussão sobre a metaficção, como Bernardo (2010) e Silva-Diaz (2018); Huizinga (2019), por sua vez, foi essencial para chegarmos no conceito de lúdico e imprecisão como recursos estéticos, a partir de sua teoria sobre o jogo.

No quarto capítulo, "Metateoria: análise de narrativas gráficas metaficcionais", colocamos toda a teoria em prova, analisando quatro obras literárias contemporâneas que operam nesse lugar da literatura gráfica metaficcional. São elas: *A bola amarela* (2017), de Daniel Fehr e Bernardo P.; *Meta* – Depto. de Crimes Metalinguísticos (2020), de Marcelo Saravá e André Freitas; *Bibi* (2019), de Gustavo Piqueira, e *Chopsticks* (2012), de Jessica Anthony e Rodrigo Corral. Das obras, a primeira é de autoria portuguesa, as duas seguintes brasileiras, e a última norte-americana. Para a seleção dessas obras, foi considerada uma curva de complexidade em termos de (des)limites das linguagens e metaficcionalidade, além de se constituírem como obras exemplares para a comprovação da literariedade e qualidade no campo da literatura gráfica.

Nossa metodologia parte da leitura e reflexão crítica sobre a fundamentação teórica apesentada, com repertório nacional e internacional, clássicos e contemporâneos; além da articulação de conceitos e teorias nas análises dos *corpora* e hipóteses. Valemo-nos, ao longo da tese, de diversas outras obras literárias para além do recorte analisado, com objetivo de demonstrar de que forma as questões apresentadas atuam na produção literária.

Esta pesquisa se justifica ao trazer para o centro do debate algumas linguagens literárias que estão dispersas, e que ainda não possuem seu lugar consagrado no campo acadêmico – apesar de serem bastante exploradas e lidas no mercado, tais como as histórias em quadrinhos e/ou outras produções difíceis de nomear devido ao seu hibridismo e experimentalismo. Além disso, esta pesquisa também abre caminhos para o (re)pensar das teorias literárias que foram, historicamente, pensadas somente para a literatura predominantemente verbal, ou seja, cada campo literário constrói teorias para suas especificidades sem, no entanto, levar em consideração toda a fortuna crítica das outras linguagens. Temos o intuito de ampliar as possibilidades de pesquisa, ao afirmar a literatura como sistema amplo e que englobe outras linguagens. A discussão acerca da metaficção, por sua vez, se faz relevante ao nos depararmos

com cada vez mais obras que se utilizam desse recurso – talvez reflexo da contemporaneidade e suas características pós-modernas. A fortuna crítica sobre os temas entrelaçados nessa pesquisa pode ser razoavelmente ampla – como pesquisas acerca exclusivamente da linguagem das histórias em quadrinhos, ou sobre metaficção e pós modernidade. No entanto, ao afunilar os temas, encontramos cada vez menos material crítico: foram encontradas poucas pesquisas sobre metaficção nas histórias em quadrinhos e, quando existentes, tratando de uma única obra, sem ampliar a discussão para o âmbito literário (Grisa, 2017; Filho, 2019); diferente dos estudos de metaficção nos livros ilustrados – esses mais vastos, ainda que por um pequeno grupo de pesquisadores (Silva-Díaz, 2005; Navas, 2015; Sipe; Pantaleo, 2008); a conceitualização sobre literatura gráfica é bastante escassa, encontradas apenas citações pontuais (Eisner, 2010) e uma única obra (Zink, 1999) que trata diretamente sobre o tema.

Enfim, esta pesquisa te chama para ampliar as discussões sobre as produções de um campo literário em que as obras expressam a literariedade de forma predominantemente gráfica e híbrida; para olhar os livros ilustrados e, principalmente, os quadrinhos, como parte dessa literatura; e, por fim, aprofundar-se no recorte pós-moderno da metaficção, seus aspectos e recursos estéticos. Se você nos leu até aqui, acredito que esta tese possa ser de seu interesse – garantimos a seriedade necessária à pesquisa, mas também a ludicidade que a pós-modernidade na literatura gráfica nos inspirou. Portanto, vá em frente: vire a página e boa leitura!

1 MARGENS LITERÁRIAS: FRONTEIRAS E (DES)LIMITES

O primeiro questionamento que surge ao nos debruçamos sobre o território literário é, justamente: *O que é literatura?* Essa pergunta, tão fundante e amplamente debatida nos estudos da teoria literária[1], apresenta-se, nesta pesquisa, não como pressuposto para apresentação de fundamentos e escolas, mas como uma provocação. Como pensar *o que é literatura* em pleno século XXI, principalmente se considerarmos as experimentações em obras que se utilizam de outros modos para além das palavras? Será que as ideias e enquadramentos teóricos dos séculos passados dão conta de abarcar produções literárias das mais diversas? Ou será que não é necessária uma (re)visão do que o termo *literatura* pode abranger no contemporâneo (ainda que produções antigas já colocassem essa limitação em xeque), em vez de manter uma visão rígida ao que o termo conservadoramente representava? Sabemos que a literatura, assim como toda expressão humana, está condicionada ao seu contexto histórico, social e cultural; e é justamente por essa razão que se faz necessário um constante (re)visitar de sua definição.

Não temos a presunção e nem é nossa finalidade, nesta pesquisa, responder de maneira única e definitiva a tão complexa pergunta sobre *o que é literatura*, mas problematizar, ampliando os questionamentos e contribuindo com reflexões contemporâneas, pois acreditamos, tal qual Perrone-Moisés, que "não existe um conceito de literatura, apenas acepções que variam de uma época a outra" (2016, p. 8). Essa provocação tem o intuito de demonstrar um diálogo entre o conceito de *literatura* e as obras que se utilizam de outros

[1] O debate acerca do que é literatura é um dos mais antigos na teoria literária. No entanto, por não ser o tema central desta tese, muitos autores ficarão de fora da análise, ainda que tenham sido fundamentais para as conclusões de outros tantos que serão citados.

recursos modais, além do texto verbal, em narrativas literárias – produções essas mantidas em um lugar marginal, ao serem constantemente desconsideradas pela crítica quando o conceito tradicional de *literatura* é utilizado.

Para nossas reflexões neste capítulo iremos, primeiramente, trazer alguns critérios que tangem o conceito de literatura para, em seguida, costurá-los com contribuições de estudos de outros recursos modais que são, tal como a palavra, potencialmente literários, promovendo, assim, uma visão abrangente para esse debate. De forma dialética, proporemos uma ressignificação da ótica exclusivamente verbal da literatura, observando a diversidade de recursos semióticos presentes em produções literárias de diferentes tempos históricos, além de como o contexto e a produção se influenciam mutuamente – sempre zelando pela qualidade estética que traz a literariedade operando por meio da multiplicidade de signos.

Se existiam barreiras, na literatura, felizmente elas foram transformadas em margens. Margens essas que, felizmente, nunca foram tão transponíveis e tão instáveis, a ponto de, por muitas vezes, se desvanecerem, borrarem, sumirem. A quem interessaria formas e definições tão rígidas, principalmente em se tratando de expressões artísticas? Que nós, sejamos leitores ou críticos, possamos navegar por entre margens, definições, modos, formatos e linguagens, sem que precisemos, para isso, sair do âmbito da literatura. Que os limiares sejam aberturas para a percepção atenta e sensível do fazer literário, em todas as suas possibilidades.

1.1 Primeira margem: de que é feita a literatura?

O crítico Antonio Candido, em seu texto *O direito à literatura,* escreveu que a literatura pode ser entendida como uma manifestação universal dos seres humanos. O autor utiliza como sinônimo de literatura o termo *fabulação*:

> Não há povo e não há homem que possa viver sem ela [a literatura], isto é, sem a possibilidade de entrar em contacto com alguma espécie de fabulação. Assim como todos sonham todas as noites, ninguém é capaz de passar as vinte e quatro horas do dia sem alguns momentos de entrega ao universo fabulado (Candido, 2011, p. 176).

Sonhar é uma maneira de entrar em contato com a fabulação, e sonhamos (tal qual pensamos e nos expressamos) em diferentes linguagens: imagens, cores, sons e palavras, que nos trazem as mais diversas sensações. O autor continua, dizendo que

> [...] O sonho assegura durante o sono a presença indispensável deste universo [fabulado], independentemente da nossa vontade. E durante a vigília a criação ficcional ou poética, que é a mola da literatura em todos os seus níveis e modalidades, está presente em cada um de nós, analfabeto ou erudito, como anedota, causo, história em quadrinhos, noticiário policial, canção popular, moda de viola, samba carnavalesco (2011, p. 176-177).

A *mola da literatura,* ou seja, a criação ficcional ou poética, portanto, vai muito além das palavras escritas: ela está presente nos mais diversos modos do universo fabulado. Assim, Candido (2011) não exclui e, ao contrário, enfatiza, a diversidade de criações potencialmente literárias, desde a letra de um samba até uma história em quadrinhos. A literatura é democrática, pois *humanizadora*, e, dessa forma, deve ser permitida e acessível a todos, como um *direito humano*. Assim, não é possível pensarmos em uma literatura excludente ou arrogante. A literatura é a nossa porta de acesso ao universo fabulado quando estamos acordados.

Literatura é uma palavra com origem no latim, *littera*, que significa letra. Por sua origem semântica, portanto, é comum que a julguem como a *arte da linguagem verbal*, ou da *palavra escrita*. Aristóteles a entendia como uma maneira de representar a realidade por meio de palavras. Mas será que é esse o pressuposto que define a literatura? Será que um requisito tão restritivo abrange toda a imensidão criativa que é a literatura?

Alguns outros pensadores abordam o conceito de maneira mais ampla: Antonio Candido chama de literatura "todas as criações de toque poético, ficcional ou dramático em todos os níveis de uma sociedade, em todos os tipos de cultura" (2011, p. 176). Antonie Compagnon entende a literatura como "arte da linguagem" (2022, p. 30); Barthes, como a "revolução permanente da linguagem" (2021, p. 17); Eagleton, como um "tipo de escrita em que o conteúdo é inseparável da linguagem na qual vem apresentado" (2020, p. 13), e Pound (2006), como linguagem carregada de significado. Mas, no fim, como nos ensina Hunt, "é o contexto cultural que determina a classificação [da literatura]" (2010, p. 84).

Analisando atentamente essas definições, podemos destacar a constante presença da palavra *linguagem.* Olhemos, portanto, mais atentamente para ela. O Dicionário *Oxford Languages* define linguagem como "qualquer meio sistemático de comunicar ideias ou sentimentos através de signos convencionais, sonoros, gráficos, gestuais etc." (2022, n.p.). Ou seja, a definição de linguagem não se restringe apenas às *palavras*, mas a todo e qualquer conjunto de *modos* ou *signos* organizados socialmente para se expressar.

Partindo desse referente, podemos adentrar a semiótica de Peirce (1839-1914) e compreender melhor o conceito de *signo*, que é explicada por Pignatari como "[...] toda e qualquer coisa que substitua ou represente outra, em certa medida e para certos efeitos. Ou

melhor: toda e qualquer coisa que se organize ou tenda a organizar-se sob a forma de linguagem, verbal ou não [...]" (2004, p. 15). Em resumo: linguagem é a organização de signos de qualquer natureza. Complementarmente, Kress e Leeuwen definirão *modo* como um recurso semiótico usado de maneiras reconhecidamente estáveis como forma de articular discursos (2001, p. 25). A ideia de *estável* nos permite compreender que a linguagem é, portanto, como algo estruturado em si, passível de compreensão por aqueles que dela se utilizam.

Seguindo a reflexão acerca da linguagem, não podemos deixar de fora o grande filósofo que refletiu e (re)significou o conceito: Walter Benjamin (1892-1940). O autor entendia a linguagem como um *todo em aberto*, operando no que ele chamou de *doutrina das semelhanças*. Benjamin expõe a grande potência da faculdade mimética, partindo dos jogos infantis, expondo que "a criança não brinca apenas de ser comerciante ou professor, mas também moinho de vento e trem" (2012, p. 117), ou seja, a faculdade mimética está presente no homem desde o seu nascimento, e não corresponde somente a uma mimética de seus iguais, mas passa por todos os sentidos. O conceito de linguagem, enfim, aparece como aquilo que nos aproxima da percepção das semelhanças entre nós e o mundo. Nas palavras do autor, "[...] possuímos também um cânone, que nos aproxima de uma compreensão mais clara da obscuridade ligada ao conceito de semelhança não sensível. Este cânone é a linguagem" (Benjamin, 2012, p. 119).

Essas *semelhanças não sensíveis* pertencem, pela linguagem, ao domínio do maravilhoso, que é, ao mesmo tempo, uma identidade e uma diferença *das* e *nas* relações que estabelecemos entre um e outro. Toda semelhança não sensível, portanto, mobiliza o poético como meio de expressão e exige uma leitura daquilo que não está posto de forma evidente – do sensível –, mas que pode ser acessado por meio da percepção, como a criança que brinca de ser moinho de vento ou trem. Assim,

> [...] como essa semelhança não sensível está presente em todo ato de leitura, abre-se nessa camada profunda o acesso ao extraordinário duplo sentido da palavra leitura, em sua significação profana e mágica. O colegial lê o abecedário, e o astrólogo, o futuro contido nas estrelas (Benjamin, 2012, p. 121).

Podemos notar como Benjamin (2012) percebe a linguagem – que nos faz mobilizar semelhanças não sensíveis – de maneira complexa, incluindo nela uma necessidade de leitura, seja o abecedário, sejam as estrelas. A linguagem é o lugar da percepção das semelhanças, sensíveis e não sensíveis. "A linguagem seria a mais alta aplicação da faculdade mimética: um *medium* em que as faculdades primitivas de percepção do semelhante penetraram tão

completamente, que ela se converteu no *medium* em que as coisas se encontram e se relacionam [...] (p. 121-122, grifo próprio).

Agamben (2008), a partir de Benjamin, também pensa sobre a experiência de linguagem, chegando ao conceito de *in-fância*, um lugar anterior à palavra, um rompimento entre a língua e o discurso, entre a natureza e a cultura – ou, ainda, entre o semiótico e o semântico. Esse lugar de infância, porém, não é um espaço-tempo cronológico, mas uma potência de pura expressão que pode ser recuperada a qualquer momento, liberta de modelos lógicos e significações pré-construídas. A experiência *da* e *na* linguagem se faz presente no lugar da infância, que é anterior à palavra. Dito de outra forma, Agamben (2008) nos ensina que a linguagem está presente ainda em um momento que é *anterior* à palavra, não limitando essa expressão a um único modo de ser. A linguagem da infância é uma linguagem da essência, do poder experienciar as possibilidades de algo ainda não estruturado – mas não sem sentido.

Assim, utilizamos diferentes linguagens para nos expressar, estejam elas no âmbito linguístico – da palavra – ou em qualquer outro modo de expressão: imagens, gestos, sons, cores etc., como pontua Barbieri:

> Quando nós 'formamos uma ideia', em que linguagem a formamos? Sempre com palavras? E a ideia de uma pintura ou de um som, então? É possível que 'formemos uma ideia' fora ou antes de qualquer linguagem? A linguagem nos serve apenas para expressar ou também para 'formar' ideias? (2017, p. 18).

Não há outra forma de pensar ou nos expressar que não pela linguagem, seja ela de qual natureza for. Assim, "[...] as linguagens não são apenas *instrumentos* por meio dos quais comunicamos o que pretendemos: são também, e acima de tudo, *ambientes* nos quais vivemos [...]" (Barbieri, 2017, p. 17, grifo nosso). O conceito de linguagens como *ambientes* traz essa ideia de que habitamos um mundo de linguagens, e não apenas de que nos *utilizamos* dessas linguagens; significa "aproveitar suas possibilidades expressivas, mas também partilhar de seus limites" (p. 18). Ou seja, as linguagens, em conjunto, nos possibilitam a expressão, mas, ao mesmo tempo, são elas que estabelecem nossos limites.

Ora, se as definições de literatura se utilizam frequentemente da palavra *linguagem*, podemos inferir, após analisar esse conceito, que não necessariamente essa *linguagem* seja sempre a verbal, havendo grande abertura para que diferentes signos verbo-visuais possam ser também utilizados na literatura. Mas o que faz, de fato, uma linguagem ser literária?

Conforme pudemos observar, só é possível a expressão por meio da linguagem, e isso significa que a utilizamos nos mais diversos contextos – cotidianos, profissionais e até mesmo

poéticos. Como diferenciar, portanto, a linguagem *poética*, aquela que é matéria da literariedade? Olhemos para o que diz Valéry, em seu *Lições da poética*:

> O nome *poética* nos parece conveniente [...] como nome de tudo o que se relaciona com a criação, ou com a composição de obras em que a linguagem é ao mesmo tempo substância e meio – e não com o sentido restrito de recolha de regras ou de preceitos estéticos relacionados à poesia (2020, p. 16).

A *poética*, portanto, é toda expressão que opera *na* e *por meio da* linguagem, ou, como Valéry nomeia, substância e meio. É a antítese da regra, pois, fugindo de qualquer delimitação formal, busca justamente a desautomatização das estruturas da linguagem. Pignatari, em seu livro *O que é comunicação poética* (2005), corrobora essa linha de pensamento, ao dizer que o poeta trabalha não apenas *com* o signo, mas, principalmente, trabalha *o* signo. Além disso, o autor traz o conceito do pensamento *analógico* – que foge da automatização – e do pensamento lógico; em outras palavras, o pensamento analógico "diz coisas imprecisas de modo preciso" (2005, p. 53), criando, por meio do trabalho com a linguagem, novas sensibilidades.

Dessa forma, retomamos a experiência de linguagem de Agamben, de acordo com a qual, ao operar a linguagem da infância, saímos do discurso semântico para adentrar no universo do semiótico; saímos da denotação para trabalhar com a conotação. Essa é, pois, a *linguagem poética*, que se diferencia da linguagem cotidiana ou informativa, pois busca os múltiplos sentidos. Assim, ainda que haja um discurso semântico, a *linguagem poética* opera na significação múltipla que não se esgota em si, mas que mobiliza significados e sentidos no leitor, essa é a literariedade.

Compagnon define serem essenciais cinco elementos ao pensarmos em literatura: um autor, um livro, um leitor, uma língua e um referente. No entanto, cada um desses elementos enfrenta dificuldades, em maior ou menor grau, em definir suas próprias fronteiras, tornando a literatura uma arte que não pode ser definida com precisão: ela é múltipla em sua essência. Assim, pensamos ser necessária uma reflexão acerca desses elementos que potencialmente compõem a literatura, principalmente ao reconhecer que os sentidos rigorosos desses aspectos acabam por excluir muitas obras literárias. Primeiramente, a noção de autor pode ser ampliada para *um ou mais autores*, ao nos depararmos cada vez mais com textos multiautorais. A concepção de livro também não deve se restringir ao formato tradicional, devendo ser compreendida como uma *estrutura* ou, ainda, como um artefato de espaço-tempo sequencial independente. O leitor será sempre a peça essencial para a literatura, mas devemos nos certificar de que o leitor de textos literários não deva ser capaz apenas de decodificar palavras, mas de

compreender, por meio da percepção, as diversas linguagens do livro, uma vez que a literatura não é exclusivamente verbal, mas uma arte potencialmente híbrida, que envolve todos os sentidos em suas linguagens verbo-voco-visuais. E, por fim, reconhecer que o *referente* pode, por vezes, não ser extralinguístico, mas a própria linguagem. É como destaca o autor, "[...] não há essência da literatura, ela é uma realidade complexa, heterogênea, mutável" (Compagnon, 2022, p. 44).

A literatura sempre foi, paradoxalmente, um território a ser explorado, que se mostra inesgotável a cada descoberta. Cabe à crítica correr atrás da ebulição literária, observar as experimentações e movimentos que artistas traçam dentro de produções literárias e, assim, manter sempre um processo de (re)significação do que é, de fato, *literatura*. Afinal, retomando o propósito do *poético*, não é o *tipo* de linguagem que define o que é literário, mas a maneira com que forma e conteúdo dessas linguagens são trabalhados, como afirma Hunt:

> Os textos literários não se definem como texto de um tal formato ou estrutura, mas como peças de linguagem utilizadas de uma determinada maneira pela comunidade. [...] Ou seja, o texto é usado de modo estético, não prático. Por conseguinte, ele pode *tornar-se* literatura, e ser usado de diferentes maneiras em momentos diferentes (2010, p. 86-87, grifo nosso).

Portanto, é adequado compreender a literatura para (também) além da palavra, conceber que a literatura é o campo da linguagem verbo-visual poética, que é percebida por meio da leitura crítica do leitor. Um entendimento de literatura que reconhece somente a linguagem verbal como potencialmente literária torna-se superficial diante das possibilidades de linguagens que se expressam em diversas produções narrativas ficcionais – contemporâneas ou não; criações essas que não são novidades do século XXI, pois possuem grande história e tradição, mas que, por vezes, ainda não são consideradas como obras literárias pela crítica, sendo atiradas às margens.

Assim, é necessário um olhar mais atento por parte da crítica, mediadores e leitores para o aspecto *visual* da literatura. Eagleton entende a obra literária como "tomar *o que* é dito nos termos *como* é dito" (2020, p. 12, grifo nosso). Em outras palavras, temos de atentar para as capacidades expressivas de *como* a literatura pode se manifestar.

Dondis (2015), percorrendo esse caminho, alerta-nos sobre a necessidade de um "alfabetismo visual", nos mesmos moldes que um alfabetismo verbal, ou seja, um trabalho consciente de educar nossas percepções também para os elementos visuais de um texto. Ainda que "criar e compreender mensagens visuais [seja] natural até certo ponto" (2015, p. 16), é necessário que os leitores apreendam os códigos visuais e se apropriem de suas possibilidades

prosaicas. Mas assim como somente a *alfabetização* não forma um leitor literário, o "alfabetismo visual" é, portanto, somente o primeiro passo para alcançar o *letramento visual* e, por fim, um *letramento literário visual,* no intuito de formar leitores críticos da totalidade de uma poética verbo-visual.

Há uma enorme relevância na constatação da proximidade e necessidade de um alfabetismo e letramento literário visual e verbal, pois é nesse ponto que a questão da *leitura de diversas linguagens* se comprova. Seguindo nesse mesmo raciocínio, Lima contribui, afirmando:

> Richard Hoggart[2] diz que *literacy*, ou seja, o alfabetismo, não precisa necessariamente estar ligado ao texto escrito, mas configura-se como capacidade de produzir e compreender a linguagem, não só enquanto expressão escrita, mas enquanto expressão em geral, referindo-se a manifestações cuja essência esteja mais próxima da expressão estética [...] (2008, p. 39).

A proposta, pois, é a de desvincular questões como *alfabetismo, letramento, letramento literário, leitura, literatura* e *literariedade* da exclusividade à palavra verbal, incorporando, também, a noção dos elementos visuais – compreendendo que a expressão estética é capaz de ultrapassar as fronteiras de uma única linguagem. Assim,

> Durante os últimos cem anos, o tema da leitura tem sido diretamente vinculado ao conceito de alfabetização; [...] aprender a ler [...] tem significado aprender a ler palavras [...]. Mas [...] gradualmente a leitura foi se tornando objeto de exame mais detalhado. Pesquisas recentes mostram que a leitura de palavras é apenas um subconjunto de uma atividade humana mais ampla, que inclui a decodificação de símbolos, a integração e a organização de informações [...]. Na verdade, pode-se pensar na leitura – no sentido mais genérico – como uma forma de atividade de percepção. A leitura de palavras é uma manifestação dessa atividade; mas existem muitas outras leituras – de figuras, mapas, diagramas, circuitos, notas musicais [...] (Wolf *apud* Eisner, 2012, p. 1-2).

Concordamos, pois, com a definição de leitura como uma *atividade de percepção;* mas, mais do que isso, é uma atividade *voluntária* e *ativa*, ou seja, o leitor não é apenas um espectador, uma vez que é necessário que ele próprio mobilize os elementos textuais ali presentes para a concretização do texto e sua compreensão. Diferenciamos, dessa forma, a literatura de outras artes que acontecem independentemente da leitura, ou seja, a ação é passiva por parte do espectador (como o cinema, o teatro, a dança e a música). Na literatura, é necessária

[2] HOGGART, Richard. **The uses of literacy**. Londres: Pelican Books, 1958.

uma evocação do gesto leitor, que mobiliza os limiares deixados pelas linguagens ficcionais e poéticas para alcançar a percepção, permitindo, assim, múltiplos tempos, formas, e interpretações de leitura. Assis (2020) traz esse mesmo confronto das artes, ao descrever a leituras das histórias em quadrinhos, e assegurar que a diferença básica com o cinema é que, nas primeiras, é o leitor que vira as páginas, enquanto, no segundo, é a própria mídia que define seu tempo. Em outras palavras, algumas artes possuem seu ritmo embutido na criação, não sendo o leitor que decide o tempo de leitura, mas quem produziu o material.

Todas as artes demandam uma percepção de seu receptor. No entanto, a grande diferença entre um leitor e um espectador é, justamente, o caráter ativo ou passivo da relação entre ele e a arte. A literatura, partindo desse caráter ativo de leitura, traz a noção de sequencialidade e, portanto, um trabalho tempo-espacial com a linguagem. A literariedade se constrói na relação de um elemento com seu anterior e seu posterior – permitindo, assim, que haja, também, entre-espaços significantes na composição –, criando um contexto maior que chamamos *texto literário.*

Resumindo, a literatura não é somente a arte da palavra, a literatura é a arte da composição de linguagens poéticas e das lacunas que se mobilizam por meio do gesto leitor. Portanto, ao pensar na literariedade, ou seja, o que faz algo ser literário, devemos compreender que "[...] isso não está associado com a questão da narratividade, mas, principalmente, com a organização e estilo da linguagem que desvia da norma, e destaca as escolhas estilísticas ou da expressão em si" (Mikkonen, 2017, p. 14)[3].

O que difere o texto literário do não-literário não é a natureza de sua linguagem, mas a forma de expressar essa linguagem, um desvio, como disse Barthes (2021), ou um pensamento analógico, como descreve Pignatari (2005).

Outro ponto relevante a ser considerado, seguindo essas (re)considerações do que é pré-concebido por literatura, é a palavra *texto*. Em uma visão tradicional, o texto é considerado como letras e palavras: a escrita. Eagleton, no entanto, considera que a palavra texto "[...] pertence à mesma família de 'têxtil', no sentido de um tecido formado por muitos fios entrelaçados" (2020, p. 112). Dessa forma, um *texto* pode se apresentar por diversas perspectivas: oral, pictórica, gráfica, entre tantas outras. Perrone-Moisés assegura-nos que "o texto literário não é monológico, inclui outras vozes e se destina a outros ouvidos", e que "o

[3] [...] what makes a given work a literary work is not associated with the question of narrativity but, in the main, with the organization and style of language that deviates from standard use, and may thus highlight the stylistic choices or the act of expression itself. Quando não indicado explicitamente nas referências, todas as traduções do inglês são de nossa autoria.

texto literário é linguagem submetida a uma forma, isto é, o texto literário é arte" (2016, p. 210). Assim, ao pensar no *texto* como essa tessitura de muitos fios, podemos compreendê-lo para além das palavras, possibilitando o entrelaçar de muitas linguagens, que, juntas, formam o mesmo e um único texto.

As provocações que nos guiaram neste primeiro tópico podem ser resumidas em: o que é literatura? Seria ela, de fato, somente a arte das palavras? Será que o texto literário implica exclusivamente um texto verbal? Concluímos que não, demonstrando isso a partir de diferentes autores e ofertando uma ampliação dos significados de *linguage*m, *text*o e *alfabetism*o. Não podemos mais entender *texto* ou, ainda, *texto literário* como sinônimos exclusivos de *texto verbal.* É preciso um reconhecimento das diferentes linguagens verbo-visuais que podem igualmente compor um texto literário em diálogo, sem deixá-las às margens ou ofuscadas pela palavra. Devemos pensar na literatura como uma arte sempre em movimento, uma arte que transita *por* e *com* diferentes linguagens, rompe limites, fronteiras e assimila seu contexto, as manifestações e expressões de um povo.

Corrobora essa perspectiva Compagnon, quando afirma que *literatura é literatura*, "[...] seus limites, às vezes se alteram, lentamente, moderadamente [...], mas é impossível passar de sua extensão à sua compreensão, do cânone à essência" (2022, p. 45). Ou, ainda, Zink, retomando Ricoeur (1986), ao assegurar que o "quase-mundo" da literatura está em "[...] em contínua redefinição, na medida em que cada novo texto vem potencialmente alterar a relação interna entre todos os outros textos" (1999, p. 271). Assim, transpassando limites tradicionais que definiam a literatura, ficamos com a noção de multiplicidade, composta por efeitos estéticos em suas linguagens, prontas para ser experienciadas; e uma expectativa, a cada novo texto, de sempre (re)pensar as fronteiras da literatura.

1.2 Segunda margem: a imagem (sempre esteve) na literatura...

..., mas, antes de nos debruçar nessa presença histórica, pensemos a imagem diante das artes gerais. A listagem das manifestações artísticas indica as artes desenvolvidas pelos seres humanos com base nos elementos básicos que as constituem e as diferenças substanciais entre elas. A lista tem sua origem incerta, mas um dos registros mais utilizados é de Ricciotto Canudo que, em 1923, escreveu o "Manifesto das Sete Artes"[4]. Nela, o italiano elencou, com base em

[4] Ver **Academia Brasileira de Artes**. Disponível em: https://abra.com.br/artigos/quais-sao-as-7-artes/. Acesso em: 25 abr. 2024.

outros pensadores, as seguintes artes: Arquitetura, Escultura, Pintura, Música, Literatura, Dança e Cinema. Posteriormente, a fotografia foi integrada à lista, sendo a oitava arte.

Interessante notar que o *desenho* – ou *imagem* – não é considerado, em si próprio, uma arte. Essa é, portanto, a abertura de uma reflexão sobre a presença dessa forma de expressão nas outras artes. Assis afirma que "[...] o desenho é a primeira linguagem do ser humano, antes da escrita, antes mesmo da fala. Antes das palavras, já havia seres humanos desenhando" (2020, p. 91), ou seja, o desenho está presente no cotidiano da humanidade desde que ela se entendeu assim (e até mesmo antes disso). O desenho está presente também na arquitetura e na escultura, durante a etapa de projeto; com a pintura essa relação talvez seja até mais direta, uma vez que essa arte manifesta sentimentos e expressões, justamente, em imagens sobre tela (ainda que, por vezes, sejam imagens abstratas); a música e a dança criam imagens sonoras e corporais; o cinema e a fotografia criam imagens em seus roteiros e ou focalizações que, em seguida, são capturadas por câmeras no mundo real (há, ainda, o cinema de animação, que cria filmes a partir de desenhos). E há a literatura, que iremos explorar durante todo este capítulo, em sua relação com a imagem.

Pensar a literatura somente como a "arte das palavras" é desconsiderar toda uma história de imagens que se movimenta em meio a essa arte; ou, ainda, pensar *palavras* e *imagens* como binárias, isto é, ou se é uma ou outra, é ignorar as semelhanças e as relações intrínsecas entre elas. Será essa a nossa reflexão neste tópico.

A idealização da literatura, no ocidente, como uma escrita eloquente e de "alta cultura", vincula-se com à concepção de *belas letras* – solidificando uma hierarquia entre a palavra escrita e qualquer outra linguagem. O adjetivo *belas*, ao lado de *letras,* cria, automaticamente, uma qualidade.

> Assim, numa época em que os discursos se acham sob controle da disciplina retórica, é possível supor que belas, como atributo caracterizador de certa modalidade das letras, indicia a supervalorização de uma das virtudes da elocução segundo aquela disciplina – o ornato –, em detrimento das demais [...] (Souza, 2003, p. 88).

A valorização de uma retórica e a exigência de certa "beleza" estabelecem uma distinção entre boa e má literatura – ou, ainda, alta e baixa – definidas, sempre, por um grupo de intelectuais que detém o poder para isso, uma vez que esses são valores relativos, que variam em cada época e cultura. É, portanto, uma forma de elitismo cultural compreender a *literatura* como uma qualidade do texto, utilizando-se de uma herança em que ela era sinônimo de *belas*

letras. Além disso, parte também dessa história a noção ocidentalizada de que a literatura é formada apenas por palavras, como descreve Groensteen:

> [...] isso é uma parte integral da cultura ocidental. 'Mostrar e nomear; representar e descrever; reproduzir e articular; imitar e criar significado; olhar e ler': que, de acordo com Michel Foucault, são 'as oposições mais antigas na nossa civilização alfabética'. Esquecendo que para os antigos Gregos uma única palavra, *graphein*, significava 'escrever' e 'pintar', nossa cultura alfabética rapidamente se tornou logocêntrica, subordinando formas visuais de expressão à língua (2009, p. 8)[5].

É pressuposto, na cultura ocidental, uma divisão entre palavras e imagens. Às crianças é permitido se expressar por imagens e ler livros ilustrados, mas, à medida em que crescem, é suposto que deixem as imagens de lado, substituindo-as pelas palavras, esfera da "seriedade". A própria oposição *olhar* [a imagem] e *ler* [a palavra] indica muito mais que uma diferença semântica: são processos de percepção distintos, em que, em um, se é passivo e, em outro, ativo na compreensão daquilo que se vê. Essas categorias com valores distintos criam, indubitavelmente, uma hierarquia entre as linguagens – como confirma Groensteen:

> [...] a nossa cultura é a única que abriga esta oposição e hierarquia [de palavra e imagem]. Ela deve, portanto, ser relativizada. Não existe, por exemplo, na China e no Japão, onde o traço do pincel une a escrita e o desenho: os sinais caligráficos e as linhas representativas são executados pela mesma mão e com o mesmo instrumento. Os pintores do Leste Asiático costumam inserir poemas inteiros em suas imagens (2009, p. 8)[6].

Complementando essa percepção de que o lado ocidental valoriza mais palavras do que imagens, Assis descreve essa cultura como "iconoclasta", e diz que esse "temor às imagens" vem especialmente da tradição judaico-cristã-islâmica, criando, assim, uma maior confiança na linguagem escrita do que na ilustrada. Declara, de forma bem-humorada, o autor:

---

[5] […] it is an integral part of occidental culture. 'To show and to name; to represent and to describe; to reproduce and to articulate; to imitate and to signify; to look at and to read': such, according to Michel Foucault, are 'the oldest oppositions in our alphabetical civilization'. Forgetting that for the ancient Greeks a single word, *graphein*, meant 'to write' and 'to paint', our alphabetical culture quickly became logocentric, subordinating visual forms of expression to language.

[6] […] our culture is the only one that harbors this [text and image] opposition and hierarchy. They must therefore be relativized. They do not exist, for example, in China and Japan, where the stroke of the brush unites writing and drawing: calligraphic signs and representative lines are executed by the same hand with the same instrument. East Asian painters often insert whole poems in their images.

> O negócio dos iconoclastas é: letrinhas são confiáveis, figurinhas não. A interpretação de um texto tende a ser reta, certa, precisa. A interpretação de uma imagem tende a ser difusa, aberta, incerta. Textos são mais racionais, imagens são mais emocionais. Letras conectam você ao mundo das ideias (são profundas), imagens apenas reproduzem o que já é visível (são rasas) (2020, p. 206).

Em outras palavras, há uma clara hierarquia na cultura ocidental que se apoia na crença de que palavras são mais confiáveis, profundas e racionais que as imagens – características essas extremamente valorizadas. No entanto, isso não deve ser uma sentença nem o argumento para a criação de um abismo entre essas linguagens. Reconhecer outras formas de expressão – em que os aspectos gráficos de uma linha (formato, espessura, intensidade) do desenho de uma letra dizem tanto quanto a própria letra –, pode ser um indicativo de que palavra e imagem podem caminhar juntas de forma equivalente. O termo grego *graphein* nos indica um caminho para a confluência dessas linguagens, correspondendo à ideia de *gravar* e/ou *registrar*, ou seja, são rastros de expressão, daí seu significado ser tanto o de *escrever* quanto o de *pintar:* não há distinção entre palavras e imagens nesse sentido.

Assim, entendendo a literatura como uma arte capaz de se expressar por esses rastros de expressão, olhemos agora para ela a partir da concepção *verbo-visual literária* ou, em outras palavras, observando como a imagem se fez presente na literatura, em diferentes formas e relevos durante toda a sua história – ainda que obras literárias que historicamente se utilizaram e se utilizam de imagens para a construção de sentidos, sejam compreendidas como algo de menor valor.

Antes de tudo, devemos pontuar e, assim, enfatizar, algumas potencialidades que interligam palavras e imagens. Há, nas palavras, a capacidade de criação de *imagens mentais* em seus leitores, por meio de descrição e/ou estilo de escrita. Há, também, o despertar de palavras durante a percepção por imagens. Ambas possuem suas especificidades, competências e fragilidades. Uma não é a substituta da outra, superior ou inferior, e seguirão disponíveis como material de expressão coloquial ou artística, com espaços garantidos.

O que buscamos contrapor, aqui, é a dicotomia que as divide, posicionando-as como incompatíveis ou em uma relação vertical. Nossa proposta é olhar para elas de uma outra forma: entendendo que toda palavra é, também, uma imagem. Assim, elas se mesclam de forma natural, pois possuem, basicamente, a mesma origem. A palavra escrita nada mais é do que uma imagem que dispõe de um sistema de significados específico e não-representacional. Dondis explica que "[...] a evolução da linguagem começou com imagens, avançou rumo aos pictogramas, cartuns autoexplicativos e unidades fonéticas, e chegou finalmente ao alfabeto [...]" (2015, p. 14). Se faz necessário, aqui, um esclarecimento de que o termo *evolução*,

utilizado por Dondis (2015), não significa *progredir*, mas *transmutar* – implica que essas linguagens podem coexistir, não sendo uma *superior* à outra ou tendo qualquer relação com hierarquias.

Retomando a origem dos alfabetos, percebemos como o texto verbal e o visual não conseguem se afastar demasiadamente ou serem entendidos como linguagens opostas, já que, em suas raízes, eles se encontram. Vallejo nos informa que "os primeiros signos escritos apareceram na Mesopotâmia há 6 mil anos" (2022, p. 121), mas esses signos não nasceram já como nossa escrita moderna:

> [...] as primeiras anotações eram desenhos esquemáticos (uma cabeça de boi, uma árvore, um jarro de azeite, um homenzinho). [...] Os desenhos precisavam ser simples, e sempre iguais, para que pudessem ser aprendidos e decifrados. O passo seguinte foi desenhar ideias abstratas. Nas mais primitivas tabuletas sumérias, dois riscos cruzados descreviam a inimizade; dois riscos paralelos, a amizade; um pato com um ovo, a fertilidade (Vallejo, 2022, p. 121).

A escrita por meio de imagens, nesse momento, tinha o intuito de *descrever* e *expressar* situações, objetos, sentimentos, entre outros – o que, atualmente, em nossa cultura, se prioriza com palavras, era antes simbolizado por imagens representativas ou, ainda, abstratas. Essa utilização de elementos visuais nos remete diretamente à arte rupestre, datada de mais de 30 mil anos: gravuras e pinturas realizadas nas paredes das cavernas e tocas com pigmentos – normalmente preto, branco e vermelho, por serem as cores mais fáceis de se obter, a partir do carvão, do cálcio e da argila. Essas manifestações traziam cenas do cotidiano, como a caça, os próprios animais ou, ainda, expressões individuais como as *mãos em negativo*[7].

Os hieroglifos egípcios também seguem nessa mesma direção: uma escrita pictográfica em que "[...] os antigos egípcios foram elegendo imagens para representar, na escrita, os sons da linguagem falada" (Bakos, 2007, p. 181). Assim,

> [...] a escrita hieroglífica consiste na combinação de imagens representativas de ideias, os pictogramas, e de imagens representativas de sons, os fonemas. Já o alfabeto romano, oriundo da etapa final desse processo, é composto por apenas um tipo de sinal, as letras, que representam unicamente os sons convencionados para cada signo (Bakos, 2007, p. 180).

[7] As *mãos em negativo* são pinturas feitas a partir de pigmentos em pó soprados em volta da mão pousada na parede da caverna. Dessa forma, a região ao redor das mãos obtinha pigmento enquanto a mão servia como uma "máscara", ficando vazio – e constituindo, assim, uma forma de negativo da forma.

As letras do nosso alfabeto são parte desse encadeamento de expressões do ser humano. Foram evoluindo – novamente com o sentido de *transmutação* –, tornando-se mais sistematizadas, padronizadas e convencionadas. Mas tiveram, de fato, seu início com as imagens. Dessa maneira,

> [...] mediante sucessivas simplificações, chegamos às letras. [...] Mas as letras nunca deixaram para trás o passado de desenhos esquemáticos. O nosso D representava originalmente uma porta, o M, o movimento da água, o N era uma serpente e o O, um olho. Ainda hoje, nossos textos são paisagens nas quais pintamos – sem saber – o fluxo do mar, em que há animais perigosos e olhos à nossa espeita que não piscam (Vallejo, 2022, p. 122).

É parte do significado das letras e das palavras os seus sinais e sons. As palavras não são parte desconexas de seus significados. O desenho de uma letra, mesmo que em nossa cultura pareça ter perdido sua motivação inicial, ainda contém uma intenção, uma forma visual que faz possível a sua leitura. McCloud complementa a ideia da origem ancestral da palavra na imagem:

> [...] as primeiras palavras eram figuras estilizadas. A maioria destas palavras se ativeram aos seus ancestrais, as figuras. Não levou muito tempo [...] para a escrita antiga começar a se tornar mais abstrata. Algumas linguagens escritas sobrevivem até hoje, mantendo traços de sua herança pictórica (2005, p. 142).

Em resumo, palavras são imagens a que convencionamos significados a partir de combinações de letras que são também sons e formas. O texto escrito é um desenho que nos habituamos a não entender como tal; na cultura ocidental, é como se tivéssemos abandonado, na infância, uma forma de expressão que nos constitui. Acabamos por nos limitar a um verbalismo: uma cultura logocentrada que valoriza com demasiada intensidade o texto verbal em detrimento do visual. Devemos, pois, trabalhar em um exercício constante de também "ler o mundo não-verbal" (Pignatari, 2004), uma vez que "[...] as linguagens não constituem mundos separados, mas representam aspectos diversos do ambiente global da comunicação e estão, portanto, fortemente interconectadas, entrelaçados e em contínua interação recíproca" (Barbieri, 2017, p. 17)

Essa interconexão, pois, está totalmente veiculada com a origem das palavras e imagens, da necessidade humana de se expressar por meio de códigos de linguagens. Estão conectadas de tal forma que, ainda que tentemos separá-las, uma convoca a outra, seja criando imagens por palavras, seja invocando palavras para as imagens. Sobre essa relação, Linden ensina-nos que

> A escrita nasceu da imagem, daí sua vocação para se associar novamente a ela. A fórmula texto e imagem só tem alguma significação se for reconhecido

> nesse ‘e’, não a marca indiferente de uma colaboração acidental, mas o indício de um vínculo essencial entre os elementos heterogêneos do visível reunidos num mesmo suporte, que está na origem escrita (2011, p. 89).

Se a palavra e a imagem possuem vocação uma para a outra, a literatura pode ser o campo em que elas se encontram; pode ser espaço de vínculo e afeto em que ambas, juntas, constroem sentidos poéticos. Assim, chegamos à motivação deste estudo, que compreende o texto visual como parte de um texto literário: ao lermos palavras, estamos lendo também imagens, em uma amálgama que pode, sim, pender mais a uma ou à outra, mas não é possível desconsiderar que, no contexto global, coexistem.

Podemos considerar duas terminologias ao nos referirmos aos tipos de texto: *texto verbal* é aquele que representa a nossa língua falada, com aspectos linguísticos, enquanto o *texto visual* é a maneira como qualquer tipo de linguagem é representada graficamente – “grafada” –, o que inclui imagens figurativas, não-figurativas ou representativas. E, enfim, quando pensamos em *texto literário*, não podemos mais considerar que seja um texto exclusivamente verbal, uma vez que pode ser uma combinação de diferentes tipos de textos (verbais ou visuais). Em outras palavras, imagens e/ou outros elementos visuais podem ser, igualmente, um *texto literário*.

Se a imagem, como pudemos ver até aqui, tem potencial para o literário, por que, muitas vezes, ela é renegada? Por que não são reconhecidas com a mesma relevância das palavras nessa arte, sendo entendidas muitas vezes como supérfluas ou menores? Mais curioso, ainda, é pensar que essas mesmas imagens, quando afastadas da literatura, ganham seu reconhecimento em outras artes, como, por exemplo, a pintura. McCloud assegura que

> O raciocínio tradicional há muito tempo tem sustentado que obras de arte [pinturas] e literatura só são realmente boas quando mantidas a uma certa distância uma da outra. Palavras e imagens juntas são consideradas, na melhor das hipóteses, uma diversão pras [sic] massas; na pior das hipóteses, um produto do comercialismo crasso (2005, p. 140).

Temos, portanto, nossos indícios de respostas para os questionamentos sobre as imagens na literatura: um purismo de linguagens, em que a mescla entre elas não seria entendida como adequada; uma tradição da literatura ocidental que, logocentrada, selecionou como cânone somente obras de textos verbais – e, aqui, o verbo *selecionar*, se justifica, pois, como veremos mais adiante, a aliança entra palavras e imagens nunca deixou de existir na literatura, mas foi relegada como algo “menor”.

A força das imagens se manteve, por muito tempo, em diferentes manifestações literárias, sem ser muito bem aceita, principalmente com a observação do crescimento do número de imagens e suas possibilidades de destaque nos livros:

> A esperança de tais críticos e escritores era que aquilo fosse uma moda passageira. E pode-se dizer que sim, foi mesmo uma moda passageira. A luta dos romancistas pelo direito de não dividir as glórias de seus livros já entrou vitoriosa no século XX, e ao final dele as ilustrações tinham sido praticamente eliminadas da literatura adulta, mesmo da popular (Campos, 2015, p. 21).

Vivemos o século XX de maneira pouco visual na literatura dita "de qualidade". Os livros "para adultos" foram se tornando quase exclusivamente verbais – e essa é nossa herança até hoje –, o texto visual foi deixado às crianças, também muito pouco valorizadas e a quem direcionavam a "facilidade" da leitura das imagens. No entanto, essa não era a realidade das produções literárias, tampouco de outras expressões que uniam texto verbal e visual.

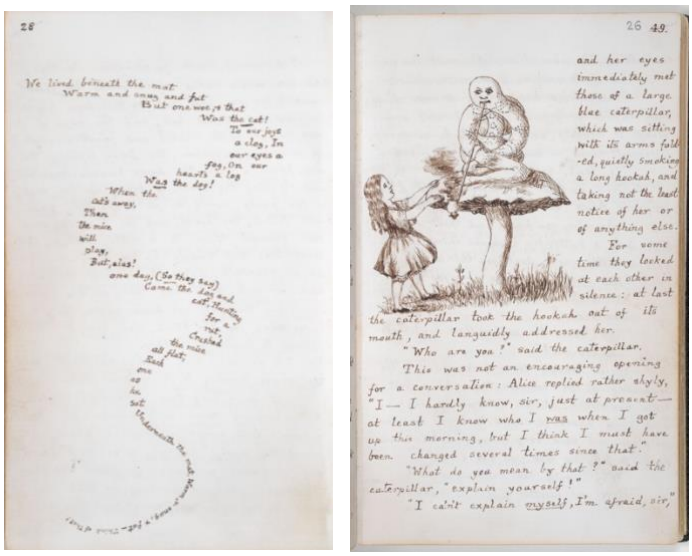
Para além da mesma origem, podemos observar a relação palavra e imagens já por meio das iluminuras e capitulares – ornamentos pictóricos e letras mais detalhadamente desenhadas –, que já faziam parte da construção de livros. As iluminuras existiam como elementos decorativos, mas também funcionais e expressivos. Suas dimensões variaram, podendo compor uma página inteira de texto verbal com ilustrações e desenhos de letras diversos – mesclando, portanto, desde a Idade Média, palavras e imagens em um mesmo texto. É nesse sentido a crítica de Groensteen, de que "Quase oitocentos anos depois da idade de ouro dos manuscritos iluminados, a justaposição do texto e da imagem em uma página impressa continua sendo vista por alguns como uma aliança não-natural (2009, p. 8)[8].

Conduzindo-nos para a literatura, o próprio cânone ocidental já apresentava diálogos entre os textos verbais e visuais. Se pensarmos em Gutenberg (1398-1468), que desenvolveu a primeira máquina de impressão com tipos móveis em cerca de 1439, e nos "[...] primeiros livros feitos com tipos móveis a conter ilustrações [que] foram produzidos entre 1460 e 1465, em Bamberg, Alemanha, por Albrecht Pfister" (Piqueira, 202, p. 128), podemos compreender que, desde sempre, essas duas linguagens foram prontamente se complementando. Assim como grandes nomes da literatura do século XIX traziam, em seus textos verbais, relações com textos visuais: Victor Hugo, Tolstói, Oscar Wilde, Júlio Verne, por exemplo, publicaram suas principais obras com ilustrações, tendo parcerias com ilustradores renomados (Campos, 2015).

[8] Almost eight hundred years after the golden age of illuminated manuscripts, the juxtaposition of text and image on a printed page continues to be seen by some as an unnatural alliance.

Lewis Carroll (1832-1898) requer um destaque nesse quesito. Sua obra mais famosa, *Alice's Adventure in Wonderland* – ou *Alice no País das Maravilhas*, em português – traz, em seu manuscrito, não apenas um texto verbal, mas a união de palavras, imagens e jogos gráficos, como podemos perceber na Figura 1. A primeira imagem mostra como Carroll compreendia o espaço da página e a composição visual do texto verbal de forma não tradicional, simulando um rabo de animal para estruturar as palavras; na segunda imagem, observamos a divisão do espaço da página com as palavras, compondo um texto colaborativo.

Figura 1 – Páginas de texto do original de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll



Lewis Carroll's Illustrations for "Alice's Adventures Under Ground" (1864). **The Public Domain Review**. Disponível em: https://publicdomainreview.org/collection/carroll-illustrations-for-alice-undergound/. Acesso em: 9 jan. 2025.

A publicação de *Alice no País das Maravilhas*, em 1865, no entanto, depois de transcorridos os processos editoriais, carregou consigo imagens de outro ilustrador: John Tenniel (1820-1914), que interpretou em seus traços a proposta de Carroll. Essas imagens são, até os dias de hoje, marcadas como uma forte identidade da obra que teve, portanto, essa dupla autoria.

Corroborando a ideia da *seleção* do que permaneceria, por alguma razão histórica ou social, o que se tornou cânone foi apenas o texto verbal desses autores: as imagens e seus respectivos ilustradores foram esquecidos, às margens do campo literário, retomados apenas em uma ou outra edição comemorativa ou celebrados somente por aqueles que veem, também, do mundo das artes visuais.

Charles Dickens, conhecido por redefinir o romance moderno, iniciaria sua carreira em um projeto com o quadrinista Robert Seymour, o que, no entanto, foi interrompido pela morte do artista e, assim,

> [...] em vez de uma história em quadrinhos, *The Posthumous Papers of the Pickwick Club* virou o primeiro romance de Dickens, porém um romance no qual as ilustrações têm papel fundamental. Como acontece, em geral, com todos os outros livros de Dickens (Campos, 2015, p. 19).

Era inegável que as ilustrações apresentavam um grande estímulo para as vendas. Os livros eram desejados e se tornavam visualmente mais interessantes com essas imagens. Campos (2015) traz esses dados a partir da pesquisa de Gordon N. Ray, assegurando, por exemplo, que a edição ilustrada do best-seller *Les Mystères de Paris*, de Eugéne Sue, em 1842, vendeu cinco vezes mais que a edição não ilustrada. Assim, "em diversos sentidos, o leitor passou a seguir então uma narrativa dual, a da palavra e a da imagem" (Keri Yousif *apud* Campos, 2015, p. 20). Dualidade essa que caminhou para uma bifurcação a partir do final do século XIX: para o lado da consagração caminharam as obras unicamente compostas de texto verbal; para o outro lado, o da marginalidade – mas, também, de possibilidades de exploração dessa relação –, os textos que mesclavam palavras e imagens.

Em 1827, o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846) inaugurava uma nova maneira de contar histórias, bastante inovadora para seu tempo. O autor também misturava palavras e imagens, porém, com uma novidade: maior autonomia para o texto visual e uma composição que era, junto do texto verbal, uma narrativa de quadros em sequência. Em 1833, surgia *Histoire de Mr. Jabot*[9] (Figura 2). Apesar de outras publicações anteriores trazerem palavras e imagens no mesmo suporte, Töpffer introduziu um algo a mais, "[...] o que ele estava criando era de fato uma nova linguagem, na qual a imagem se punha em movimento e se integrava perfeitamente ao texto, sem que um fosse mais importante do que o outro (Aubert *apud* Töpffer, 2018, p. 11).

[9] Publicado no Brasil como *Monsieur Jabot* (Töpffer, 2018), pela Editora Sesi-SP.

Figura 2 – Sequência de Mr. Jabot

TÖPFFER, Rodolphe. **Monsieur Jabot**. Trad. Flavia Lago. São Paulo: SESI-SP, 2018.

Töpffer apresentou, aos leitores, uma maneira realmente híbrida de contar histórias, criando um diálogo entre palavra e imagem em que ambas possuíam a mesma relevância para a narrativa. Não havia mais uma hierarquia do texto verbal sobre o visual. Notamos, na Figura 2, um exemplo disso. O texto verbal descreve a seguinte sequência:

> M. Jabot pensa em dizer algumas palavras agradáveis e galantes a Mlle Du Bocage./
> M. Jabot pensa em conversar com o jovem M. Du Bocage, o filho mais velho./
> M. Jabot pensa em olhar com benevolência as brincadeiras infantis do jovem Du Bocage, o caçula (Töpffer, 2018, p. 19).

Por sua vez, as ilustrações – o texto visual – nos apresentam informações não disponíveis no texto verbal. Primeiramente, enquanto as palavras indicam uma intenção (*pensa* em dizer; *pensa* em conversar; *pensa* em olhar), as imagens nos mostram o personagem já em ação (*dizendo; conversando; olhando*). Ou seja, o desencontro proposital entre palavras e imagens cria um ritmo para a narrativa e a necessidade de uma leitura simultânea entre os dois textos para a compreensão total. Os tempos indicados são distintos, fazendo com que o leitor precise somar as duas informações para obter uma coerência narrativa. M. Jabot não apenas pensa, como indica o texto verbal, mas realiza, como nos mostra o texto visual – o que indica, também, algumas características de personalidade do personagem que podemos inferir, como a espontaneidade e o imediatismo em agir sem refletir muito sobre isso, atropelando o próprio texto verbal, que não dá conta da rapidez da ação de M. Jabot.

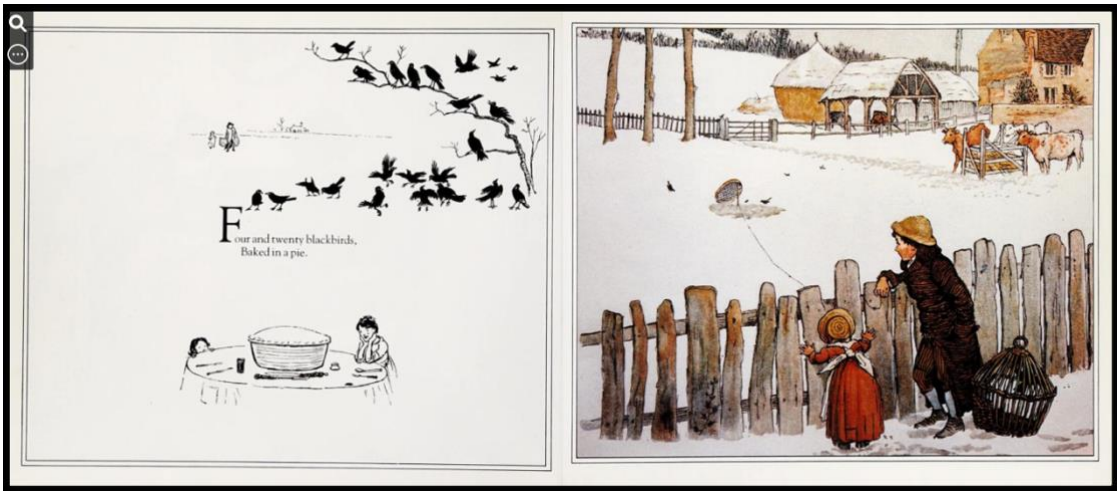
Além disso, as características físicas das personagens são trazidas apenas pelo texto visual. As imagens abrem espaço para que as palavras não tenham que descrever os tipos de roupas, cabelo ou expressões faciais e corporais das personagens. A indiferença de Mlle Du Bocage diante de M. Jabot, por exemplo, é demonstrada pelo olhar na direção oposta a ele. O filho mais velho nos parece bastante ameaçador, muito mais alto que M. Jabot e apontando o dedo para ele. Além do tipo de brincadeira do filho caçula, a quem não é dada muita atenção, uma vez que M. Jabot se mostra de costas para a criança.

Essas relações entre imagens e palavras em uma composição gráfica sequencial, ou seja, uma vinheta de informação seguida de outra, foi a grande inovação de Töpffer. A partir de então, teve início o desencadeamento de produções que partiam dessa mesma relação, já conhecida na literatura, mas, dessa vez, atribuindo às imagens uma relevância até então pouco explorada.

Em 1880, por sua vez, Randolph Caldecott (1846-1886) publica *Sing a Song of Sixpence*, narrativa ilustrada baseada em uma cantiga de roda da Inglaterra do século XVIII. Palavras e imagens criam um ritmo próprio nesse texto literário, como podemos observar na Figura 3. A página da esquerda traz um pequeno texto verbal que diz "*Four and twenty blackbirds/ Baked in a pie"*[10]. Nessa mesma página, há duas ilustrações em preto e branco: duas personagens distantes, se aproximando dos pássaros-pretos em primeiro plano e, abaixo, uma torta em cima de uma mesa com as duas personagens ao redor. A página da direita, por sua vez, apresenta uma ilustração colorida que abrange todo o espaço demarcado por um requadro, e mostra justamente o intervalo entre as duas imagens anteriores: ela indica a ação das personagens em aprisionar os pássaros para a torta e nos mostra *como* foi feita essa armadilha.

[10] Quatro e vinte pássaro-preto/ cozidos em uma torta (tradução livre).

Figura 3 – Sequência de *Sing a song for a sixpence* (1880)



CALDECOTT, Randolph. **Sing a song for sixpence**. London: Hutchinson Children's Books, 1987.

Importante notar que não é informado ao leitor, no texto verbal, que foram essas personagens – possivelmente duas crianças – que capturaram os pássaros-pretos para fazer a torta. Essa informação é intuída a partir da ilustração. O leitor precisa fazer uma leitura global da página dupla para uma melhor compreensão narrativa, das palavras e das imagens – e até retomar uma e outra diversas vezes para criar suas hipóteses de leitura.

Outro ponto importante para refletirmos sobre a presença da imagem no universo literário é como, em *Sing a song for sixpence*, palavra e imagem dividem a mesma composição gráfica. Se compararmos com *Mr. Jabot*, em que o texto verbal e o visual eram separados por uma caixa de texto, a publicação de Caldecott já inaugura uma nova maneira de jogo visual, abrindo a possibilidade de aproximação das duas linguagens dividindo um mesmo espaço gráfico.

Em 1896, surge, nas páginas dos jornais americanos, "The Yellow Kid" (O Garoto Amarelo), histórias ficcionais curtas, contadas por meio da relação entre imagens e palavras em sequência. Richard Outcault (1863-1928), autor da série, criou como protagonista um menino, careca, que usava uma enorme camisola amarela onde eram inseridas, em texto verbal, suas próprias falas (Figura 4). Outra maneira de inserir o texto verbal nas imagens era por meio de balões de fala, criados pelo próprio autor como uma forma de indicar expressões verbais de outros personagens além do Yellow Kid. As histórias tomavam o espaço de uma página inteira do jornal, e eram como crônicas predominantemente visuais, que contavam as tensões que aconteciam no ambiente urbano de Nova York, principalmente entre as classes sociais.

Figura 4 – Página do *New York Journal*

Fonte: Library of Congress. Disponível em: www.loc.gov/item/sn83030180/1897-10-24/ed-1/. Acesso em: 9 jan. 2025.

Podemos perceber, em *The Yellow Kid*, como texto verbal e visual se amalgamaram graficamente de forma tão eficiente que não é possível mais dissociar um do outro. Notamos, também, como esse processo aconteceu gradualmente desde o início da literatura: palavras e imagens trabalharam juntas, de forma mais ou menos integrada, com pesos iguais ou diferentes na leitura, dando maior ou menor espaço uma para a outra. Essa produção híbrida era acompanhada, simultaneamente, por uma produção riquíssima de textos exclusivamente verbais.

Na década de 50 do século XX, uma outra possibilidade visual era explorada dentro do campo literário: a poesia concreta brincava com o texto visual em sua visualidade gráfica; era, assim, definida como

> [...] produto de uma evolução crítica de formas dando por encerrado o ciclo histórico do verso (unidade rítmico-formal), a poesia concreta começa por tomar conhecimento do espaço gráfico como agente estrutural e espaço qualificado: estrutura espácio-temporal, em vez de desenvolvimento meramente temporístico-linear, daí a importância da ideia de ideograma, desde o seu sentido geral de sintaxe espacial ou visual, até o seu sentido específico (fenollosa/pound) de método de compor baseado na justaposição direta – analógica, não lógico-discursiva – de elementos (A. Campos; Pignatari; H. Campos, 1958, n/p).

O movimento concretista tem início, no Brasil, na década de 1950, fundado por Décio Pignatari, Haroldo de Campos e Augusto de Campos, e tem como precursor o poeta Mallarmé, das vanguardas europeias, com seu *Un coup de dés* (1897). A poesia concreta brincava justamente com a tensão de *palavras-coisas no espaço-tempo* (A. Campos; Pignatari; H. Campos, 1958), ou seja, os poetas entendiam a palavra também como uma dimensão gráfico-espacial a ser explorada no espaço em branco da página – que, inclusive, era entendida não como mero suporte, mas como uma estrutura-conteúdo, demonstrando outras possibilidades de modos significantes na literatura para além do texto verbal.

A poesia concreta mobiliza os efeitos de sentido das palavras e não, necessariamente, a linearidade de versos. As palavras são mais uma possibilidade de elementos gráficos disponíveis para o trabalho literário do poema. Como referência, podemos citar o poema concreto de Augusto de Campos (Figura 5), que traz a palavra *lixo* escrita pela repetição da palavra *luxo*. Além da brincadeira sonora entre as duas palavras, é o jogo gráfico que constrói o sentido do poema: a multiplicidade de "luxos", escritos com uma tipografia de desenho rebuscado, são amontoados e acabam formando um grande "lixo".

Figura 5 – Poema concreto

Fonte: Augusto de Campos, 1965.

Com a poesia concreta, a literatura exclusivamente verbal criou projeções maiores de exploração dos elementos gráficos – algo mais característico dos textos visuais. As palavras ganharam força imagética, ou seja, solicitavam ao leitor uma leitura não mais apenas de seu sentido semântico ou linguístico, mas também da sua composição gráfica e características visuais para compor significados. Compreendemos, assim, que a literatura se expande para que palavras operem imageticamente e vice-versa, dispondo sempre de uma estrutura-conteúdo, ou seja, um arranjo visual que interfere na compreensão do texto.

Assim, nosso objetivo, neste tópico, foi demonstrar as potencialidades da literatura para além das palavras e seus sentidos semânticos, buscando substanciar as produções literárias que se utilizam de outras matérias-primas poéticas, como as imagens, na construção de seus textos. Ainda que o Ocidente tenha sido ocupado pelo logocentrismo, não restam dúvidas de que a literatura sempre foi envolvida pelas imagens e que essas produções seguiram encontrando seus caminhos, às margens, mas determinadas. Atualmente, no contemporâneo, observamos – finalmente – um forte avanço do reconhecimento de obras literárias que mesclam palavras e imagens. Assim,

> [...] diante do impasse do romance e a ascensão dos quadrinhos, lembrando das iluminuras medievais e pensando nas tantas possibilidades técnicas que vão se abrindo, talvez seja o caso de se perguntar se não foi a onda de livros sem ilustrações a moda passageira, que durou um século e vai chegando ao final. A literatura poderá retomar as ilustrações e o caminho para algum tipo de relação muito mais próxima com as histórias em quadrinhos. E os historiadores do futuro colocarão *Krazy Kat* junto de *Ulisses* na lista da grande literatura do século XX (Campos, 2015, p. 21).

Isso não significa uma decadência da literatura exclusivamente verbal. Muito menos uma substituição ou ocupação de uma forma de se expressar por outra. Nossa intenção, ao pontuar a existência dessas produções, é demonstrar que o campo literário é muito mais amplo e flexível do que rígidas fronteiras hierárquicas tentaram afirmar – confirmando, assim, que há espaço e leitores para a presença de toda forma de produção e não uma disputa entre elas. Com isso, buscamos um reconhecimento democrático para todas as híbridas linguagens literárias, observando sua qualidade estética não pelo purismo da linguagem, mas *nas* múltiplas possibilidades dela – nas palavras e nas imagens, elementos essencialmente relacionados ao universo literário.

Retomando a reflexão inicial deste tópico, sobre a relação das imagens com as expressões artísticas, chegamos à conclusão de que a presença de imagem não altera, em si, a definição ou a categoria de uma arte, pois é parte intrínseca de *todas* as artes – uma vez que é a expressão primeira e primária do ser humano. Em outras palavras, a imagem é processo e produto de toda expressão artística, seja de forma literal, metodológica ou simbólica.

1.3 Terceira e outras margens: as muitas literaturas

Após um levantamento teórico e uma série de considerações acerca do que pode a literatura e a presença das imagens nela, refletiremos, agora, sobre o campo literário como um

todo. Tendo a literatura tantas possibilidades de linguagens em suas composições, será possível pensar em *literatura* no singular? Ou devemos pensar, ao invés disso, em *literaturas*, no plural? Quem define e definiu o que é *a literatura*? O que foi deixado às margens devido a essas decisões? Perrone-Moisés (2016) nos indica um caminho para compreender o campo literário e todas suas possibilidades, afirmando que "A evolução da literatura não é regular, mas ocorre por saltos, por deslocamento e não por desenvolvimento. Um gênero considerado não literário numa época passa a ser considerado literário em outra" (2016, p. 28).

Destacando a ideia de uma *evolução por deslocamento*, percebemos que a literatura não se desenvolve em uma linearidade artística e cronológica, mas, ao contrário, como uma expressão artística explorada simultaneamente por artistas em todo o mundo e de diversas formas. No entanto, questões sociais e políticas foram, ao longo dos anos, selecionando quais dessas criações se tornariam literárias e quais seriam relegadas às margens. Como exemplo, no século XIX, tivemos grandes produções relevantes da chamada *literatura clássica*, como *Moby Dick*, de Herman Melville, em 1851, ou *O Guarani*, obra do brasileiro José de Alencar, em 1857. No entanto, no mesmo século, em 1818, a primeira versão de *Frankenstein* foi publicada sem o crédito para a autora, Mary Shelley, por ser uma mulher. Essa que é considerada a primeira obra de ficção científica da história só teve a sua autoria creditada na edição de 1831, depois de grande sucesso entre o público. Ou, ainda Rudolph Töpffer, já mencionado, que publicou de 1833 a 1846 suas narrativas que mesclavam palavras e imagens e que, ainda hoje, não é citado nos estudos literários.

Nesse sentido, devemos refletir sobre a ideia de uma *tradição* literária. Tradição de quais autores e linguagens? A partir de Töpffer, foi desenvolvida toda uma tradição de obras que mesclavam palavras e imagens; a partir de Mary Shelley uma vasta produção de gêneros fantásticos se abriu, além de mostrar para outras mulheres a possibilidade de autoria. Isso, considerando apenas a produção ocidental. E, no entanto, quando pensamos nos clássicos – ou no cânone –, lembramos sempre dos mesmos nomes e estilos literários "clássicos": textos exclusivamente verbais e predominantemente de homens com certo poder social.

Assim, a ideia de cânone deve também ser questionada, pois esse é um dos obstáculos que um entendimento mais abrangente de literatura enfrenta. Pensar na tradição como imutável, é pensar na literatura como algo singular e não plural. Compagnon descreve que

> A tradição literária é o sistema sincrônico dos textos literários, sistema sempre em movimento, recompondo-se à medida que surgem novas obras. Cada obra nova provoca um rearranjo da tradição como totalidade (e modifica, ao mesmo tempo, o sentido e o valor de cada obra pertencente à tradição) (2022, p. 34).

A tradição literária, portanto, não é estática: ela deve se mover junto com o fluxo das produções e das próprias mudanças sociais da humanidade. Retomando Perrone-Moisés (2016), até mesmo gêneros e linguagens que antes não eram considerados literários podem, eventualmente, ser reconhecidos por uma sociedade que entenda as literaturas de forma ampla.

O não reconhecimento, ao longo da história, de textos que se utilizam de elementos visuais como compositórios de textos literários, afastou toda uma trajetória de produções literárias e artistas dos estudos acadêmicos. Entendemos como de suma importância a defesa da (re)aproximação das linguagens verbais e visuais, com o intuito de valorizar essa literatura posta à margem. Enquanto os livros considerados "verdadeiramente literários" criavam certo distanciamento em relação às imagens, outras expressões narrativas aproveitavam as possibilidades das linguagens gráficas. Sem reivindicar o título de "alta literatura", os livros infantis, juvenis e as histórias em quadrinhos, principalmente, exploraram o máximo possível dos aspectos visuais em suas narrativas. O que permitiu experimentações poéticas visuais cada vez mais arrojadas, exigindo percepções totalmente novas de leitura.

É necessário um movimentar dos sistemas literários para incluir o que estava sendo desenvolvido na terceira margem, um lugar da potência do não (Agamben, 2008) –, em que ao mesmo tempo *é* literatura e *é não;* um não-lugar em que se pode explorar livremente suas linguagens sem se curvar às normas da tradição.

Nesse sentido, podemos pensar em literaturas plurais, que operam de forma diferente entre si, mas, ao mesmo tempo, fazem parte do grande sistema literário. Desenvolvendo essa proposta, valemo-nos da *Teoria dos Polissistemas,* de Itamar Even-Zohar. O autor ensina-nos que

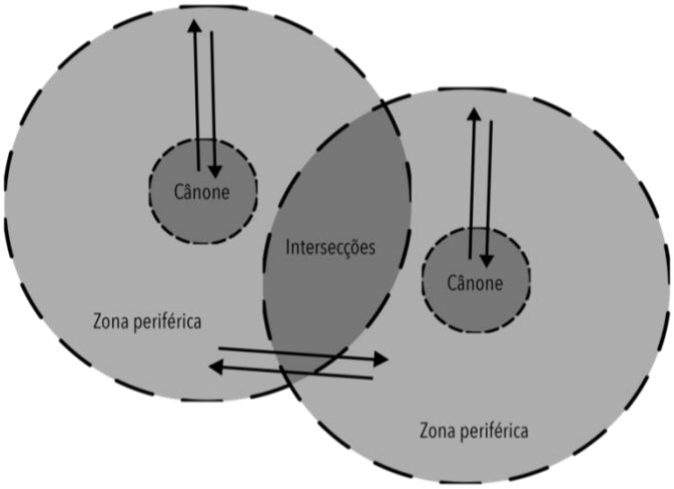
> A ideia de que os fenômenos semióticos, ou seja, os modelos de comunicação humana regidos por signos (tais como a cultura, a linguagem, a literatura, a sociedade), podem ser entendidos e estudados de modo mais adequado se os consideramos como sistemas, mais que como conglomerados de elementos díspares, converteu-se em uma das ideias diretrizes do nosso tempo na maior parte das ciências humanas e sociais (1979b, p. 4).

Assim, pensando em literaturas plurais, entenderemos, a partir de agora, essa pluralidade como *sistemas*, para que seja possível um olhar para os diferentes componentes semióticos – ou, em outras palavras, compreender a literatura como um *polissistema* que, nas palavras de Even-Zohar, é "[...] um sistema múltiplo, um sistema de vários sistemas com interseções e sobreposições mútuas, que usa diferentes opções concorrentes, mas que funciona como um todo estruturado, cujos membros são interdependentes" (1979b, p. 4).

O polissistema opera na multiplicidade de intersecções entre os próprios sistemas que o compõem, ou seja, ele contempla as singularidades, mas, também, expõe as similaridades e as formas de transgressões de seus limites. Cada sistema é, em si, dinâmico e heterogêneo; é, ao mesmo tempo, fechado, no que diz respeito aos "membros [que] recebem seu valor de suas respectivas oposições" (Even-Zohar 1979b, p. 4), e aberto, no que consiste em "várias redes-de-relações desse tipo que concorrem" (1979b, p. 4).

Dessa forma, os sistemas literários se relacionam entre si, não podendo mais ser vistos como fenômenos totalmente independentes. A possibilidade de intersecção é, justamente, o que faz uma literatura impregnar-se de características de outras e, ao mesmo tempo, ser confrontada diante de outras produções, como vemos no diagrama a seguir (Diagrama 1).

Diagrama 1 – Polissistemas literários



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

No Diagrama 1, podemos observar como cada sistema, dentro do polissistema literário, opera em si e na sua relação com o outro. Cada sistema é, ao mesmo tempo, aberto e fechado, sendo representado, assim, pelas linhas segmentadas, o que permite que suas características sejam afetadas e afetem outros sistemas simultaneamente. Há, no centro, um cânone, rodeado pela zona periférica. Esse núcleo também é segmentado, uma vez que essas duas zonas interferem uma na outra. O contato entre os dois sistemas traz intersecções entre eles que criam uma seção que não é um nem o outro, mas uma terceira área, com características de ambos. Como exemplo, podemos pensar no sistema da poesia e no da prosa: a intersecção entre eles cria uma série de obras de prosas poéticas, por vezes com mais características de um ou de outro, mas que forma algo que é, em si, híbrido.

> Isso quer dizer que não se pode dar conta da língua *standard* sem colocá-la no contexto das variedades não-*stander;* a literatura para crianças não será considerada um fenômeno *sui generis*, mas sim relacionado com a literatura para adultos; a literatura traduzida não se desconectará da literatura original; a produção de literatura de massa (suspenses, novelas sentimentais etc.) não será rejeitada simplesmente como 'não-literatura' para evitar reconhecer sua dependência mútua com a literatura 'individual' (Even-Zohar, 1979b, p. 5).

Os sistemas exercem, também, um papel de possível delineamento para análises literárias – uma vez que sua maleabilidade permite olhar para recortes específicos, como linguagens, períodos históricos ou gêneros. Assim, podemos ter um olhar atento para o sistema da literatura infantil para, em seguida, fixar nos livros-objeto, que transpassam a literatura infantil, mas também a adulta. Cada um desses sistemas tem suas características, seus *centros* e *periferias*, por onde as produções – ou repertórios, nas palavras de Even-Zohar – se movem concomitantemente por entre os espaços.

> Neste movimento opostamente centrífugo e centrípeto, os fenômenos são arrastados do centro à periferia, enquanto, no sentido contrário, certos fenômenos podem abrir passo para o centro e ocupá-lo. Um polissistema, no entanto, não se deve pensar em termos de um centro apenas e somente uma periferia, posto que teoricamente se supõem várias dessas posições. Pode ter lugar um movimento, por exemplo, no qual certa unidade (elemento, função) transfira-se da periferia de um sistema à periferia do sistema adjacente dentro do mesmo polissistema, e nesse caso poderá logo continuar movendo-se, ou não, até o centro do segundo (Even-Zohar, 1979b, p. 6).

Cada sistema literário dentro desse polissistema tem, portanto, seu centro e sua periferia, ou, em outras palavras, sua literatura canônica e aquela mantida às margens. Essa relação deve ser observada dentro das características de cada sistema recortado, ainda que as relações com outros sistemas as influenciem. Por exemplo, um equívoco bastante comum é examinar as histórias em quadrinhos como parte do mesmo sistema que os romances verbais. Dessa forma, as HQs foram marginalizadas ao longo da história, pois eram observadas em comparação com a que era tida como "alta" literatura – ou seja, textos exclusivamente verbais – em vez de serem compreendidas como constituintes de um próprio sistema literário, com seus cânones e periferia. O *status* de cada repertório acaba por ser determinado pelas relações de cada sistema e entre eles.

> Obviamente, um repertório canonizado é apoiado por elites conservadoras ou inovadoras e, consequentemente, está limitado pelas pautas culturais que regem o comportamento daquelas. Se a elite reclama sofisticação e

> excentricidade (ou o contrário, isto é, ‘simplicidade’ e conformismo) para satisfazer seu gosto e controlar o centro do sistema cultural, o repertório canonizado se aderirá a estes traços tão firmemente quanto possível (Even-Zohar, 1979b, p. 11).

A proposta de um texto canônico, no entanto, em nada se relaciona com a qualidade literária, mas com a potencialidade para permanência; enquanto as obras que orbitam o centro, ou seja, que estão em um espectro periférico do sistema, tendem a não permanecer na memória literária.

> A partir desse ponto de vista, por ‘canonizadas’ entendemos aquelas normas e obras literárias (isso é, tanto modelos como textos) que nos círculos dominantes de uma cultura são aceitas como legítimas e cujos produtos mais marcantes são preservados pela comunidade para que formem parte de sua herança histórica. ‘Não-canonizadas’ quer dizer, pelo contrário, aquelas normas e textos que esses círculos rejeitam como ilegítimas e cujos produtos, em longo prazo, a comunidade esquece frequentemente (a não ser que seu *status* mude). A canonicidade não é, portanto, uma característica inerente às atividades textuais a nível algum: não é um eufemismo para ‘boa literatura’ frente à ‘má literatura’ (Even-Zohar, 1979b, p. 11).

Em resumo, o que é definido como *canônico* é relativo ao seu próprio sistema e às condições sociopolíticas daquele momento. Um repertório pode ocupar o centro ou a periferia do sistema ao qual pertence e, ao mesmo tempo, esse sistema pode ser central ou periférico ao polissistema da literatura. Essas posições, como já demonstrado, não são fixas, nem de forma intra ou inter relacionais.

Se, em vez disso, pensarmos na literatura como um sistema único, não alcançaríamos toda a potencialidade dessa arte. Nesse caso, explica Even-Zohar, as unidades literárias entrariam em oposições umas com as outras e suas naturezas seriam ignoradas. Além disso, os processos de mudanças seriam explicados como “invenções individuais” e não como influências de outros sistemas e, por fim, as transgressões não seriam integradas ao sistema, mas entendidas até mesmo como algo que não se encaixaria mais no sistema literário.

É o que acontece, por exemplo, na proposta de alguns pensadores sobre as Histórias em Quadrinhos serem o que chamam *“nona arte”.* Essa ideia parte de uma compreensão da literatura como um unisistema e, portanto, ao relacionar imagens com palavras, as HQs já não se enquadrariam mais nas “regras clássicas” literárias. No entanto, ao pensarmos na literatura como polissistema e reconhecer a presença da imagem nessa arte, não como modificadora dela, mas como uma escolha estética do autor, perceberemos que as Histórias em Quadrinhos constituem mais um sistema do grande polissistema literário. Nesse enfoque,

> [...] a 'literatura' não pode ser concebida nem como um conjunto de textos, uma junção de textos (o que parece um enfoque mais avançado), nem como um repertório. Os textos e os repertórios são apenas manifestações parciais da literatura, manifestações cujo comportamento não pode ser explicado por sua própria estrutura. Seu comportamento é explicável no nível do (poli)ssistema literário (Even-Zohar, 1979b, p. 10).

Assim, as múltiplas literaturas se relacionam e se influenciam mutuamente, e "toda vez que um texto é produzido, ele ocupa uma certa posição no polissistema literário" (Shavit, 1980, p. 75)[11]. Em resumo,

> [...] para a teoria dos polissistemas, é um objetivo principal, e uma possibilidade a seu alcance, enfrentar as particulares condições nas quais uma literatura pode interferir em outra, como resultado do qual certas propriedades se transferem de um polissistema a outro (Even-Zohar, 1979b, p. 11).

A partir da Teoria dos Polissistemas, refletiremos sobre os sistemas de linguagens possíveis na literatura. Nossa delimitação, portanto, tem como enfoque a natureza das linguagens predominantes nas obras. O primeiro que podemos elencar é a literatura verbal, entendida como o "unissistema" literário por muito tempo. Nessas obras, o texto verbal é relevante em seu trabalho poético com as palavras, de forma semântica e linguística (e todas as suas formas de trabalho com os significantes). Um segundo sistema é o da literatura oral, que, como relembra Candido (2011), pode ser o folclore, a lenda e até certos contos de fadas; nesse sistema se destaca o trabalho com a performance, além do trabalho poético com o texto. Há, também, um sistema para a literatura digital, que ganha cada vez mais espaço e estudos no campo artístico-literário, cuja característica é a somatória com elementos do polissistema audiovisual. Por fim, elencamos o sistema da literatura gráfica, em que a natureza visual é relevante no trabalho poético. Esse último, foco de nossa tese, aprofundaremos no Capítulo 2.

Importante reforçar a ideia de que todos esses sistemas se mesclam e interferem um no outro, além de que cada obra pode ocupar um espaço em todo o espectro entre centro e periferia, e entre o seu sistema e outro. Literatura verbal, oral, digital, gráfica: elencamos, para nomeá-los, adjetivos que classificam – e não *qualificam* – cada sistema literário com base na linguagem predominante de cada um. Mas devemos ressaltar, assim como Andruetto (2009), que, retirando

[11] Once a text is produced (...) it occupies a certain position in the literary polysystem.

o adjetivo, se mantém o substantivo *literatura,* e é esse substantivo que as une em um polissistema.

Posicionamo-nos, nesta tese, com a proposta de um polissistema literário que agrega múltiplas literaturas em sistemas, com (des)limites entre sistemas adjacentes, que "se deslocam continuamente, não só dentro dos sistemas, mas também entre eles mesmos" (Even-Zohar, 1979b, p. 17). Assim, "as próprias noções de 'dentro' e 'entre' não podem ser tomadas estaticamente ou dadas por definitivas" (p. 17). Reforçamos a possibilidade de diversas linguagens na constituição de um texto literário e nos debruçaremos, a partir de agora, no que chamamos *literatura gráfica*.

2 SARJETAS LITERÁRIAS: POR UMA LITERATURA GRÁFICA

Hegel, em seu *Cursos de Estética* (2002), nos convida a refletir sobre o processo histórico – como algo não-linear e repleto de contradições – por meio da dialética, ou seja, da relação entre uma ideia e outra em seus mais diversos contextos histórico-culturais. Assim, as *ideias* não são fixas, como descreveu Platão, mas movimentos constantes entre potências; uma *ideia* é um vir-a-ser que só pode ser compreendida e manifestada se estiver relacionada com um outro. Assim, toda ideia (também chamada *tese*) tem sua *antítese*, seu oposto e/ou contraste. Por outro lado, por estarem relacionadas, o encontro entre a tese e a antítese (essas duas aparentes oposições), acaba por criar uma *síntese*, ou seja, algo que as une. Essas relações de movimento dependem, precisamente, de um contexto e de um ponto de vista: uma tese pode ser também uma antítese ou, ainda, a síntese de uma relação – tudo depende da lente com a qual estamos observamos.

Nesse sentido, podemos retomar a ideia apresentada de polissistemas relacionando-a com o conceito de dialética. Cada subsistema tem sua *tese*, sua *antítese* e, claro, seus pontos de confluência, ou seja, sua *síntese*. Além disso, cada contexto histórico-social vai movimentar o núcleo (centro) e as margens (periferias) dessas ideias, em um vir-a-ser constante – fazendo com que a hegemonia não seja soberana, apesar de bastante resistente.

Observemos como isso se evidencia nos textos literários, ao refletir sobre as múltiplas literaturas. Obras exclusivamente verbais parecem antíteses a obras totalmente pictóricas, mas há, entre elas, uma *síntese*: uma mescla entre linguagens que resulta em obras que se utilizam de palavras e imagens para narrar, como veremos mais profundamente neste capítulo. Assim, por meio do conceito de dialética de Hegel, entendemos que uma forma de literatura não pressupõe a não-existência ou uma hierarquização em relação a outra, mas um processo de

movimento, de encontros e desencontros. Assim, também, o que é centro pode se tornar margem e vice-versa.

Nos quadrinhos, por exemplo, o espaço em branco entre um quadro e outro é chamado sarjeta. Apesar do nome soar pejorativo, olhemos por um outro ponto de vista: é por meio dos vazios e não-ditos que a literatura se constitui. Em relação aos quadrinhos, entre dois quadros com informações visuais há um espaço de algo não-revelado, que permite ao leitor adentrar na narrativa. Entre os núcleos "definidos" dos sistemas literários, existe espaço para criação, são os entre-lugares, muitas vezes não consolidados pela crítica que cria a dialética e o movimento entre ideias. Algumas formas literárias estão ali nas sarjetas ou, ainda, nas margens; e é justamente nesses espaços periféricos que elas encontram espaço para experimentações e transgressões de barreiras.

Neste capítulo, veremos como "[...] as histórias ilustradas, que críticos negligenciam e eruditos mal notam, têm sido grande influência em todas as épocas, talvez ainda mais do que a literatura escrita" (Topffer *apud* McCloud, 2005, p. 201). Em outras palavras, nos aprofundaremos nas formas literárias que mesclam diferentes modos semióticos em sua construção estética ou, ainda, mais que isso, formas literárias em que os elementos gráficos visuais possuam tanta ou mais relevância quanto o sentido linguístico das palavras.

Para isso, traremos o conceito de *multimodalidade* para pensar a questão dos gêneros literários e as linguagens dos livros ilustrados e dos quadrinhos – problematizando questões sobre a relação dessas linguagens com a literatura. Além disso, refletiremos acerca do papel do *design* nessas obras e como a pós-modernidade impacta essas produções. Por fim, um dos grandes objetivos deste capítulo é apresentar e defender o conceito de literatura gráfica, que nossas pesquisas apontaram como um campo relegado – deixado por muito tempo nas sarjetas – com um grande potencial teórico e prático.

2.1 Sempre múltiplos: os modos semióticos na literatura

Compreendemos, ao retomar o Capítulo 1, que a arte literária não é, necessariamente, composta apenas por palavras e, portanto, há a possibilidade de um hibridismo de linguagens compondo um mesmo texto. Essas "linguagens" são chamadas, também, de *modalidades* ou *modos*, por autores como Kress e Leeuwen (2001; 2007), Hallet (2009) e Gibbons (2005); e é a partir desses estudos que refletiremos sobre os encontros poéticos de modos verbais e não verbais em uma mesma obra.

Retomando a preferência do ocidente pela palavra, ou seja, pelo *logos*, Kress e Leeuwen (2001) contribuem para esse debate afirmando que

> Já há algum tempo, na cultura Ocidental, tem havido uma distinta preferência pela monomodalidade. Os gêneros de escrita mais valorizados (romances literários, tratados acadêmicos, documentos e relatórios oficiais etc.) vinham inteiramente sem ilustrações e tinham páginas impressas densas e graficamente uniformes (Kress; Leeuwen, 2001, p. 1)[1].

Os autores descrevem como *monomodal* aqueles textos exclusivamente verbais, ou seja, que se utilizam de apenas um modo (a palavra) para narrar, e reforçam que a esses textos eram oferecidas uma maior relevância e seriedade. Não que não fossem produzidos, em qualquer tempo histórico, textos com elementos gráficos (ilustrações, fotografias etc.) compondo o conteúdo, entretanto, essas obras eram vistas como marginais. No entanto,

> Mais recentemente, este domínio da monomodalidade começou a se inverter. Não apenas os meios de comunicação de massa, as páginas de revistas e histórias em quadrinhos, por exemplo, mas também os documentos produzidos por empresas, universidades, departamentos governamentais etc., adquiriram ilustrações coloridas e sofisticados *layouts* e tipografias. E não só o cinema e as semioticamente exuberantes performances e vídeos de música popular, mas também as vanguardas das artes da 'alta cultura' começaram a utilizar uma variedade crescente de materiais e a cruzar as fronteiras entre as diversas artes, *design* e disciplinas performáticas para eventos multimodais (Kress; Leeuwen, 2001, p. 1)[2].

O desenvolvimento dos processos gráficos contribuiu para que imagens, *layouts* e tipografias mais arrojados fizessem parte de obras artísticas – incluindo a literatura – com maior facilidade e, assim, ganhassem espaço em um cenário excessivamente monomodal. Em outras palavras, o que era visto como "alta cultura" por um pequeno grupo que ditava a hierarquia das artes – circunstância comum, mas pretensiosamente elitista nas sociedades – passou também a ser contaminado por diversos modos semióticos em suas criações. Dessa forma, pensando na literatura, podemos compreender que

---

[1] For some time now, there has been, in Western culture, a distinct preference for monomodality. The most highly valued genres of writing (literary novels, academic treatises, official documents and reports, etc.) came entirely without illustration, and had graphically uniform, dense pages of print. Todas as traduções do inglês são de nossa autoria.

[2] More recently this dominance of monomodality has begun to reverse. Not only the mass media, the pages of magazines and comic strips for example, but also the documents produced by corporations, universities, government departments etc., have acquired colour illustrations and sophisticated layout and typography. And not only cinema and the semiotically exuberant performances and videos of popular music, but also the avant-gardes of the 'high culture' arts have begun to use an increasing variety of materials and to cross the boundaries between the various art, design and performance disciplines, towards multimodal events, and so on.

> [...] o que há 100 anos era essencialmente uma unidade linguística tornou-se agora principalmente uma unidade visual. A página não é mais, como era predominantemente no século XIX, simplesmente uma divisão conveniente para fins de impressão. Na cultura ocidental, é cada vez mais visto como uma unidade textual por si só (Baldry; Thibault *apud* Hallet, 2018, p. 25)[3].

Perceber a página como uma unidade visual permite que modos não verbais façam parte do texto literário com o mesmo peso que as palavras. Assim, é aberta a possibilidade para que a literatura não construa sentidos somente por meio da unidade linguística, mas também de outros modos semióticos (como já descrevemos: imagens, *layouts*, tipografias – elementos gráficos diversos). Portanto, se obras com um único modo (o verbal) são chamadas *monomodais*, obras com mais de um modo criando sentido no texto são chamadas *multimodais* (Kress; Leeuwen, 2001; Hallet, 2018; Gibbons, 2015).

> A *multimodalidade* indica que a obra literária utiliza múltiplos modos semióticos para fins narrativos criativos: uma obra de literatura multimodal inclui não apenas o texto ortográfico verbal na forma de tipo impresso; também pode usar tipografia variada, *layouts* textuais e designs de páginas incomuns (incluindo a realização concreta de tipos, como na poesia concreta), a inclusão de imagens como fotografias ou ilustrações, cores e assim por diante (Gibbons, 2015, p. 293-294)[4].

Em outras palavras, a obra literária multimodal é composta não apenas por palavras, mas por diversos modos semióticos construindo significados. Importante ressaltar, nessa definição de Gibbons (2015) e de outros autores (Kress; Leeuwen, 2001; Hallet, 2018), que não há nenhum tipo de hierarquia entre os modos, ou seja, não há, necessariamente, uma predominância da palavra na narrativa multimodal, sendo possível que a imagem, por exemplo, seja preponderante na narrativa. Avançando por esse caminho, portanto, podemos encontrar obras (como veremos mais à frente), em que o único texto verbal presente seja o título, sendo todo o desenvolvimento narrativo apresentado por meio de modos semióticos diversos, como imagens, cores, fotografias e outros elementos gráficos distintos – permanecendo, ainda assim,

[3] […] what was essentially a linguistic unit 100 years ago has now become primarly a visual unit. The page is no longer, as it was prodominantly in the 19th century, simply a convenient division for the purposes of printing. In Western culture, it is increasingly looked upon as a textual unit in its own right.

[4] *Multimodality* indicates that the literary work uses multiple semiotic modes for creative narrative purposes: a work of multimodal literature includes not only the verbal orthographic text in the form of printed type; it may also use varied typography, unusual textual layouts and page designs (including the concrete realization of type, as in concrete poetry), the inclusions of images such as photographs or illustrations, colour, and so on.

dentro do universo da literatura, uma literatura multimodal que tem como maior dominância os elementos gráficos em vez dos elementos verbais.

Ainda que possa parecer distante da literatura tradicional que modos semióticos gráficos mais abstratos – como cores ou tipografias – construam significados nos textos literários, devemos considerar que, nas teorias da multimodalidade, eles fazem parte da concepção e dos efeitos de sentido. É evidente que esses modos trazem consigo especificidades de expressão:

> [...] uma vez que estes modos não podem ocorrer em si próprios, independentes de outros significantes necessários para a construção do significado, o 'significado' de uma cor ou tipo de fonte (se houver algo assim) está sempre vinculado ao significado do artefato no qual ou com o qual é usado (Hallet, 2018, p. 26)[5].

Assim, "[...] a cor só tem significado na relação que estabelece com as outras cores. Só assim transparece seu sentido completo, seja do ponto de vista social, artístico, seja do simbólico" (Pastoreau, 2011, p. 07). Ou seja, a cor ou a tipografia de um texto, por exemplo, ajudam a construir o significado proposto: são mais elementos a serem considerados, além da representação verbal daquele texto. Um texto multimodal é, assim, complexo, pois todos os elementos devem estar a serviço do significado.

> Criar um texto multimodal envolve mais do que apenas escrever; envolve também considerar os diversos recursos semióticos (palavras, imagem, cor, *layout*) disponíveis ao escritor, que deve decidir como usá-los em combinações criativas para fins literários (Gibbons, 2015, p. 294)[6].

Em outras palavras, no texto multimodal, os elementos são todos integrados, não devendo haver divisão entre o que o texto diz e o que as imagens mostram, pois o que deve ser lido é o conjunto e a combinação de modos semióticos.

A substância da multimodalidade pode ser observada em todos os gêneros e linguagens literárias. Hallet (2018) colaborou com a conceitualizarão do *romance multimodal*, que podemos, no entanto, expandir para outros subgêneros e formas literárias após a compreensão do conceito de multimodalidade. O autor explica-nos que

---

[5] [...] since these modes cannot occur on their own, independent of other signifiers that needed for the making of meaning, the 'meaning' of a colour or a font type (if there is something like this at all) is always tied to the meaning of the artefact in or with which it is used. If colours or font types carry meaning, it is always in connection with a set of codes and a sociocultural context in which they generate meaning.

[6] Creating the multimodal text involves more than just writing; it also involves considering the many different semiotic resources (words, image, colour, layout) available to the writer, who must decide how to use them in creative combinations for literary purposes.

> O romance multimodal é aqui definido como um gênero que integra modos não-verbais de construção de significado, como, por exemplo, fotografias, mapas cartográficos, cartas manuscritas e todos os tipos de artefatos no discurso narrativo do romance e nos quais tais artefatos representam recursos semióticos que são produzidos, circulados ou exibidos no mundo ficcional (Hallet, 2018, p. 26)[7].

O acréscimo do adjetivo *multimodal*, ao lado do subgênero *romance*, expande as possibilidades de composição do texto com a presença de elementos não verbais. A obra, portanto, além de contar com as características do próprio romance (narrativa longa, escrita em prosa, ambientação temporal e espacial etc.), combina múltiplos modos semióticos para construir significados, e não apenas o texto verbal, sem, com isso, descaracterizar a obra como romance.

Podemos observar a aplicação multimodal, por exemplo, na narrativa policial *Lorde Creptum* (Piqueira, 2015), na qual o desenvolver das ações acontece a partir de fotografias apresentadas ao longo da obra (Figura 6). A confluência entre meios semióticos é imbricada na narrativa de tal forma que o texto verbal é apresentado como uma resposta às fotografias. Em outras palavras, sem essas imagens, não seria possível a compreensão da narrativa verbal, visto o leitor ser convidado a perceber detalhes e informações essenciais não somente por meio do texto verbal, mas também das imagens.

Figura 6 – Páginas duplas de *Lorde Creptum*, alternando entre imagens e palavras

Fonte: PIQUEIRA, Gustavo. **Lorde Creptum**. São Paulo: Pulo do Gato, 2015. Disponível em: https://www.gustavopiqueira.com.br/lorde-creptum. Acesso em: 25 nov. 2024.

[7] The multimodal novel is here defined as a genre that integrates nonverbal modes of meaning-making such as, e.g., photographs, cartographic maps, handwritten letters and all sorts of other artefacts into the narrative discourse of the novel and in which such artefacts represent semiotic resources that are produced, circulated or displayed in the fictional world.

De modo sucinto, a teoria da multimodalidade coloca em xeque a ideia da literatura como arte de uma única linguagem ou modo. Ela abre portas para uma linguagem literária composta pelo hibridismo de linguagens – inclusive pensando em projetos gráficos que contribuam para a narrativa, como veremos mais adiante. Além disso, os teóricos que abordam essa teoria não determinam proporções nem medições quantitativas de outras modalidades presentes nas obras literárias – além da palavra – para serem consideradas multimodais: a obra pode apresentar, por exemplo, desde uma única fotografia até ser uma fotonovela sem palavras.

Apesar de uma característica importante para abrir os horizontes da literatura – pensando em considerar outras linguagens além da verbal –, a multimodalidade se torna excessivamente abrangente. Notamos isso ao colocar na mesma categoria, por exemplo, obras como *Lorde Creptum* (Piqueira, 2015), em que, de fato, há um projeto editorial sofisticado e o uso de fotografias como ponto de partida e de referencial para toda a narrativa verbal, e uma narrativa em quadrinhos, em que o foco estaria sobretudo na imagem. Ou seja, podemos ter obras com diferentes graus de hibridismo de linguagens.

Como podemos, portanto, especificar obras em que a multimodalidade predomine, ou ainda, que outras linguagens além do texto verbal ganhem protagonismo? Essa especificação não existe para segmentação, mas, retomando os subsistemas, para olhar para um conjunto de obras (ainda que sua definição seja ampla e abarque tangências de formas e linguagens) e compreender suas especificidades literárias a partir de outras linguagens. Dessa forma, pensaremos em obras predominantemente multimodais – ainda que apenas essa característica não dê conta de definir essas obras – como os livros ilustrados e os quadrinhos, para, assim, costurar caminhos de compreensão da literatura que se abre para outras formas de construção de sentidos que não apenas as palavras.

2.2 (Re)pensar as literaturas: a Literatura Gráfica

Teóricos da multimodalidade (Kress; Leeuwen, 2001; 2007; Hallet, 2009; Gibbons, 2005) denominam a organização de signos semióticos como *modos*. Pensando na literatura, compreendemos esses modos também como *linguagens*, que podem ser verbais (palavras), pictóricas (imagens), gráficas (elementos visuais não-representativos) ou do *design* (características materiais e do artefato enquanto projeto). Uma linguagem pode ser, inclusive, uma junção de diferentes modos, e não um único modo exclusivamente. Podemos compreendê-

las assim desde que haja uma organização com características próprias que a definam como grupo – ainda que essas margens sejam instáveis e transponíveis.

Por isso, é possível falar, também, em *linguagem literária*, ao nos referirmos a obras com a finalidade de expressão estética, que buscam alcançar o imaginário por meio da articulação de discursos que devem ser acessados em uma leitura com ação transformadora. A linguagem literária, porém, não é necessariamente monomodal – como já vimos no capítulo anterior. Ela pode ser multimodal, como quando se apresenta como linguagem de livro ilustrado ou quadrinhos, como veremos a seguir, e, assim, se abre uma gama de possibilidades de imbricamento entre os modos semióticos.

Ainda neste tópico, posicionaremos essas linguagens de diferentes estruturas formais diante da literatura. De que forma elas fazem parte da literatura? Como podemos compreender a taxonomia literária pensando nessas linguagens, formas e gêneros? A proposta de uma *literatura gráfica* vem ao encontro desses desafios lançados pelas próprias produções artísticas, que desafiam conceitualizações e definições inflexíveis da literatura tradicional. No entanto, para transgredir algo, devemos, primeiro, compreender sua estrutura. Para isso, apresentaremos algumas dessas linguagens essencialmente multimodais, suas especificidades e aberturas para experimentações, a fim de observar sua presença e construção *da* e *na* linguagem literária.

O conceito de *linguagens como ambientes*, de Barbieri (2017), é fundamental para compreender como cada linguagem em que nos aprofundaremos possui possibilidades expressivas próprias e, ao mesmo tempo, certas limitações. Assim,

> [...] podemos pensar essas linguagens-ambiente um pouco como ecossistemas, cada um com suas regras e características específicas, mas algumas regras são comuns a muitos deles e outras, a todos, e existem também zonas fronteiriças, zonas intermediárias entre dois (ou mais) ecossistemas diferentes, onde se pode jogar um pouco com as regras de ambos (Barbieri, 2017, p. 19).

Entender cada linguagem é de suma importância para, em seguida, compreender como cada expressão literária pode transgredir essas definições e apresentar obras híbridas, multimodais e/ou que experimentam com as possibilidades dos meios, criando, assim, zonas fronteiriças e pontes entre elas. O trabalho de investigação teórica está sempre buscando nomear e definir as produções artísticas, não para limitar suas técnicas, mas para, metodologicamente, compreender e estudar essas obras, ainda que estejam justamente nos limiares e no hibridismo artístico.

Linguagens, no contexto em que iremos trabalhar aqui, não podem ser confundidas com *gêneros* ou *subgêneros* literários, uma vez que trabalharemos as linguagens como organizações

de modos semióticos, e não como características macrocompositivas (Reis, 2018) e textuais. Os gêneros literários são classificados como narrativo, lírico ou dramático, como retoma Costa e Silva:

> No plano literário, a poética clássica, desde Platão a Aristóteles, estabeleceu os fundamentos semânticos (mundo representado), enunciativos, estilístico-formais e pragmáticos para construir a famosa tripartição de géneros que ainda hoje perdura na sua essencialidade, com as alterações e as inovações resultantes da evolução histórica da própria literatura: o género lírico, o género épico ou narrativo e o género dramático. Cada um destes géneros compreende diversos subgéneros, resultantes nalguns casos da sua mescla ou do seu hibridismo. Na época contemporânea, foi acrescentado aos três géneros tradicionais um quarto género – o género didáctico-ensaístico –, no qual cabem subgéneros como o diálogo de ideias, o ensaio propriamente dito, o livro de viagens, o sermão, a biografia, as memórias etc. (2008, p. 124-125).

Assim, cada um desses gêneros se divide em subgêneros como romance, novela, conto, ode, tragédia, comédia, entre outros, que, por sua vez, podem ainda se dividir em subsubgêneros – ainda que, muitas vezes, essas classificações não deem conta de definir uma obra que pode apresentar características de diferentes subgêneros, por exemplo.

As linguagens literárias não podem ser enquadradas como gênero ou subgênero, tal qual comumente acontece, uma vez que elas podem apresentar, em sua forma e conteúdo, a mesma gama de gêneros e subgêneros já apresentados. Em outras palavras, se pensarmos em uma taxonomia literária, elas estariam acima dos gêneros, por abarcá-los, sendo classificadas como *supragêneros*. Assim, temos

Diagrama 2 - Taxinomia da literatura

Fonte: Elaborado pela pesquisadora.

Os *supragêneros*, de forma simplificada, são formatos dos textos literários. Mas, mais do que isso, são estruturas de composição dos modos semióticos que impactam o ritmo e a forma das linguagens e da leitura – por isso são denominados também, na literatura, como *linguagens literárias.* Algumas dessas linguagens que podemos citar são prosa, poema, livro-objeto, livro ilustrado e quadrinhos – sendo esses dois últimos o recorte que analisaremos nesta tese.

Bakhtin (1997), teorizando sobre os gêneros do discurso, diz que em todo enunciado há três esferas que se fundem: conteúdo temático, estilo e construção composicional. Para nossa argumentação, podemos observar a taxonomia da literatura e ramificar as esferas do enunciado, entendendo que esse trinômio estaria presente em todos os níveis literários, mas podendo ser mais enfático em algum nível específico. Sendo assim, o *conteúdo temático* pertenceria preponderantemente ao subgênero; o *estilo,* ao gênero; e a *construção composicional*, ao supragênero. É claro que, como descreve o autor, "[...] o estilo é indissociavelmente vinculado a unidades temáticas determinadas e, o que é particularmente importante, a unidades composicionais" (Bakhtin, 1997, p. 285), ou seja, as esferas são dependentes umas das outras, pois constroem significados no todo, e não de forma individual.

Assim, podemos ter uma obra que seja uma prosa (supragênero), lírica (gênero), de cavalaria (subgênero); ou um livro ilustrado (supragênero), narrativo (gênero), de tradição oral (subgênero). Claro que os supragêneros, assim como os outros níveis taxonômicos, não são essencialmente literários. Como exemplo, podemos pensar no enunciado de uma reportagem, que pode ser quadrinhos (supragênero), narrativo (gênero), jornalístico (subgênero), não sendo considerado uma linguagem literária, por não ter tal intencionalidade estética. No entanto, o recorte selecionado para esta tese são essas linguagens como manifestações literárias.

Como apresentado ao longo do primeiro capítulo, a literatura não é um discurso exclusiva e necessariamente verbal, podendo fazer parte dele diferentes tipos de modos semióticos. Assim, acrescidos das teorias da multimodalidade, compreendemos que os supragêneros (ou *linguagens literárias*) podem ser compostos pelo hibridismo de linguagens.

Focaremos, a partir de agora, nas (in)definições de duas linguagens: os quadrinhos e os livros ilustrados. Apesar de compreendermos que, a depender do contexto, elas podem ou não ser artístico-literárias – tal qual qualquer supragênero – aqui, nosso recorte são obras literárias. A escolha por, especificamente, livros ilustrados e quadrinhos se deu pelo empenho em nos debruçarmos sobre a literatura que se utiliza de outros elementos além do verbal para a construção de significados, selecionando essas linguagens que têm como característica predominante a união de palavras e imagens. Além disso, a partir delas é possível abarcar

diversas outras possibilidades de linguagens, que são derivadas e/ou desdobramentos dessas centrais (tais como os livros-imagem, quadrinhos sem palavras, narrativas tipográficas, entre outros).

2.2.1 Histórias afluentes: a multimodalidade na literatura

Como explanado até o momento, nosso recorte, nesta tese, são obras literárias que se utilizam de mais de um modo semiótico em sua composição poética ou, em outras palavras, que se utilizam de outros elementos gráficos além das palavras em sua composição. Neste tópico, focaremos em duas dessas linguagens (ou supragêneros) que compreendemos como os mais relevantes no sentido de concentração e derivações de obras: os livros ilustrados e os quadrinhos.

Algumas ponderações se fazem relevantes antes de iniciar nossa exposição acerca dessas linguagens. Primeiramente, utilizaremos o termo *livro ilustrado* no sentido de obras que se utilizam de palavras e imagens justapostas, ou seja, que não podem ser isoladas sem perda de compreensão do texto; diferenciando-se, assim, do *livro com ilustrações*, que são "[...] obras que apresentam um texto acompanhado de ilustrações. O texto é espacialmente predominante e autônomo do ponto de vista do sentido" (Linden, 2011, p. 24) –, ou seja, livros em que palavras e imagens podem ser separadas sem grandes perdas para a narrativa. O termo *quadrinhos* será utilizado no lugar de *histórias em quadrinhos*, apesar desse segundo ser mais comumente conhecido, por compreendermos que, nessa linguagem, outros gêneros que não narrativas (ou seja, histórias), podem ser representados. Nesse caso, os *quadrinhos* podem abranger as *histórias* em quadrinhos assim como *poesias* em quadrinhos, por exemplo.

Outro aspecto importante a destacar é que nosso recorte, aqui, é de obras que operam em sua fisicalidade e podem ser manuseadas em seu objeto, ou seja, desconsideraremos, nesse momento, obras pensadas exclusivamente para o meio digital, por compreender que exista um campo de estudos e pesquisa específico para essas produções.

Compreenderemos, também, que a partir dos quadrinhos e dos livros ilustrados sobre os quais nos debruçaremos, poderíamos expandir nosso olhar para seus "derivados": dos livros ilustrados advêm os livros-imagem, livros-tipográficos, abecedários, entre outros; dos quadrinhos observamos os quadrinhos-silenciosos, quadrinhos-mudos, quadrinhos sem palavras, quadrinhos-tipográficos etc., além de todo o universo dos livros-objeto que exploram a materialidade em prol do texto literário. Não nos aprofundaremos em cada uma dessas

categorias não somente por não ser o foco desta tese, mas por compreender que todas elas estão contempladas ao nos referirmos aos livros ilustrados e quadrinhos de forma geral.

Não selecionamos um recorte de faixa-etária preferencialmente endereçada dessas obras por compreender que, nesta tese, nosso interesse está mais na linguagem em si própria e menos no leitor e/ou mediador. A escolha de apresentar essas duas linguagens se deu por observar aspectos que as aproximam fortemente: palavras e imagens indissociáveis em uma leitura sequencial. Além disso, os livros ilustrados e os quadrinhos se utilizam de "lacunas" visuais e de significados em que o leitor deve se inserir para construir sentidos a partir dos elementos entregues pelo texto.

Feitas essas considerações, podemos adentrar na explanação dessas linguagens que se utilizam de palavras e imagens em suas composições. Iniciamos com a compreensão de que, como uma arte de leitura sequencial, a vinheta (chamaremos de *vinheta* a unidade mínima de significação da obra) nos livros ilustrados e quadrinhos não tem seu significado totalmente em si própria, mas como o fragmento de um todo muito maior: a obra. Assim,

> Uma imagem na sequência de um livro ilustrado foi feita com a ciência e a referência de tal sequência. Seja ou não consciente desse fato, você é convidado a pensar sobre isso e entender a questão em termos de como o que isso mostra modifica e se conecta às imagens (e, claro, às palavras) que vêm antes e depois dela (Nodelman, s.d, n.p.).

Os textos dos livros ilustrados e dos quadrinhos se desdobram em fragmentos que dependem da vinheta anterior e posterior para nos apresentar sua poética. Esses fragmentos podem ser apresentados em uma mesma prancha (ou página) ou em pranchas diferentes. A estrutura mais comum para essas linguagens é o formato códice, ou seja, o livro tradicional que conhecemos, objeto retangular com três lados refilados e um costurado. No entanto, essas linguagens podem ser exploradas em qualquer outro formato, expandindo o fazer poético para outros suportes. Além disso, essas linguagens permitem qualquer tipo de conteúdo, tema e/ou assunto: a linguagem, como supragênero, suporta todos os gêneros em si.

McCloud, em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* (2005), amplia a discussão acerca do conceito proposto por Will Eisner (2010), de denominar os quadrinhos como *Arte Sequencial*. Assim, o autor chega à definição de que quadrinhos são "[...] imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (McCloud, 2005, p. 9). Desmembrando esse conceito, percebemos que McCloud divide imagens entre *pictóricas* e *outras*, justamente abrindo margem para pensar nas imagens figuras, abstratas e, também, nas *palavras* como *imagens*, todas potencialmente

parte dos quadrinhos. Além disso, é importante destacar, da definição de McCloud, a ideia de uma *sequência deliberada*, ou seja, que é *decidida* e não *ao acaso*: cada elemento sequencial presente constrói sentido a partir do que está antes e do que vem depois de si; e a presença do leitor é parte fundamental do processo, sendo necessária a ação de intenção de leitura ativa e não passiva.

Linden (2011), por sua vez, descreve as histórias em quadrinhos como uma

> [...] forma de expressão caracterizada não pela presença de quadrinhos e balões, e sim pela articulação de 'imagens solidárias'. A organização da página corresponde – majoritariamente – a uma disposição compartimentada, isto é, os quadrinhos que se encontram justapostos em vários níveis (p. 25).

A autora enfatiza que nem os quadros nem os balões são características exclusivas e obrigatórias nos quadrinhos, e utiliza o termo *imagens solidárias* a partir do conceito de Groesteen (2015), que considera *solidárias* as imagens que "[...] participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia"* (p. 27-28). O autor ainda assegura que esse é o único fundamento ontológico da linguagem dos quadrinhos: a conexão da pluralidade de imagens solidárias.

Postema, em *Estrutura narrativa dos quadrinhos* (2021), ensina-nos que

> Os quadrinhos, como uma forma de arte e de narrativa, são um sistema em que o número de elementos ou fragmentos díspares trabalham juntos para criar um todo completo. Os elementos dos quadrinhos são parcialmente pictóricos, parcialmente textuais e, por vezes, um híbrido dos dois (Postema, 2021, p. 15).

Para a autora, a relação entre as duas linguagens – verbal e visual – é parte da linguagem em seu conceito mais básico. Groesteen (2015), no entanto, assegura que os quadrinhos são uma forma de narrativa de dominância visual – ainda que não exista uma determinação de quanto texto verbal e/ou visual é necessário para a construção dos quadrinhos, podendo variar grandemente entre obras –, inclusive os *quadrinhos sem palavras*, que são "[...] desprovidos de enunciados verbais, sejam diálogos ou textos narrativos (chamados de recordatórios)" (p. 43). O autor entende os quadrinhos "[...] não somente como o fenômeno histórico, sociológico e econômico que são, mas como um conjunto original de mecanismos produtores de sentido" (p. 10) e, portanto, os define como *sistema*, ou um "conjunto de coisas que se inter-relacionam", promovendo, assim, a ideia de solidariedade entre imagens (pictóricas e outras). Eisner (2012), por sua vez, considera que

> Em sua expressão mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e mais vezes para expressar ideias semelhantes, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se preferir. E é essa aplicação disciplinada que cria a 'gramática' da arte sequencial (p. 2).

A partir da formulação de Eisner, entendemos que a estrutura dos quadrinhos parte de imagens sequenciais justapostas e que, quando construídas de maneira estética e poética, se tornam *linguagem literária* – como veremos mais adiante.

Os *livros ilustrados*, por sua vez, são também uma linguagem multimodal, que constrói textos a partir da relação entre palavras e imagens. Linden (2011) descreve os livros ilustrados como "[...] obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente [é então chamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens" (p. 24).

É a partir da combinação entre esses dois textos – verbal e visual – e suas lacunas, que o livro ilustrado se constitui. A questão da *lacuna* é importante, pois

> Tanto as palavras como as imagens deixam espaço para os leitores/espectadores preencherem com seu conhecimento, experiência e expectativa anteriores, e assim podemos descobrir infinitas possibilidades de interação palavra-imagem. O texto verbal tem suas lacunas e o mesmo acontece com o visual. Palavras e imagens podem preencher as lacunas umas das outras, total ou parcialmente (Nikolajeva; Scott, 2011, p. 15).

Ou seja, nem as palavras nem as imagens têm o domínio completo e/ou autônomo do texto. Elas trabalham em equilíbrio, permitindo que se complementem ou se contradigam, mas sempre com uma relação de interdependência: são indissociáveis.

Os quadrinhos possuem uma especificidade, em sua construção, que talvez seja uma das mais representativas da linguagem. Para além da relação entre palavras e imagens, comum a tantas outras, a sequencialidade das imagens em um mesmo espaço, nos quadrinhos, cria *sarjetas* ou *calhas,* ou seja, um espaço vazio ou lacuna que separa os quadros ou vinhetas. Assim, "A função das sarjetas é separar os quadrinhos e articulá-los: os quadros são criados como entidades individuais ou sintagmas que, ao mesmo tempo, estão conectados aos outros quadros em volta, devido ao poder das lacunas intermediárias" (Postema, 2005, p. 58).

Em outras palavras, os quadrinhos são lidos na relação entre seu conteúdo e suas ausências. McCloud ainda afirma que "[...] a sarjeta é responsável por grande parte da magia e

mistério que existem na essência dos quadrinhos. É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia" (2005, p. 66).

A sarjeta é o lugar dos não-ditos e, assim, "[...] os quadrinhos levam a gente para uma dança silenciosa do que é visto e não visto. O visível e o invisível" (McCloud, 2005, p. 92). É na sarjeta que a percepção sensível vive, pois é o espaço da imaginação e do sentido analógico potenciais. A poética dos quadrinhos reside nas sarjetas.

Groesteen (2015) chama de "lacunas de sentido" esses intervalos que compõem as histórias em quadrinhos, e que é necessária a "reconstrução" desse caráter fragmentado e descontínuo justamente pelo leitor. Eisner (2010) afirma que a tarefa do quadrinista é "dispor a sequência dos eventos (ou figuras) de modo que as lacunas da ação sejam preenchidas" e, assim, o leitor pode "fornecer os elementos intermediários, a partir da sua vivência" (p. 46). A forma como o leitor conecta esses momentos segmentados e aparentemente distintos é chamada por McCloud de "conclusão".

> Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá. Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é a sua gramática. E, já que nossa definição de quadrinhos se baseia na disposição de elementos, então, num sentido bem estrito, quadrinhos é conclusão! (2005, p. 67).

A sarjeta é o espaço de experimentar as possibilidades do texto em quadrinhos, o lugar de *potência*. Ou seja, "[...] há uma forma, uma presença daquilo que não está em ato, e essa presença privada é a potência" (Agamben, 2018, p. 64). Essas lacunas podem *ser* e *ser-não* ao mesmo tempo, potência e impotência, criando um *campo de tensão* (Agamben, 2018) que configura justamente a poética dessa linguagem, por meio de um jogo entre a percepção do que nos é ofertado e o que é concluído – nas múltiplas possibilidades da potência.

As sarjetas são justamente os elementos que oferecem força para a sequência narrativa, uma vez que são essas ausências que abrem simultaneamente a possibilidade de um quadro ser observado individualmente, ao mesmo tempo em que o conecta ao próximo. Postema considera que

> [...] as lacunas – os lapsos de tempo entre os diferentes momentos da sequência – são o que produz a continuidade da sequência, como se dois quadros (ou vinhetas) funcionassem para inferir o que acontece entre eles. As sarjetas

> podem substituir ações e funções narrativas, tais como a troca de cenas ou, meramente, a passagem do tempo (2018, p. 16).

Os quadrinhos dependem, majoritariamente, do sentido da visão para sua leitura, uma vez que eles transmitem informações visuais em seus quadros. Porém, "[...] como *entre [os quadros]*, nenhum dos nossos sentidos é exigido... todos os nossos sentidos acabam envolvidos" (McCloud, 2005, p. 89), ou seja, as sarjetas convocam sensações por meio de um espaço vazio que se completa pela percepção.

Por outro lado, a matriz base de um livro ilustrado é o texto trabalhado na página dupla e a sequencialidade é dada, principalmente, por meio do virar de páginas ou, como ensina Linden (2015), "[...] o livro ilustrado é um suporte de expressão cuja unidade primordial é a página dupla, sobre a qual se inscrevem, de maneira interativa, imagens e textos e que seguem uma concatenação articulada página a página" (p. 28-29)[8], levando em conta também a materialidade e o formato do objeto como elementos narrativos. A disposição dos elementos nas páginas, ou seja, a diagramação, permite o espaço em branco nos livros ilustrados, espaços de abertura para o leitor. O tamanho das ilustrações, a presença ou não de molduras, cores, *layout*, estilo e/ou técnica, tudo isso soma à construção do texto.

Bastante comum nos livros ilustrados são os diferentes materiais e a exploração de recursos da materialidade do livro. Abas, dobras e facas especiais são alguns exemplos de instrumentos possíveis para construção textual. Importante enfatizar que esses processos materiais não são gratuitos ou meros enfeites na obra, mas um atributo gráfico que constrói sentido na própria leitura. Os quadrinhos, por outro lado, pouco subvertem o formato códex: poucas obras (mas não inexistentes, como iremos perceber) se utilizam da materialidade, principalmente como recurso narrativo.

A leitura dos quadrinhos e dos livros ilustrados ou, ainda, a leitura de todos os elementos que compõem essas linguagens, é uma forma ativa de leitura, uma vez que o leitor deve perceber as conexões entre palavras, imagens e composição gráfica. Compreender a *gramática* dessas linguagens que são multimodais, mas, mais que isso, dão protagonismo aos elementos gráficos da obra, passa pelo que Dondis (2015) chamou de *alfabetismo visual*, pois é a partir do entendimento dos elementos que compõem a linguagem que a leitura se torna possível. No caso dos quadrinhos, por exemplo, Postema ensina-nos que

[8] "el álbum es un suporte de expresión cuya unidad primordial es la doble página, sobre la que se inscriben, de manera interactiva, imágenes y texto, y que sigue una concatenación articulada de página a página"

> Esses elementos incluem as imagens dos quadrinhos ou *cartoons*; as molduras ou quadros que compõem as imagens, das quais o *layout* da página (inclusive o *design* do livro) é uma parte importante; assim como os recordatórios, os balões de fala e as próprias palavras, sejam elas inseridas nos balões e recordatórios ou as integradas à imagem (2018, p. 15).

Cada escolha acaba por implicar significados na própria linguagem e, por isso, a leitura gráfica é complexa, uma vez que é necessária a percepção de diferentes tipos de signos de forma atenta para que a construção de significados seja evocada. Assim, "[...] os contornos dos quadros, o tamanho dos espaços entre e em volta dos quadros, a localização dos quadros na página [...] e a cor do fundo da página, são todos significantes" (Postema, 2018, p. 21). Os significados desses elementos, no entanto, não são fixos e podem se alterar, dependendo da maneira como o autor trabalha com essas formas. Postema continua, explicando-nos que

> [...] para criar significados, todos os seus inúmeros elementos contêm e produzem lacunas, gerando uma sintaxe e uma semiótica (as quais Roland Barthes chamaria de linguagem) em que a fragmentação e a ausência se tornam partes operacionais, inteiramente, como funções de significação, enquanto, ao mesmo tempo, esses *gaps* convidam o leitor a preencher suas lacunas, fazendo da leitura dos quadrinhos um processo ativo e produtivo (2018, p. 16).

O *layout* de uma página de quadrinhos é de suma importância para a construção narrativa, pois é por meio dessa diagramação que as relações entre imagens, requadros, palavras e outros meios gráficos são feitas. Todos esses elementos atuam como um recurso para a construção de significado do texto e um suporte estrutural, compondo, assim, a linguagem dos quadrinhos. O mesmo vale para o livro ilustrado, com cada cor, linha ou elemento sendo importante para a compreensão total da obra. Além disso, o projeto gráfico também é de suma importância para essas obras que valorizam elementos gráficos. Linden assegura que "[...] a diagramação está a serviço da expressão, manifestando-se por meio de uma grande flexibilidade, e é concebida de forma coerente em função do encadeamento das páginas" (2011, p. 15), ressoando, assim, na recepção do leitor, que deve ler cada imagem individualmente e também em relação ao que foi lido antes e depois (sequencialidade).

Pignatari afirma que "[...] o pensamento lógico tende a dividir as coisas em partes; o pensamento analógico a mostrá-las em conjunto, como um todo" (2005, p. 52). Podemos inferir, em função disso, que a leitura de imagens sequenciais é feita a partir de um pensamento analógico, pois é necessário que se apreenda o texto como um discurso contínuo, ainda que por meio de vinhetas fragmentadas. Barbieri confirma e complementa essa ideia, dizendo que "[...]

nos quadrinhos, analogicamente, a relação entre textos e imagens é fundamental também do ponto de vista gráfico, e não somente narrativo" (2017, p. 151). Em outras palavras, a construção descontínua (lógica) dos quadrinhos é percebida de forma contínua (analógica) em seu aspecto gráfico e, consequentemente, na história que está sendo contada.

A leitura dos quadrinhos se dá a partir do que Charles Hatfield chama de *tensões*: "[...] as histórias em quadrinhos são compostas por diversos tipos de tensões em várias formas de leitura – várias opções interpretativas e potencialidades – que devem ser jogadas umas contra as outras" (2009, p. 441)[9]. A leitura de uma página de quadrinhos ocorre de maneira, ao mesmo tempo, linear e não-linear. O leitor faz a leitura dessa tensão entre ler a página de maneira completa, como um objeto em si, e ler cada quadro dessa página em sequência. Ou seja, uma tensão entre sequência e superfície. Hatfield entende que cada imagem em uma história em quadrinhos tem duas funções simultâneas: a de ser um "momento" em uma sequência imaginada de eventos e, ainda, um elemento gráfico em um *design* atemporal – que é a página (Hatfield, 2009). O mesmo ocorre com o livro ilustrado, com a diferença de que essa tensão, comumente, acontece por meio de uma leitura de página a página, ou seja, a tensão acontece menos no mesmo plano e mais entre diferentes planos.

A afirmação da imagem como linguagem capaz de criar significado em textos, ainda que na maior parte das vezes narrativos, está presente desde o início dos livros ilustrados e dos quadrinhos, fazendo com que esses supragêneros tivessem espaço e tempo para se desenvolver sem as amarras da crítica literária tradicional. As origens de ambas as linguagens por vezes se misturam e se confundem, ainda que elas tenham tomado rumos diferentes ao longo da história.

O que atualmente entendemos como livro ilustrado moderno tem origem com Randolph Caldecott (1846-1866). Sendak (1988) descreve que

> O trabalho de Caldecott anuncia o início do livro ilustrado moderno. Ele inventou uma engenhosa justaposição de imagem e palavra, um contraponto nunca antes visto. Palavras são deixadas de lado – mas as imagens contam. Imagens são deixadas de lado – mas a palavra diz. Resumindo, é a invenção do livro ilustrado (p. 21)[10].

Apesar dessa relação entre linguagens, o texto verbal nem sempre está presente nos livros ilustrados. Quando isso acontece, são, então, chamados livros-imagem. Hunt ensina-nos

[9] […] comic art is composed of several kinds of tension, in which various ways of reading – various interpretive options and potentialities – must be played against each other.

[10] Caldecott's work heralds the beginning of the modern Picture book. He devised an ingenious juxtaposition of picture and word, a counterpoint that never happened before. Words are left out – but the picture says it. Pictures are left out – but the word says it. In short, it is the invention of the picture book.

que “[...] a ausência de palavras pode fornecer um hiato que necessita da inteligência e da imaginação para ser preenchido” (2010, p. 247). Ou seja, o livro-imagem não é mais simples ou “facilitado” por não possuir palavras, mas, ao contrário, exige uma leitura de imagens e elementos gráficos bastante complexa para acompanhar a narrativa sugerida. A ausência de texto verbal também não deve ser entendida como ausência de narrativa, pois existe uma sequência proposta, por meio das imagens, em que é necessária uma leitura, tal qual fazemos com as palavras. Apesar de ser entendido como um “livro ilustrado sem palavras”, o livro-imagem possui, ao menos, as palavras que dão nome ao livro, ou seja, o título. Esse texto verbal, aliás, é de extrema importância para os livros-imagem, uma vez que se constituem como pistas para compreender a narrativa que se segue.

Os quadrinhos são, também, uma linguagem que une palavras e imagens. O texto verbal presente nos quadrinhos busca representar, por meio gráfico, as condições da linguagem oral, seja em recordatórios, integrados nas imagens, em onomatopeias ou ainda em balões, em seus mais diferentes formatos – que também contribuem para dar características à fala e que “tenta[m] captar e tornar visível um elemento etéreo: o som” (Eisner, 2005, p. 24). Os balões, tão importantes para os quadrinhos – a ponto de as pessoas, por vezes, considerarem esse um elemento exclusivo e essencial da linguagem –, são também elementos gráficos de grande potência para a construção de sentido em uma narrativa.

No entanto, assim como nos livros ilustrados há uma categoria de livros-imagem em que o único texto verbal é o título, nos quadrinhos temos os *quadrinhos sem palavras* (também chamados de *quadrinhos mudos* ou *quadrinhos silenciosos*). Nesse grupo, há quadrinhos em que as palavras são substituídas por pictogramas ou imagens, e aqueles em que os sons e falas não são representados.

Bruno Munari explorava e até mesmo extrapolava as possibilidades do livro sem o uso de palavras desde seu *livro ilegível* e os *pré-livros* (Figura 7), na década de 1950. Ele entendia o livro como um objeto narrativo em si e se dedicou a experimentações das potências dos recursos gráficos e materiais desses objetos. A coleção de pré-livros foi desenvolvida de modo a compreender o livro como um objeto sensorial, trabalhando com diferentes materiais, encadernações, cores e formatos, a fim de expandir a percepção das materialidades, convocando, dessa forma, a leitura sensorial da obra. Os livros eram de materiais completamente diferentes entre si, tais como madeira, tecido, papel, plástico, entre outros. A ideia era de que o objeto-livro era, por si só, um conteúdo em potencial, que unia materialidade e percepção por meio da performance leitora.

Figura 7 – Pré-livros, de Bruno Munari

Fonte: Corraini Edizioni. Disponível em: corraini.com/en/i-prelibri.html. Acesso em: 3 dez. 2024.

Peter Hunt (2010) pontua que a desvalorização do livro ilustrado – incluímos também os quadrinhos nessa reflexão – resulta da percepção de uma (pseudo)simplicidade, pois, segundo Berridge, "[...] grande parte da complexidade, como o uso da metáfora, por exemplo, é expressa pelos elementos visuais: o tamanho e o formato do livro, a espessura do papel, as fontes" (*apud* Hunt, 2010, p. 233), o que não é tradicionalmente considerado pelos críticos literários, que tendem a priorizar as palavras sob as imagens e outros elementos gráficos. A interação e os contrapontos entre palavras e imagens são recursos que criam poeticidade nessas obras, "[...] as palavras podem aumentar, contradizer, expandir, ecoar ou interpretar as imagens – e vice-versa. Os livros ilustrados podem cruzar o limite entre os mundos verbal e pré-verbal" (Hunt, 2010, p. 234).

Justamente pelas imagens ocuparem um lugar às margens da literatura é que essa complexidade presente nas relações gráficas é colocada em segundo plano. As ilustrações, em um livro ilustrado ou nos quadrinhos, estão ali não apenas reforçando o texto verbal, como um mero apoio visual, mas criando sentidos e expressando uma poética singular. Ou seja, as imagens deixam de pertencer a um lugar desvalorizado para alcançar o centro da discussão e da obra poética.

Observando as definições dos quadrinhos e dos livros ilustrados apresentadas, é possível notar inúmeras semelhanças teóricas entre essas linguagens. Nikolajeva e Scott reconhecem a

proximidade dessas formas narrativas ao dizer que "[...] o estudo abrangente de Scott McCloud sobre os quadrinhos contém muitas ferramentas úteis para a análise do livro ilustrado" (2011, p. 196) e, de fato, as ferramentas de análise de teóricos de ambas as linguagens são bastante intercambiáveis, assim como as ferramentas da teoria literária.

A característica principal, talvez, seja a questão da multimodalidade: como palavra e imagem trabalham juntas na construção de significados. Como descreve McCloud,

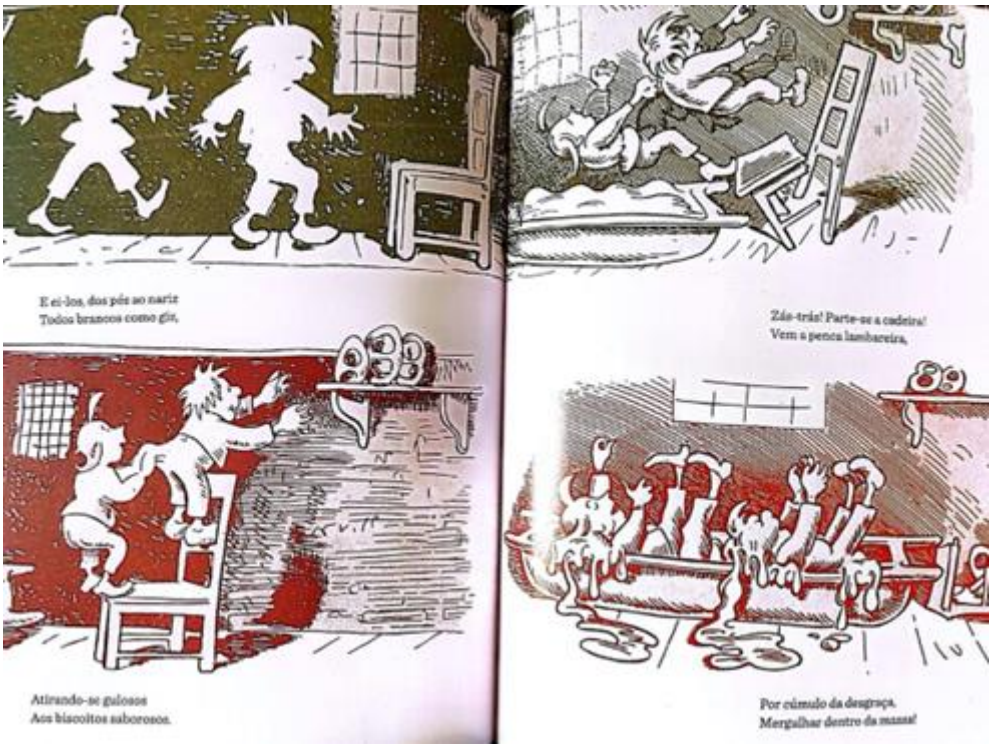
> Nos quadrinhos, as palavras e imagens são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo. Quando os dois tentam conduzir, a concorrência pode subverter as metas globais... embora uma pequena concorrência, às vezes, possa produzir resultados apreciáveis. No entanto, quando cada parceiro conhece seu papel e se apoiam mutuamente... os quadrinhos podem se equiparar a qualquer uma das formas de arte das quais extrai seu potencial (2005, p. 156).

A metáfora da dança é adotada também por pesquisadores do livro ilustrado. Odilon Moraes [s.d.] diz que "[...] *dança* é o que fazia Caldecott com as palavras e imagens em seus livros, como disse Sendak" (n.p.), que também descreve Caldecott como o percursor do livro ilustrado moderno, descrevendo-o como um ilustrador, mas também um compositor, um coreógrafo e um diretor de teatro (Sendak, 1988). Com a ideia de que palavra e imagem dançam juntas, tanto no livro ilustrado quanto nos quadrinhos, podemos notar como é justamente essa coreografia que identifica e, portanto, aproxima essas linguagens. Essa dança, em que ninguém se sobressai, mas, ao contrário, há uma atuação conjunta para a construção de uma unidade final que faça sentido e expresse algo – o texto – é o que difere obras multimodais de outras linguagens literárias. A justaposição de palavras e imagens é a base de desenvolvimento desses supragêneros. Assim, devemos sempre levar em conta essa complexa relação entre palavras e imagens ou esse "[...] inter-relacionamento dinâmico e a tensão criativa entre os dois modos de comunicação que estamos explorando" (Nikolajeva; Scott, 2011, p. 49).

As origens de cada uma dessas linguagens são amplamente debatidas e, por vezes, se aproximam e se confundem. Desde as primeiras formas de interação entre palavras e imagens em sequência narrativa até a efetivação e conceitualização das linguagens, os livros ilustrados e os quadrinhos caminharam de maneira muito próxima. As possibilidades tecnológicas de unir palavras e imagens em uma mesma composição também permitiram um maior desenvolvimento desses modos híbridos de textos, além da produção e divulgação em massa. Um exemplo desse início amalgamado entre linguagens é a obra de Wilhelm Busch, *Juca e Chico* (2012), ou *Max und Moritz*, no original alemão de 1865 (Figura 8), percursora tanto dos

quadrinhos quanto dos livros ilustrados, pela disposição e diálogo entre palavras e imagens em sequência narrativa.

Figura 8 – Página dupla de *Juca e Chico*



Fonte: BUSCH, Wilhelm. **Juca e Chico**. Jandira: Ciranda Cultural, 2012.

Como podemos observar na Figura 8, *Juca e Chico* é composto por imagens em sequência relacionadas a um texto verbal, também fragmentado, que pressupõe uma intenção de direcionamento de leitura entre quadros e entre páginas. A relação palavra e imagem ainda não era completamente integrada na composição, sendo apresentadas espacialmente separadas, quase como imagens e suas legendas, mas a experimentação dos elementos em uma mesma página dupla já caminhava para o que hoje conhecemos tanto como quadrinhos quanto livro ilustrado. O texto verbal, rimado e fora das imagens, é bastante comum nos livros ilustrados mais tradicionais, enquanto a representação de quadros (vinhetas) em uma mesma página em sequência, é bastante característica dos quadrinhos.

A história dos livros ilustrados e dos quadrinhos se mesclam em suas origens, se separam em seus percursos – principalmente por características e questões sociais e políticas – e voltam a se encontram na pós-modernidade, quando o hibridismo e as experimentações de linguagens alcançam novos patamares.

Assim, refletindo acerca dessas duas linguagens que podem ser consideradas as maiores representantes da relação palavra e imagem na literatura, compreendemos não estar diante de uma binaridade, mas de um espectro. Em cada ponta, a forma mais tradicional dos livros ilustrados e dos quadrinhos, e entre elas uma enorme gama de obras que jogam com as possibilidades gráficas dessa relação de modos semióticos, livremente. Conceitualizar essas linguagens cabe ao universo acadêmico, não para chegar em um ponto final e uma resposta única, mas para compreender a multiplicidade das linguagens e, principalmente, para questionar seus limites. Os artistas, no entanto, circulam entre essas duas linguagens, explorando as características-base de ambas, em obras híbridas que se utilizam de imagens em sequência – com ou sem texto verbal – em quadros ou páginas e que se mesclam em estruturas de páginas duplas e simples. E é a partir das obras artístico-literárias que é possível a pesquisadores refletir sobre essa produção e ampliar a discussão literária.

Por outro lado, não temos como objetivo defender que os livros ilustrados e os quadrinhos são iguais ou que deveriam ser uma categoria única. Nosso intuito em aproximar essas duas linguagens é que ambas se beneficiem com os desdobramentos teóricos, pesquisas e análises de obras realizadas em cada área. Ainda que "[...] um número crescente de formas de arte e meios de comunicação fazem uso de diferentes combinações entre os signos verbais e visuais: dos caquemonos japoneses e pinturas murais egípcias ao teatro, cinema, vídeo, histórias em quadrinhos – e livros ilustrados" (Nikolajeva; Scott, 2011, p. 13-14), nosso recorte nesta tese são obras literárias. Compreendemos que todas as formas artísticas ou de comunicação que se utilizam da relação palavra-imagem podem contribuir para esta pesquisa de certa maneira, mas o que as diferencia do nosso recorte é, justamente, a literariedade contida no olhar desta investigação.

Neste tópico, nos debruçamos nas linguagens multimodais do livro ilustrado e dos quadrinhos, mas ficam algumas perguntas: podemos realmente considerar essas linguagens como literatura? Se sim, a multimodalidade dá conta de expressar essas formas literárias? Essas são questões que buscaremos responder – ou, ao menos clarificar – a seguir.

2.2.2 Por uma literatura gráfica

Palavras e imagens não são, em sua essência, formas de expressão tão diferentes entre si. Linguagens são signos estabelecidos convencionalmente para transmitir ideias, sejam elas gráficas, sonoras, gestuais ou materiais. As linguagens possuem diferentes naturezas e são, antes de tudo, um processo de interação.

Entender que palavras e imagens podem se mesclar em algumas formas literárias é acabar com a ideia de que a literatura seja apenas "a arte das palavras" e, assim, ampliar as possibilidades para outras linguagens e experimentações. Hatfield descreve essa interação na produção dos quadrinhos:

> Ainda nas histórias em quadrinhos palavra e imagem se aproximam entre elas: palavras podem ser visualmente flexionadas, sendo lidas enquanto imagens, enquanto imagens podem se tornar abstratas e simbólicas como palavras. Resumindo, o texto escrito pode funcionar como imagens, e imagens como texto escrito (2009, p. 443)[11].

Em outras palavras, essa divisão rígida entre palavras e imagens acaba por se extinguir ao nos depararmos com formas artísticas em que o discurso é composto, como um todo, por elementos gráficos diversos, sem que haja uma hierarquia entre eles. Operando no visual, as palavras (re)tornam ao lugar de imagens, performando graficamente seus sentidos. Hatfield continua:

> As histórias em quadrinhos, como outros textos híbridos, colapsam a dicotomia palavra/imagem: linguagem visíveis têm o potencial de ser bem elaboradas na aparência, forçando o reconhecimento das qualidades pictóricas e materiais que podem estar carregadas de sentido (por exemplo na poesia concreta); inversamente, as imagens podem ser simplificadas para funcionar como uma linguagem (2009, p. 443-444)[12].

Questionamos, assim, essa oposição entre palavras e imagens, ao nos depararmos com as complexas formas gráficas que essas linguagens podem assumir no desenrolar de uma sequência discursiva. Palavras e imagens se interligam de tal forma que se torna impossível discutir sobre uma sem considerar a outra em termos textuais e, também, do próprio *design* e *layout* do livro.

Pensando em como definir obras que se utilizam dessa união de linguagens, Kannenberg (2009) defende a ideia de *visual literature* (literatura visual, em tradução livre), como a utilização de significados visuais de representação em um contexto literário. O autor tem como base os trabalhos de teóricos como Eric Vos e Johanna Drucker.

---

[11] Yet in comics word and image approach each other: words can be visually inflected, reading as pictures, while pictures can become as abstract and symbolic as words. In brief, the written text can function like images, and images like written text.

[12] Comics, like other hybrid texts, collapse the word/image dichotomy: visible language has the potential to be quite elaborate in appearance, forcing recognition of pictorial and material qualities that can be freighted with meaning (as in, for example, concrete poetry); conversely, images can be simplified and codified to function as a language.

> Para Vos, a literatura visual existe não como uma forma 'híbrida' entre literatura e artes visuais, mas como um sistema em que símbolos verbais e visuais conservam suas funções denotativas tradicionais enquanto afetam umas às outras em maneiras complexas e forma-determinadas (Kannenberg, 2009, p. 979)[13].

Entendemos, portanto, que a *literatura visual* pode ser formada pelas linguagens verbais e visuais que se afetam, não sendo apenas uma mistura da *arte da literatura* com uma *arte visual*. Ou seja, não é uma *outra* arte, mas a própria arte literária em si, englobando outras linguagens em sua criação.

Seguindo as reflexões acerca de uma terminologia possível para essa forma literária que vai além das palavras, Hallet (2018) propõe a ideia de *multimodal fiction* (ficção multimodal, em tradução livre), definida como

> [...] um gênero que integra modos não-verbais de fazer-significado como, por exemplo, fotografias, mapas cartográficos, cartas escritas à mão e todo tipo de outros artefatos dentro do discurso narrativo da novela em que esses artefatos representam recursos semióticos que são produzidos, circulados ou mostrados no mundo ficcional (2018, p. 26)[14].

No entanto, a questão multimodal apresentada por Hallet (2018) refere-se a uma ficção em que elementos não-verbais estejam em consonância com o verbal, quase como "acréscimos" a uma literatura já pré-determinada. Pensando dessa forma, parece existir certa hierarquia em que o verbal é sempre o mais relevante da literatura enquanto os outros elementos não-verbais são posteriormente relevantes. Outro ponto a se pensar sobre essa terminologia é de que ela acaba por englobar outras artes: o cinema é uma ficção multimodal, ao somar diferentes signos e modos de expressão tal qual sons e imagens.

Apesar de ser um conceito que pode, sim, dizer respeito sobre essas obras que buscamos nomear, a ficção multimodal não é suficiente para descrevê-las por completo. O que podemos emprestar dessa teoria é a questão de que a leitura de multimodalidades passa por uma construção de significados transmodais de um único texto, não sendo possível separar e decodificar cada linguagem separadamente.

---

[13] For Vos, visual literature exists not as a "hybrid" form between literature and visual art, but rather as a system in which verbal and visual symbols retain their traditional denotative functions while affecting each other in complex, form-determined ways.

[14] […] a genre that integrates nonverbal modes of meaning-making such as, e.g., photographs, cartographic maps, handwritten letters and all sorts of other artefacts into the narrative discourse of the novel and in which such artefacts represent semiotic resources that are produced, circulated or displayed in the fictional world.

Propomos, por fim, o termo *literatura gráfica* para descrever as formas literárias que exploram elementos gráficos diversos dentro do discurso narrativo. O termo *gráfico*, aqui empregado, refere-se à ideia de produzir *marcas visuais* que expressem sentido em uma estrutura. Cria-se, dessa forma, uma *enunciação gráfica*, que se utiliza de recursos visuais na construção de sentidos. Destarte,

> [...] A organização de elementos gráficos em um sistema de enunciação na superfície de uma página é o que permite o desenrolar de uma história para tirar maior proveito dos significados visuais narrativos. O elemento básico da enunciação gráfica é o enquadramento e o uso da fundamentos variáveis (tamanho, formato, cor, tom ou valor, orientação, posicionamento e textura) (Drucker, 2008, p. 45)[15].

A *enunciação gráfica*, portanto, é o que conduz à *literatura gráfica*: os modos semióticos diversos compondo o texto. Lartitegui (2023), por sua vez, se utiliza do termo *discurso gráfico*, que entendemos como um complemento à definição de Drucker apresentada:

> Mas em que consiste o 'discurso gráfico'? Para isso recorreremos imediatamente à narratologia. Ela define o discurso literário como um processo semiótico cuja finalidade é elaborar e transmitir um relato servindo-se de uma construção artística. Depois, caberia ensaiar uma transferência simples e defender que a parte visual e material de um livro, ainda que isento de palavras, compõe igualmente seu processo semiótico particular para elaborar seu discurso gráfico específico. Afinal, como afirma Sophie Van der Linden, 'não [é] que a ausência de texto implique ausência de discurso' (*Para ler o livro ilustrado*, 2011, p. 49). (Lartitegui, 2023, p. 44).

A autora defende que o discurso literário é um processo semiótico que pode se valer das palavras, mas também de todo o enunciado visual e/ou material em sua construção. Esses enunciados são as composições, os desenhos, fotografias, cores, símbolos, texturas, páginas, encadernação etc. Ou seja, toda a elaboração daquela obra cria um discurso, que é gráfico. Lartitegui continua,

> O discurso gráfico é o reflexo de um projeto orientado em que cada detalhe deveria estar em seu lugar ou, ao menos, não alterar a percepção de uma organização, já que todas as peças juntas criam um conjunto orgânico de forças perceptivas segundo uma finalidade. Se o discurso não for coerente, a comunicação torna-se fraca (2023, p. 52).

---

[15] […] the organization of graphic elements into an enunciative system on the surface of the page is what allows the unfolding of a story to take full advantage of visual means of narration. The basic elements of graphic enunciation, then, are framing and the use of fundamental variables (size, shape, color, tone or value, orientation, placement, and texture).

A literatura cujo discurso é gráfico, portanto, constrói sua estrutura enunciativa por meio de composições que refletem suas intenções. Não apenas o conteúdo verbal significa, mas também o conteúdo, a qualidade e o posicionamento dos outros elementos gráficos. Assim, para contribuir com as análises desses discursos gráficos literários (que formam, portanto, toda a gama da Literatura Gráfica),

> Podemos envolver abordagens de estudos cognitivos com a leitura e narrativa, ampliando as teorias perceptivas anteriores da psicologia da Gestalt que também informam o *design* de informações gráficas e esquemáticas, enquanto nos valemos do vocabulário da história da arte para discussão acerca da composição da imagem, técnica, expressões idiomáticas e valores culturais e ideologias (Drucker, 2008, p. 39)[16].

Portanto, somados aos conceitos da crítica literária, aplicamos também, ao pensar na literatura gráfica, teorias e conceitos do universo da comunicação visual e da semiótica ao nos deparar com textos que se utilizam da linguagem visual (via categorias de Santaella (2001), como formas não-representativas, formas figurativas e formas representativas) e outros fundamentos do *design* gráfico em suas composições. Dondis (2015), da área de comunicação visual, descreve os elementos básicos de discursos gráficos: ponto, linha, contorno, direção, tom, cor, textura, escala, dimensão e movimento. Ellen Lupton (2008) ainda acrescenta a isso: plano, ritmo, equilíbrio, figura/fundo, enquadramento, hierarquia, camadas, transparência, modularidade, grid, padronagem, diagrama, tempo, movimento e acaso. Todas as formas visuais passam por esses elementos básicos de alguma maneira, tanto em sua composição visual quanto em sua relação com as outras formas.

A *literatura gráfica*, portanto, se expressa por meio de sua *materialidade visual* (Drucker, 2008), ou seja, como um sistema semiótico em que a leitura dos elementos narrativos se dá por meio de suas propriedades visuais. A enunciação gráfica é construída por meio da apresentação visual de códigos diversos em sequências *nas* e *pelas* páginas. Drucker (2008) ainda assegura que alguns mecanismos da materialidade visual da literatura são a fragmentação e o uso de significados visuais, incluindo dispositivos básicos de enquadramento como as sarjetas, tamanho de painéis, escalas e suas relações, além de elementos da sintaxe visual como

[16] We can engage cognitive studies approaches to reading and narrative, extending earlier perceptual theories of gestalt psychology that also informe graphic and diagrammatic information design, while borrowing art historical vocabulary for discussion of image composition, technique, idiomatic expression, and cultural values and ideology.

a qualidade da linha, a forma do texto e a produção de cores. Ou seja, a percepção dos elementos visuais e materiais como textos faz parte dessa maneira de se contar histórias de maneira gráfica.

O próprio desenho das letras e palavras pode ser parte da construção de uma obra de literatura gráfica, pois está presente representando muito mais do que apenas *o que* é falado, mas também *como* é falado. Por isso, os desenhos das palavras evocam o tipo, tom e forma de falar, dando-lhes características que marcam visualmente o texto verbal. As palavras são colocadas no mesmo plano visual das imagens. Podemos perceber isso, por exemplo, n'*O livro sem figuras* (2014), um livro que se utiliza apenas de palavras em sua narrativa. Não seria, portanto, uma obra tradicional de literatura verbal? O que configura o livro de Novak (2014) como literatura gráfica é justamente a forma como as palavras são usadas como imagens, ou seja, o desenho dessas palavras influencia na maneira com que devem ser lidas. As ilustrações são o próprio texto verbal. Como podemos ver na Figura 9, em que o texto verbal diz "e tem mais, eu sou um tamanduá robô" (Novak, 2014, n.p.), e o texto "tamanduá robô" está escrito como uma tipografia pixelada, com características eletrônicas, abrindo a possibilidade para que o leitor interprete essa leitura com uma voz igualmente robotizada.

Figura 9 – Página de *O livro sem figuras* (2014)

Fonte: NOVAK; B. J. **O livro sem figuras**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

Nessa obra, todas as características gráficas das letras estão acrescentando significado ao enunciado. O tamanho e localidade da interjeição "hã?!", comparado ao resto do texto verbal, indica um outro tom de voz, uma resposta ao texto maior. A ideia de construir significados não apenas pelo *que* é escrito, mas também pelo *como* é escrito, perpassa pela ideia de explorar

graficamente o texto e o próprio *layout* da página. Podemos compreender essa obra e outras que se utilizam dos mesmos recursos como *livros ilustrados tipográficos*, uma vez que a obra é composta majoritariamente pelo desenho significante de letras e palavras. Assim, o jogo com a forma visual da palavra, somado ao seu significado, é o que conduz a leitura e as percepções.

Outra forma interessante de se pensar as palavras como elementos gráficos, transgredindo a noção da "função" pré-definida para palavras ou imagens, encontra-se no livro *O* (2020), de Gustavo Piqueira, publicada pela editora Lote 42, que se autointitula um *livro ilustrado sem ilustrações*. Nessa obra, as palavras ocupam espacialmente o lugar das imagens, ou seja, o lugar em que tipicamente as ilustrações estariam para compor a cena. Como na Figura 10, em que vemos, dentro de um círculo, a palavra *sol*, acima lemos *céu azul*, abaixo temos *colinas no horizonte* e, espalhados pela página, *bem-te-vi*, *vaca*, *vaca* e *vaca*. Notamos que a descrição é feita somente com as palavras localizadas exatamente onde as imagens estariam, caso essa composição estivesse pictoricamente presente; diferente de uma descrição completa de texto verbal, em que seriam necessárias construções gramaticais para compor frases descritivas. As palavras aqui importam menos linguisticamente falando e mais como uma evocação de imagens.

Figura 10 – Página de *O* (2020)

Fonte: PIQUEIRA; Gustavo. **O**. São Paulo: Lote 42, 2020.

O círculo no meio da página é uma constante ao longo de toda a obra, e se (re)significa a cada virar de páginas. Pode ser um sol, mas também uma esfiha, uma garganta gritando, um prato ou a letra "o" maiúscula. O experimentalismo dessa obra é com o jogo de um mesmo

elemento gráfico potencial, que constrói significados possíveis a partir de palavras evocadoras de imagens.

A partir disso, podemos levantar um questionamento sobre se o texto verbal – as palavras – também fariam parte da literatura gráfica. A partir do que foi apresentado em termos de obras ficcionais e conceitos, entendemos que, no momento em que o texto verbal cumpre função imagética (além de sua função linguística), faz parte de um discurso gráfico. Ou seja, quando sua *forma* está contribuindo para a construção de significado de uma obra. Isso pode acontecer de forma discreta, como a utilização de um *bold* ou itálico no texto – não sendo suficiente, portanto, para que toda a obra seja considerada como literatura gráfica – até ser o mote do texto, como na obra de Novak (2014), por exemplo.

É evidente que palavras e imagens possuem suas diferenças – ainda que a relação entre elas seja profunda: palavras sempre evocam imagens e imagens só podem ser descritas por meio de palavras. Hunt (2010) explica que "[...] enquanto as imagens são vistas de maneira holística, as palavras são vistas de maneira linear" (p. 241), ou seja, segundo o autor, as palavras são lidas *das partes para o todo*, enquanto as imagens, *do todo para as partes*. Suas formas, funções e efeitos também podem ser diferentes, principalmente na literatura: uma mesma cena detalhada pode ser representada de forma verbal ou pictórica – a forma verbal vai *descrever* e a pictórica vai *mostrar*. Ambas, no entanto, dependem de uma escolha de ponto de vista, uma escolha de *o quê* e *como* representar.

Tanto no texto verbal quanto no texto pictórico existem lacunas entre os elementos. Na literatura verbal, há a distância entre as palavras, a divisão de parágrafos ou capítulos. Na literatura gráfica, por sua vez, essas lacunas ganham uma grande expressão enunciativa: esses "vazios" possuem funções diferentes em cada momento e são elementos gráficos bastante explorados. "Diferente dos espaços entre as palavras, o espaço entre os quadros não traz sempre o mesmo significado. É uma situação que exige a leitura desses espaços, como se ele próprio gerasse o significado" (Postema, 2018, p. 84).

Ou seja, como afirma Postema, ao falar sobre quadrinhos – e expandimos aqui para toda a literatura gráfica –, ainda que, em um texto verbal, existam espaços entre cada palavra, as "sarjetas" verbais não constroem significados por si, pois sempre desempenham a mesma função: separar uma palavra da outra para melhor compreensão do texto. Na literatura gráfica, "[...] os menores elementos das imagens não trazem significados fixos e a maneira como esses elementos são combinados ou mesmo repetidos não é regida por regras como as gramaticais" (Postema, 2018, p. 20).

Em outras palavras, a literatura verbal se utiliza de um mesmo sistema de signos para sua composição (ainda que transgrida o uso cotidiano desse sistema para uma criação poética), enquanto a literatura gráfica expande esses limites para que diferentes signos (inclusive espaços "vazios") sejam explorados na estrutura da página. Dentro do universo da literatura verbal, evidentemente, existem obras que flertam com uma experimentação gráfica com as palavras, não sendo essa estratégia, no entanto, o condutor da obra.

A nossa proposta é a de olhar para a *literatura verbal* como a arte das palavras, mas também reconhecer a literatura como a arte da *fabulação gráfica*, da expressão de uma poética que explora visualmente seus elementos potencialmente literários. Para essa literatura, por fim, damos o nome de *literatura gráfica*.

Importante compreender a ideia dos elementos *potencialmente literários* não como algo de menor valor, mas como um reconhecimento de que nenhuma linguagem e/ou signo é naturalmente literário. É preciso um desvio, uma maneira de se trabalhar com os elementos presentes para a construção poética. O mesmo acontece com o texto verbal, ou seja, as palavras, uma vez que a matéria-prima das obras literárias verbais é a mesma usada no nosso cotidiano, em avisos, propagandas, leis ou reportagens. O que faz com que essas mesmas palavras sejam compreendidas como literárias é seu contexto e sua intenção. Os elementos gráficos igualmente podem ser utilizados em outras plataformas, mas se tornam literários ao serem trabalhados como tal.

A literatura nasce como palavras que criam imagens, de forma oral inicialmente e, ao ser grafada, apesar do predomínio das palavras, sempre compartilhou espaço com imagens e experimentações gráficas. A literatura gráfica, portanto, é um grande campo da literatura que inverte esse predomínio: o aspecto visual (e, portanto, gráfico) é o que guia a literariedade. Importante destacar que *predomínio* não significa relevância, ou seja, na literatura gráfica o aspecto verbal também pode ter grande peso na construção ficcional.

A literatura, como arte, não pode ser considerada campo único e limitado. Ela se divide nesses grandes campos que possuem suas especificidades, mas nos quais predominam a poética e a literariedade. Alguns desses campos em que a literatura se desdobra são a literatura verbal, literatura gráfica, literatura oral e literatura digital – campos esses que, retomando o conceito de polissistemas, não são fechados, se aproximam e se influenciam continuamente, sempre abertos a novas influências e criações. Cada campo literário, evidentemente, tem suas próprias ramificações, seus clássicos e suas características mais representativos.

A literatura gráfica, por sua vez, é um termo guarda-chuva que engloba linguagens literárias (ou supragêneros) diversas, como os quadrinhos, livros ilustrados, livros ilustrados

tipográficos, livros-imagem, quadrinhos sem palavras, livros multimodais e diversas outras variações a partir deles. Os elementos gráficos são, nessa forma literária, imprescindíveis para a construção narrativa, sendo essencial levarmos em consideração suas características visuais – tais como tamanho, cor, posição, estilo, entre outros.

O termo *literatura gráfica* foi definido a partir da proposição de que exista um campo da literatura em que os aspectos gráficos tinham grande relevância e influência na construção textual. Na história, encontramos estudiosos e autores de quadrinhos, por exemplo, que "reclamam uma herança e uma pertença literárias" (Zink, 1999), tal como Will Eisner, Hugo Pratt, Art Spielgman e Alan Moore.

> Will Eisner, o mais lendário autor independente norte-americano, sugere duas designações complementares: literatura gráfica (g*raphic literature*) e novela gráfica ou romance gráfico (*graphic novel*). Literatura gráfica é uma designação global, já algo qualificativa, e é pertinente ao colocar a tónica sobre aspectos fundamentais: a interação palavra/imagem e a condição literária dos textos. Novela gráfica reivindica um género literário para textos de BD (Zink, 1999, p. 13-14)

Eisner, apesar de não ter sido o criador do conceito de *graphic novel* para designar os quadrinhos com maior densidade narrativa, foi quem disseminou e concretizou seu uso. Assim, se existe o romance gráfico, ou seja, um romance – com as características apresentadas pela teoria literária – no qual os elementos gráficos desempenham grande influência, também pode (e existe), por exemplo, uma poesia gráfica, ou memórias gráficas, biografias gráficas. Em outras palavras, se todos os gêneros e subgêneros da literatura podem ser trabalhados graficamente, há um campo em potencial da literatura: a literatura gráfica.

2.2.3 Mas, afinal, quadrinhos são literatura?

Ao propor e defender o conceito de literatura gráfica, esta tese se posiciona de forma contrária a alguns teóricos dos quadrinhos, que defendem que essa linguagem não faz parte da arte literária.

> Chamar quadrinhos de literatura, a nosso ver, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário (Ramos, 2019, p. 17).

> [...] este livro estuda os quadrinhos partindo do pressuposto de que são uma forma artística com entidade própria, e não um subgênero da literatura (Garcia, 2012, p. 14).

Neste tópico, no entanto, iremos nos dedicar a contrapor esse pressuposto tão divulgado, mas pouco embasado, a fim de garantir que este estudo abarque, ao menos, a maior parte das problematizações sobre o tema levantado.

De forma mais consensual, as artes são numeradas da seguinte forma: 1. Música, 2. Teatro, 3. Pintura, 4. Escultura, 5. Arquitetura, 6. Literatura, 7. Cinema, 8. Fotografia. Pesquisadores dos quadrinhos sugerem, a partir dessa lista, que as "histórias em quadrinhos" sejam consideradas a nona arte. Por outro lado, defendemos aqui que os quadrinhos fazem parte, sim, da arte literária – não como subliteratura, mas uma linguagem completa da literatura que, no entanto, se desenvolveu paralelamente por uma desvalorização de suas produções.

> A BD[17] é uma variante da literatura? É legítimo que o leitor pergunte por que motivo insistimos nessa questão. Por que não deixamos a BD no lugar que lhe foi tão generosamente atribuído? Dois motivos há para essa atitude:
>
> 1) A BD ainda hoje oscila entre o ser considerada uma subliteratura – isto é, uma variante da literatura, embora menor – ou uma variante das artes visuais, igualmente menor;
> 2) O lugar em que a BD se encontra, com os seus festivais, com o seu marketing, com o seu circuito comercial, o seu merchandising, as suas livrarias especializadas, parece-nos muitas vezes mais um ghetto, embora dourado, do que um espaço livre e de abertura, propício ao desenvolvimento da linguagem (Zink, 1999, p. 70).

Concordamos com Zink quanto aos motivos de problematizar essa questão sobre os quadrinhos serem ou não uma arte própria, em vez de "deixá-los" no lugar da nona arte. Primeiramente, como já dito no Capítulo 1, refletir sobre a relação entre as palavras e as imagens na literatura já nos coloca em uma posição de encarar os quadrinhos como parte dessa arte. No entanto, não devemos pensar como uma "diminuição" ou um "enquadramento" dos quadrinhos na arte literária, mas, ao contrário, uma ampliação da literatura para, finalmente, reconhecer diferentes formas de ser-literário. Os quadrinhos não são *subliteratura* ou uma *variante da literatura* – defendemos, aqui, que os quadrinhos são, de fato, uma forma literária, sem hierarquia de valor. Segundo, ao trazer os quadrinhos para mais próximo dos estudos literários – entre eles, inclusive, as pesquisas sobre os livros ilustrados, os livros-objeto, livros-

[17] BD é a sigla para nomenclatura em português de Portugal para o que denominamos quadrinhos.

imagem, entre outros –, reconhecemos um grande ganho para o campo de estudos dos quadrinhos, que se desenvolveu paralela e individualmente até hoje.

> A BD tece a sua génese no século XIX e o seu desabrochar no século XX – e agora, no limiar de um novo século, está num novo ponto de viragem. Há trabalhos, tanto rotulados como BD, como outros, rotulados como literatura, que convergem numa mesma direção, cujo denominador comum é precisamente o facto de todos diluírem a distinção entre literatura e BD (Zink, 1999, p. 70).

Como Zink descreve, esse desenvolvimento paralelo acontece na esfera teórica, mas, na prática, principalmente na pós-modernidade, o que os diferenciava é cada vez menos claro – a ideia de "alta" e "baixa" cultura, em especial. Suas características artísticas demonstram uma diluição dessa segregação, a ponto de não termos mais argumentos para entendê-las como artes divergentes.

A problematização que levantaremos aqui passa por refletir sobre o que difere cada uma dessas artes das outras para que sejam consideradas artes individuais? Primeiro, separaremos dois grupos: artes em que o receptor é um observador e aquelas em que o receptor é um leitor. O que difere esses dois grupos é a ação desse receptor, ou seja, ele pode ser um receptor ativo ou passivo. Nas artes em que o receptor é um observador, ele é um agente passivo, ou seja, ele sofre determinada ação, a arte acontece independente dele – nesses casos temos a música, o teatro e o cinema, artes em que a ação é autônoma. No caso das artes em que o receptor é um leitor, temos alguém ativo, em que as artes não ocorrem sem a presença e a ação efetiva de um leitor, que colocará em ação aquela arte – nesses casos, temos a pintura, a escultura, a arquitetura, a literatura e a fotografia.

Foquemos, então, nesse segundo grupo em que a literatura se enquadra. O que os difere? Separemos este subgrupo em outros dois grupos: artes predominantemente tridimensionais – escultura e arquitetura – e artes predominantemente bidimensionais – pintura, literatura e fotografia. O termo *predominantemente*, em todos os casos, é relevante, uma vez que entendemos que todas as artes podem flertar com as dimensões em maior ou menor grau, por exemplo com o objeto livro na literatura.

Afunilando as artes, agora separemos outras duas categorias: artes que possuem uma leitura predominantemente unitária – pintura e fotografia – e artes com leitura predominantemente sequencial – literatura. Em outras palavras, a pintura e a fotografia, ainda que façam parte de uma série, funcionam de forma individual, ou seja, cada peça é uma unidade

em si. A literatura, por outro lado, é essencialmente sequencial: um código seguido do outro (sejam eles pictóricos, como as imagens, sejam eles linguísticos, como as palavras).

A proposta das histórias em quadrinhos como nona arte não se sustenta justamente nesse ponto. Não há como diferenciar as histórias em quadrinhos da literatura no afunilamento das artes: ambas possuem espectadores ativos, são predominantemente bidimensionais e sua leitura é sequencial. E assim descreve Zink, sobre os quadrinhos, primeiramente sobre os espectadores ativos:

> [...] o suporte é determinante. Uma imagem em movimento num ecrã – seja de cinema ou de televisão – é muito diferente de uma imagem fixa no papel. O mesmo para a voz das personagens ou os restantes sons ambientes. Em BD, o movimento, o som, a fala e tantos outros aspectos, apesar de suscitados pelo trabalho do texto, só ganham movimento quando colocados em marcha pelo leitor (Zink, 1999, p. 18).

Podemos verificar a mesma ideia ao pensar no texto verbal literário: o leitor é peça fundamental para que aquela obra aconteça. Sobre a questão da sequencialidade, o autor também assegura que

> A vinheta só por si não faz a BD. O importante é a relação de continuidade estabelecida entre duas ou mais vinhetas. Essa ligação é sugerida no texto, mas necessita da colaboração activa do leitor para ser concretizada. O leitor preenche o hiato entre as duas vinhetas com a projecção imaginária da vinheta invisível que estabelece a ligação entre as duas presentes (Zink, 1999, p. 27).

Isso também ocorre com os textos verbais, em que cada palavra, individualmente, não é o texto – mas, sim, a relação estabelecida entre uma palavra depois da outra, em que o leitor vai preenchendo os não-ditos, a partir das sugestões da sequência de palavras intencionais. Zink, para concluir, aponta a diferença entre *ver* e *ler*:

> Não se lê pintura, vê-se pintura. Ler um quadro é uma actividade de segundo grau, posterior ao contacto sensorial. Na BD, ler e ver são actividades inseparáveis. Lê-se a imagem de um modo diferente das artes visuais. A imagem obedece aqui a regras narrativas, a um modelo de leitura verbal, e não a regras de estética puramente visual (Zink, 1999, p. 58).

Em outras palavras, os quadrinhos, apesar de terem predomínio das imagens – assim como a pintura, por exemplo – só podem ser encarados como literatura, uma vez que a ação exigida é a da *leitura*, diferente de qualquer outra arte.

Isso não significa, no entanto, que os quadrinhos sejam *sempre* literatura. Assim como nem todo texto verbal é literatura. Os quadrinhos, como linguagem, podem estar a serviço de uma comunicação de propaganda, por exemplo, ou da transmissão de uma informação jornalística. O que faz a arte literária não são os códigos em si, mas o trabalho intencional com a linguagem, de forma ficcional e estética. Como estético, aqui, compreendemos que

> [...] se todo o objecto estético é de algum modo comunicação, e contém mensagem, a comunicação de uma mensagem não é a prioridade de um objecto estético. Antes de mais, um objecto estético é a sua própria mensagem – uma mensagem estética. E condição fundamental para um objecto estético é a existência de conotação, plurissignificação (Zink, 1999, p. 54).

Ao pensar a literatura, especialmente a literatura gráfica, são os objetos estéticos em quadrinhos que nos interessam, e não apenas a linguagem em si, que pode ser utilizada em diversos contextos. Em outras palavras, há muitos quadrinhos com função de comunicação, por exemplo, e há também quadrinhos que contam histórias ficcionais, mas com baixa qualidade estética. A propósito, de forma superficial, foi dessa forma que os quadrinhos foram conhecidos: como uma linguagem puramente de comunicação em massa – vista de forma pejorativa – e desimportante no sentido de formação leitora. No entanto,

> Se é uma evidência que a BD já provou ser um eficaz modo de comunicação de massa, isso não implica que todos os textos se reduzam ao baixo nível que geralmente caracteriza os produtos de cultura de massa. Pouco há em comum entre *Maus*, de Art Spiegelman, e a enésima aventura de Mickey (produções Disney), embora ambos os textos sejam escritos em forma de BD e tenham ratos como protagonistas. Usando à partida um código comum, têm à chegada objectivos e valores muito diferentes. *Maus* é um objecto estético – tem essa intenção e prevê essa atenção (cf. Genette, 1992, p. 8) (Zink, 1999, p. 1).

Assim como os textos de literatura verbal, os quadrinhos possuem inúmeros exemplos de texto de pouca profundidade ou trabalho com a linguagem. Porém, considerar essas obras como parâmetro do que podem os quadrinhos é desconsiderar toda uma tradição e história de obras riquíssimas, plurissignificativas e potentes.

Um argumento bastante utilizado para a divisão dessas artes é a de que a arte literária é a arte das palavras, enquanto os quadrinhos se utilizam também e, predominantemente, de imagens para construir seus significados. Essa alegação se desfaz em diversos pontos: primeiramente no que apresentamos da própria arte literária não ser exclusiva das palavras, ainda que tenha sido considerada, de forma hegemônica, dessa forma – e, por isso, o conceito de literatura gráfica surge, aqui, como uma valorização das outras formas literárias; segundo,

pela aproximação entre os quadrinhos e os livros ilustrados, como apresentado, que são já estudados como linguagem literária, e, terceiro, pela complexa combinação entre palavras e imagens nos próprios quadrinhos. Ou, nas palavras de Zink,

> Literatura é o que o próprio campo da literatura define que é literatura. Não parece razoável excluir liminarmente do campo da literatura as experiências estéticas que trabalham a língua, a palavra, numa das suas vertentes potenciais: em relação, contaminação mesmo, com outros códigos, nomeadamente código visual. Não se trata de incluir todos os textos que existam nessa forma híbrida conhecida como banda desenhada. Apenas dizemos que não se excluam os textos *a priori*. Até porque, no limite, a posição rígida de que um texto literário puro teria de ser exclusivamente verbal é absurda. Não há tal coisa como um texto puramente verbal. Sobretudo, um texto publicado em forma de livro. Há elementos extratextuais e paratextuais importantes, como o formato, a capa, a contracapa, a lombada, a nota de apresentação. E elementos que agem sobre o próprio texto e a sua recepção: o tipo, a cor e o tamanho da letra, o espaçamento entre as linhas, a tabulação, a mancha gráfica, a paginação (1999, p. 71).

Na literatura, a imagem existe em vários graus; não há motivos, portanto, para separar os quadrinhos dessa arte com base nesse argumento. O contrário também é verdadeiro: nos quadrinhos, as palavras existem em diversas escalas, tanto nos balões de fala/pensamento, quanto na relação da palavra como imagem:

> [...] nos quadrinhos, a palavra e a imagem se aproximam: as palavras podem ser flexionadas visualmente, lidas como imagens, enquanto as imagens podem se tornar tão abstratas e simbólicas quanto as palavras. Em resumo, o texto escrito pode funcionar como imagens e as imagens como texto escrito. Os quadrinhos, como outros textos híbridos, colapsam a dicotomia palavra/imagem: a linguagem visível tem o potencial de ser bastante elaborada na aparência, forçando o reconhecimento de qualidades pictóricas e materiais que podem ser carregadas de significado (como, por exemplo, na poesia concreta); inversamente, as imagens podem ser simplificadas e codificadas para funcionar como uma linguagem (Hatfield, 2009, p. 133)[18].

Hatfield demonstra como, nos quadrinhos, não há uma separação fundamental entre palavras e imagens, trazendo à tona até mesmo a poesia concreta para respaldar a formulação. Nos quadrinhos, as palavras podem ser trabalhadas de forma imagética, não representando apenas a língua falada, mas também como elemento gráfico visual significante no texto. “As

18 Yet in comics word and image approach each other: words can be visually inflected, reading as pictures, while pictures can become as abstract and symbolic as words. In brief, the written text can function like images, and images like written text. Comics, like other hybrid texts, collapse the word/image dichotomy: visible language has the potential to be quite elaborate in appearance, forcing recognition of pictorial and material qualities that can be freighted with meaning (as in, for example, concrete poetry); conversely, images can be simplified and codified to function as a language.

letras de um alfabeto escrito, quando executadas num estilo particular, contribuem para dar sentido. Nesse aspecto, não diferem da palavra falada, que sofre influência das mudanças de inflexão e nível sonoro" (Eisner, 2005, p. 9).

Assim, argumentar que os quadrinhos se diferem da literatura por uma questão do diálogo intrínseco entra palavras e imagens já não se sustenta, apesar de serem utilizadas de formas diferentes – assim como a palavra na poesia e na prosa também é trabalhada de maneiras díspares.

Por fim, retomemos a pergunta: afinal, quadrinhos são ou não são literatura? Defendemos, a partir de todos os argumentos apresentados, que sim, pois não há justificativas suficientes para dizer o contrário. Apesar de objetos bem diferentes, um romance verbal e um romance gráfico apresentam mais semelhanças teóricas do que as diferenças visíveis (simplesmente por uma aposta mais nas palavras escritas e outra mais em imagens pictóricas). Assim,

> [...] onde assinalar a fronteira entre um texto literário, embora acompanhado de signos icónicos (ou imagens), e um texto que já não é literário, embora se constitua em objecto estético e contenha signos verbais (palavras, frases, parágrafos, estrofes)? A resposta é só uma: tal não é possível. Isto é, toda e qualquer decisão em relação a essa fronteira imaginária é inefavelmente casuística (Zink, 1999, p. 69).

Não há, portanto, fronteiras relevantes o suficiente para separá-los, apesar de haver modos diferentes de criação, justificando a ramificação (sem hierarquização) da literatura em campos como o verbal e o gráfico. Não podemos mais negar que a literatura engloba fenômenos, linguagens e mídias diversas, e essa é a grandeza literária – não se esgotar. Portanto, "[...] incluir BD na literatura não tenha de implicar um esvaziamento de sentido à literatura (primeiro risco), nem negar a especificidade daquela enquanto meio de expressão único (segundo risco)" (Zink, 1999, p. 271).

Incluir os quadrinhos na literatura é reconhecer a expansão do campo literário e, ao mesmo tempo, afirmar o caráter estético dos quadrinhos, permitindo que seu campo de estudos se desenvolva e ganhe cada vez mais leitores e teóricos críticos.

2.3 É tudo culpa do *design*?

Após compreendermos o conceito de literatura gráfica, devemos pensar qual o procedimento a partir do qual esse campo literário se constrói, uma vez que se utiliza do espaço

visual do livro também como elemento significativo. Entendemos o *design* como procedimento condutor de um projeto de literatura gráfica, uma vez que busca, por meio de uma resposta plástica, expressar caminhos possíveis para a leitura.

O *design* é a efetivação do jogo no literário. Huizinga compreende jogo como

> uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e distensão (2019, p. 173).

Assim como o autor confirma, esses também são elementos característicos da criação poética. É o *design* que cria o espaço, o tempo e articula os elementos gráficos na obra. O ambiente, seja ele um livro formato códice ou outro formato qualquer, é pensado também pelo *designer;* e a ação é justamente a percepção da leitura.

São questões gráficas, também, as maneiras de organização e planejamento do espaço-página, como o próprio *projeto gráfico* – trabalho do *designer* – que consiste em

> [...] organizar sobre o papel (seja em página de livro, de revista ou cartaz) as formas, as massas, os textos, de modo que resulta num conjunto que contenha os requisitos de clareza (ou de *não clareza*) e de harmonia (ou de dissonância) adequados ao que se quer expressar nessas páginas. (Barbieri, 2017, p. 129, grifo nosso).

Toda obra literária possui um trabalho de *design* gráfico em sua produção. A escolha tipográfica em um livro verbal é função do *designer*, assim como a gramatura da folha, tamanho da mancha gráfica, diagramação, formato, tipo de capa, entre outros. O que difere, no entanto, de uma ficção gráfica é que na literatura verbal o *design* está sempre em função exclusivamente da legibilidade e/ou de questões mercadológicas – preço do livro, acessibilidade etc. Na literatura gráfica, o trabalho de *design* é também parte do texto; os elementos gráficos estão ali contribuindo para a construção poética do texto. A mesma obra com um outro projeto gráfico se tornaria uma *outra* obra. Portanto, apesar de toda obra literária possuir um *projeto gráfico*, nem toda obra se configura como *literatura gráfica*.

Os recursos gráficos e visuais da literatura gráfica são organizadas por meio do *design*. Não o *design* que é "somente" a composição gráfica, diagramação, escolha de papeis etc. – esse também –, mas o *design* como pensamento estratégico, pesquisa, projeto e processo. Para

melhor nos debruçarmos no campo do *design*, especialmente o design *gráfico*, apresentaremos (possíveis) definições.

> Morfologicamente, *design* gráfico é uma atividade de ordenação projetual de elementos visuais textuais e não-textuais com fins expressivos para reprodução por meio gráfico, assim como o estudo desta atividade e a análise de sua produção. Essa produção inclui a ilustração, a criação e a ordenação tipográfica, a diagramação, a fotografia e outros elementos visuais e suas técnicas de ordenação. No entanto, não inclui nenhuma delas isoladamente: o *design* gráfico é justamente a combinação de todos esses elementos com fins e meios acima descritos (ainda que, em projetos muito específicos, tais elementos possam constar isoladamente) (Villas-Boas, 2017, p. 31).

Essa definição de Villas-Boas, ainda que sintética, aborda muitos aspectos importantes sobre a complexidade do *design gráfico*. A ideia da *combinação de elementos* em um projeto, ainda que seja possível trabalhar com linguagens isoladas, vai muito ao encontro da literatura gráfica, que justamente existe por meio do jogo com as linguagens em diálogo (ainda que existam, por exemplo, quadrinhos apenas com imagens, ou livros ilustrados tipográficos). A questão da *ordenação projetual* também nos demonstra como o *design* é relevante como *projeto*, e não apenas como uma *etapa do processo*. Inclusive pensando na origem da palavra *design*,

> *Design* é uma palavra inglesa originária de designo (as-are-avi-atum), que em latim significa designar, indicar, representar, marcar, ordenar. O sentido de *design* lembra o mesmo que, em português, tem desígnio: projeto, plano, propósito (Ferreira, 1975) – com a diferença de que desígnio denota uma intenção, enquanto *design* faz uma aproximação maior com a noção de uma configuração palpável (ou seja, projeto) (Villas-Boas, 2017, p. 58).

Importante destacar, dessa definição, a ideia de *intenção* de um projeto, algo essencial também quando pensamos na literatura gráfica, em que os elementos são intencionais, contribuindo para a obra literária como um projeto completo, não apenas como soma das partes, mas como um todo. Há um propósito para os elementos dentro de um texto: suas cores, formatos, disposição na página, espaços em branco, relação com os outros elementos e com o leitor potencial; tudo isso é ordenado por meio de um projeto gráfico.

O *design* ainda envolve quatro aspectos básicos: formais, funcionais, metodológicos e simbólicos, e "[...] um objeto só pode ser considerado fruto de *design* gráfico se responder a essas quadro delimitações" (Villas-Boas, 2017, p. 28). Ou seja, o *design* não pode ser pensado como somente uma etapa do projeto, mas como o próprio processo na literatura gráfica. O

design, apesar de mais perceptível e com maior espaço para criação no âmbito da literatura gráfica, também existe na literatura verbal, tradicional ou clássica:

> James Joyce, nas últimas páginas de *Ulisses*, elimina a pontuação, conferindo ao texto um tempo de leitura diferente. Paul Klee desenhou um pequeno poema e preencheu os espaços entre as letras com diferentes cores – como resultado, as palavras e todo o seu significado se revelam muito lentamente em nossa consciência. Os futuristas, com suas composições tipográficas de palavras livres, baseavam-se nesse princípio. O poeta italiano Giorgio Soavi escreveu um poema colocando uma palavra por página (Munari, 2024, p. 75).

A *forma* na literatura já foi amplamente estudada e é de especial importância quando pensamos nos diferentes gêneros literários. No entanto, observar como Joyce eliminou a pontuação em certas etapas do texto para que a *forma* gere uma *função* poética diferente dos trechos anteriores, é lidar com o *método* de um autor para criar aspectos *simbólicos* a partir daquela linguagem verbal e seus espaços/entornos. Ainda que a literatura gráfica extrapole a combinação de signos e a exploração do espaço gráfico, a literatura verbal traz em si todo esse potencial – a partir do momento em que lembramos que as palavras são, também, imagens:

> O *designer* gráfico pode atuar nesse mesmo domínio, no qual a escolha dos caracteres e os espaços são calculados com base no efeito que se deseja alcançar. Embora seja comum, não é o ideal usar a mesma tipografia para textos poéticos e para relatórios de conselhos. Para leituras rápidas, a tipografia deve ser simples e clara, os espaços entre as palavras e as próprias letras devem ser calculadas com precisão, o espaço em torno da palavra deve ser suficiente para isolá-la do que está ao seu redor e a cor da palavra e do fundo não devem ser complementares (Munari, 2024, p. 73-74).

Os critérios e conceitos do *design* estão presentes em todas as obras editoriais, podendo ser mais ou menos relevantes para a construção do sentido literário do texto. Como descreveu Munari (2024), a escolha tipográfica já é uma decisão de *design*, mas isso pode se expandir para outros níveis, como veremos mais adiante. O *design* é a materialização do texto literário. Mas de que forma? Por meio de um *projeto gráfico*, ou seja, um "conjunto de escolhas relativas à concretização sensível do livro", que é "organizado plasticamente em uma totalidade de sentido" (Bogo, 2018, p. 1). Em outras palavras, o *design* organiza, em um objeto editorial, o sensível do literário, contribuindo para a construção de sentidos. Cadôr (2024) também contribui com essa reflexão, quando diz que

> As características materiais do livro contribuem para trazer uma informação estética, ou seja, algo que não pode ser comunicado de outra maneira. Certos formatos podem ser usados para surpreender, outros sevem para criar histórias

> alternativas dentro do mesmo livro. Os artistas usam diversos recursos, e o modo de contar, nesse caso, é tão importante quanto a história a ser narrada (Cadôr, 2024, p. 30).

Ora, se compreendermos que o modo de narrar se corporifica na materialidade, podemos concordar com Lartitegui quando diz que há a "[...] integração de uma terceira dimensão no aspecto plástico do livro: seu projeto gráfico" (2023, p. 49). É, portanto, por essa razão que entendemos o livro, potencialmente, como a composição de três modos semióticos: verbal, visual e gráfico.

Assim, "[...] a materialidade do objeto livro entra no discurso para se envolver profundamente como parte significante dentro das obras" (Lartitegui, 2023, p. 48) ou, em outras palavras, os elementos material e gráfico da obra se tornam, também, discursos. E, para entrar nesse discurso gráfico da obra, devemos investigar cada um dos elementos visuais e materiais: observar a passagem de uma imagem para a outra, os vazios, os movimentos, o primeiro e o último elemento de cada página, o avesso e a dobra. Assim,

> Quando um artista incorpora a dimensão material do livro em seu discurso, tende a reformular os parâmetros habituais desse mecanismo feito de papéis dobrados e encadernados. Nesses casos, o projeto gráfico inevitavelmente ganha protagonismo. É o que Van der Linden denomina livro-álbum gráfico: <*denominamos aqui 'livro-álbum gráfico' o conjunto de propostas no livro álbum que 'se concentraram, de modo favorável, nas inovações formais e na investigação de novas singularidades gráficas'*>, segundo Van der Linden, Sophie (2013) (Lartitegui, 2023, p. 43, grifo nosso).

A afirmação de Linden, de nomear como livro-álbum (outro nome para livro ilustrado) gráfico obras que exploram a dimensão material, corrobora nossa proposta da literatura gráfica apresentada, escancarando a importância do *design* nesse campo literário.

Em síntese, a literatura gráfica opera com modos semióticos diversos, explorando, principalmente, os elementos gráficos visuais. Esses modos só podem se organizar espacialmente para a criação de uma sequência de leitura por meio do *design*, ou seja, por meio de um pensamento artístico-estratégico que envolve pesquisa, projeto e processo de elaboração de todos os elementos para (re)presentar uma intenção de leitura literária.

2.4 Pós-modernidade na literatura gráfica

Após compreender o conceito de literatura gráfica, é possível notar que obras dessa natureza existem desde o início da arte literária. A literatura gráfica, ainda que sem esse nome ou conceito, vem se desenvolvendo por caminhos próprios, por vezes paralelos, renegados ou

marginalizados, mas sem nunca desaparecer. É a partir da pós-modernidade, desaguando nos dias de hoje, no entanto, que essas obras ganham ainda mais força e espaço. As características desse período podem nos dar pistas das razões dessa maior valorização de obras que mesclam modos semióticos nos tempos atuais – e é isso que veremos agora.

A pós-modernidade é um conceito sócio-histórico que contempla mudanças sociais, culturais, artísticas, filosóficas e científicas a partir do fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945, mas que tem sua expansão a partir da década de 60 do século XX. Estudos sobre o conceito começam a ganhar força nos anos 1980, com Lyotard (1979) e Hutcheon (1988), para citar apenas alguns pesquisadores. Esse período se caracteriza pelos avanços tecnológicos, expansão dos meios digitais e de comunicação e pela globalização. Em consequência, traz uma pluralização e fragmentação das identidades culturais (Fraga, 2011) e o que Bauman definiu como vida líquida: "'Líquido-moderna' é uma sociedade em que as condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir" (Bauman, 2007, p. 7).

A sociedade pós-moderna, segundo Bauman, se caracteriza por uma vida líquida, por uma vida em que a reorganização é constante e extremamente rápida. O autor analisa o contexto, principalmente, por um viés político e social, apontando o *mal-estar* (Bauman, 2009) de uma vida pós-moderna, ou como os indivíduos são atingidos pela liquidez moderna e suas consequências.

Ainda que a pós-modernidade seja um período cronológico que ainda vivemos, alguns traços e/ou filosofias pós-modernistas podem ser encontradas em períodos anteriores ao do início desse recorte. Ou seja, há uma diferença entre a pós-modernidade (*época pós-moderna*) como período histórico e as características pós-modernistas (*movimento do pós-modernismo*) que podem ser observadas em qualquer momento histórico, em maior ou menor grau. Consideramos mais relevante, em nosso estudo, os aspectos que refletem o fazer artístico e cultural, ou seja, as características que serão absorvidas pelos indivíduos e observadas em suas obras de arte – no nosso caso, literárias.

Hutcheon, em seu livro *Poética do pós-modernismo*[19] (1991), se dedica a olhar para uma "[...] estrutura conceitual flexível que possa, ao mesmo tempo, constituir e conter a cultura pós-moderna e nossos discursos tanto a seu respeito como adjacentes a ela" (p. 11). A autora busca, justamente, uma poética pós-modernista fundamentada no mundo histórico, social e político.

[19] Ainda que outros grandes autores tenham escrito sobre a pós-modernidade – tal como Lyotard e Eagleton – selecionamos Hutcheon como nossa principal referência, compreendendo que essa autora discute a questão das artes e da poética, dialogando de forma mais direta com nossos objetivos, uma vez que debater profundamente sobre o conceito da pós-modernidade não é o propósito desta tese.

> [...] pós-moderno constitui, no mínimo, uma força problematizadora em nossa cultura atual: ele levanta questões sobre (ou torna problemáticos) o senso comum e o 'natural'. Mas nunca oferece respostas que ultrapassem o provisório e o que é contextualmente determinado (e limitado). Na acepção de Foucault (1985, 14-22) sobre a ideia de problematização – como geradora de discursos –, sem dúvida o pós-modernismo criou sua própria problemática, seu próprio conjunto de problemas ou questões (que antes eram aceitos como se fossem certezas) e as possíveis abordagens para eles (1991, p. 13).

Para a autora, a pós-modernidade problematiza o passado, mas não como solução, uma vez que problematiza a si mesma igualmente. Compreendendo que não pode escapar da própria realidade, "tudo que ela pode fazer é questionar a partir de dentro" (1991, p. 15), ou seja, sem implodir o que é dado, mas testando e expandindo seus limites. Ao brincar com a cultura vigente, a pós-modernidade cria uma "paródia histórica" (1991), recriando e alterando o sentido original das expressões dominantes da sociedade. Assim,

> [...] a cultura pós-moderna tem um relacionamento contraditório com aquilo que costumamos classificar como nossa cultura dominante, o humanismo liberal. Ela não o nega, conforme disseram alguns autores (Newman 1985, p. 42; Palmer 1977, p. 364). Em vez disso, contesta-o a partir do interior de seus próprios pressupostos (Hutcheon, 1991, p. 23).

De fato, a pós-modernidade não nega o passado, antes o recria e o repensa. Ela busca reafirmar a diferença, o plural e o provisório das artes em vez da "identidade homogênea" dominante. Para tanto, o movimento precisa constantemente reelaborar criticamente esse passado, ou seja, não ter um olhar nostálgico para o que foi feito, mas perceber que apenas encarando essa existência é possível o questionamento.

A pós-modernidade é crítica à arte homogênea e "universal" – inevitavelmente burguesa, pois dominante – e, portanto, crítica ao consenso e à "história única" (Adichie, 2019), que não engloba narrativas diversas. Desse modo,

> [...] importante, em todos esses desafios internalizados ao humanismo, é o questionamento da noção de consenso. Agora, todas as narrativas ou sistemas que já nos permitiram julgar que poderíamos definir, de forma não problemática e universal, a concordância pública foram questionados pela aceitação das diferenças – na teoria e na prática artística. Em sua formulação mais extrema, o resultado é o de que o consenso se transforma na ilusão de consenso, seja ele definido em termos da cultura de minoria (erudita, sensível, elitista) ou da cultura de massa (comercial, popular, tradicional) (Hutcheon, 1991, p. 24).

Retomando nosso primeiro capítulo, em que refletimos sobre o conceito de literatura, é a partir da pós-modernidade que essas discussões ganham mais força. A noção de literatura erudita *versus* literatura comercial (e, portanto, considerada de menor valor pela crítica mais tradicional), começa a ser questionada – não para apagar a história, a tradição e o clássico, mas para compreender que essas não são vozes únicas, muito menos as únicas com qualidade. A pós-modernidade rebate a ideia de consenso, pois traz outras vozes à tona, para somar ao que era posto como central.

Não apenas a noção do que é central e do que é periférico se mesclam, mas a própria questão de gêneros literários claramente separados e delimitados também é questionada:

> [...] as fronteiras entre os gêneros literários tomaram-se fluidas: quem pode continuar dizendo quais são os limites entre o romance e a coletânea de contos [...], o romance e o poema longo [...], o romance e a autobiografia [...], o romance e a história [...] o romance e a biografia [...]? Porém, em qualquer desses exemplos, as convenções dos dois gêneros se opõem entre si; não existe nenhuma fusão simples, não problemática (Hutcheon, 1991, p. 26-27).

Torna-se, assim, cada vez mais difícil definirmos uma obra enquadrando-a em um único gênero. As fronteiras se aproximam e se confundem; as características dos gêneros são emprestadas para a construção de cada obra como peça única, não mais como peça representante de um gênero específico.

Esse aspecto diz respeito, igualmente, às obras que se utilizam de mais de um modo semiótico para narrar: a literatura gráfica ganha ainda mais força na pós-modernidade, uma vez que estava relegada às margens de uma literatura dita "tradicional". A literatura voltada para crianças já ousava nas relações entre linguagens, compreendendo tanto palavras quando imagens como recursos da arte literária. Na pós-modernidade, a literatura "geral", ou seja, literatura não-infantil e/ou juvenil, se apropria também dessa mescla de linguagens cada vez mais.

No campo da literatura gráfica, que já possui em si essa mescla semiótica, a pós-modernidade chega expandindo barreiras. No campo teórico dos livros ilustrados, comumente compreendidos como livros para infância, diversos autores (Sipe; Pantaleo, 2008; Nikolajeva, 1988; McCallum, 1996; Lewis, 2001) descrevem as influências desse movimento no universo literário ilustrado. Sipe e Pantaleo apontam seis características dos livros ilustrados pós-modernos, que podemos expandir para toda a literatura gráfica:

> 1. Borrando as distinções entre popular e 'alta' cultura, as categorias de gêneros literários tradicionais, e as fronteiras entre autor, narrador e leitor.

> 2. Subvertendo as tradições literárias e as convenções e minando a distinção tradicional entre história e o mundo 'real' exterior.
>
> 3. Intertextualidade (presente em todos os textos) é explicitada e múltipla, frequentemente tomando forma de pastiche e ironia, com camadas misturadas de textos de várias fontes.
>
> 4. Multiplicidade de sentidos, de modo que existam múltiplos caminhos por meio da narrativa, um alto grau de ambiguidade e não resolução ou finais abertos.
>
> 5. Ludicidade, na qual os leitores são convidados a tratar o texto como um parque infantil semiótico.
>
> 6. Autorreferencialidade, que se recusa a permitir que os leitores tenham uma experiência vívida, oferecendo, em vez disso, uma postura metaficcional, chamando a atenção para o texto como um texto e não como um mundo secundário (Sipe; Pantaleo, 2008, p. 3)[20].

É possível perceber como as características pós-modernas são escancaradas nessas obras em que palavras e imagens dialogam, a ponto de existir uma vasta gama de produções com esses aspectos em nossos dias. Lewis (2001) aponta as seguintes características da pós-modernidade: fragmentação, descanonização, ironia, hibridização e participação; Ortega (2005) acrescenta o dialogismo, a descontinuidade e a simultaneidade. Os autores percebem essas mesmas características no que eles chamam de livros ilustrados pós-modernos.

Compreendemos que esses aspectos podem ser ampliados para englobar toda a literatura gráfica pós-moderna, que está sendo influenciada pelas características culturais de questionamento e de movimentação de centros e periferias – não por acaso essa forma literária vem ganhando cada vez mais espaço desde os anos 1980.

Muito se produziu teoricamente sobre os livros ilustrados pós-modernos (Allan, 2012; Silva-Diaz, 2018; Nikolajeva, 2008; Goldstone, 2008), que historicamente foram mais aceitos pela crítica literária e puderam construir uma base teórica bastante sólida. No entanto, as produções sobre quadrinhos na pós-modernidade também merecem destaque, ainda que pouco ou praticamente nenhum estudo seja encontrado sobre o tema.

---

[20] 1. Blurring the distinctions between popular and "high" culture, the categories of traditional literary genres, and the boundaries among author, narrator, and reader
2. Subversion of literary traditions and conventions and undermining the traditional distinction between the story and the outside "real" world
3. Intertextuality (present in all texts) is made explicit and manifold, often taking the form of pastiche, a wry, layered blend of texts from many sources
4. Multiplicity of meanings, so that there are multiple pathways through the narrative, a high degree of ambiguity, and nonresolution or openended endings
5. Playfulness, in which readers are invited to treat the text as a semiotic playground
6. Self-referentiality, which refuses to allow readers to have a vicarious lived-through experience, offering instead a metafictive stance by drawing attention to the text as a text rather than as a secondary world.

O Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême (*Festival international de la bande dessinée d'Angoulême*), realizado anualmente desde 1974, é um dos maiores termômetros da produção de quadrinhos do mundo. Reconhecido e respeitado, o festival premia a melhor obra em quadrinhos (*Fauve D'Or*) todos os anos, sendo possível uma boa visão de como o cenário artístico caminhou e se transformou desde seu surgimento. O prêmio teve diversas modificações, deixando de premiar somente o autor para laurear a obra em si; a criação de categorias como "obra francesa", diferenciando-a de "obra estrangeira"; e até mesmo criando categorias como "obras de humor" (normalmente tiras em quadrinhos) e "obras realistas". É somente a partir de 2002 que a premiação *Fauve D'Or* do Festival seleciona apenas uma obra. Em 22 anos destacados por esse recorte, observamos características pós-modernas em pelo menos 11 obras.

Podemos citar algumas obras que subvertem as tradições de gênero e a distinção entre ficção e mundo "real" exterior com quadrinhos autobiográficos ou biográficos, como *Frango com Ameixas* (2005), de Marjane Satrapi, *Nonnonba* (2007), de Shigeru Mizuki, e *O Árabe do futuro* (2015), de Riad Sattouf; ou inspiradas em relatos, como *Crônicas de Jerusalém* (2012), de Guy Delisle, e *Uma história Real de Crime & Poesia* (2021), de David L. Carlson e Landis Blair. A intertextualidade explicitada e de forma crítica também está presente, como em *Pinóquio* (2009), de Winshluss. A fragmentação/descontinuidade tem grande impacto na produção de quadrinhos, sendo premiadas obras como *Jimmy Corrigan*: O menino mais esperto do mundo (2003), de Chris Ware, *Monica* (2024), de Daniel Clowes, e *Minha coisa favorita é monstro* (2019), de Emil Ferris.

Três obras merecem certo destaque ao olharmos para uma produção com características pós-modernas: *A chegada* (2008), de Shaun Tan, *Aqui* (2016), de Richard McGuire, e *La couleur des choses* (2023), de Martin Panchaud. Essas obras parecem romper com a própria linguagem dos quadrinhos, forçando os limites e fronteiras com outras linguagens e/ou supragêneros.

A chegada, publicada no Brasil pela Editora SM em 2011, com autoria do artista australiano Shaun Tan, é definida pela própria editora como um *graphic novel experimental.* A obra conta a história de um homem que se separa temporariamente de sua família para tentar uma vida melhor em outro país. Com imagens oníricas, a narrativa sem palavras é dividida em seis capítulos. O que torna, porém, essa história em quadrinhos "experimental" ou, como estamos nomeando nesta tese, uma obra com características pós-modernas? Primeiramente, o "borrar dos gêneros" ou das linguagens: apesar de ser definida como *graphic novel* por muitos, a ficha catalográfica da obra a classifica como *livro ilustrado* para crianças. Essa ambiguidade se dá pela escolha gráfica do autor: a narrativa é composta por uma mescla de painéis pequenos,

médios e grandes, navegando entre o que é considerado quadrinhos e o que é definido como livro ilustrado. Não somente o tamanho dos quadros traz a ambiguidade, mas também a forma como a narrativa é expressa por meio desses quadros: eles se intercalam entre sequencialidades que expressam acontecimentos e outras que representam *flashes* de um único momento – quase recortes de uma mesma cena para que o leitor perceba detalhes que o autor quer destacar (Figura 11). Ou seja, nem sempre a sequencialidade de quadros está narrando uma ação, por vezes ela está descrevendo uma única cena com imagens fragmentadas.

Figura 11 – Página dupla de *A Chegada*

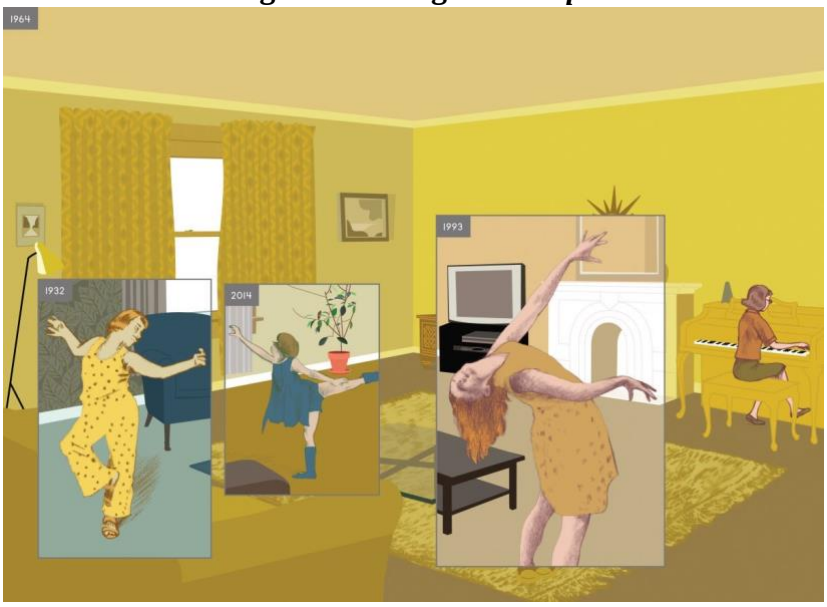
Fonte: TAN, Shaun. **A chegada**. São Paulo: Edições SM, 2011.

A chegada, assim, traz em si a indefinição de linguagens, ao borrar as fronteiras entre os quadrinhos e os livros ilustrados e a fragmentação, por apresentar ao leitor apenas recortes de uma cena completa, induzindo sua percepção. Essa obra nos faz refletir sobre as possibilidades da linguagem dos quadrinhos ao pressionar os limites da forma tradicional, tanto pela utilização dos quadros na narrativa, quanto por seu projeto gráfico e, até mesmo, pela não utilização de palavras além do título.

Outro destaque é *Aqui*, de Richard McGuire, publicada pela Quadrinhos na Cia, no Brasil, em 2019. Nessa obra – também praticamente impossível de definir categoricamente como quadrinhos – temos uma "câmera fixa" voltada para o canto de uma sala; ao decorrer das páginas, porém, acompanhamos as várias histórias que ocorreram naquele mesmo ponto de vista, por anos, décadas e até milênios. A obra se inicia em 2014, focada no canto da sala praticamente vazia, apenas com uma janela no lado esquerdo e uma lareira no lado direito. Ao virar das páginas, vemos o ambiente ganhar sofá e uma caixa de mudança em frente a uma nova estante de livros. Após três páginas duplas, porém, a cena tem uma mudança: no canto superior

esquerdo, onde se indicava o ano 2014, lemos agora 1957, e o mesmo canto da sala está agora de outro tom, completamente mobiliado e com traços de que pessoas moram ali: três sofás, papel de parede, quadro, abajur e um cercadinho de bebê, com brinquedos espalhados e até uma mamadeira em cima do sofá. Ao virar a página, um novo estranhamento: a cor se alterou novamente, o ano agora é 1942, o papel de parede é outro e a sala está vazia, exceto por uma escada no centro, indicando alguma mudança no local. Essa (i)lógica se repete: viramos a página e estamos em 2007 e assim seguimos. No entanto, em certo momento, começamos a nos deparar com mais de um quadro em cada página dupla, uns sobre e justapostos aos outros, como podemos ver na Figura 12. Temos o ano de 1954 na figura maior, indicado no canto superior esquerdo, e quadros menores de 1932, 2014 e 1993, em posições diferentes, mas que representam o mesmo ponto de vista daquela "câmera". Acompanhamos, assim, o desenrolar dos acontecimentos naquele canto de sala, voltando até 3 bilhões A.C, com uma terra inabitável, passando pelo ano de 1203, com floresta e animais selvagens, 1622 com população indígena, até 2213, com uma excursão guiada que escuta sobre uma casa que ficava naquele mesmo local no século XX e XXI. Durante toda essa viagem temporal, acompanhamos de forma fragmentada e não linear a vida de famílias inteiras que viveram naquele local, além das mudanças climáticas e históricas.

Figura 12 – Página de *Aqui*



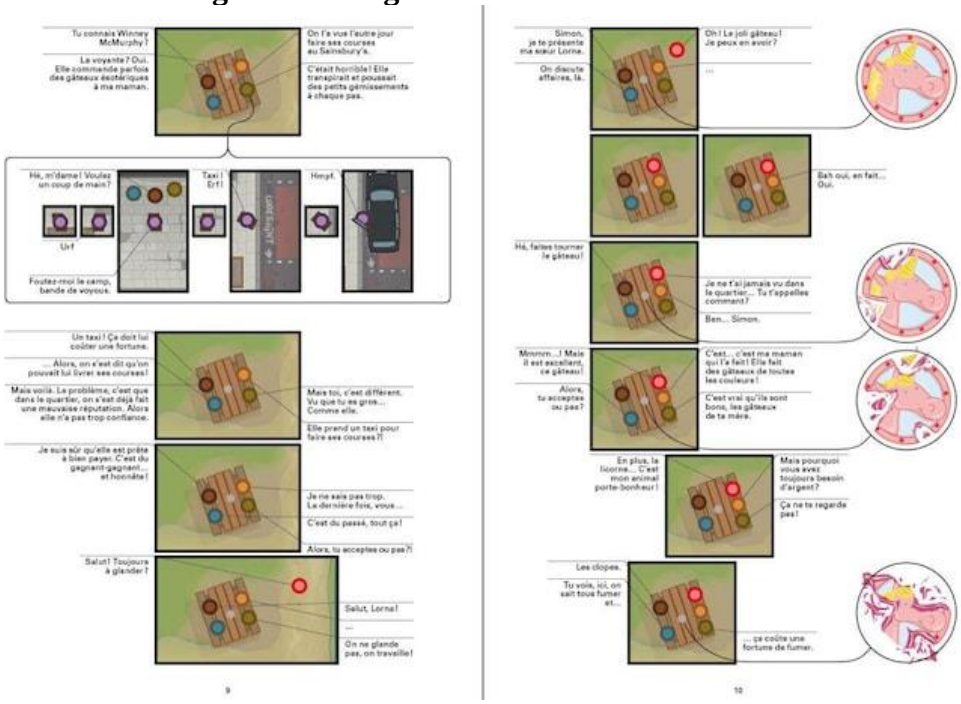
Fonte: McGUIRE, Richard. **Aqui**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2019, n.p.

Fica evidente a influência pós-moderna nessa obra. Os limites da linguagem tradicional dos quadrinhos são transgredidos pela copresença de quadros que não estão diretamente ligados

em uma sequencialidade lógica. Ela subverte a sequencialidade por meio de uma fragmentação descontínua e simultânea, fortes características pós-modernas. Além disso, exige uma grande participação do leitor, que deve costurar as informações apresentadas de forma tão múltipla.

Por fim, *La couleur des choses* (2022) – ainda não publicado no Brasil – de autoria do suíço Martin Panchaud, é o que a edição espanhola definiu como "uma forma completamente nova de contar uma novela gráfica" (Reservoir Books, 2024). Em suas 230 páginas, a obra traz a história de Simon, um menino de 14 anos que, depois de apostar todo o dinheiro da família em um cavalo vencedor, vê sua vida virar de cabeça para baixo. O que torna essa obra tão extraordinária, no entanto, é a experimentação visual da narrativa: todos os personagens são representados por círculos de cores, cujos nomes conhecemos por meio de uma legenda na primeira vez que cada um aparece em cena. Além disso, a narrativa é toda vista de cima: os cenários são como plantas baixas arquitetônicas e as ilustrações não possuem profundidade visual. Somadas às linhas que saem de cada requadro, representando os diálogos, as cenas se aproximam muito de infográficos. Como podemos ver na Figura 13, uma página dupla que mostra Simon com seus amigos em uma mesa de um parque; as linhas saindo de cada círculo – personagens – é como o balão de fala dos quadrinhos tradicionais; na página da direita, em que uma linha indica um bolo de unicórnio, podemos acompanhar ele sendo devorado pelos jovens por meio de um *"zoom"* que destaca para o leitor um detalhe relevante para a narrativa.

Figura 13 – Página de *La couleur des choses*



Fonte: PANCHAUD, Martin. **La couleur des choses**. Bussy-Saint-Georges: Ça et Là, 2022.

La couleur des choses desautomatiza todas as expectativas de um leitor de quadrinhos. É um irromper da experimentação que demonstra como as linguagens gráficas não se esgotam. A obra borra as distinções de gêneros e linguagens tradicionais, e brinca com culturas ao trazer uma leitura de infográfico – de teor informativo, normalmente científico – para uma narrativa literária. Além disso, não apresenta nenhuma disposição tradicional ou linear, criando uma experiência única de leitura. Sua narrativa é fragmentada e híbrida em seus traços e estilos. Essa obra demonstra que os quadrinhos podem ser, de fato, uma linguagem literária gráfica, que pode ser explorada em sua singularidade e não somente na repetição de sua tradição.

Em resumo, a literatura gráfica pós-moderna transgride as fronteiras entre categorias tradicionais, sejam elas de gêneros, linguagens, "baixa" ou "alta" cultura; ela joga com os modos semióticos de forma não-linear e fragmentada, desafiando o leitor a uma participação mais ativa. As obras com essas características sempre existiram e seguirão existindo, independentemente do movimento artístico vigente, mas é evidente o crescimento, desde a década de 1980, da produção de obras que questionam a tradição e experimentam os limites das formas – cada vez mais intensamente.

Não podemos deixar de pontuar, ao falar de pós-modernidade, de uma de suas características mais marcantes: a estratégia metaficcional. Não por acaso, em muitos estudos, o livro ilustrado pós-moderno e a metaficção se (con)fundem. Isso posto, dedicaremos um capítulo ao conceito da metaficção, como grande representante das características críticas da pós-modernidade.

3 O AVESSO DO AVESSO DO AVESSO: SOBRE METAFICÇÃO

Neste terceiro capítulo, aprofundaremos as reflexões na estratégia condutora do nosso recorte dentro da literatura gráfica: a metaficção. Primeiro, apresentaremos esse conceito na forma em que inicialmente foi pensado – ou seja, em obras exclusivamente verbais – para que, posteriormente, possamos compreender como podemos expandi-lo ao ser observado também em imagens e projetos gráficos distintos. Na sequência, este capítulo refletirá sobre as possibilidades de exploração da metaficção na literatura gráfica. Para isso, propomos quatro aspectos possíveis dessa atuação, trazendo obras que dialoguem com cada condição para que sejam mais bem compreendidas e exemplificadas.

A metaficção, como veremos ao longo do capítulo, é uma estratégia que vem ganhando cada vez mais espaço nas produções literárias contemporâneas – talvez como resposta ou produto de seu tempo. Os textos metaficcionais apresentam muitas das características da contemporaneidade: fragmentação, incerteza, simultaneidade e mutabilidade, constituindo-se, assim, em um recurso bastante atual e de grande interesse para os leitores (principalmente jovens, que vivem constantemente na descoberta de si e nas transgressões de um mundo que é imposto a eles). Sua origem, no entanto, não é nova. Muito ao contrário, remonta de longa data, demonstrando que a linha entre a ficção e o que chamamos *realidade* sempre foi tênue e espaço transitório de exploração artística.

Por se tratar de um procedimento da linguagem, não há um público, gênero ou formato exclusivo para as obras de metaficção. Encontramos amostras de sua utilização tanto em livros para bebês como para adultos, em livros-imagens e prosas, em narrativas e até textos líricos. A metaficção é um recurso historicamente consolidado, tendo sido registrada em obras clássicas desde muito cedo na história da literatura. Ao mesmo tempo, no entanto, é ainda um recurso

bastante inovador, que resulta sempre em uma transgressão da linguagem tradicional e na expectativa de leitura, trazendo o leitor para um lugar de maior participação ao se sentir provocado pela própria ficção.

3.1 A metaficção na literatura verbal: você (ainda) me lê?

O conceito de *metaficção* foi primeiro pensado para refletir sobre textos literários verbais, principalmente em prosa, que chamavam a atenção para o fato de serem, justamente, ficcionais. Por meio de diversas estratégias, as obras metaficcionais jogavam, e ainda jogam, com as margens entre realidade e ficção[1].

O prefixo *meta* pode se referir à noção de *transcendência,* algo *"além de"*, ou ainda uma *reflexão sobre si.* A metaficção, portanto, é a ficção que reflete sobre si, sobre seus processos e sobre o próprio fato de ser ficção; além disso, é a ficção que vai além da própria ficção, que transcende seus *limites* como ficção e, por vezes, acaba por "invadir" a realidade do leitor de diversas maneiras.

Ainda que muito próximos, o conceito de *metaficção* se diferencia de outros como a *metalinguagem*, uma vez que esse segundo faz referência somente à própria *linguagem*, por exemplo, o poema que fala sobre poema (*metapoema)*, ou a narrativa que reflete sobre o próprio relato *(metanarrativa).* A metaficcção, por sua vez, é mais ampla, no sentido de que reflete acerca de sua *condição ficcional*, ou também de seu próprio processo de *criação* como ficção. Se, por um lado, a função metalinguística, definida por Jakobson (2008) dentre outras cinco funções da linguagem, é percebida pela mensagem que enfoca o próprio código ou ainda pelo "emissor [que] está sempre consciente das relações que pode estabelecer com a linguagem" (Baldi, 2019, p. 19), a metaficção, por sua vez, designa a consciência da criação ficcional por meio de todas as linguagens simultaneamente, ou seja, por meio do texto ficcional completo.

Patricia Waugh (1984), crítica literária inglesa, foi uma das primeiras pensadoras a teorizar sobre o conceito de metaficção propriamente dito, definindo-o como "[...] um termo dado para escritas ficcionais que de forma autoconsciente e sistemática chamam atenção para

[1] Usaremos aqui o termo *realidade* como universo físico vivido pelo leitor. Ou seja, como espaço do *real em si* e não de *representações.*

seu *status* de artefato, levantando questões sobre as relações entre ficção e realidade" (Waugh, 1984, p. 2)[2].

A autora ainda descreve como características principais da metaficção a exploração das estruturas narrativas e das possíveis ficcionalizações do mundo exterior ao texto literário ficcional, ou seja, do mundo "real" do leitor. A metaficção, portanto, é a ficção que joga com a própria consciência de seu ser-ficção, ou seja, da ficção literária que compreende sua construção total de linguagem.

Linda Hutcheon, por sua vez, define metaficção como "[...] ficção sobre ficção – isso é, ficção que inclui em si mesma um comentário sobre sua própria narrativa e/ou identidade linguística" (1980, p. 1)[3]. A autora também se refere a essas produções como narrativas *narcisistas*, com alusão ao mito de Narciso, personagem que se apaixona pelo próprio reflexo na água, retomando um caráter autorreflexivo dessas narrativas. Gustavo Bernardo (2010), professor e pesquisador brasileiro, descreve metaficção como "[...] um fenômeno estético autorreferente através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo a si mesma" (2010, p. 9). O autor relaciona obras metaficcionais com matrioskas, as bonecas russas que somam outras bonecas dentro de si em uma cascata decrescente de tamanhos: bonecas dentro de bonecas; ficções dentro de ficções. A metaficção, portanto, é a ficção que persegue sempre a si mesma ou outras obras ficcionais, como o O*uroboros*, serpente que engole o próprio rabo.

Ainda que os estudos sobre metaficção tenham começado a aparecer, principalmente, durante a pós-modernidade (a partir dos anos de 1960), essa não é uma estratégia nova na literatura. A metaficção, apesar de se misturar amplamente com os conceitos da pós-modernidade, é um conceito independente e uma manifestação *a-histórica*, como descreve Silva Díaz,

> [...] enquanto o pós-modernismo é um conceito pertencente à história literária, que descreve um tipo de literatura associado a um momento cronológico – a época contemporânea – a metaficção é uma manifestação a-histórica que se encontra registros durante toda a história literária (2005, p. 9)[4].

[2] […] a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. Todas as traduções do inglês são de nossa autoria.

[3] […] fiction about fiction – that is, fiction that includes within itself a commentary on its own narrative and/or linguistic identity.

[4] […] mientras el postmodernismo es un concepto perteneciente a la historia literaria, que denota un tipo de literatura asociado a un momento cronológico – la época contemporánea – la metaficción es una manifestación ahistórica que se ha registrado a lo largo de toda la historia literaria. Todas as traduções do espanhol são de nossa autoria.

Waugh (1984) defende, inclusive, que estudar metaficção é estudar a própria identidade do romance, e Bernardo (2010) argumenta que a metaficção existe desde o início da própria ficção, com os mitos e tragédias gregas que falavam sobre a própria criação. O clássico texto de Miguel de Cervantes, ainda em 1605, apresentava características metaficcionais, como Bernardo demonstra:

> [...] a expressão que Dom Quixote escolheu, 'al pie de la letra', é reveladora. [...] se tomarmos ao pé da letra a expressão 'ao pé da letra', veremos que o personagem iguala a realidade a uma letra – em outros termos, os meus, ele reforça a ideia de que o que conhecemos como realidade não é mais do que um determinado discurso sobre a realidade. [...] Ao dizer que lhe pareceu que tudo se passava 'ao pé da letra', o personagem decerto queria dizer que tudo se passava na 'realidade real', mas acabou dizendo que tudo se passava na linguagem, isto é, na ficção (2010, p. 59-60).

Em outras palavras, a expressão "ao pé da letra", escolhida por Cervantes para ser dita por Quixote, expõe a ambiguidade da metaficção: ao mesmo tempo que a expressão significa que algo é "literal", ela revela que estamos tratando apenas de tinta sobre papel, de letras desenhadas. Dessa forma, "ao borrar a fronteira entre a realidade e a ficção, Cervantes não apenas faz ficção, mas critica a própria ficção e ainda celebra a ficção" (Bernardo, 2010, p. 129). A maneira de pensar a linguagem como discurso ficcional é o que identifica a metaficção.

Outros grandes autores exploraram essa estratégia: Machado de Assis, em *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1881), constantemente rompia o "véu" que separava ficção e realidade, referindo-se de maneira direta ao *leitor*, como podemos observar nos trechos:

> Se o leitor não é dado à contemplação destes fenômenos mentais, pode saltar o capítulo; vá direito à narração (Assis, 2019, p. 38).

> Podendo acontecer que algum dos meus leitores tenha pulado o capítulo anterior, observo que é preciso lê-lo para entender o que eu disse comigo [...] (p. 246).

Podemos perceber como o narrador – ou *defunto autor* –, além de consciente da presença do leitor, é também conhecedor do fato de que suas memórias compõem um *livro*, ao citar partes constituintes de uma obra editorial como *capítulos*. Além disso, reconhece potenciais diferenças textuais, distinguindo seus "desvios confabulatórios" com a dita "narração" da própria história. Um outro exemplo é o capítulo CXXXVI, chamado *Inutilidade*, que é composto de uma única frase: "Mas, ou muito me engano, ou acabo de escrever um capítulo inútil" (Assis, 2019, p.

375). O defunto autor, de forma irônica, expõe o procedimento da escrita de suas memórias, jogando com o leitor e o processo de leitura, provocando, se endereçando e até sugerindo, por vezes, que seus leitores pulem ou voltem algumas páginas.

Entre os teóricos de metaficção, Linda Hutcheon (1984) traz um diferencial, ao discutir justamente essa participação do leitor nos textos que se utilizam desse recurso. A autora evidencia que a conexão vida/arte não é rompida na metaficção; ao contrário, "[...] esse elo vital é reforçado em um novo nível – no do processo imaginativo (*contação da história*), em vez de no produto (*história contada*). E esse novo papel do leitor é o veículo dessa mudança (1984, p. 3)[5]. Em outras palavras, existe um elo entre vida e arte (ou entre realidade e ficção) que é a base de experimentação das narrativas metaficcionais. Para Hutcheon, a metaficção tem dois focos principais: as estruturas da linguagem e o papel do leitor. Este último é parte da ação, um cocriador, "[...] que 'concretiza' o texto e cujo papel é, inclusive, tematizado e muitas vezes atualizado dentro do próprio texto" (Hutcheon, 1984, p. 6)[6]. Esse leitor que é atualizado na leitura é também aquele que atualiza o texto, em uma relação mútua e dialógica.

Ao refletirmos sobre o leitor, não podemos deixar de citar – tal qual Hutcheon (1984) fez – o trabalho de Iser (1996), que teorizou sobre o *leitor implícito*. O autor esclarece o termo:

> [...] o leitor implícito não tem existência real; pois ele materializa o conjunto das pré-orientações que um texto ficcional oferece, como condições de recepção, a seus leitores possíveis. [...] Desse modo, a concepção do leitor implícito enfatiza as estruturas de efeitos do texto, cujos atos de apreensão relacionam o receptor a ele (Iser, 1996, p. 73).

Em outras palavras, toda estrutura ficcional antecipa a presença de um leitor. No entanto, isso é evidenciado em narrativas metaficcionais em que o texto, por vezes, dialoga diretamente com esse leitor que não é necessariamente real, mas possível. Ao leitor implícito é estabelecido um papel no próprio texto – ainda que não seja fixo. Ou seja, é posta uma intenção na estrutura ficcional que será sempre atualizada pelo leitor, uma vez que seus pontos de vistas e bagagens culturais únicas são colocadas ali no ato de leitura – sempre interligados com as perspectivas postas pelo texto. Explica-nos Iser: "A concepção do leitor implícito descreve, portanto, um processo de transferência pelo qual as estruturas do texto se traduzem nas experiências do leitor através dos atos de imaginação" (Iser, 1996, p. 79).

---

[5] […] this 'vital' link is reforged, on a new level – on that of the imaginative process (of storytelling), instead of on that of the product (the story told) And it is the new role of the reader that is the vehicle of this change.
[6] [...] who 'concretizes' the text and whose role is also 'thematized' and often 'actualized' within the text itself.

A relação texto-leitor é parte estrutural do texto, mas depende também da ação de leitura e percepção de uma obra. O leitor implícito se transforma em leitor real quando "ativado" por meio *da* e *na* linguagem. O leitor de narrativas metaficcionais tem, ainda, um outro papel a desempenhar em sua leitura, uma vez que essas estruturas concebem, por vezes, um *leitor explícito, o*u seja, um leitor que ainda não é o real, mas é situado no texto de forma declarada. As estruturas desses textos rompem as barreiras ficcionais, trazendo o leitor implícito para uma camada de reconhecimento do próprio texto, alterando as perspectivas tradicionais de leitura. Uma das estratégias da metaficção é explicitar o leitor.

Além disso, a metaficção é uma ficção que "[...] explicita sua condição de ficção, quebrando o contrato de ilusão entre o autor e o leitor" (Bernardo, 2010, p. 181). Portanto, podemos compreender que, na ficção tradicional, existe um "pacto ficcional" chamado *suspensão da descrença*, ou seja, por um tempo determinado (o da leitura), o leitor deve acreditar naquilo que lê enquanto universo ficcional, suspendendo os possíveis questionamentos sobre essa realidade, ou ainda, "[...] para podermos vivenciar a experiência estética, lemos um livro ou vemos um quadro 'como se' o que lemos ou vemos fosse real; aceitamos o 'como se' como se fosse um 'aqui e agora'" (Bernardo, 2010, p. 99).

Esse "como se fosse real" é o primeiro nível da fruição artística (Bernardo, 2010). O segundo nível é constituído de uma *suspensão da suspensão da descrença*, ou seja, deixamos de acessar aquele texto "como se" fosse real e passamos a observá-lo como ficcional. O terceiro nível é o da *suspensão da crença*: "Primeiro tenta-se pôr momentaneamente entre parênteses a crença de que o mundo natural existe. Depois, tenta-se pôr também entre parênteses a crença de que as proposições decorrentes daquela crença sejam verdadeiras" (Bernardo, 2010, p. 99).

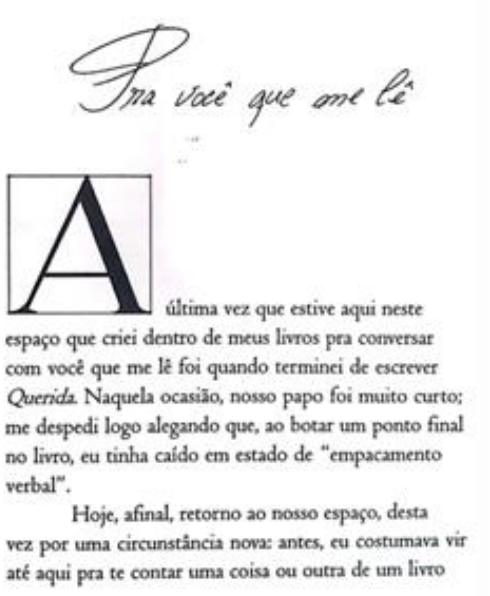
Em outras palavras, deixamos de lado tudo o que sabemos sobre o que é real e o que é ficcional para adentrar em uma narrativa que vai jogar justamente com essas perspectivas. Iser (1996) escreve sobre o horizonte de sentidos do leitor que são conduzidos pelas perspectivas do texto. Nesse terceiro nível de ficção, os horizontes são alterados pela *suspensão da crença*: uma vez que "a ilusão é tão real quanto a realidade é ilusória" (Bernardo, 2010, p. 114); esse nível permite que o real e o ficcional se mesclem na leitura.

Entendemos, portanto, que os textos literários tradicionais – os romances realistas, por exemplo – trabalham com o primeiro nível de fruição: o da suspensão da descrença. O realismo, como descreve Bernardo, é a "[...] expressão da máxima verossimilhança, isto é, da maior semelhança com o real. Entretanto, se a arte realista consegue esse objetivo, passa a ser inútil como arte" (2010, p. 144). A metaficção mostra-se como caminho oposto a isso, rompendo com o pacto ficcional tradicional. No entanto, elas não renegam as narrativas realistas. Ao contrário,

é preciso partir delas: é necessária uma construção de expectativa para que seja possível essa quebra, essa desautomatização da leitura. Nas palavras de Bernardo, precisamos que "[...] as leis da lógica sejam obedecidas em um dos níveis para serem desobedecidas no nível seguinte" (2010, p. 114), pois, sem uma base segura para apoiar o leitor, a metaficção não conseguiria romper qualquer expectativa.

A metaficção se utiliza de diversas estratégias, dentre elas, "[...] a intertextualidade, o narrador intrusivo, os experimentos tipográficos, a explícita dramatização do leitor, a paródia, a discussão crítica da história dentro da própria história e a desconstrução contínua das convenções narrativas" (Navas, 2015, p. 86). Todos esses procedimentos colaboram com a explícita denúncia do ser-ficção. Podemos observar em *Intramuros* (Figura 16), de Lygia Bojunga (2016), como essas estratégias aparecem.

Figura 14 – Página inicial de *Intramuros*


Pra você que me lê

A última vez que estive aqui neste espaço que criei dentro de meus livros pra conversar com você que me lê foi quando terminei de escrever *Querida*. Naquela ocasião, nosso papo foi muito curto; me despedi logo alegando que, ao botar um ponto final no livro, eu tinha caído em estado de "empacamento verbal".

Hoje, afinal, retorno ao nosso espaço, desta vez por uma circunstância nova: antes, eu costumava vir até aqui pra te contar uma coisa ou outra de um livro

Fonte: BOJUNGA, Lygia. **Intramuros**. Rio de Janeiro: Casa Lygia Bojunga, 2016, p. 7.

Primeiramente, observamos a *intertextualidade,* em que "[...] o significado poético remete a outros significados discursivos, de modo a serem legíveis no enunciado poético vários outros discursos" (Kristeva, 2005, p. 185), com a referência que Bojunga faz à sua obra anterior, *Querida* (2009). O narrador, que dialoga diretamente com o leitor sobre o processo de escrita, expõe o procedimento do *narrador intrusivo* e a *explícita dramatização do leitor*, como no trecho "A última vez que estive aqui neste espaço que criei dentro de meus livros pra conversar com você que me lê foi quando terminei de escrever *Querida*". Temos os *experimentos*

tipográficos, como no título "para você que me lê", que é escrito de maneira cursiva, diferenciando-se do resto do texto verbal, como se alguém (o narrador? O autor? O *designer* do projeto editorial?) estivesse escrito à caneta essa frase. A *paródia* se dá junto da *desconstrução das convenções narrativas,* ao romper com uma introdução tradicional de obras literárias, aproximando-se mais de um diálogo informal com o leitor. Assim, apresenta também uma *discussão crítica sobre a própria história*, quando a narradora descreve os motivos de seu "sumiço" e o que a levou a "aparecer" novamente com um novo livro (esse mesmo que o leitor possui em mãos).

Notamos, assim, como as narrativas metaficcionais revelam suas condições de ficção, rompendo com a forma tradicional de leitura e literatura. Ou, como descreve Waugh, "Romances metaficcionais tendem a ser construídos principalmente em uma oposição fundamental e bem sustentada: a construção de uma ilusão ficcional (como no realismo tradicional) e na revelação dessa ilusão" (1980, p. 6)[7].

Essa *revelação da ilusão* a que a autora se refere pode manifestar-se de diversas formas, mas acaba sempre por relevar o *status* sígnico da linguagem, levando-nos até mesmo a questionar pontos sobre a nossa própria realidade. Só podemos descrever algo por meio da linguagem, por meio de signos que não são a coisa em si, mas uma representação delas (lembremos, por exemplo, de *c'est ne pas un pipe*, de Magritte). Estamos, portanto, constantemente construindo representações por meio de linguagens, sempre a partir de um ponto de vista. Assim é também a ficção: construções de linguagens. A metaficção, no entanto, não esconde que é, de fato, ficcional – essas obras brincam com a própria linguagem.

As teóricas pioneiras (Waugh, 1980; Hutcheon, 1984) pensaram a metaficção no contexto inicial da pós-modernidade, debruçando-se exclusivamente em narrativas verbais, sem levar em conta a imagem ou o projeto gráfico das obras. Bernardo (2010) demonstra como a metaficção acontece também em outras artes, como pinturas, esculturas e até mesmo o cinema. Mas, ao tratar da literatura, suas análises críticas e conceitualizações se mantêm sobre o fenômeno literário tradicional: o romance verbal.

Outros pensadores contemporâneos, partindo dessas pesquisas, ampliaram o conceito de metaficção também para as linguagens gráficas, demonstrando como esse recurso ficcional é explorado quando imagens, elementos gráficos, o próprio objeto livro e sua materialidade participam da construção narrativa. Principalmente ao notarem que a literatura de infância e

[7] Metafictional novels tend to be constructed on the principle of a fundamental and sustained opposition: the construction of a fictional illusion (as in traditional realism) and the laying bare of that illusion.

jovem sempre foi terreno de experimentações gráficas e narrativas. E é isso que veremos a seguir.

3.2 Para além das palavras: a metaficção na literatura gráfica

A metaficcionalidade na literatura gráfica possui os mesmos princípios da literatura verbal: uma ficção autoconsciente que desencadeia diversos níveis de ficções e/ou transgride as distinções entre ficção e realidade. No entanto, na literatura gráfica, percebemos que outros elementos, além das palavras, igualmente contribuem para esses processos metaficcionais. Dessa forma, ao descrever a metaficção na literatura gráfica, não estamos negando sua existência na literatura verbal, apenas fazendo um recorte para melhor análise e aprofundamento nesse campo literário.

Os textos metaficcionais desautomatizam nosso olhar, uma vez que desmascaram a ideia de "realidade" da ficção, permitindo que se assuma enquanto ficção. Para isso, os textos se utilizam de várias estratégias que revelam os bastidores e as estruturas de uma obra ficcional, convertendo "[...] o livro ilustrado em uma forma narrativa propensa a experimentações pós-modernas e potencializam sua tendência a transgredir as formas narrativas canônicas" (Silva-Díaz, 2005, p. 13)[8]. Em outras palavras, a literatura gráfica torna-se um fértil terreno para experimentações a partir do momento em que ela já provém de um espaço de transgressões: da literatura clássica, da monomodalidade e da linearidade.

Silva-Díaz define, em seu texto "La metaficción como un juego de niños*"* (2005), os efeitos metaficcionais existentes nos livros ilustrados, observando as formas como essa relação ficção/realidade, ou ainda a autoconsciência ficcional, são exploradas nessas obras. Os efeitos definidos por ela são: indeterminação, reverberação, curto-circuito e jogo. A *indeterminação* é percebida quando há algum tipo de contradição ou ambiguidade nos textos, tornando mais complexo o papel do leitor em (re)construir a história, seja por falta ou por excesso de informação. A *reverberação* acontece quando há intertextualidade, ou seja, quando uma história traz referências de outra. O *curto-circuito*, por sua vez, é percebido quando há uma alteração entre os elementos da narrativa, entre o "real" e o "ficcional". E, por fim, o *jogo*, que aparece quando o significante é mais importante que o significado ou, ainda, quando o leitor é entendido como, de fato, um jogador.

[8] […] convierten al álbum em una forma narrativa proclive a la experimentación postmoderna y potencian su tendencia a vulnerar las formas narrativas canónicas.

Esses efeitos elencados pela autora são de grande importância para compreendermos os resultados dos aspectos metaficcionais, pois eles elencam as possibilidades de relação entre as linguagens e entre linguagem e leitor. Importante notar como, apesar de um único efeito ter o nome de *jogo*, todos eles apresentam um caráter lúdico e de experimentação com as linguagens de dentro e fora da própria narrativa. Essas provocações da linguagem fazem com que o leitor esteja cada vez mais consciente de seu papel durante a leitura, pois o tira do lugar comum – por meio da desautomatização do olhar –, como um despertar para algo novo diante de si. Baldi explica-nos que

> A função da metalinguagem é, portanto, colocar o leitor em estado de alerta diante da linguagem, como em um jogo, por meio do qual, de forma lúdica, praticam-se vários exercícios, tais como o uso das palavras, o movimento de entrar e sair do mundo ficcional e a tomada de consciência dos elementos internos e externos do texto literário (2019, p. 36).

Por meio da relação entre as linguagens verbal, visual e gráfica que se expõem como linguagens, o leitor é colocado em um lugar de constante atenção, primeiramente pela necessidade de uma leitura global e concomitante e, segundo, pelo fato de poder ser "acionado" pela narrativa a qualquer momento, por meio de um diálogo que se refere diretamente a ele. A autora continua, descrevendo que

> Esse estado de alerta diante da linguagem provoca o distanciamento do leitor em relação ao texto que lê, despertando-lhe a consciência de que a obra não é realidade, ela é produto do trabalho com a linguagem, realizado racionalmente com uma intenção, a fim de transmitir algum sentido simbólico. Nesse jogo, a literatura explica a si mesma (Baldi, 2019, p. 36).

Paradoxalmente, é nesse *distanciamento* que ocorre uma maior aproximação do leitor com a ficção, uma vez que ele se torna consciente de si, do mundo e da obra. O texto metaficcional, principalmente ao pensarmos dentro do campo da literatura gráfica, espera do leitor não uma resposta pronta, uma única possibilidade de sentido, mas uma distância do olhar e ser olhado pela obra, um distanciamento que permite ver as múltiplas potencialidades narrativas, e um espaço para o processo – ou, em outras palavras, uma "longa suspensão do momento de concluir" (Didi-Huberman, 2017, p. 23). Assim,

> [...] as imagens não devem sua eficácia apenas à transmissão de saberes – visíveis, legíveis ou invisíveis –, mas que sua eficácia, ao contrário, atua constantemente nos entrelaçamentos ou mesmo no imbróglio de saberes transmitidos e deslocados, de não-saberes produzidos e transformados. Ela

> exige, pois, um olhar que não se aproximaria apenas para discernir e reconhecer, para nomear a qualquer preço o que percebe – mas que primeiramente se afastaria um pouco e se absteria de clarificar tudo de imediato (Didi-Huberman, 2017, p. 23).

A metaficção se afasta do realismo ao mesmo tempo em que se aproxima da realidade do leitor. Nesse movimento contínuo, o leitor se distancia do texto ficcional como realidade, ao se aproximar de uma maior consciência sobre ela. Como descreve Didi-Huberman, as imagens não existem apenas para serem eficazes, mas para provocar sensações, perguntas e transformações. A metaficção escancara isso, ao provocar o leitor: nem tudo é o que parece, somos todos seres de linguagens.

Mas de qual linguagem falamos quando estamos trabalhando com a literatura gráfica? O hibridismo de linguagens é elemento-chave para essas narrativas, portanto, ao falar de linguagens, podemos falar sobre palavras, imagens pictóricas ou não, elementos gráficos, cores, materialidade, o vazio, e até mesmo a própria relação com o leitor. A metaficção na literatura gráfica rompe a barreira da ficção enquanto palavra sobre papel e chega no próprio livro (para, em seguida, ultrapassá-lo também).

Carrión, em seu livro *A nova arte de fazer livros* (2011), parece descrever a própria literatura gráfica, ao dizer que "[...] na nova arte escrever um texto [verbal] é somente o primeiro elo na corrente que vai do escritor ao leitor. [...] fazer um livro é perceber sua sequência ideal de espaço-tempo por meio da criação de uma sequência paralela de signos, sejam linguísticos ou não" (p. 14-15). O autor continua, dizendo que, na *nova arte de fazer livros*, todas as páginas são diferentes entre si e são individualmente importantes na estrutura (livro), que a exploração do espaço importa e que todos os signos (e todas as linguagens) estão ali com uma intenção e, portanto, com um propósito. A metaficção só pode existir na *nova forma de fazer livros*, uma vez que precisa ter consciência da sua própria linguagem e estrutura, transcendendo, assim, qualquer velha arte. No entanto, é importante ressaltar que a *nova arte* nada tem a ver com um sentido cronológico, mas, sim, com as características pós-modernas que, como visto, podem ser encontradas em obras de qualquer tempo histórico.

A metaficção na literatura gráfica, por vezes, é mesclada ao conceito de livro ilustrado pós-moderno, não como um parâmetro cronológico, mas por suas características semelhantes, como já mencionado. A autorreferencialidade é um conceito que já estava presente nos estudos sobre a metaficção desde Waugh (1980), tal como o borrar das fronteiras entre "real" e ficcional e a intertextualidade. A transgressão da literatura tradicional é algo intrínseco à metaficção, uma vez que ela parte dessa tradição para, justamente, questionar o processo dessas produções.

A multiplicidade de sentidos e a ludicidade são consequências da performance metaficcional das linguagens: uma vez que elas jogam com as possibilidades potenciais de leitura, elas geram o lúdico e aberturas às percepções.

É assim, portanto, que os elementos gráficos narrativos podem potencialmente construir uma experiência metaficcional: com o diálogo entre as diferentes linguagens construindo o lúdico e questionando as tradições literárias. A performance metaficcional desperta o leitor a ter uma consciência de si e da ficção, ampliando as possibilidades de leitura.

Essa experiência metaficcional pode ser observada por meio de quatro aspectos aqui propostos: temático, estilístico, material e interativo. Essa divisão convém somente para fins de pesquisa e análise, uma vez que veremos uma sobreposição e confluência desses aspectos nas obras literárias, principalmente pelo caráter experimental dos textos metaficcionais. Esses aspectos se misturam na construção literária nas mais diversas formas gráficas em um hibridismo entre palavras, imagens e o próprio projeto gráfico do livro. Debruçar-nos-emos nas características de cada um, individualmente, para, posteriormente, observar como elas se fundem na experiência metaficcional da literatura gráfica.

3.2.1 Aspectos temáticos

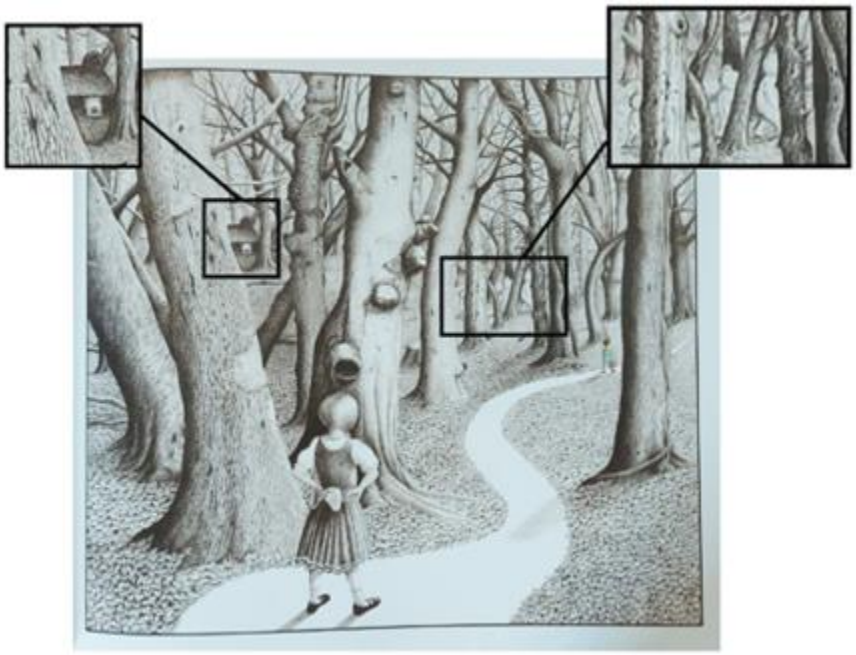
O primeiro aspecto que iremos abordar se constrói a partir da *temática*, ou seja, são obras que abordam um *tema* que retoma a própria poética do texto ou outras, expondo-se como ficcional. Podemos observar o *aspecto temático* na manifestação intertextual (ou *reverberação*) de forma implícita e explícita, e também na performance da criação do próprio assunto/conteúdo (criando, por vezes, a variação de *curto-circuito* na narrativa). No caso da presença da intertextualidade, o *aspecto temático* nos (re)lembra de que o que temos em mãos é "apenas" ficção, ao nos transportar até outras produções ficcionais, tirando-nos de uma proposta realista em que devemos estar imersos na suspensão da descrença. Assim, em uma costura entre textos, a ficção cria outras camadas ficcionais, retomando a ideia de *palimpsestos* (Genette, 2006), de que uma obra sempre deriva de obras anteriores, por transformação ou por imitação. A intertextualidade dentro do aspecto temático da metaficção expõe essas origens e essas relações hipertextuais. Dessa forma, podemos observar o aspecto temático intertextual de forma *implícita* ou *explícita*.

Entendemos como implícitos os aspectos temáticos intertextuais que não revelam, diretamente, suas referências originais. Ou seja, que exigem um (re)conhecimento do leitor a partir de suas bagagens literária e cultural.

O livro ilustrado *Na floresta* (Browne, 2014) trabalha o aspecto temático intertextual implícito, tanto no texto verbal quanto no pictórico. A narrativa inicia com a mãe do personagem entregando a ele uma cesta e pedindo para que a leve até a avó, mas indicando que o menino tome o caminho mais longo e não o da floresta. Aqui, já podemos identificar uma ponte com o conto "Chapeuzinho Vermelho", que contém a mesma premissa. O personagem, tal qual Chapeuzinho, desobedece a mãe e adentra a floresta. Em seu caminho, encontra diferentes figuras, todas crianças, que podem ser familiares aos leitores mais atentos: primeiramente, depara-se com um garoto que gostaria de trocar sua vaca, tal qual a história de "João e o pé de feijão"; em seguida, encontra uma garota de cabelos dourados, como "Cachinhos Dourados"; e finaliza seu caminho esbarrando com duas crianças buscando o pai, assim como em "João e Maria". Posteriormente, o personagem encontra um casaco vermelho, reforçando ainda mais o *link* com o conto "Chapeuzinho Vermelho".

É interessante observar que todas essas relações entre contos são feitas de maneira implícita, ou seja, em nenhum momento os contos originais são citados, mas são sempre sugeridos, permitindo que o leitor faça ou não essa relação. As ligações entre contos são também bastante reforçadas pelas ilustrações, que oferecem detalhes "escondidos" nos cenários, recompensando os leitores mais atentos ou os que estão fazendo uma releitura da obra – propensos, assim, a observar mais os detalhes. Como podemos ver, na Figura 15, a ilustração traz aproximações com o conto "Cachinhos Dourados" – referência essa que foi provocada, inicialmente, pelo texto verbal. Na imagem, podemos observar, ao fundo da floresta ilustrada, uma casa em formato de cabeça de urso – talvez a casa da família de ursos que a Cachinhos Dourados encontra em seu conto? – e, ao lado, fragmentos de três ursos – e tal como no conto: um maior, um de tamanho médio e um pequeno, possivelmente um filhote.

Figura 15 – Página de *Na Floresta* com destaques



Fonte: Montagem da autora a partir de BROWNE, Anthony. **Na floresta**. Rio de Janeiro: Pequena Zahar, 2014, n.p.

As referências "escondidas" são muitas e estão em toda parte, como na página em que o personagem corre para fora da floresta em direção à casa da vovó com seu casaco vermelho (visualmente nos remetendo à Chapeuzinho Vermelho). Essas referências, no entanto, estão somente no texto visual, não sendo citadas pelo texto verbal – reforçando a ideia de que o que temos em mãos é um livro ilustrado, em que o leitor deve trabalhar sua percepção em todas as linguagens em diálogo para uma leitura mais completa. Na imagem a seguir (Figura 16), podemos encontrar, para citar apenas alguns, uma roca de fiar, como no conto "A Bela Adormecida"; um sapatinho de salto perdido, como em "Cinderela"; uma chave, como no conto "Barba Azul"; e uma torre com uma trança do lado de fora da janela, como em "Rapunzel".

Figura 16 – Página de *Na Floresta* com destaques

Fonte: Montagem da autora a partir de BROWNE, Anthony. **Na floresta**. Rio de Janeiro: Pequena Zahar, 2014, n.p.

Esses elementos constroem a ideia de uma floresta encantada, mágica, como se o personagem estivesse dentro do universo dos contos de fadas ao nela entrar. Temos, portanto, um segundo nível ficcional (outras narrativas) misturando-se com o primeiro (o do personagem principal).

A intertextualidade faz parte do aspecto temático das narrativas metaficcionais por empreender relações com textos/temas de outras narrativas – ficcionais ou não. Seu aspecto implícito oferece um espaço de descoberta ao leitor, que recolhe pistas ao longo da narrativa e reivindica sua própria bagagem cultural para (re)conhecer e diferenciar esses textos.

Por outro lado, entendemos como *explícitos* os aspectos temáticos intertextuais que revelam diretamente suas referências originais. Ou seja, sua referência é citada de forma aberta e clara – de forma verbal ou visual – para os leitores. Nesse caso, a relação não exige que o leitor tenha um pré-conhecimento da referência para sua identificação, pois ela é dada pelo texto. Isso não significa, no entanto, que esse seja um caminho mais "fácil" da obra para o leitor, pois essa estratégia oferece outras possibilidades de leituras, tais como o incentivo a investigar melhor a obra original, estabelecer esses índices como homenagem, ou, ainda, tornar a referência algo visível, real e ainda mais palpável para os leitores.

É o caso de *Isto não é um assassino* (Aguiar; Machado, 2018), uma história em quadrinhos sem palavras que parte do referente *Isto não é um cachimbo*, e outras pinturas de René Magritte. Essa obra torna explícita sua intertextualidade, ao acrescentar, na primeira

página, o texto “Uma homenagem ao pintor belga René Magritte (1898-1967)” e, ao final, uma pequena biografia de Magritte, além de uma lista de obras referenciadas ao longo da HQ. Assim, a história oferece um caminho para o leitor antes e depois da leitura: conhecer e/ou se debruçar novamente na obra de Magritte. O livro ficcionaliza as obras do artista belga, criando um universo ficcional próprio, repleto de relações entre as obras do pintor e a narrativa criada (Figura 17).

Figura 17 – Página de *Isto não é um assassino* que (re)interpreta os quadros de Magritte

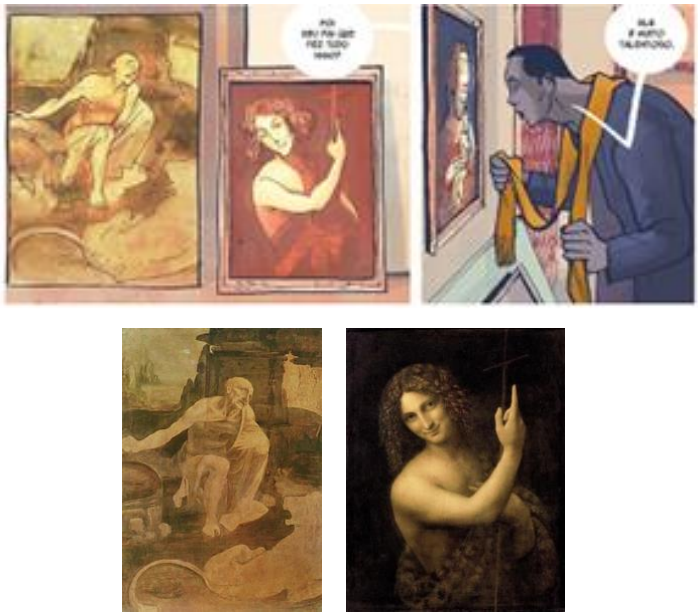
Fonte: AGUIAR, G.; MACHADO, H. **Isto não é um assassino**. São Paulo: SesiSP, 2018, n.p.

Gioconda (Pan; Costa; Gusmão, 2021) é outra obra que se utiliza da intertextualidade explícita como aspecto temático metaficcional. Nesse quadrinho, um faxineiro do museu do Louvre, em Paris, é aficionado pela pintura da *Mona Lisa*, também conhecida como *A Gioconda*. Aqui já é apresentada a relação com o mundo “real”, uma vez que o museu e a pintura realmente existem fora da ficção criada por Felipe Pan. Certo dia, saindo do trabalho, o faxineiro encontra no metrô uma mulher inacreditavelmente parecida com a Mona Lisa do famoso quadro. Ao se relacionar com ela, descobre inúmeras coincidências entre a história da garota e da clássica pintura – inclusive o pai dela se chamar Leonardo e ser da cidade de Vinci. Essas casualidades vão sugerindo rastros para que os leitores questionem se aquela personagem é, de fato, a Mona Lisa da pintura.

A narradora, que dispõe dos recordatórios para se fazer ouvida, cria uma outra camada ficcional e mais dúvidas aos leitores, uma vez que se coloca como verdadeiramente a Mona Lisa, ao dizer coisas como: “Quando você é obrigada a viver tantos anos quanto eu/ precisa desenvolver um bom senso de humor./ Ainda bem que dei a sorte de ter um meio-sorriso pintado permanentemente no rosto” (2021, p. 6). E, então, nos perguntamos: a narradora e a personagem chamada Elisa são a mesma pessoa? Seria a Mona Lisa “real” parte dessa história? Os fios entre

realidade e ficção vão se tornando mais emaranhados ao nos depararmos com outras pinturas históricas de Leonardo da Vinci na casa da família (Figura 18), e se expande ao final do livro, em uma página dupla no metrô, pois reconhecemos várias outras personagens de pinturas famosas, que vão além de Leonardo da Vinci, no mesmo vagão (Figura 19).

Figura 18 – Referências explícitas de pinturas famosas



Fonte: Montagem da autora a partir de PAN, F.; COSTA, O.; GUSMÃO, M. **Gioconda**. São Paulo: Nemo, 2021, p. 64.

Figura 19 – Outras referências

Fonte: Montagem da autora a partir de PAN, F.; COSTA, O.; GUSMÃO, M. **Gioconda**. São Paulo: Autêntica, 2021, p. 102-103.

Essas pinturas e tantas outras referências são retomadas ao final do livro, em um apêndice que descreve cada intertextualidade do quadrinho, citando a obra original, seu autor e contexto – oferecendo, assim, ao leitor, uma ponte direta com suas fontes e uma maior possibilidade de (re)conhecimento. A narrativa, no entanto, não depende de que essas relações sejam feitas. Ela é completa em si própria, *na* e *pela* linguagem gráfica.

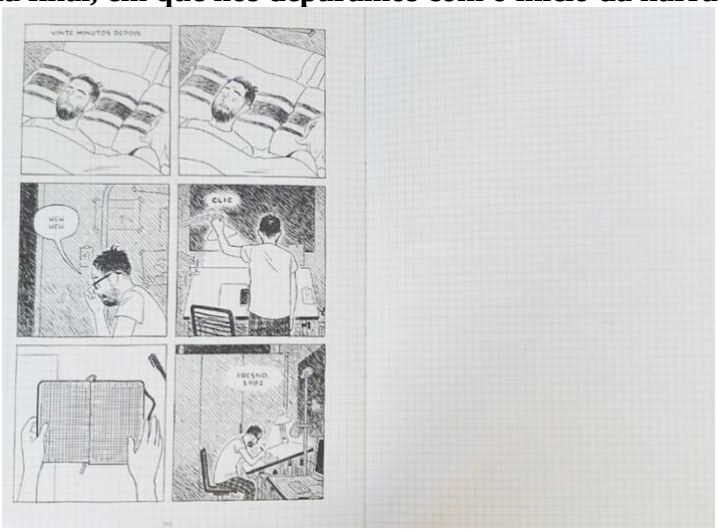
O aspecto explícito está presente na intertextualidade enunciativa da narrativa, ou seja, na relação que os textos (gráficos) fazem com outros textos (pinturas, narrativas, personagens históricos, entre outros), criando uma relação para além daquela obra narrativa.

Ainda no aspecto temático, podemos observar uma estratégia em que a narrativa fala de si mesma, do seu processo de criação e/ou sobre seus bastidores, ou seja, o tema da obra é a obra em si ou um processo de criação. Nesse sentido, encontramos livros que falam sobre livros, livros que falam do processo de escrever o próprio livro, revelam seu personagem-autor na própria narrativa, ou, ainda, livros que empreendem relações com o próprio fazer ficcional.

A HQ *Solidão de um quadrinho sem fim* (Tomine, 2020) narra a história do seu próprio autor Adrian Tomine, como personagem, em um relato gráfico de sua jornada de artista, desde a infância, passando por eventos, premiações, relação trabalho/vida pessoal, até chegar no momento da escrita, justamente, da obra que temos em mãos. O quadrinho, portanto, se torna cíclico, ao finalizar com o personagem-autor desenhando o primeiro quadro do livro que acabamos de ler (há um jogo aqui com a ideia temporal – lemos o passado ou o futuro?). A temática de *Solidão de um quadrinho sem fim* (Tomine, 2010) é a própria construção daquela obra. No entanto, o que nos interessa não é somente a temática em si, mas como ela é trabalhada *na* e *pela* linguagem gráfica. Nesse caso, como vemos na Figura 20, reconhecemos, em um efeito de *myse en abyme*[9], o personagem-autor segurando seu caderno de desenho, em branco, enquanto nós seguramos esse mesmo caderno, já preenchido. Vemos, no último quadro, o personagem Adrian escrevendo o início da obra, e, assim, chegamos ao fim.

[9] Conceito que significa “narrativa em abismo”, ou seja, narrativas que contêm outras narrativas dentro de si.

Figura 20 – Página final, em que nos deparamos com o início da narrativa sendo escrita



Fonte: TOMINE, Adrian. **Solidão de um quadrinho sem fim**. São Paulo: Nemo, 2012, p. 162.

A presença do próprio autor ficcionalizado é um aspecto temático da metaficção, pois, nesses casos, a obra está performando a própria criação e a própria autoria: o autor se torna personagem e, portanto, ficcional – cria-se, dessa forma, dúvidas quanto ao que é real e ao que é ficção. A presença do autor-personagem na obra sustenta essa posição de instabilidade da obra metaficcional, pois materializa, em termos gráficos, o processo de criação de um texto, e não somente o seu produto final – ainda que se crie essa ambiguidade em que o produto é, justamente, o processo de criação.

Esse aspecto temático possui uma característica performática da sua própria criação, ou seja, o ato de ler se torna um palco para que as linguagens – inclusive o objeto livro – atuem suas ficcionalidades. Lemos os bastidores daquela produção, ainda que eles sejam, igualmente, ficcionais. Essa é uma das possibilidades de jogo entre ficção e realidade que, por meio das linguagens gráficas trabalhadas nos aspectos temáticos, constroem uma obra metaficcional.

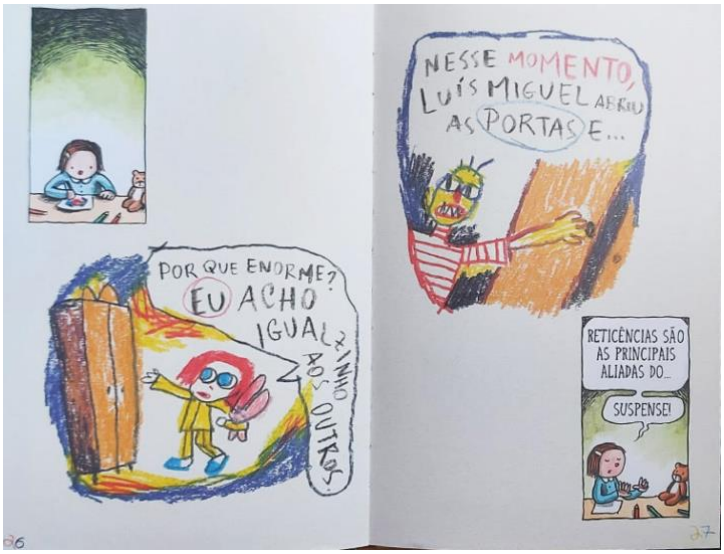
3.2.2 Aspectos do estilo gráfico

O seguinte aspecto que abordaremos é o de *estilo gráfico,* ou seja, obras em que a metaficção se dá pela alteração de estilo visual de seus textos. Esse aspecto traz consigo, muitas vezes, o que Silva-Díaz (2005) definiu como variação de curto-circuito, ao potencialmente criar quebras entre o que é definido como *ficção* e *realidade*. No entanto, o rompimento com o estilo gráfico definido inicialmente pela obra pode gerar outros efeitos de sentido, como a criação de

níveis ficcionais distintos, introdução de uma obra ficcional em outra, ou até mesmo a presença do autor como personagem.

Em *Escrito e desenhado por Enriqueta* (Liniers, 2018), encontramos três estilos gráficos diferentes, criando, assim, três "níveis" ficcionais. Um primeiro nível é o da personagem Enriqueta, que ganha de aniversário uma caixa de lápis de cor e se põe logo a escrever/desenhar uma história com eles – percebemos, aqui, também um aspecto metaficcional temático. O aspecto estilístico é explorado no *mostrar* da narrativa de Enriqueta para nós, leitores, como se as páginas de seu caderno fossem, também, as páginas do livro que temos em mãos (Figura 21).

Figura 21 – Personagem escreve e desenha uma história própria



Fonte: LINIERS. **Escrito e desenhado por Enriqueta**. São Paulo: VR Editora, 2018, p. 26-27.

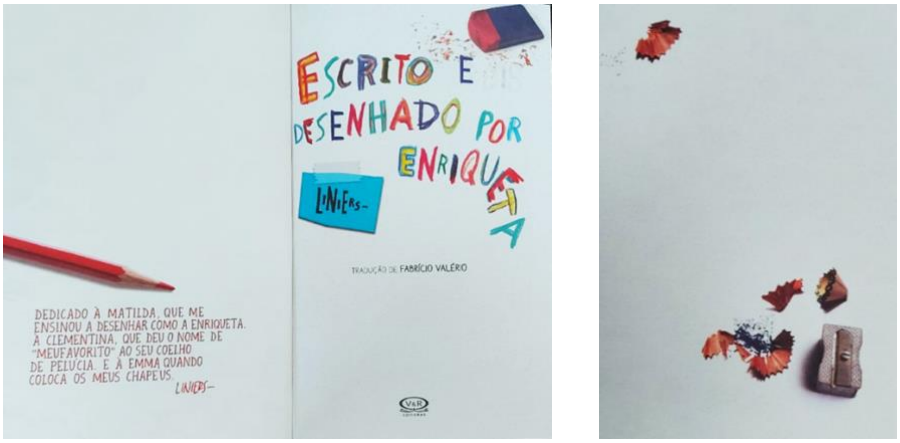
A personagem narra seu processo de criação, sempre delimitada por um requadro de formato retangular, enquanto lemos, simultaneamente, as imagens que ela cria, sendo diferenciadas por um outro estilo gráfico – representando as ilustrações da própria Enriqueta. Essas ilustrações não possuem requadros gráficos e são imagens mais soltas, como garatujas de crianças, acrescidas de balões de fala com tipografia manuscrita – diferente dos quadros da Enriqueta, em que o texto verbal é de uma tipografia digital.

A diferenciação dos estilos expõe, ao leitor, dois pontos de vista diferentes que se encontram na experiência leitora. Entramos e saímos da ficção criada pela personagem ficcional Enriqueta, em um processo de dubiedade das narrativas lidas: qual a narrativa que estamos lendo? A da Enriqueta ou a criada por ela? Enriqueta assume o lugar de "real" ao criar, ela mesma, uma ficção? Essa incerteza em torno dos níveis ficcionais é corroborada ao vermos, nos cantos das folhas, a numeração de páginas, escritas de forma similar aos desenhos de

Enriqueta (tipografia manuscrita e colorida, como por lápis de cor) – ou seja, a própria personagem pode ter sido responsável por numerar as páginas do livro que temos em mãos? Não seria, a numeração de páginas, um paratexto editorial? Como a personagem se sobrepôs à ficção e alcançou o *status* de editora desse objeto livro? Perguntas essas que são feitas a partir do jogo metaficcional de alternância de estilos e cujas respostas não cabem aqui, por serem individuais, múltiplas e respondíveis (ou não) somente no ato da experiência leitora, mas que são provocadas pelo aspecto estilístico da metaficção.

Ainda na mesma obra, um terceiro estilo gráfico é trazido, na página inicial e final do livro, com reproduções fotográficas de objetos que parecem "sair" do papel (por meio da sombra projetada na página), criando a ilusão de objetos "reais" (Figura 22). Como descreve Bernardo, eles "[...] se esforçam por galgar a tridimensionalidade, no entanto, permanecem bidimensionais" (2010, p. 112), ou seja, por mais realista que o elemento pictórico seja, ele ainda é parte daquela ficção.

Figura 22 – Páginas iniciais e finais da obra



Fonte: LINIERS. **Escrito e desenhado por Enriqueta**. São Paulo: VR Editora, 2018, n.p.

A borracha, na Figura 22, parece ter apagado uma parte do título, para ser redesenhado embaixo de maneira completa – podemos ver, inclusive, vestígios dessa borracha usada na página. Um apontador também pode ser visto, com os vestígios dos lápis que passaram por ali. São rastros que identificamos como de objetos da "realidade". Qual realidade?

A presença desse outro estilo gráfico, na narrativa, nos levanta mais questões: se há um terceiro nível de autoria, de quem é? Se pensarmos nesse nível como a presença do autor Liniers, na narrativa, deixamos escapar que esses elementos são, também, ficcionais – portanto, se há a presença do autor, ele seria, no máximo, um autor-personagem, que se inscreve naquele texto por meio da própria ficção. Por outro lado, podemos pensar também que o livro é escrito

e desenhado por Enriqueta, como o próprio título diz, então, podemos pensar em uma Enriqueta-autora que transita entre os níveis ficcionais do objeto-livro. Mais uma vez, as perguntas são somente provocações leitoras que a metaficção nos oferece – criando uma leitura instigante e que exige um pensamento crítico e atento do leitor.

Ainda no aspecto do estilo gráfico, a presença de Hervé Tullet, em seu livro *Sem Título* (2013), cria um jogo entre "realidade" e ficção bastante provocativo. A obra começa com as personagens do livro sendo pegos "desprevenidos" com o começo da leitura e tentando compreender a presença do leitor ali. Nessa confusão, essas personagens tentam criar uma narrativa improvisada elas próprias, buscando corresponder às expectativas desse leitor – vemos, assim, o aspecto temático se misturando nessa obra. Em certo momento as personagens chamam "o autor" para resolver e, para nossa surpresa, o que aparece é um desenho de corpo com uma foto substituindo o rosto: uma foto do próprio Hervé Tullet, autor do livro. A foto do autor representando a si mesmo contrasta com a ilustração quase "infantilizada" do resto do livro, o que gera um tom irônico e questionador da produção de livros ilustrados para infância.

Figura 23 – Autor-personagem recebe leitores em seu livro

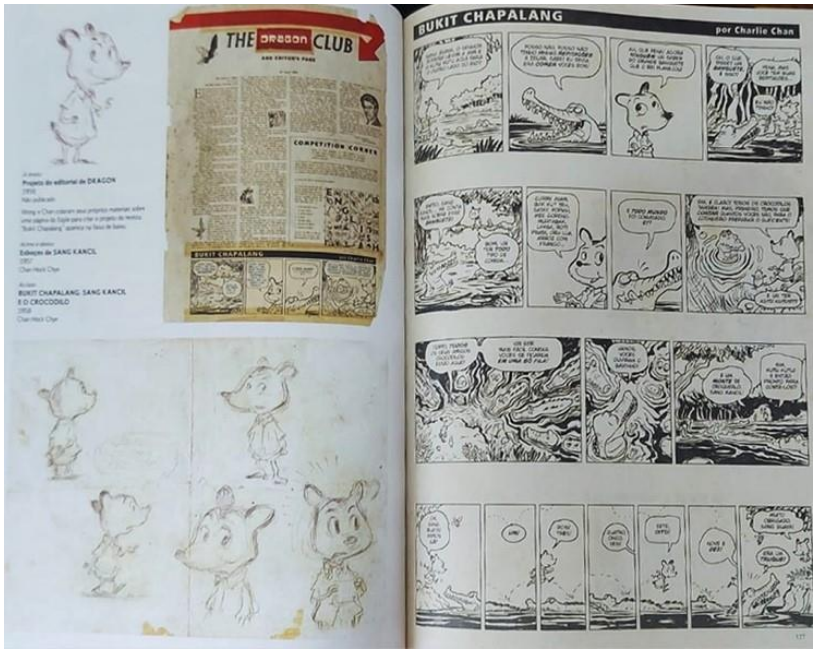
Fonte: TULLET, Hervé. **Sem título**. São Paulo: Companhia das Letrinhas,2013, n.p.

O autor está representado com fotos de diversas expressões que substituem a ilustração de seu rosto. A tênue linha entre ficção e realidade torna-se ainda menor quando, na placa do escritório, lemos o nome de Hervé Tullet. Logo, a identidade *autor* entra na narrativa ficcional como parte desse processo-produto que temos em mãos, tornando-se igualmente um personagem.

Outra obra que explora o aspecto metaficcional de estilo gráfico é *A arte de Charlie Chan Hock Chye* (Liew, 2018), em que lemos a história do maior quadrinista de Singapura

sendo contada em formato híbrido entre as histórias em quadrinhos e uma coleção de materiais diversos que são inseridos para ilustrar a narrativa da vida desse autor (Figura 24). São pinturas a óleo, esboços em cadernos, tiras de jornais, fotos, entre tantos outros materiais que são intercalados entre a narração de Charlie Chan, em quadrinhos, com um narrador em *off* – seu entrevistador. Esses "elementos inseridos" oferecem, aparentemente, certa veracidade à narrativa, uma vez que nós, como leitores, compreendemos essas informações como documentos que atestam a realidade, principalmente por sua variedade de formas e estilos (condizentes com o "real"). No entanto, todos esses elementos – inclusive a existência de Charlie Chan, o maior quadrinista de Singapura – são ficcionais, criações do autor Sonny Liew.

Figura 24 – Página com diversos estilos gráficos



Fonte: Liew, Sonny. **A arte de Charlie Chan Hock Chye**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2018, p. 126-127.

O jogo com aspectos gráficos distintos cria uma narrativa metaficcional complexa, em que permanecemos constantemente em dúvida sobre o que é real e o que é ficcional. Liew (2018) cria um universo de ficção tão crível, por meio da diversidade gráfica, que põe em xeque, inclusive, a suspensão da suspensão de descrença – criando, assim, um novo "lugar" para esse leitor, o de questionar e desconfiar criticamente de tudo o que lê. As imagens criadas para representar documentos reais possuem estilos e manipulações diferentes, ou seja, a narrativa não apenas *conta* algo, mas *mostra* algo que, na verdade, é ficção.

Vimos, nesse *aspecto de estilo gráfico*, a criação de *camadas de ficção* como em *Escrito e desenhado por Enriqueta* (Liniers, 2018), a congruência de elementos do "mundo real" e ficcional, ou seja, *camadas entre ficção e realidade* como em *Sem título* (Tullet, 2013) e, por fim, a simulação de elementos "reais" que acrescentam dúvidas quanto à ficcionalidade de uma narrativa, criando uma *indeterminação ficcional*. Manipular os elementos gráficos e seus estilos contribui, portanto, para a construção de uma narrativa metaficcional que desautomatiza o olhar do leitor, retirando a rota corriqueira de leitura e oferecendo, em seu lugar, um caminho complexo e de muitas camadas entre ficção e realidade ou entre níveis de ficção.

3.2.3 Aspectos da materialidade

O aspecto da materialidade, como o próprio nome já diz, é a forma em que a metaficção se dá a partir do jogo com elementos materiais do livro – capa, páginas, facas, dobras, elementos paratextuais, entre outros – ou seja, um recurso que explora a materialidade do livro como linguagem.

O próprio conceito de *paratextos editoriais* entra em xeque quando a metaficção apresenta esse aspecto. O prefixo *para* indica "ao lado de", portanto, paratextos são elementos que estão *ao lado de* ou extratexto. Genette adverte-nos que "[...] o paratexto é aquilo por meio do qual um texto se torna livro e se propõe como tal a seus leitores" (2009, p. 9), e isso incluiria todos os elementos do livro que estão "além do texto", como capa, título, nomes dos autores, número de página, ficha catalográfica, dedicatória, epígrafe, entre outros. Genette ainda entende a composição de um livro (ou seu *design*) igualmente como paratexto, pois é o que "apresenta o livro":

> A composição, isto é, a escolha dos caracteres e de sua diagramação, *é o que dá forma de livro a um texto*. Não é o caso de tratar aqui da história ou da estética dessa arte que é a tipografia, mas apenas mencionar o papel de *comentário indireto* que as escolhas tipográficas podem desempenhar em relação aos textos que afetam (p. 35, grifos nossos).

Genette descreve a composição de um livro como "apenas uma materialização do texto" (2009, p. 37), o papel "tão somente um suporte dessa materialização" (2009, p. 37) e a tipografia, como descreve a citação apresentada, com atuação, quando muito, de *comentário indireto*, secundário na relevância narrativa. Devemos questionar, no entanto, se o *design* de um livro (englobando toda sua diagramação, projeto e escolhas editoriais), seria de fato somente um *suporte* para o texto, ou se ele mesmo não é, muitas vezes, *parte* desse texto e, portanto, linguagem. Essa pesquisa aponta para a segunda opção.

Essa compreensão de paratextos editorias apenas como “elementos de apoio” a um texto principal talvez se encaixe em obras mais tradicionais. Mas, como o próprio Genette reconhece, “existem casos em que a realização gráfica é inseparável dos propósitos literários” (2009, p. 36). Não são, no entanto, poucos esses casos. A literatura gráfica, em sua mais ampla concepção, já desconstrói essa noção de paratextos – uma vez que elementos pictóricos, no geral, também são considerados por Genette “para além do texto”, pois não há uma percepção de que outras linguagens são igualmente textos. A metaficção na literatura gráfica, principalmente em seu aspecto material, transgride toda concepção de paratextos, uma vez que joga com esses elementos em seu texto para se expor como ficção. Em outras palavras, “[...] ao quebrar os paradigmas do paratexto e chamar a atenção para eles mesmos, esses elementos ainda se tornam unidades de significação” (Postema, 2021, p. 21). Dessa forma, o que poderia ser considerado paratexto ou somente componentes editoriais funcionais, passam a ser também *linguagem* e podem ser trabalhados poética e narrativamente nos textos literários. Assim, encontramos narrativas em que as personagens estão "conscientes" de sua ficcionalidade, das linguagens que as rodeiam e até mesmo de existirem dentro do livro e tudo o que esse objeto representa e apresenta, ou seja, elas falam sobre e/ou interagem com as materialidades – *consciência de linguagens* –, nesses casos, a personagem pode ser até mesmo o próprio livro. Temos também obras que exploram o próprio objeto livro, com facas, dobras e/ou diferentes formatos e elementos da composição como linguagem, que acabam extrapolando o formato tradicional, alcançando uma experimentação que “invade” a realidade do leitor – *extrapolação editorial*.

Na categoria de personagens que apresentam certa compreensão de pertencerem ao universo ficcional ou, ao menos, ao livro que temos em mãos, está *Imbatível* (Jousselin, 2022), um super-herói que se utiliza da linguagem dos quadrinhos para combater os vilões e salvar a si mesmo de diversas situações. O imbatível, entendendo que ele existe enquanto personagem de HQs, assimila toda a linguagem de quadros, requadros, sarjetas e composição de página, o que permite a ele avançar ou retornar no tempo e no espaço, gerando situações incompreensíveis para os outros personagens da história e extremamente lúdicas para os leitores. Como na Figura 25, em que o Imbatível derruba um vaso no primeiro quadro, mas o próprio Imbatível do futuro – do quinto quadro – joga uma almofada para cima, atravessando as sarjetas e se acomodando no segundo quadro, a tempo de o vaso cair em segurança e não quebrar.

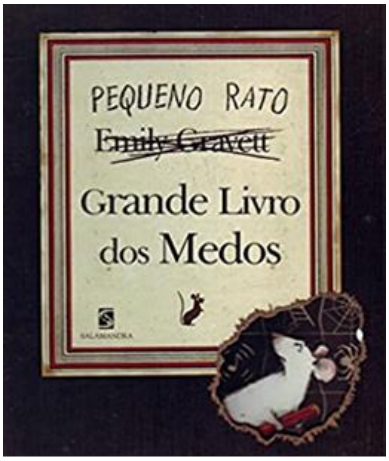
Figura 25 – Personagem interage consigo mesmo entre os próprios quadros

Fonte: JOUSSELIN, Pascal. **Imbatível**. Campinas: Nanabooks, 2022, p. 6.

Em histórias curtas, podemos ver como o personagem brinca e se utiliza das materialidades da página e da própria linguagem em um processo metaficcional que ultrapassa os limites dos elementos "funcionais" da narrativa.

Outra obra que trabalha com a materialidade, negando a ideia de que os paratextos editoriais estão somente *para além* do texto, é *Grande livro dos medos* (Gravett, 2008). Podemos observar, já na capa (Figura 26), como o Pequeno Rato riscou o nome da autora Emily Gravett para se tornar o autor do livro – essa interação com um elemento definido por Genette (2009) como paratextual rompe nossa expectativa, fazendo-nos olhar para o título já como parte da narrativa ficcional. Percebemos, também, como o Pequeno Rato "furou" a capa para ter acesso ao título, por meio de uma faca especial que nos permite ver o interior do livro.

Figura 26 – Capa com intervenção do personagem



Fonte: GRAVETT, Emilly. **Grande livro dos medos**. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

Ademais, as páginas são cheias de possibilidades de descobertas, por meio de colagens e materiais acrescidos nas páginas: mapas, jornais, cartões postais e outros itens que se abrem, desdobram e fogem à página tradicional do livro (Figura 27). Esses elementos são todos cobertos pelas "intromissões" do Pequeno Rato, que deixa seus comentários e, por vezes, aparece interagindo com os materiais.

Figura 27 – Mapa inserido dentro da obra

Fonte: GRAVETT, Emilly. **Grande livro dos medos**. Lisboa: Livros Horizonte, 2008, n.p.

Mais uma vez, a metaficção se afirma pela materialidade, tanto na compreensão do personagem, de fazer parte de um livro e, assim, interferir nos "paratextos editoriais" (que, portanto, deixam de ser meros paratextos para se tornarem, de fato, texto), quanto pela exploração de materiais diversos no próprio livro, colocando-nos permanentemente no limiar entre realidade e ficção.

A história em quadrinhos *O processo* (Mathieu, 2022), por sua vez, faz uma brincadeira com tempo e espaço que constroem uma narrativa em quadrinhos em um jogo metaficcional do início ao fim. No capítulo 5, intitulado *Infrassonho ou ultrarrealidade*, deparamo-nos com mais uma camada que nos faz mergulhar ainda mais profundamente nessa ficção. O texto verbal diz "Apanhado por uma força gravitacional implacável, eu me aproximava do centro do vórtice... senti subitamente aquela espiral se erguer, depois se desdobrar, criando uma depressão que precipitou minha descida" (Mathieu, 2022, p. 35).

Enquanto isso, visualmente, observamos os quadros narrativos do começo da história se repetindo nesse vórtice, como se esses quadros estivessem em profundidade, como em salas repartidas pela narração (Figura 28). O aspecto material da metaficção é percebido quando nos

deparamos com a tridimensionalidade desse vórtice se materializando no virar da página (Figura 29).

Figura 28 – Página que se desdobra em vórtice

Fonte: MATHIEU, Marc-Antoine. **O processo**. Itapecerica da Serra: Comix Zone, 2022, p. 37.

Figura 29 – Resultado das páginas unidas pelo vórtice

Fonte: MATHIEU, Marc-Antoine. **O processo**. Itapecerica da Serra: Comix Zone, 2022.

Os leitores são levados para dentro da narrativa ficcional junto do personagem por meio de um vórtice que nos conduz para páginas com outro estilo gráfico, ou seja, outro nível ficcional. Ao mesmo tempo que o objeto extrapola a ficção e invade a nossa realidade por meio de um objeto tridimensional, ele nos coloca mais profundamente na ficção ao utilizar a própria materialidade como parte da narrativa.

O aspecto material da metaficção na literatura gráfica, portanto, evidencia as suspeitas quanto aos limites entre ficção e realidade. As materialidades do livro – seus componentes e

escolhas gráficas editoriais – são expostas como linguagens, sendo apontada de forma direta (por meio de personagens autoconscientes) ou indireta (por meio de manipulações gráficas). O formato códice é comumente superado nesse aspecto, com o livro explorando outros formatos e configurações.

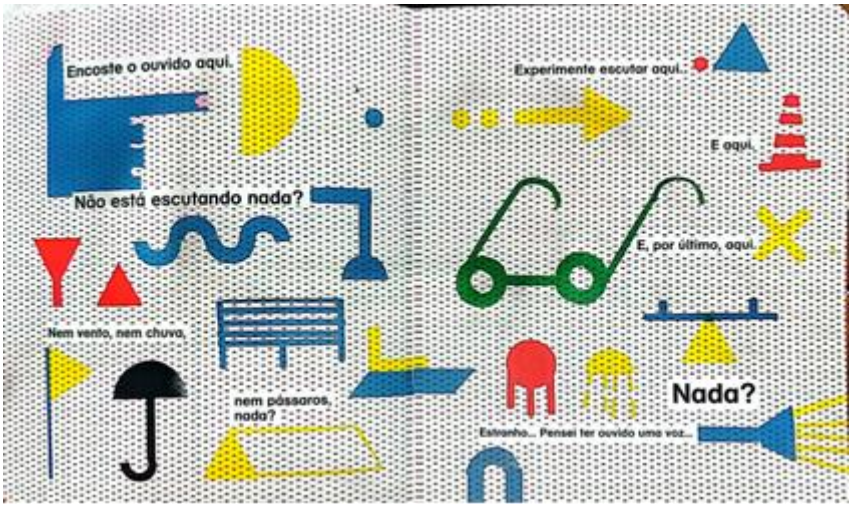
3.2.4 Aspectos da interação

Por fim, o *aspecto da interação* pode estar presente de diversas maneiras nas obras metaficcionais, mas sempre com um diálogo direto com o leitor – ou ainda, com a *quebra da quarta parede*. Essa interação pode solicitar algo ao leitor, ou apenas criar um canal de diálogo, por via do personagem ou do próprio livro-personagem. Dessa forma, a metaficção se dá, ao romper o "contrato realista" da literatura, ou, em outras palavras: na suspensão da descrença. O leitor se torna, dessa forma, parte daquela ficção, e é convocado a participar de forma ativa e direta daquele texto.

Para compreender melhor a forma como esse aspecto se apresenta, é necessário termos em mente o conceito de *quarta parede*, que surge, inicialmente, na dramaturgia. A quarta parede é a convenção, nas artes visuais, de uma parede invisível que separa os personagens ficcionais dos leitores/espectadores. Existe estabelecida tradicionalmente uma via de mão única em que o público vê "através" dessa parede, mas não é visto. A *quebra da quarta parede* – conceito base do aspecto metaficcional da interatividade – acontece quando essa convenção é transgredida e os personagens tecem um diálogo direto com o público, fazendo referência, olhando ou até mesmo se comunicando diretamente com ele. Assim, a quebra da quarta parede denuncia a ficção enquanto tal, pois assume estar sendo "acompanhada" por leitores/espectadores.

Este livro está te chamando (não ouve?) (Martins; Matoso, 2018), é um livro ilustrado que convoca a interação do leitor. Já na quarta capa, o texto verbal diz: "Há alguém que chama você de dentro deste livro", com o uso do *você* sendo direcionado justamente ao leitor, que é convidado a interagir com o objeto livro durante toda a narrativa. Na Figura 30, no começo da história, já podemos acompanhar o diálogo livro/leitor: "Encoste o ouvido aqui/ Não está escutando nada? / [...] Experimente escutar aqui... e aqui. E, por último, aqui". No texto visual, ícones coloridos indicam os "locais para ouvir", em que o leitor encostará o ouvido, conforme solicitado pelo livro.

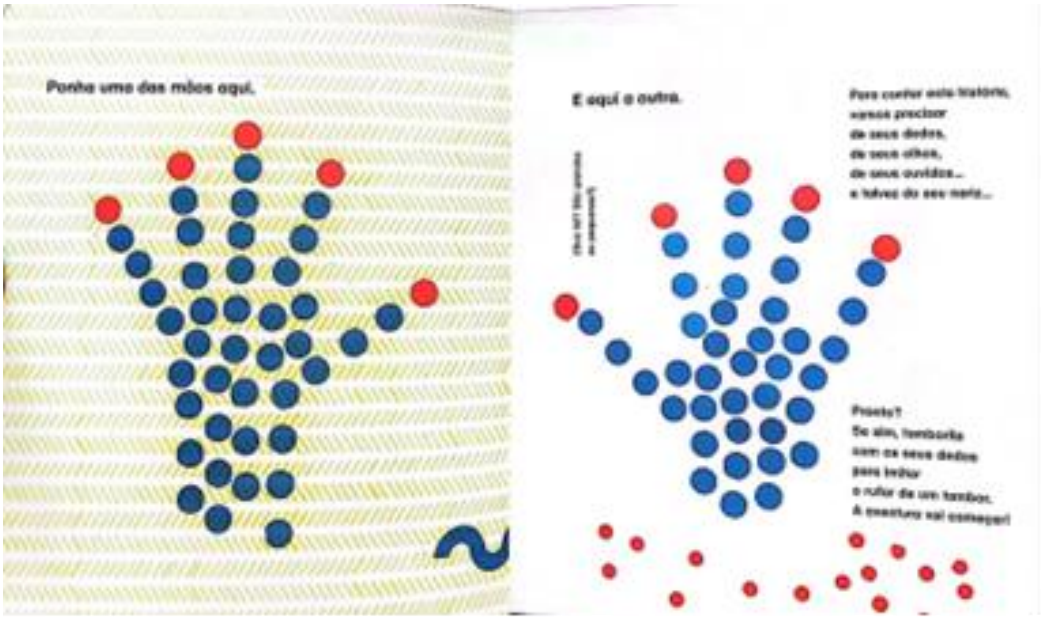
Figura 30 – Página que solicita a interação do leitor



Fonte: MARTINS, Isabel Minhós; MATOSO, Madalena. **Este livro está te chamando (não ouve?)**. São Paulo: Peirópolis, 2018, n.p.

Em outra página (Figura 31), o livro diz “ponha uma das mãos aqui. E aqui a outra”, enquanto círculos azuis e vermelhos configurando duas mãos, localizam a interatividade na página. O texto verbal ainda provoca o leitor, nos parênteses laterais, na direção horizontal da página: “Que tal? São grandes ou pequenas?”, levando o leitor a uma reflexão sobre a relação de suas mãos com o tamanho do livro.

Figura 31 – Página que solicita ao leitor colocar as mãos e girar o livro para leitura



Fonte: MARTINS, Isabel Minhós; MATOSO, Madalena. **Este livro está te chamando (não ouve?)**. São Paulo: Peirópolis, 2018, n.p.

Percebemos que em *Este livro está te chamando (não ouve?)*, a interação é direta entre livro e leitor. O narrador-livro provoca e espera que o leitor efetive sua participação nesse contrato ficcional, colocando as mãos e os ouvidos de fato no livro. Seu resultado, no entanto, independe da participação factual do leitor, uma vez que o texto segue no virar de páginas, mesmo sem as ações propostas sendo realizadas.

Outras formas de interação são possíveis nesse aspecto, como na história em quadrinhos *Os diários de Amora* (Chamblain; Neyret, 2018), em que a personagem convida o leitor a desenhar animais na parede com ela (Figura 32). A página em branco, assim, torna-se espaço para a interação gráfica desse leitor, que interfere no objeto livro de maneira criativa (criação-ativa).

Figura 32 – Convite ao leitor para desenhar nas páginas do livro

Fonte: CHAMBLAIN, Auréli; NEYRET, Joris. **Os diários de Amora**. São Paulo: Nemo, 2018, n.p.

A obra *Dobras* (Sandoval, 2017) convida para um outro tipo de interação, que é indicado em sua orelha: “Este é um livro de brincar. Dobre as páginas nas linhas e crie novas formas”. O conteúdo das páginas são cores, formas e elementos gráficos diversos, ampliando as possibilidades leitoras e interativas com o leitor, uma vez que não há “amarras” em imagens figurativas ou uma narrativa linear: as formas trazem uma poética da criação. O livro, portanto,

convida para que suas páginas sejam dobradas e novas formas sejam criadas em uma relação íntima livro-leitor. A quarta capa do livro traz um texto de Augusto de Campos:

> dobra por dobra
> dobra sobre dobra
> dobra após dobra
> desdobra
> entredobra
> sobredobra
> redobrada surpresa
> redobrado prazer
> é o que propõe
> a aventura pictórica desta obra,
> que abre
> aos olhos jovens
> a participação e a interatividade
> e reabre
> o exercício dos sentidos
> para precipitar
> a fantasia
> a imaginação
> e
> o
> imprevisto
> em
> livro
> livre
> (Campos *apud* Sandoval, 2017).

As palavras-chave que destacamos do texto de Augusto de Campo são: *participação e interatividade*; *imprevisto; fantasia e imaginação*. Do micro para o macro, podemos pensar que essas palavras condizem com o aspecto da interação (*participação* e *interatividade*), a metaficção (*imprevisto*) e a própria literatura gráfica (*fantasia e imaginação* – como imagens ativas e/ou como Bruno Munari (1997) descreve fantasia: "tudo o que antes não existia, ainda que irrealizável" (p. 11). Nesse exercício de interatividade com uma obra (Figura 33), o leitor torna-se parte dela – e a cada nova leitura, novas dobras são feitas a partir dos desdobramentos daquela (re)leitura. A participação direta do leitor cria o imprevisível e, portanto, o impreciso. A obra está sempre em processo de se (re)fazer. A metaficção escancara o *processo*, sobrepondo o *produto*. Não há mais a obra "intocável", "sacralizada", mas uma *obra-em-processo*, um fazer contínuo metaficcional que é trazido por uma demanda de interação que não é obrigatória, mas é um jogo proposto ao leitor.

Figura 33 – Páginas que solicitam visualmente uma interação

Fonte: “Dobras – Andrés Sandoval”, no canal Andres Sandoval. **YouTube**, 5 nov. 2015. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=w9843thZ7Rw&ab_channel=AndresSandoval. Acesso em: 22 dez. 2024.

As obras que apresentam o aspecto de interação têm um forte indício de convocação do leitor, uma vez que esperam dele uma atuação direta no livro – seja assoprando, tocando, desenhando, virando ou dobrando uma página e seus componentes. Nem sempre essa demanda de interação é *explícita*, ou seja, solicitada de forma direta ao leitor – ela pode ser *implícita*, oferecendo pistas e/ou deixando espaços para que um desejo de interatividade aconteça. O leitor, por fim, rompe as barreiras ficcionais, atuando diretamente no universo de ficção apresentado pela obra. Sua relação física com o livro deixa de ser um mero virar de páginas para se tornar uma cumplicidade estética.

3.3 Extrapolando limites: os recursos estéticos de uma performance metaficcional

Após nos debruçarmos em quatro possíveis aspectos metaficcionais dos textos literários gráficos, podemos refletir sobre alguns pressupostos a partir deles.

1. Apesar da separação dos aspectos para fins de análise, as obras comumente mesclam dois ou mais aspectos, explorando a metaficção de diferentes maneiras em suas narrativas. É comum, por exemplo, o aspecto de interação estar relacionado com o aspecto material, ainda que não sejam intrínsecos um ao outro. Além disso, percebemos que um aspecto acaba prevalecendo, mesmo quando há presença de outros.

2. A linha ficção-realidade torna-se mais tênue a cada aspecto. Na ordem apresentada, podemos notar como o *aspecto temático* costuma manter estável a posição ficcional: ainda que retome outras ficções, esse aspecto não borra as fronteiras entre ficção e realidade. O aspecto

de estilo gráfico começa a esboçar essa comunicação, ao apresentar formas visuais que nos fazem conectar diferentes níveis ficcionais e até aproximar da nossa realidade. O aspecto material, por sua vez, já aproxima livro/leitor ao se denunciar como objeto ficcional e, por vezes, ultrapassar o próprio formato códice – afetando a forma como o leitor acessa a obra. E, por fim, o aspecto de interação, que rompe totalmente a fronteira ficção-realidade, solicitando ao leitor que interaja com suas páginas.

3. As obras metaficcionais dispõem da competência dessacralizadora da ficção literária. Como Baldi descreve:

> A função metalinguística aplicada à literatura sinaliza uma dessacralização do mito da criação, uma vez que, ao expor o processo ao leitor, em vez de contemplar o inatingível como produto final, ele partilhará desse processo, engajando-se como coautor. E tornar-se coautor é aceitar o jogo que o autor propõe (Baldi, 2019, p. 34).

Ao expor seus processos e se mostrar vulnerável, inacabada, ou ainda por solicitar sua profanação, a idealização de uma obra como sagrada e intacta se desfaz. Não há mais um espaço intocável, seja na forma ou conteúdo. E isso se intensifica ao pensarmos, incialmente, na literatura gráfica como esse objeto que já desponta como desmistificador da literatura tradicional. Assim, a ideia de uma literatura pura se esvai: não há mais uma única forma literária, existem potencialidades de linguagens literárias. Existe o livro, o leitor e infinitas possibilidades de conexão entre eles.

4. A performance metaficcional da literatura gráfica encontra-se, justamente, nesses aspectos apresentados. É por meio deles que a experiência metaficcional acontece, exigindo essa performance do livro e do leitor em conjunto. Esses aspectos podem ser vistos em todas as linguagens do livro: palavras, imagens pictóricas ou não, elementos gráficos e materiais, e só podem ser apreendidas pelo leitor na leitura atenta. A percepção leitora é o fio condutor da metaficção: é a partir dela que o lúdico se faz presente no imprevisível.

A partir desses aspectos, podemos refletir sobre os efeitos de sentido provocados na literatura gráfica metaficcional. Entenderemos como *recursos estéticos* as ferramentas que colaboram para os efeitos de sentido das estratégias ficcionais como, no nosso caso, a metaficção. A relação com o *estético* está na percepção da literatura como fruição artística, ou seja, como linguagem poética – no operar analógico (Pignatari, 2005). Esses recursos estéticos não são somente *resultado* da metaficção na literatura gráfica, eles *constituem* essa estratégia. Os possíveis efeitos de sentido gerados são respostas ao *projeto metaficcional*, só obtidos por

meio da percepção leitora das diferentes linguagens em diálogo, um debruçar-se na narrativa que se *faz-sendo* diante dos nossos olhos, mãos e corpo.

Para isso, nos debruçaremos nos seguintes recursos estéticos que apresentamos como condições inerentes dessa produção: a imprecisão e o lúdico. Importante ressaltar que falamos a partir de uma literatura que se utiliza de outras linguagens gráficas que não apenas a escrita em palavras para construir sua narrativa, ou seja, suas características exigem uma outra forma de leitura e percepção para além da tradicional, passando por elementos como a estrutura-livro, imagens, margens, cores e todos os elementos que compõem o texto. A imprecisão e o lúdico entram, assim, por meio dos elementos gráficos diversos e os aspectos metaficcionais na literatura gráfica, extrapolando o pacto ficcional das obras tradicionais.

As especificidades da literatura gráfica ampliam as possibilidades da metaficção. Se a metaficção, na literatura verbal, atinge seus leitores por meio da *contação*, ou da criação de imagens mentais por meio de palavras, a literatura gráfica se utiliza também da *mostração* para ativar percepções: imagens e projeto gráfico se somam às palavras para construir o efeito metaficcional da narrativa.

3.3.1 O Lúdico

O primeiro recurso estético da metaficção na literatura gráfica que definimos é o *lúdico*, do latim *ludus*, que significa brincar ou jogar. Esse recurso é percebido por meio do jogo e da performance metaficcional da narrativa, que abre espaço para a atuação do leitor a partir da manipulação das linguagens e da relação ficção e "realidade".

Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (2019), descreve as características que definem o *jogo*. Primeiramente, ele é uma atividade voluntária, "o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade" (2019, p. 10); segundo, a consciência de que o jogo não é a vida "real", "[...] trata-se de uma evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria" (2019, p. 10); terceiro, a limitação de tempo e espaço, "o jogo começa e, num momento preciso, termina"; e, por último, a delimitação de regras, "[...] são elas que determinam aquilo que 'vale' dentro do mundo temporário por ele [o jogo] circunscrito" (2019, p. 13). Esses aspectos que definem o jogo podem ser vistos em muitas atividades culturais dos seres humanos, desde guerras até a própria literatura.

Toda linguagem poética é um jogo, se pensarmos que ela se faz justamente com essa manipulação de sentidos e significados. O reforço da ludicidade como recurso estético na literatura gráfica metaficcional parte dessa manipulação, mas dá um passo além ao se afastar

da convicção de barreiras entre realidade e ficção. Como Huizinga descreve, "[...] à medida em que diminui a crença na verdade literal do mito, o elemento lúdico, que desde o início havia sido próprio dele, volta a afirmar-se com redobrada força" (2019, p. 170). Se substituirmos o *mito* pela literatura tradicional, encontramos indícios de que o lúdico está presente em toda ficção, mas é na metaficção que ele se reafirma, e é na literatura gráfica que isso é extrapolado para diferentes linguagens narrativas.

Retomando as características de jogo propostas por Huizinga, olhemos mais atentamente para o nosso recorte de pesquisa, a literatura gráfica metaficional. O aspecto voluntário está presente na leitura de qualquer texto: o leitor decide quando, como e se deve abrir um livro. Como descreve Manguel, "[...] ao começar a ler, já estamos obedecendo à determinação do poeta; já fazemos parte do poema" (2017, p. 34). No entanto, algumas obras metaficcionais nos provocam a ter uma maior consciência desse ato voluntário, nos tirando da automatização da leitura – diretamente como em *Não abra este livro* (Lee, 2017) ou *Daqui ninguém passa* (Martins; Carvalho, 2016), que "desincentivam" o leitor a ler o livro; ou indiretamente, como *Bartleby, o escrivão* (Melville, 2017), em que as capas são costuradas e as páginas não refiladas, fazendo com que o leitor tenha que rasgá-las para realizar a leitura do texto verbal. O leitor será sempre o responsável pelo início do jogo ao, voluntariamente, abrir um livro e se envolver com a narrativa. Iser (1996) descreve que é necessário ao leitor atividades imaginativas e perceptivas nessa interação dialética com o texto – é aqui que a liberdade se faz presente: tanto na decisão de ler ou não, quanto nas possibilidades das linguagens em jogo. Além disso, da mesma forma é escolha do leitor quando a leitura (ou o jogo) irá se encerrar: basta fechar o livro.

O jogo faz parte da literatura gráfica metaficcional, pois sabemos, a partir de Huizinga, que o jogo é a evasão da vida "real" e, portanto, ficcional. A metaficção, como já vimos anteriormente, é a ficção que se reconhece como ficção. No entanto,

> [...] esta consciência do fato de 'só fazer de conta' no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra 'só' da frase acima (2019, p. 10).

Em outras palavras, o se reconhecer como ficção não faz da metaficção algo menor. Ao contrário, a metaficção entende que o "fazer de conta" não é irrelevante, mas algo essencial para a vida humana, é o fabular como direito humano de Cândido (2011). Assim, a metaficção leva o *ser ficção* com seriedade e transparência e, como explica Huizinga (2019), *arrebata-nos*,

ao colocar-nos diante de um faz de conta que não finge ser vida "real", mas que reconhece a potência de seu processo e de sua ficcionalidade.

Huizinga também apresenta a ideia de que "enquanto ocorre [o jogo], tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação." (Huizinga, 2019, p. 11). O lúdico, como efeito estético dessas obras, faz-se presente justamente no movimento *das* e *nas* linguagens, nas mudanças que criam uma imprecisão. O tempo e o espaço na metaficção gráfica são maleáveis e abrangentes: eles rompem com a linearidade e com a leitura tradicional. É exigida uma leitura de todos os elementos da obra que, por vezes, alteram-se em tempo e espaço.

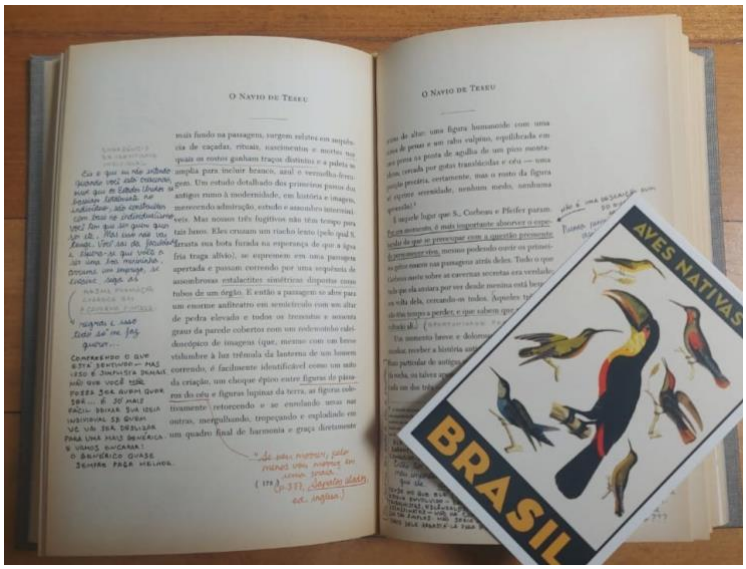
Além disso, ainda que a leitura termine – encerrando, assim, o jogo – seus efeitos podem permanecer no leitor como reverberações daquela obra, um convite para (re)ler outra e mais outra vez, jogar aquele jogo e experimentar de novo (mas de outra forma) aquela narrativa e, assim, "[...] se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo após ter chegado ao fim, ele [o jogo] permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória" (Huizinga, 2019, p. 11), pois atinge o lugar do lúdico, tão inerente ao ser humano.

Por fim, temos a delimitação de regras, que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário da ficção. Esse aspecto é bastante explorado na literatura gráfica metaficcional, uma vez que ela se utiliza de regras pré-estabelecidas de um texto literário *tradicional* e, a partir disso, cria suas próprias regras, que transgridem as anteriores. Isso resulta em um rompimento das expectativas do leitor, que foi culturalmente ensinado a ler textos tradicionais que buscam a suspensão de descrença. A metaficção ativa a suspensão da suspensão da descrença, pedindo-nos para questionar cada informação oferecida pelo texto (seja ele verbal, visual ou material). As regras existem em toda literatura, mas na literatura gráfica metaficcional essas regras podem mudar a qualquer momento – não apenas no enredo, mas na estrutura *das* e *nas* linguagens.

É o caso de *S.*, de J.J. Abrams e Doug Dorst (2015), uma obra predominantemente verbal, mas que traz diferentes elementos gráficos, interferindo no romance central (Figura 34). Dentro de uma luva em que devemos rasgar um lacre para acessar, deparamo-nos com o livro *O navio de Teseu* – um romance verbal escrito pelo escritor ficcional V. M. Straka. Apesar do estranhamento de haver um outro livro dentro da jaqueta da obra chamada *S.*, as regras do romance verbal apresentado são claras: suspensão da descrença quando entramos no universo de *O Navio de Teseu*, sem questioná-lo. No entanto, um segundo nível de estranhamento é causado quando percebemos que outras duas pessoas já leram esse livro – descobrimos isso por meio de registros e anotações nas margens de todo o livro, um aspecto metaficcional *de estilo gráfico.* As regras mudaram: há a suspensão da descrença, mas agora há também uma dúvida

sobre esses leitores anteriores, será que eles existem “de verdade”? Além disso, diversos materiais gráficos estão inseridos entre as páginas do livro – aspecto metaficcional de *materialidade* –, como peças de um quebra-cabeça em que os dois personagens que conversam pelas margens estão tentando desvendar um mistério que envolve o autor V. M. Straka, incluindo elementos que o próprio leitor deve manusear para compreender as pistas – aspecto metaficcional de *interação*. São acrescidas, assim, novas regras à leitura/jogo: como uma obra ficcional pode trazer elementos do mundo “real” como cartões postais, fotos, cartas e jornais? Quantas camadas de ficção há nessa obra? Qual o limite entre ficção e realidade? O leitor torna-se coautor nessa obra, somando pistas ofertadas por meio das diferentes linguagens e buscando desvendar os vários mistérios que envolvem essa narrativa.

Figura 34 – Páginas com inscrições e material gráfico



Fonte: ABRAMS, J. J.; DORST, Doug. **S.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

As regras em *S.* atualizam-se a cada nova descoberta. O que “vale” dentro da metaficção? O que “vale” dentro de uma ficção que se reconhece como tal e brinca com seu leitor, convidando-o a jogar um jogo de linguagens literárias? Se tentarmos estabelecer um limite para a metaficção, entraremos em um paradoxo, uma vez que faz parte do lúdico metaficcional o romper dos limites e o questionamento desses limites ficcionais.

No entanto, diferente de um jogo de tabuleiro, por exemplo, as regras da literatura gráfica metaficcional não são apresentadas em um manual de instruções. O jogo da metaficção se *faz-sendo*, não se explica, vivencia-se em cada descoberta. Não são apresentadas regras declaradas antes da leitura, pois o recurso lúdico nos atravessa *durante* a leitura, fazendo com que o próprio ato de ler seja a descoberta das regras e do jogo. Tudo acontece na linguagem,

inclusive a compreensão das regras. É evidente a necessidade de regras pré-estabelecidas para que se faça experienciar a obra (forma de leitura ocidental, decodificação de palavras e imagens), mas a literatura gráfica metaficcional parte dessas regras para apresentar novas – ou simplesmente romper com o que já havia sido estabelecido como regra – no próprio ato de leitura. As regras dessa leitura que é jogo e, portanto, lúdico, só são (re)conhecidas no próprio ato de ler, pois estamos diante de uma leitura *de* e *em processo* de construção ficcional – ao contrário de um jogo de tabuleiro ou de uma literatura tradicional, em que lemos o *produto* e, portanto, algo já "definido".

Toda literatura está presente na esfera do lúdico, segundo Huizinga, pois "[...] as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente da que apresentam na 'vida' comum, e estão ligadas por relações diferentes das da lógica e da causalidade" (2019, p. 158). No entanto, a metaficção cria um jogo por meio da ludicidade poética. Ela joga com a consciência analógica. É um jogo dentro do jogo – uma vez que é ficção dentro da ficção. O lúdico, na condição de recurso estético da metaficção na literatura gráfica, não se faz somente pelo aspecto de jogo, mas também pelas características da fantasia e de performance nas linguagens acrescidas a ele – criando, assim, esse efeito de ludicidade.

Munari (1997) compreende quatro faculdades humanas no que diz respeito à exploração do mundo exterior: fantasia, invenção, criatividade e imaginação. *Inventar* significa pensar em uma coisa que anteriormente não existia, o que se diferencia de *descobrir*, que é quando encontramos qualquer coisa que anteriormente não se conhecia, mas que existia. A *criatividade* é a utilização finalizada da fantasia. A imaginação é o meio para visualizar, tornar visível o que pensam a fantasia, a invenção e a criatividade (Munari, 1997). E a fantasia? Segundo o autor, "A fantasia é a faculdade mais livre de todas as outras. Com efeito, ela pode até nem ter em conta a viabilidade ou a funcionalidade daquilo que pensou. É livre de pensar a coisa que quiser, até a mais absurda, incrível ou impossível" (Munari, 1997, p. 23).

O lúdico na literatura gráfica metaficcional é composto de fantasia, ao explorar suas linguagens em liberdade. Não há compromisso com a funcionalidade, pois se reconhece como ficção, reconhece as possibilidades de suas linguagens sem se subjugar à "realidade". Assim, nos deparamos com o absurdo, o *nonsense*, o impossível jogo metaficcional e, mais do que isso, brincamos com ele. A criatividade, sendo a utilização da fantasia, torna-se um efeito da ludicidade dessas narrativas. O brincar, segundo o psicanalista Winnicott, é uma "experiência sempre criativa, uma experiência no *continuum* espaço-tempo, uma forma básica de viver" (2019, p. 88) e, assim, podemos afirmar que a literatura gráfica metaficcional, tendo o lúdico como recurso intrínseco, torna-se uma experiência do brincar por meio do literário.

Podemos observar o lúdico de uma forma bastante evidente na obra *O* (Piqueira, 2020), em que a metaficção é percebida por meio do aspecto de estilo gráfico: a obra representa as imagens que compõem a cena com apenas uma palavra, posicionando-as tal como a ilustração estaria reproduzida. Esse recurso nos faz refletir sobre o processo de construção ficcional, ao posicionar palavras espacialmente na página como fazemos com as imagens, tirando da maneira linear e lógica que costumamos ler esses signos. *O* é um jogo lúdico com o leitor e com a própria linguagem do livro ilustrado, pois nos mostra que as linguagens são sempre tentativas de representações de um objeto, nunca o próprio objeto – mas que também essa é a única forma possível de expressão.

É por meio da imaginação (imagem em ação, ativa) que podemos visualizar a fantasia oferecida pelas linguagens: na Figura 35, lemos, do lado esquerdo, "mancha de sangue na parede", do lado direito, "fio que prende o lustre ao teto" e, dentro do círculo, "o lustre balança lentamente iluminando o corpo inerte de Wagner estirado no chão". A descrição, por palavras, de onde estariam as imagens pictóricas ilustradas, permitem-nos criar a nossa própria versão dos objetos e colocá-los em cena, nos lugares para eles indicados e, ao longo da leitura, em uma grande narrativa. É uma brincadeira das linguagens com o leitor. A página se torna palco imaginário, com uma cena acontecendo (inclusive com movimento: lustre balançando), que é descrita como relances de imagens transformadas em palavras. O lúdico está na percepção de que só podemos ter acesso a um objeto por meio da linguagem, linguagem que não é o objeto em si, mas uma representação dele. O jogo com a letra O (ou um círculo, ou o número zero, dependendo da leitura individual), ao longo de toda a narrativa, altera as imagens criadas, tornando-se, por vezes, a "garganta de Solange soltando um grito desesperado", um farol vermelho ou verde, um "prato cheio de frango desfiado, arroz, feijão e vagem refogada" ou um simples sol. A fantasia criada pelo lúdico inverte, a cada virar de página, a cena que vemos diante de nós, descrita apenas por palavras e imaginada nesse jogo ilustrativo. Essa obra nos provoca a lembrar que o que temos em mãos é apenas papel e tinta – matéria-prima da literatura – e que basta isso para criar o universo que for.

Figura 35 – Página dupla de um "livro ilustrado sem ilustrações"

Fonte: PIQUEIRA, Gustavo. **O**. São Paulo: Lote 42, 2020, n.p.

A metaficção, na literatura gráfica, tem como recurso o *lúdico,* pois tem aspecto de jogo – com o leitor e com as linguagens –, mas, mais do que isso, porque joga com as próprias regras da ficcionalização. O lúdico acontece também pela fantasia das linguagens, que são livres para extrapolar os limites impostos a um "mundo ficcional", exigindo do leitor constante participação. Ademais, essa participação ativa – do leitor e das linguagens – estabelece o segundo recurso estético da metaficção na literatura gráfica: a imprecisão.

3.3.2 A Imprecisão

Até o momento, demonstramos como, na literatura gráfica metaficcional, há certa anulação das fronteiras entre ficção e realidade por meio do próprio discurso ficcional. Há, muitas vezes, uma ruptura da quarta parede e, portanto, o reforço de um (re)lembrar sobre a materialidade do objeto livro que temos em mãos; também uma exploração do objeto e do leitor, que rompem com a linearidade; e o lúdico, que opera na fantasia das linguagens e no jogo como elemento narrativo *do* e *no processo* ficcional. O segundo recurso estético que apresentaremos é a *imprecisão,* e ele está presente em todos esses momentos. Usaremos esse termo no sentido da não-determinação, do variável e do desvio da norma: é um deslocar das expectativas leitoras, um estar entre ficção e realidade.

O jogo lúdico com o que é exato e pré-definido em um livro ficcional é o que causa o efeito de imprecisão – não com uma conotação negativa, de algo não pensado, mas de algo que nos desloca para outras possibilidades, que nos movimenta *nas* e *com* as linguagens. Manoel de Barros (2016) escreveu, em um de seus textos, que tudo que ele não inventava era falso. Em outras palavras, é um jogo com a imprecisão do que é verdade e do que é ficção. O autor também expressou que "[...] a terapia literária consiste em desarrumar a linguagem a ponto que ela expresse nossos mais fundos desejos" (p. 51). Ora, desarrumar a linguagem é tirá-la da precisão, do exato, do esperado: a imprecisão é gostar mais das perguntas do que das respostas.

A imprecisão faz com que nossa atenção seja direcionada para elementos "esquecidos" do livro, elementos que podem ser vistos como puramente funcionais e, por vezes, entendidos como *paratextuais* (Genette, 2009), mas que são alçados à condição de narrativos, por meio de um *deslocar de sentidos*. Suzy Lee, artista coreana, debruçou-se amplamente na questão de explorar a materialidade do livro como parte da narrativa – tanto de maneira prática quanto teórica. A autora explica que "Quando duas páginas de um livro são abertas, elas se tornam um único e amplo espaço. Na realidade, as páginas duplas são dois espaços separados por uma margem, mas, ao ler, o leitor tende a ignorar a dobra central da encadernação" (Lee, 2012, n.p.).

No entanto, essa margem central pode ser convocada à narrativa, fazendo com que o leitor a perceba. Nesses casos, em que a metaficção opera por meio da revelação do objeto livro como tal, temos um deslocar da atenção, uma ausência da exatidão do livro tradicional que servia apenas como suporte. Os componentes físicos do livro tornam-se parte da história por uma imprecisão do olhar, que deixa de observar apenas o que é tradicionalmente pré-estabelecido para, desconfiado, desviar sua atenção para outros elementos do livro, convidado pelas linguagens. Como no livro *Onda* (Lee, 2008), em que o braço da personagem "some" quando ela se aproxima da margem central (Figura 36). A autora relata ter recebido reclamações de leitores que achavam que havia ali um erro de impressão (Lee, 2008). O que há, na verdade, é um jogo lúdico com uma forma imprecisa do objeto livro. É um resultado inesperado, não "coerente" com a expectativa da leitura tradicional: é preciso em sua imprecisão.

Figura 36 – Página dupla em que a margem central opera como elemento narrativo

Fonte: LEE, Suzy. **A onda**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2008, n.p.

A imprecisão apanha o leitor de maneira desprevenida, ao romper com suas experiências de leitura anteriores. É uma desautomatização que liberta a percepção do automatismo (Chklóvski, 1976), sempre por meio das linguagens. Por vezes, essa imprecisão está em um virar de páginas, em uma margem (des)coberta, um requadro ultrapassado, um formato incomum. A percepção das linguagens que revelam aspectos metaficcionais é um instante que nos desloca para um limiar, um instante de fantasia que nos coloca entre ficção e realidade. Não estamos completamente em nenhum, estamos na imprecisão que cria uma poética metaficcional. Munari descreve que "a fantasia também é irregularidade, fazer as coisas ao acaso, à toa" (1997, p. 9), e é essa irregularidade que opera a metaficção na literatura gráfica, é um *parecer* acaso, desnudando os processos e as imprecisões.

Descobrimos esses desvios dos textos tradicionais por meio das linguagens que chamam à percepção. Munari, a partir das faculdades humanas por ele elencadas, discorre sobre as formas de interação com o mundo: "O mundo exterior ao indivíduo é explorado pela inteligência mediante manipulações e operações lógicas, com o objetivo de procurar perceber as coisas e os fenômenos que nos rodeiam" (Munari, 1997, p. 21).

Importante destacar, nessa definição de Munari, a palavra *manipulação*, pois é ela que nos indica a presença de uma performance leitora e do livro. Winnicott (2019) afirma que brincar envolve o corpo, graças à manipulação de objetos, e é assim que podemos compreender como o lúdico se faz presente nessas obras: pelo brincar performático, com todo o corpo – sem algum rigor absoluto ou definição, mas pela imprecisão e liberdade. Assim,

> A experiência intelectual de atravessar as páginas ao ler torna-se uma experiência física, chamando à ação o corpo inteiro: mãos virando as páginas ou dedos percorrendo o texto, pernas dando suporte ao corpo receptivo, olhos esquadrinhando em busca de sentido, ouvidos concentrados no som das palavras dentro da nossa cabeça (Manguel, 2017, p. 30-31).

Além disso, a metaficção pode pedir outras formas de leituras que nos tiram do lugar comum: um formato de livro diferente, um virar de ponta cabeça, deslocar ou desvendar um conteúdo, um ir e vir da narrativa. O manipular da literatura gráfica metaficcional está na relação do nosso corpo *manipulando* o livro, mas também no livro *manipulando* o leitor, uma vez que influencia uma nova forma de leitura. A performance de leitura metaficcional exige do leitor uma atenção ao imprevisto, pois é uma forma instável de narrativa, em que as regras são recriadas simultaneamente à leitura. Zumthor discorre sobre a *forma* narrativa:

> O que eu tinha então percebido, sem ter a possibilidade intelectual de analisar era, no sentido pleno das palavras, uma 'forma': não fixa nem estável, uma forma-força, um dinamismo formalizado; uma forma finalizadora [...]: não um esquema que se dobrasse a um assunto, porque a forma não é regida pela regra, ela *é* a regra (2018, p. 28, grifo nosso).

Essa é a estrutura da metaficção na literatura gráfica: ela é a própria regra, tornando-se até mesmo um paradoxo tentarmos defini-la, pois ela justamente desestabiliza predefinições para criar um jogo lúdico de leitura. Essa forma-força é imprecisa na condição de recurso estético, mas é precisa em sua indefinição.

Todo e qualquer desvio metaficcional acontece na linguagem. A performance, portanto, não é apenas do leitor, mas também dessas linguagens que trabalham no entre-lugar: entre ficção e "realidade", entre quadros (sarjetas), entre páginas: lugares abertos que convocam à percepção, pois

> Não há algo que a linguagem tenha criado nem estrutura nem sistema completamente fechado; e as lacunas e os brancos que aí necessariamente subsistem constituem um espaço de liberdade: ilusório pelo fato de que só pode ser ocupado por um instante, por mim, por você, leitores nômades por vocação. Também assim, a ilusão é a própria arte (Zumthor, 2018, p. 50).

A literatura gráfica metaficcional expande os limites do espaço de liberdade das linguagens, ao convidar o leitor para seus bastidores, permitindo instabilidades na leitura. A ilusão faz parte desses textos, pois eles não *fingem que fingem* (Bernado, 2010): eles são compostos de ilusões de linguagens que brincam com o fato de serem ilusórias. Essas linguagens vivem no entre-lugar do fato de serem e, ao mesmo tempo, serem-não – um potencial de serem muitas coisas ao mesmo tempo que são "apenas" ficção, apenas tinta sobre papel.

A metaficção, na literatura gráfica, possui a imprecisão como recurso estético, pois opera no deslocar das linguagens e do leitor para um limiar de descobertas. A leitura

desautomatizada que rompe com as expectativas nos acompanha por esses deslugares metaficcionais. Há uma *potência do não* (Agamben, 2018) que torna essas narrativas uma possibilidade de *ser*, mas também *ser-não*: ela *é*, ao mesmo tempo que é apenas a *ilusão de ser*. Há grande potência na imprecisão que configura a metaficção e seus limiares que nos deslocam. A imprecisão como recurso estético não configura uma literatura incerta em sua configuração: os textos gráficos metaficcionais possuem pesquisa, projeto e processo – envolvem o *design*.

3.4 Projeto gráfico: uma chave metaficcional

Nossa proposta, com este capítulo, foi a de investigar mais profundamente a estratégia metaficcional na literatura, com ênfase na literatura gráfica, demonstrando como o lúdico e a imprecisão se constituem como recursos estéticos nessas obras. Apresentamos quatro aspectos em que a metaficção se traduz: temáticos, estilísticos, materiais e interativos. São eles que operam nas linguagens para os efeitos de fragmentação, incerteza, simultaneidade e mutabilidade característicos do lúdico e da imprecisão.

Todos os aspectos, recursos estéticos e efeitos de sentido da literatura gráfica metaficcional só podem ser materializados por meio do *design*, conceito aprofundado no capítulo anterior. Como já demonstrado, todas as obras possuem um projeto gráfico envolvendo escolhas de *design*, tal como tipografia, espaçamento, formato do livro, entre outros. No entanto, algumas obras deliberadamente propõe uma maior abertura e protagonismo para o *design*, principalmente ao adentrarmos o terreno da literatura gráfica metaficcional. Costurando toda a teoria abordada neste e nos capítulos anteriores, observemos, agora, algumas obras que destacam essa possibilidade.

A obra *E o que veio antes?* (Moreyra; Misawa, 2017), da editora independente Babayaga, apresenta uma clara liderança do *design* durante a leitura. É pelo *design*, na condição de projeto gráfico, que é possível que a direção de leitura seja feita de modo contrário ao que estamos acostumados, construindo um efeito de sentido que condiz com a proposta. Ao abrir o livro da forma tradicional, com a abertura do lado direito, somos "barrados" pela inversão do caderno, que traz uma nova abertura à esquerda. Assim, começamos uma leitura "ao contrário", virando as páginas da esquerda para a direita. A primeira página traz a imagem de uma cadeira na página da esquerda e a frase "hoje me sentei nesta cadeira" na página da direita; quando viramos a página, a pergunta "Tá... e o que veio antes?" toma o lado direito, e na página esquerda consta a imagem de um pirulito e a frase "ontem eu comi um doce". Essa lógica se repete sequencialmente, sempre com a mesma pergunta 'e o que veio antes?' e as cenas são

cada vez mais para trás no tempo, acompanhadas com o virar das páginas, que imprime essa mesma sensação ao leitor.

Figura 37 – Livro "obriga" leitura ao contrário por meio do *design*

Fonte: MOREYRA, Carolina; MUSAWA, Marcia. **E o que veio antes?** São Paulo: BabaYaga, 2017. Disponível em: https://casababayaga.com.br/2017/10/27/e-o-que-veio-antes/. Acesso em: 23 dez. 2024.

O *design*, portanto, não foi apenas uma etapa da construção dessa obra, tampouco serviu somente na escolha tipográfica do texto verbal: é ele que dita a forma de leitura e, consequentemente, as percepções estéticas oferecidas por aquela forma. É por meio do projeto que o sentido do título "e o que veio antes?" se faz presente, uma vez que estamos virando as páginas de forma contrária ao usual, sem que para isso tenha alguma "instrução de leitura". É pelo projeto que o ritmo de leitura vai se alterando, o tempo e o espaço em diálogo, construindo uma expectativa até chegarmos ao *Big Bang* da criação. A metaficção se revela no aspecto material, ao possibilitar que o texto se encontre *para além* do livro convencional. É *no* e *pelo design* que a literatura gráfica metaficcional nasce nessa obra.

Ao chamar a atenção do leitor para o artefato que tem em mãos, um projeto torna-se metaficcional, pois transgride a forma tradicional do livro, da leitura e da suspensão da descrença. Como descreve Lartitegui, "[...] o olhar artístico aborda a retórica dos espaços e transgride as convenções para incorporar elementos novos a seu discurso" (2023, p. 43). Ou seja, o *design* cria a imprecisão por meio da performance de um projeto lúdico, que representa uma forma nova de exploração e experimentação do objeto livro.

Outro caso relevante de trazer para análise é *Smoking Mata* (Fyre, 2018), obra independente publicada por Kash Fyre. A criação é composta por dezesseis tiras em quadrinhos enroladas simulando cigarros, acomodadas em uma embalagem que se assemelha a uma caixa de cigarros (Figura 38). O lúdico permeia o termo *Fumetti* – como são conhecidos os quadrinhos italianos e sua estética – e a ação de *fumar* cigarros, gerando fumaça. O título *Smoking Mata* dialoga com o ato de fumar, com o personagem Smoke, que busca vingança, e com o paletó (ou *smoking*) usado pelos personagens e é também representado graficamente na capa (embalagem? estrutura?) do objeto livro.

Figura 38 – Obra em formato de maço de cigarros com tirinhas enroladas

Fonte: Comix. Disponível em: www.comix.com.br/smoking-mata.html. Acesso em: 23 dez. 2024.

A ilusão criada pela própria estrutura do livro – sua materialidade – faz parte da performance das linguagens. Mais uma vez, podemos ver a imprecisão operando: é e não é um livro, é e não é uma caixa de cigarros. A brincadeira com a forma traz o lúdico e a imprecisão por meio do aspecto material da metaficção, que nos coloca nesse deslugar. Assim, "[...] cada performance nova coloca tudo em causa. A forma se percebe em performance, mas a cada performance ela se transmuda" (Zumthor, 2018, p. 32). Em outras palavras, o *design* muda as possibilidades de performance do livro e do leitor, mas cada performance leitora também muda a percepção do livro.

As obras brevemente apresentadas aqui foram exemplos ápices do *design* na condição de chave metaficcional, mas isso não pressupõe formatos ou formas de ler completamente fora dos padrões tradicionais em todas as obras. Ao pensarmos no *design* como chave da construção metaficcional, devemos considerar todos os aspectos da metaficcionalidade. O *design* atua justamente para a ruptura do tradicional, para criar uma experiência metaficcional; ele é o

mediador entre a ficção e a realidade que acontece na duração de leitura. É a transgressão gráfica que materializa o lúdico e o impreciso, como Turrión discorre:

> Além da intenção lúdica, as transgressões à lógica da arte e da literatura têm buscado um efeito de estranhamento, se esforçando para elaborar contradições artificiais entre elementos, muitas vezes com o objetivo de provocar reflexões filosóficas sobre o mundo e a existência (2023, p. 15).

O efeito de estranhamento é, muitas vezes, a percepção da metaficção, que rompe com o pacto tradicional de leitura. E é o *design*, ou o projeto gráfico, que permite a expansão dessas possibilidades – seja com um formato diferente de livro, seja com a exploração da diagramação ou dos elementos gráficos da obra –, resultando em efeitos como o experimentalismo, a provocação e o brincar.

O *design* permite o explorar das *lacunas* gráficas – sejam espaciais ou temporais – para a inserção do leitor e das *escolhas* gráficas de linguagens verbais, visuais e materiais que constroem sentidos. A experiência da leitura metaficcional na literatura gráfica passa pelo *design* – que envolve pesquisa, projeto e processo – ou melhor, ela só existe *pelo design*.

A relação de tempo e espaço na literatura gráfica abre grandes possibilidades para a experiência metaficcional. O espaço-que-se-torna-tempo nas lacunas (ou sarjetas) é de suma importante na literatura gráfica, com ênfase nos quadrinhos, pois são espaços para o leitor entrar. Iser (1996) explica-nos que as narrativas sempre deixam aberturas que atraem os leitores para seu interior. Postema, a partir disso, assegura que

> Uma das diferenças entre os quadrinhos e a literatura textual é que, nos primeiros, essas lacunas são visíveis de forma literal, colocando os processos narrativos dos quadrinhos em evidência. Isso faz dos quadrinhos uma forma consciente de si mesma, e que também envolve seus leitores bem diretamente (2021, p. 16).

Em outras palavras, a autora expõe que os quadrinhos (e outras formas de literatura gráfica) possuem uma *tendência metaficcional*, ao evidenciar que as lacunas (ou os não-ditos) são, de certa forma, uma maneira de, espacialmente, evidenciar os *processos* (pois incompletos) e de exigir uma grande participação de seus leitores, que devem unir diferentes linguagens e, ainda, completar as lacunas deixadas por elas e entre elas. Ter uma tendência metaficcional *na* linguagem, no entanto, não significa que exista um trabalho de metaficção *das* linguagens em toda obra de literatura gráfica. Ainda que o tempo e o espaço gráficos criem a possibilidade de

consciência de si, as linguagens narrativas (palavras, imagens pictóricas e outros elementos gráficos) nem sempre são exploradas para enfatizar os limites da ficção.

Devemos refletir, nesse ponto, sobre como o *design* atua na transgressão do tempo e do espaço tradicional para uma experiência metaficcional – analisando a partir dos aspectos temáticos, estilísticos, materiais e interativos que desnudam os processos e as fronteiras entre ficção e realidade.

Podemos observar essa questão na obra *O processo* (Mathieu, 2022), em que a metaficção se apresenta por meio dos aspectos temático, material e estilístico, rompendo com a linearidade de tempo e espaço narrativo. Na Figura 39, podemos ver como o personagem presente nos quadros 1 e 2, abandona, no quadro 3, a página de quadrinhos esboçada, "destacando-se" dela ao já se apresentar com um estilo visual finalizado (aspecto de estilo gráfico) e, assim, escapando de um espaço pré-determinado para ele: a página do quadrinho. O interessante é compreender o jogo metaficcional operando em *myse en abyme*, ao lermos uma página de quadrinhos que contém outra página em quadrinhos que, por sua vez, está inserida por cima de tantas outras páginas. Podemos perceber, inclusive, como o balão de fala do personagem que sai da página do quadrinho ganha certo "volume", causado por uma sombra que o distancia da página representada por baixo.

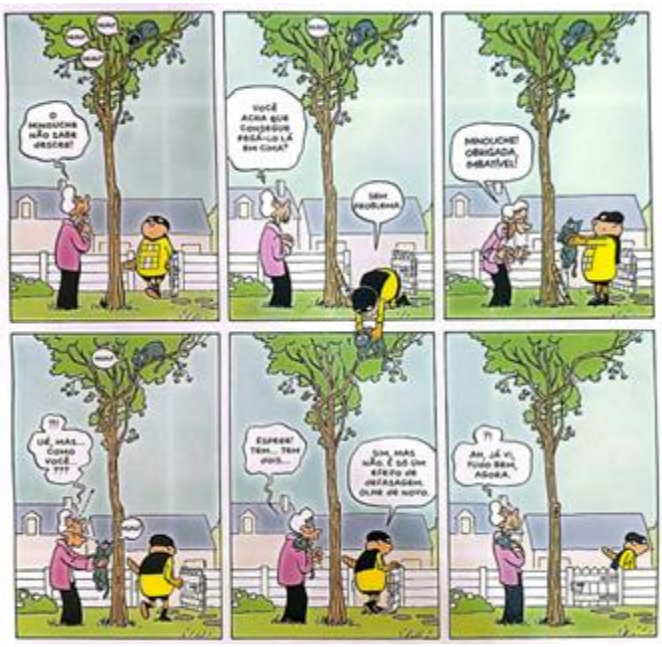
Figura 39 – Página dentro de página

Fonte: MATHIEU, Marc-Antoine. **O processo**. Itapecerica da Serra: Comix Zone, 2022, p. 42.

A metaficção, nessa obra, também está presente ao deslocar o leitor do presente da narrativa, uma vez que ela brinca com o que é passado e o que é futuro, tanto para a personagem quanto para o leitor. Exatamente a mesma cena que vemos esboçada na Figura 39 já havia sido apresentada anteriormente para o leitor quase 10 páginas antes, mas com aspecto finalizado. Na primeira aparição da cena, o leitor fica com dúvidas e sem compreender bem o acontecido, pois acompanha, nos quadros 1 e 2, um personagem que cai dentro da página e interfere na história, "sumindo" no quadro 3 – a "explicação para isso só será apresentada posteriormente.

Em *Imbatível* (Jousselin, 2022) (Figura 40), o super-herói, que utiliza os recursos dos quadrinhos para deter o crime em sua cidade resolve o problema apresentado na narrativa – um gato de uma senhora preso na árvore –, por meio de um "atalho": ele recupera o gato do alto da árvore aproveitando-se de sua posição privilegiada nos quadros no alto da página, ou seja, por sua posição acima dos quadros seguintes, ele "alcançaria" os quadros abaixo dele. Ele demonstra, assim, uma consciência do projeto gráfico daquela narrativa (aspecto da materialidade). O curioso, nesse exemplo, é ver que, durante dois quadros (quadros 3 e 4), existem dois gatos coexistindo, o do presente e o do futuro; "erro" esse que é corrigido quando o leitor alcança o quadro em que o gato foi retirado de cena antecipadamente pelo personagem. Esse jogo com o tempo e espaço, que causa uma imprecisão metaficcional, só é possível por meio do *design*, ou seja, do planejamento da página como espaço narrativo e seus elementos gráficos.

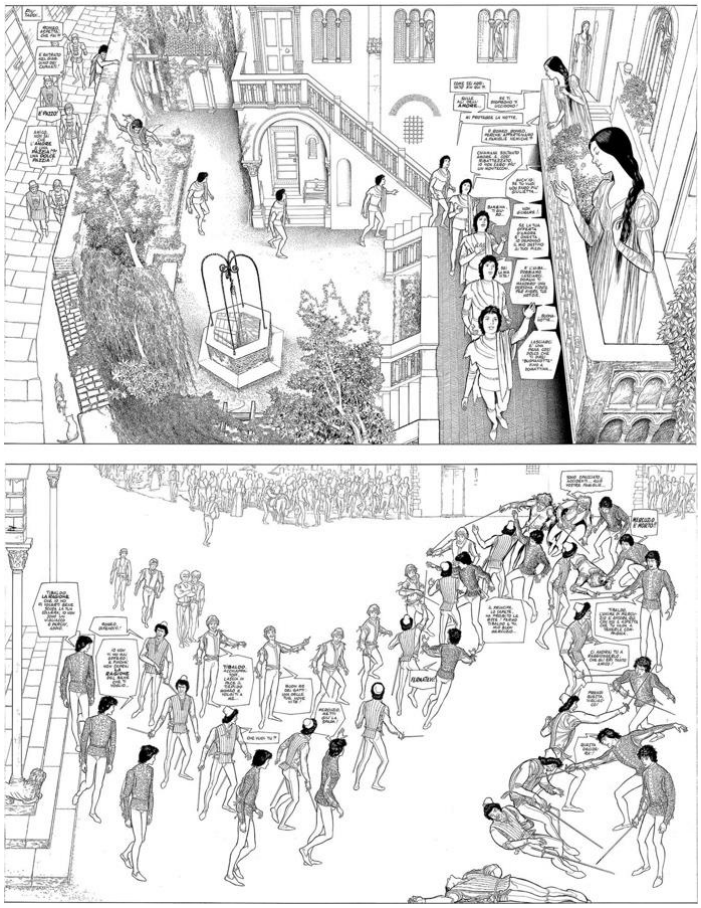
Figura 40 – Personagem interagindo com outros quadros



Fonte: JOUSSELIN, Pascal. **Imbatível**. Campinas: Nanabooks, 2022, p. 5

A metaficção na literatura gráfica, portanto, é materializada por meio do *design*, no sentido de que é necessário um projeto editorial e um total controle gráfico dos elementos, tanto na relação entre eles (sequência) quanto em suas configurações nas páginas. Um conhecido recurso utilizado na literatura gráfica que causa um efeito metaficcional ao explorar a fragmentação do tempo e o espaço na página é o *efeito De Luca*. Esse recurso tem esse nome em homenagem ao autor Gianni de Luca, que usava as páginas de quadrinhos como palco de teatro e as ações dos personagens como "frames" dos atores andando livremente por esse palco: não há requadros, mas um *continuum* movimento – por vezes simultâneo, criando um "fluxo temporal maleável" (Borges, 2017) no espaço da página.

Figura 41 – Página da Trilogia shakespeariana



Fonte: DE LUCA, Gianni. ***Trilogia Shakespeariana***. Trad. Paulo Guanaes. São Paulo: Editora Figura, 2023, p. 99.

Essa não-divisão do tempo em quadros presenteia o leitor com uma sensação ininterrupta da cena, como se assistíssemos aos personagens em movimento – criando, assim,

um aspecto de estilo gráfico, ao repetir a mesma personagem em tempos e momentos diferentes, ainda que seja o mesmo espaço gráfico.

Podemos observar o mesmo *efeito De Luca* sendo aplicado em obras contemporâneas, por exemplo, em trecho de *A idade de Ouro* (Pedrosa; Moreil, 2022) (Figura 42). Na imagem, acompanhamos os personagens em seus cavalos desde muito longe, na parte superior esquerda da página dupla, passando por muito próximo dos leitores em um primeiro plano na margem central, e se afastando novamente, encaminhando a leitura para o virar de páginas à direita. Notamos como não há requadros separando os momentos dentro do espaço, sentimos os personagens como em um palco de teatro, atuando no espaço cênico enquanto acompanhamos esse movimento fluido e constante.

Figura 42 – Página dupla aplicado *efeito De Luca*

Fonte: PEDROSA, Cyril; MOREIL, Roxanne. **A idade de ouro**. São Paulo: Nemo, 2022, n.p.

O efeito metaficcional se constrói no formato, que chama a atenção para si mesmo como artefato ficcional, ou seja, na impossibilidade de o leitor de ler “um quadro por vez”, uma vez que percebe o mesmo personagem em diferentes tempos e espaços em uma mesma prancha gráfica. A ausência de requadros também é uma decisão de *design*, que contribui para a experiência leitora.

A metaficção rompe com a linearidade de tempo e espaços por meio do projeto gráfico, resultando em textos com características de fragmentação e mutabilidade. O espaço se torna mutável ao se chocar com um texto que se reconhece como tal, que reconhece seu espaço como

campo de ideias (e possibilidades) e não mais na condição de mero suporte. O tempo é fragmentado, pois é constantemente dividido, ao trazer referências e/ou tirar o leitor de sua imersão ficcional. A metaficção na literatura gráfica é transgressora, ao desafiar um tempo e espaço antes lineares, testando limites do seu próprio campo artístico.

O projeto gráfico é, em suma, a chave para a construção de uma experiência metaficcional na literatura gráfica, uma vez que é o *design* que irá permitir que as linguagens verbais, visuais e materiais transgridam a forma tradicional da ficção e a expectativa leitora. Seja por uma escolha cromática, um planejamento espacial de quadros ou de um formato não-convencional de livro, é o *design* que abre portas para a metaficção se instaurar na literatura gráfica – tão profundamente a ponto de render uma tese. Esta tese.

4 METATEORIA: ANÁLISE DE OBRAS METAFICCIONAIS DA LITERATURA GRÁFICA

Neste capítulo, após um longo percurso teórico, iremos nos debruçar mais enfaticamente sobre as obras literárias – observando, na prática e de forma atenta, tudo que até o momento foi teorizado. Concentramo-nos, para isso, em uma detalhada análise de quatro livros que compõem os *corpora* desta tese, buscando evidenciar como cada obra incorpora os conceitos trabalhados anteriormente – a ludicidade e a imprecisão metaficcional no âmbito da literatura gráfica. Essa abordagem permitirá demonstrar de que maneira os elementos gráficos constroem a literariedade e, além disso, o aspecto metaficcional da literatura, estimulando interpretações múltiplas e participativas do leitor.

A análise será guiada por questões como: de que forma o aspecto lúdico e a imprecisão contribuem para compor a metaficcionalidade da obra? Como isso se manifesta graficamente e impacta a experiência de leitura? Como diferentes graus de utilização de imagens compõem obras literárias? Cada obra será investigada individualmente, destacando suas especificidades estéticas e narrativas, mas também em comparação com as demais, visando traçar conexões e diferenças que colaboram para a compreensão dos *corpora* como um todo.

A seleção das obras (Figura 43) buscou refletir a intenção de explorar, em uma progressão, como a metaficção na literatura gráfica contemporânea explora seus elementos visuais. São elas: *A bola amarela*, escrita por Daniel Fehr, ilustrada por Bernardo P. Carvalho e publicada pela editora portuguesa Planeta Tangerina, em 2017; *Meta* – Depto. de Crimes Metalinguísticos, escrita por Marcelo Saravá, ilustrada por André Freitas e publicada pela Zarabatana Books, em 2020; *Bibi*, criada por Gustavo Piqueira e publicada pela editora Lote 42, em 2019; e, por fim, *Chopsticks*, escrita por Jessica Anthony em parceria com o *designer* Rodrigo Corral, publicada pela editora norte americana Razorbill, em 2012.

Figura 43 – *Corpora* de análise

Fonte: Imagens produzidas pela pesquisadora (2024).

Cada uma dessas obras contribui de maneira importante para os debates centrais desta tese, tanto na ruptura das convenções literárias tradicionais quanto nos aspectos metaficcionais. Os *corpora* foram selecionados considerando a publicação nos últimos 15 anos, demonstrando a forte tendência pós-moderna no mercado editorial contemporâneo. Além disso, foram escolhidas duas obras brasileiras, buscando um incentivo ao território nacional de publicações, uma portuguesa e, portanto, europeia, para ampliar geograficamente a observação, e uma americana, ampliando o recorte para além da língua portuguesa. Após a análise das obras, alinhavaremos todos os pontos trazidos na teoria e na prática, garantindo um raciocínio coerente na seleção e em sua relação com os capítulos iniciais desta tese.

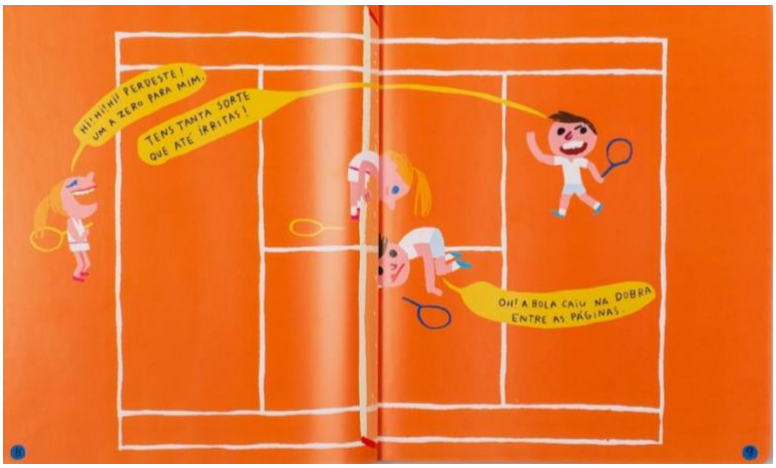
4.1 *A bola amarela*

Iniciaremos nossas análises com *A bola amarela* (2017), de Daniel Fehr e Bernardo P. Carvalho. A obra faz parte da coleção Cantos redondos, da Editora Planeta Tangerina, e foi selecionada para o Catálogo White Ravens 2018, que destaca mundialmente livros infantis pela originalidade e qualidade literária. Em termos gerais, o livro narra a história de Luís e Luísa, duas crianças que perdem sua bola amarela de tênis durante uma partida e partem em uma aventura para encontrá-la. No entanto, o que diferencia essa narrativa – justificando sua presença em nossa análise – é que a bola é perdida na dobra central do livro, e a busca é realizada nos bastidores desse objeto, por meio de páginas com cenários em estilos diversos e personagens autoconscientes.

O estranhamento em relação à narrativa tradicional se dá logo no início, na segunda página dupla, em que, durante uma agitada partida de tênis, a bola amarela cai literalmente no

meio do livro. Luís se aproxima da margem central do objeto que temos em mãos e tenta alcançar a bola perdida, inserindo o próprio braço e, posteriormente, quase o corpo todo na margem central do livro. Nesse instante, ele diz a Luísa que, de fato, "a bola caiu na dobra entre as páginas" e que, lá de dentro, ele consegue ouvir vozes e música (Figura 44).

Figura 44 – Personagem busca bola amarela no centro do livro



Fonte: FEHR, Daniel; CARVALHO, Bernardo. **A bola amarela**. Carcavelos: Planeta Tangerina, 2017, p. 8-9.

As personagens, então, entram no que parece ser os bastidores do livro, como se a margem central fosse um portal para um universo que acontece "dentro" do objeto. Esse jogo de *myse en abyme*, ou seja, uma ficção dentro da ficção, já provoca um questionamento sobre as muitas camadas de ficcionalidade: as personagens que já estavam dentro do livro acabam por entrar, mais a fundo, nesse mesmo livro.

Aceitando a lógica proposta pela obra, o leitor acompanha essas personagens a uma festa que está acontecendo nos bastidores. Luís e Luísa, achando "um escândalo organizarem uma festa no nosso próprio livro e não nos dizerem nada" (p. 13), decidem perguntar no bar se viram a bola amarela deles. O *bartender*, por sua vez, responde "Uma bola amarela não vi... experimentem nos perdidos e achados na savana. Página 18, 5 páginas mais à frente" (p. 13). Nesse momento, temos mais um deslocamento de narrativas tradicionais: o leitor rompe a sequencialidade linear das páginas e deve pular cinco páginas, chegando na de número 18. E, assim, o jogo continua, com as personagens seguindo sua busca, perguntando para os coadjuvantes do livro se viram a bola amarela, e cada um indicando um lugar, em um vai-e-vem que engloba o Luís, a Luísa e o Leitor – a ponto de, em dado momento, um coelho indicar uma página anterior à que estão, o que é respondido de forma rabugenta por Luís com "lá vamos nós para trás outra vez... que raio de livro este". As personagens chegam até mesmo a ter um

diálogo com a própria página 14, que é representada com um rosto desenhado no fundo branco (Figura 45).

Figura 45 – Personagens conversam com página do livro

Fonte: FEHR, Daniel; CARVALHO, Bernardo. **A bola amarela**. Carcavelos: Planeta Tangerina, 2017, p. 14-15.

Logo de início, portanto, podemos identificar dois aspectos metaficcionais nessa obra: o da materialidade, em que as personagens e o próprio livro estão conscientes de sua ficcionalidade e da configuração material do objeto-livro; e o da interação, uma vez que o leitor deve transitar entre páginas indicadas para as personagens, manipulando o livro de forma não-linear.

A obra também apresenta os outros dois aspectos definidos nesta tese: o da intertextualidade e o de estilo gráfico, porém com menos protagonismo narrativo. No caso da intertextualidade, é possível encontrar personagens como Chapeuzinho Vermelho, Bob Esponja e o Hulk na festa que acontece "dentro do livro", em que Luís e Luísa entram por meio da margem central. O aspecto de estilo gráfico pode ser conferido em algumas páginas em que há uma mudança de traço, principalmente do cenário de fundo que as personagens percorrem: nas páginas 24 e 25, eles entram em "páginas digitais" e tudo é representado como *pixels* de computador; nas páginas 18 e 19, o fundo se transforma em desenhos feitos somente com traços pretos, contrastando com as formas coloridas das personagens e o restante da narrativa; e nas páginas 22 e 23, em que Luís constata que "um livro pode mesmo ser uma surpresa", eles se deparam com uma fotografia preto e branco de um burro em um pasto (Figura 46).

Figura 46 – Aspecto de estilo gráfico presente na obra

Fonte: FEHR, Daniel; CARVALHO, Bernardo. **A bola amarela**. Carcavelos: Planeta Tangerina, 2017, p. 22-23.

Cada uma dessas transformações rompe a expectativa do leitor de uma precisão de estilos, virar da página e pacto ficcional, deslocando o foco para a interação entre o leitor e o livro, tornando o processo de leitura tão importante quanto a história em si em um jogo lúdico.

A obra termina com Luís e Luísa voltando à quadra de tênis depois de terem recuperado a bola amarela. No entanto, um outro percalço acontece: onde está a raquete de Luís? O garoto, sem se dar conta, a esqueceu em alguma das páginas anteriores. Será que o leitor percebeu? O próprio livro, em um asterisco na lateral da última página, provoca: “e tu, reparaste onde é que o Luís deixou a raquete?”. O leitor então retorna às páginas lidas, agora com ainda mais atenção, para descobrir que, na página 26, no meio de muitas outras bolas amarelas que não eram a das crianças, Luís acabou deixando sua raquete esquecida no chão.

A bola amarela (2017), como obra de literatura gráfica, desconsidera fronteiras entre as linguagens, utilizando-se de palavras, imagens e projeto gráfico para compor uma narrativa literária que subverte as expectativas do leitor. O uso de aspectos metaficcionais ilustra bem os recursos estéticos do lúdico e da imprecisão, de forma a trazer uma experiência interativa e crítica, ao desafiar o leitor a olhar o livro como uma união de linguagens que constroem um todo único.

4.2 *Meta* – Depto. de crimes metalinguísticos

Seguindo para a próxima análise, apresentaremos, agora, a obra *Meta* – Depto. de Crimes Metalinguísticos, publicada em 2020 pela Zarabatana Books e reconhecida, em 2021,

pelo prêmio Jabuti como Melhor História em Quadrinhos. A narrativa em quadrinhos de Marcelo Saravá e André Freitas começa com o assassinato de um desenhista, e os principais suspeitos são os personagens da revista em quadrinhos que ele produzia junto com a companheira roteirista. Nesse contexto, nos é apresentada a META, uma polícia secreta que investiga casos em que o universo ficcional e o real se entrelaçam.

A obra experimenta e extrapola os limites da linguagem dos quadrinhos por meio de uma narrativa que mescla humor, suspense e drama em meio a referências constantes a outras obras e ao próprio ato de criação. Descontruindo a narrativa tradicional de quadrinhos, *Meta* já traz, no próprio título, a provocação metaficcional que será o mote para toda a história. Na quarta capa, uma citação que desafia o leitor a refletir sobre a metaficção: "Se eu falo com Deus, estou quebrando a quarta parede?" – uma metáfora do *autor* como *Deus*, que cria as personagens e partir de um plano "inalcançável", numa sugestão de que, por meio da metaficção (ou metarrealidade?), nós humanos, ou as personagens, conseguimos dialogar com o criador.

A alegoria com Deus segue logo na primeira página: "No início havia a folha em branco. Então o Autor disse: faça-se o nanquim" (2020, p. 4), retomando Gênesis 1:1-3, da Bíblia, que diz que "No início havia o nada e Deus disse: faça-se a luz*"*. A partir dessa frase, inserida em uma folha em branco ao lado de uma mancha de tinta preta (nanquim), a narrativa tem início com uma palestra do protagonista sobre *storytelling* – já mostrando a relação do processo de criação da obra com a obra em si. Em seguida, somos apresentados à irmã do protagonista Alan e o companheiro – ambos criadores da HQ "Tropical Force", ela roteirista e ele desenhista. Toda essa introdução nos encaminha para a apresentação do problema: Leo, o desenhista, é morto degolado dentro da própria casa; uma morte envolta de mistérios, uma vez que não há nenhum tipo de pistas do que pode ter acontecido e a cabeça de Leo está "fora de registro" (Figura 47) – um defeito que ocorre na impressão, quando as cores separadas da imagem impressa não estão alinhadas corretamente, criando uma repetição da imagem nas cores cyan, magenta, amarela e preto.

Figura 47 – Cabeça decepada em cores CMYK

Fonte: SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. Campinas: Zarabatana Books, 2020, p. 18-19.

Nesse momento, Alan tem contato com a polícia secreta que investiga crimes metalinguísticos - serviço explicado pelo diretor do *Meta* como:

> Personagens que matam seus autores. Autores que prostituem seus personagens. Romances entre reais e ficcionais. Gente entrando em histórias de ficção científica pra viajar no tempo. Esse tipo de bizarrice é o nosso dia a dia. Se as pessoas soubessem que personagens conseguem fugir de suas histórias para o nosso mundo, seria o fim dos dias. [...] Basta algum [personagem] quebrar a quarta parede; pronto: o Meta tem um pepino na mão. E esses fenômenos estão cada vez mais frequentes (Saravá; Freitas, 2022, p. 48-49).

Figura 48 – Encontro entre Alan e diretor do Meta

Fonte: SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. Campinas: Zarabatana Books, 2020, p. 48.

Concordamos com o personagem quando ele diz que esses fenômenos estão cada vez mais frequentes: obras com características pós-modernas são, na contemporaneidade, bastante numerosas, uma vez que operam, justamente, no romper das tradições – um movimento cíclico e que, nos tempos atuais, se reflete nas produções de linguagens híbridas e metaficcionais.

O Meta, portanto, acompanha casos em que a "realidade" e a "ficção" se misturam. Mas qual realidade? Não seriam esses personagens também ficcionais? O próprio protagonista, Alan, vivencia um momento de se dar conta de estar em uma história em quadrinhos. Na Figura 49, podemos ver como a personagem, no segundo quadro, observa a si mesmo enquadrado em plano americano (da cintura para cima) para, em seguida, dizer assustado "Cadê o resto do meu corpo?" – demonstrando espanto em não estar "vendo" o resto do corpo, assim como nós leitores. No quarto quadro, em outro posicionamento de câmera, tanto Alan quanto o leitor conseguem vê-lo de corpo inteiro, tranquilizando-o por ainda estar "inteiro".

Figura 49 - Reação de Alan ao se perceber dentro de uma revista em quadrinhos

Fonte: SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. Campinas: Zarabatana Books, 2020, p. 24.

Essa situação pode remeter ao momento histórico do nascimento do cinema, em que um pequeno filme dos Irmãos Lumiére foi reproduzido para convidados: a gravação era simplesmente de um trem em movimento vindo em direção à câmera. Andrei Tarkovski (2019) afirma que, à medida que o trem se aproximava, as pessoas no teatro entraram em pânico, correndo para fugir do trem, pois pensavam que aquela imagem em movimento poderia chegar até elas, e não que aquilo era apenas um "recorte" de um todo. Tarkovski (2019) assegura que foi nesse momento que o cinema nasceu, um novo princípio estético de reproduzir o mundo. E é assim com os quadrinhos também. Os enquadramentos e diversas soluções para a construção do texto é um *outro* princípio estético possível na literatura.

Nessa mesma cena (Figura 49), podemos notar que a personagem, no sexto quadro, toca o limite do requadro, assustando-se com a "limitação" que sofre, no sétimo quadro, com o fim do espaço na página. Na fileira de quadros logo abaixo, porém, Alan consegue ultrapassar a sarjeta entre quadros, alcançando a si mesmo no "quadro futuro" – o que novamente gera espanto na personagem, representado por palavrões censurados, em forma de "cobra, raiozinho... tipo gibi mesmo" (Saravá; Freitas, 2020, p. 51).

Outro momento em que os limites da linguagem dos quadrinhos são expandidos é em um *flashback* da infância de Alan junto do pai. Nessa cena (Figura 50), acompanhamos uma brincadeira de esconde-esconde entre pai e filho: Alan procura pelo pai, que está escondido atrás do terceiro quadro (percebemos isso pelos pés aparecendo no limite inferior da imagem); o garoto puxa, então, a imagem do quadro como uma cortina, revelando o pai por trás da cena. O limite da ficção é questionado: as personagens ficcionais interagem com o cenário, também ficcional, como uma tela tridimensional em que há "frente e trás", sendo a parte de trás a própria página "vazia". É um jogo com as camadas de ficções e dimensões.

Figura 50 – *Flashback* da infância de Alan

Fonte: SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. Campinas: Zarabatana Books, 2020, p. 39.

Por fim, quebra-se a quarta parede mais algumas vezes durante a obra, jogando com a ideia de "mundo real" e "mundo ficcional" – como quando Alan, olhando para o leitor, percebe e questiona "Peraí, eu tô numa revis...?" (p. 30) e o policial, ultrapassando a sarjeta, chama a atenção do protagonista dizendo: "Mundo real. Foca em mim" (p. 30), sugerindo que o mundo deles, dentro da revista, é o "mundo real". Dessa forma, se as personagens entendem que dentro da narrativa há um "mundo real" (o deles) e um mundo ficcional (o da revista em quadrinhos que eles estão investigando), o que faz de nós, leitores, na compreensão desse universo? Leitores de um outro mundo, acima do "mundo real" das personagens? Meta cria tantas camadas ficcionais que podemos acabar nos questionando: quem lê a nossa história, que consideramos o "mundo real"? Esse *myse en abyme* é ainda reforçado quando as personagens estão dentro da revista em quadrinhos (que está dentro da revista em quadrinhos que nós estamos lendo), e vemos as mãos de Demétrio segurando a revista – ao mesmo tempo em que nós, leitores, seguramos a nossa revista da mesma forma (Figura 51).

Figura 51 – *Myse en abyme*: camadas de ficção se replicando

Fonte: SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. Campinas: Zarabatana Books, 2020, p.76-77.

Destacamos, até o momento, a proposta geral dessa obra, com grande foco na estratégia metaficcional e na exploração dos recursos lúdicos e imprecisos. Vamos nos debruçar, agora, no desmembrar do uso dos aspectos metaficcionais.

Meta (2020) faz referência a diversas outras obras ao longa da narrativa, trazendo à tona o aspecto da *intertextualidade,* tanto implícita quanto explicitamente. Entre elas, temos citações de Conan Doyle (p. 12), Borges (p. 13), Harry Potter (p. 16), Paulo Coelho (p. 26) e Tchekov (p. 56) – ou seja, uma ampla seleção de obras e autores, que vai desde um clássico russo do século XIX até a literatura comercial para jovens do século XX, criando um vasto repertório para o leitor contemporâneo. Além disso, a intertextualidade também é amplamente explorada no capítulo final, em que as personagens se envolvem em uma perseguição que perpassa universos de diversos quadrinhos. Nesse capítulo, os leitores mais versados no universo dos quadrinhos podem reconhecer obras de Laerte, Daniel Azulay, Windsor McKay, Jeff Smith, Magno Costa, Davi Calil, entre tantos outros. Essas pontes são feitas com autores nacionais, internacionais, premiados, iniciantes e até teóricos – merecendo destaque a página que traz McCloud e seu *Desvendando os Quadrinhos*, obra teórica em quadrinhos sobre quadrinhos (Figura 52). As referências, apesar de explícitas, podem passar despercebidas para alguns, o que é solucionado no final da obra, em que os autores dão créditos a todos os artistas e quadrinhos citados visualmente.

Figura 52 – À esquerda, página de *Meta*, com referência à página de *Desvendando os Quadrinhos* (à direita)

Fonte: SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. Campinas: Zarabatana Books, 2020, p. 117.
À direita: MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005, p. 105.

A maior parte das referências é de obras publicadas anteriormente à *Meta*, por vezes um pouco alteradas pelos autores para que a interação com as personagens seja mais interessante. Três obras, porém, são exceções: na página 123, as três primeiras tiras são, respectivamente das obras *Arquivos Secretos* – Saruê, de Mário Cau; *Arcane Sally*, de Jefferson Costa; e *Tianinha*, de Laudo Ferreira, que ainda não haviam sido publicadas (considerando as datas de publicação), enquanto Meta também estava sendo escrito. Isso é relevante, pois as imagens dessas obras que aparecem em *Meta* foram produzidas pelos próprios artistas originais, acrescentando às cenas as suas produções. Assim, como podemos ver na Figura 53, do lado esquerdo temos a página do Meta, em que os protagonistas visitam a página de *Arquivos Secretos #2* – Saruê e, na imagem da direita, vemos a obra original de Lucas Oda e Mário Cau, com exatamente a mesma cena acontecendo; ou seja, as personagens do Meta aparecem nas obras originais desses três artistas: é uma dupla metaficção, que opera, simultaneamente, em duas obras que, teoricamente, não se relacionam.

Figura 53 – Mesma ilustração utilizada em *Meta* e *Arquivos Secretos* #2

Fonte: SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. Campinas: Zarabatana Books, 2020, p. 123.
À direita: ODA, Lucas; CAU, Mario. **Arquivos Secretos #2**. [S.l.]: Edição independente, 2021, p. 21.

Essa meta-metaficção se complexifica ainda mais se olharmos para o que o texto verbal diz nas tiras apresentadas:

> [quadro 1]
> Oi, aqui eh o Deyvison Manes. Eu faço as letras desta edição do Meta. Blz?
> O Saravá deixou eu usar o espaço aqui pra divulgar meu trampo. Foi parte do acordo.
>
> [quadro 2]
> Se você precisar de um letrista pra sua HQ, eu sou seu homem.
> Confere meu insta na página de bios, lá tem várias amostras de trabalho, inclusive gringos, de letras e projeto gráfico. Aí é só mandar jobs no inbox!
>
> [quadro 3]
> Ah, soh pra vc não boiar, nesses balões que eu hackeei rolava um diálogo justificando os caras do Meta estarem em traços de outros desenhistas nessa página e nas outras não.
> Mas, na boa, a essa altura da história, vc já sacou que vale tudo, não?
> Voltamos agora com nossa programação normal. Vlw, Saravá!

Nesses textos somos apresentados ao letrista da obra, Deyvison, que "ganha um espaço" para divulgar seu trabalho, substituindo um texto que explicaria, justamente, porque nessa página os traços das personagens do Meta estão no estilo do artista referenciado, diferente das outras páginas, em que percebemos essa diferença entre o original e o Meta. Em outras palavras, o texto que explicaria essa dupla metaficção.

Essa diferença de traços a cada página e, também, entre o estilo das ilustrações do Meta e das outras obras referenciadas nos leva até o aspecto da metaficção de estilo gráfico. Apesar de não ser o aspecto principal de Meta, desempenha um papel muito importante: a obra é toda ilustrada por decalque, ou seja, desenhada por cima de fotos – muitas, aliás, do próprio autor Saravá como Alan. Isso cria uma outra camada de leitura quando, no final, a imagem que

aparece refletida no espelho do protagonista Alan se revela uma imagem fotográfica em vez de uma ilustração.

Figura 54 – Mescla de linguagens: ilustração e fotografia

Fonte: SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. Campinas: Zarabatana Books, 2020, p. 152.

A mudança no estilo gráfico para uma fotografia não apenas desautomatiza a leitura, mas fortalece a proposta de *Meta*, da relação entre o real e o ficcional. As "regras" do jogo – ou melhor, da leitura, alteram-se mais uma vez e outra vez ainda quando, no balão de fala, o segundo personagem em fotografia questiona o reflexo "real" de Alan: "Cê já vai se revelar pra ele no livro 2?", de quem escuta a resposta "Ainda não". Esse diálogo, ainda que curto, mantém o leitor curioso e na expectativa de uma trama ainda maior a ser desenvolvida, além de apresentar uma autoconsciência desses personagens de estarem em um livro e, mais, de anteciparem a existência de uma continuação para a obra.

Essa consciência é o princípio do aspecto metaficcional da *materialidade,* bastante explorado em *Meta,* tanto na *consciência de linguagens* quanto da *extrapolação editorial.* A consciência de linguagens está presente tanto nesses momentos em que o protagonista se dá conta de estar em uma revista em quadrinhos (a que estamos lendo), quanto em uma metaconsciência, quando as personagens entram no "mundo ficcional" e têm consciência de estarem ali. A partir do momento em que eles atravessam "a quarta parede" para o lado de dentro da ficção, a consciência das linguagens é escancarada. Como podemos ver na Figura 55, em que Alan olha para o leitor, denunciando que consegue nos ver, o que é complementado por Pietra: "Ótimo. E além do leitor, o que mais vê?", e a resposta segue com "Hum... a HQ é

formato americano[1]. O papel... é couché que fala? Tem um marca-páginas...” – todas essas informações conferem com o objeto que temos em mãos. Em seguida, eles constatam não estarem ouvindo nada, uma vez que quadrinhos não tem som; e, por fim, Pietra usa o balão de fala como elemento “tridimensional” para bater em Alan.

Figura 55 – Personagens “dentro” da revista em quadrinhos

Fonte: SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. Campinas: Zarabatana Books, 2020, p. 58-59.

Toda essa relação lúdica com a linguagem dos quadrinhos nos insere no universo metaficcional da obra – de forma também metaficcional. As personagens exploram ainda mais a estrutura do livro em quadrinhos, como o virar e o limite das páginas, o uso das sarjetas, os espaços em branco, os próprios quadros, entre outros. O aspecto de materialidade no âmbito editorial fica por conta de um marca-páginas que vem junto do livro. Esse marca-páginas, à primeira vista, é bastante comum, como uma divulgação da obra – de um lado os personagens e o título e, do outro, de fundo preto, uma citação e a ilustração de um suporte de joias em forma de manequim com um relicário pendurado. No entanto, todo o mistério do assassinato é descoberto por Alan justamente por meio desse marca-páginas. Nas palavras da personagem:

[1] O “formato americano” é um formato padrão no meio editorial das histórias em quadrinhos, de dimensões 17 x 26 cm.

> [Alan]
> Quando eu entrei na HQ, vi um marca-páginas com a arte do relicário. Na hora nem pensei, mas, depois de ver Bianca com a mão no pescoço, lembrei... eu vi o relicário em mais um lugar.
>
> [Ágata]
> O tal marca-páginas? Alguém colocou o relicário lá. Alguém queria que você encontrasse a pista. Tome cuidado. Tem alguém manipulando você (Saravá; Freitas, 2020, p. 142-146).

A resposta de Ágata, de alguém estar manipulando Alan, é bastante curiosa. Se alguém manipulou Alan por causa do marca-páginas, não estaríamos nós, leitores, também sendo manipulados ao nos depararmos com esse objeto? E quem estaria nos manipulando ao acrescentar um item avulso no objeto editorial? O autor? O editor? Retomamos a relevância do *design* para essas obras: as escolhas editoriais influenciam os leitores, a ponto de não sabermos precisar o quanto temos de decisão na forma de ler uma obra.

A partir desses questionamentos, chegamos no aspecto metaficcional de interação, pouco utilizado em *Meta*, mas trazido pontualmente de uma forma bastante intrigante. Na página 57, as personagens estão experimentando mundos ficcionais, jogando com a possibilidade de legendas e de falar em outras línguas. Na parte inferior da página há um texto em prosa:

> – Perfeito – disse Pietra, já entrando na próxima mídia do tour. – [...] Onde estamos agora?
>
> Alan olhou ao redor. Estavam em um laboratório futurista, mas não era essa a resposta que Pietra esperava. Alan fechou os olhos por um instante. E logo percebeu que na verdade o mundo ao seu redor não seguia as leis da física, mas sim as da prosa.
>
> [...] Alan rapidamente correu o texto à procura de alguma palavra-chave. E então chegou ao fim da página.
>
> – Um livro-jogo – afirmou Alan.
>
> [...] – É aleatório, eu sei – disse Pietra. – Num livro-jogo, a decisão nunca é sua. É do leitor.
>
> *Se quiser visitar o passado, volte para a página 48.*
>
> *Se quiser avançar, pulando as cenas do videogame e do rádio, vire a página* (Saravá; Freitas, 2019, p. 57).

A partir dessa provocação, simulando um livro-jogo, o leitor tem duas opções. Caso ele volte para a página 48, encontrará Alan encontrando o diretor do Meta, novamente, e dizendo "Pera. Eu já não tive aqui antes?" (para rever essa cena, veja Figura 48), jogando com o fato de, efetivamente, ter voltado naquela situação. Caso o leitor queira avançar, pulando partes que a obra promete ser de "videogames e rádio", ele deve virar a página. O jogo lúdico e impreciso dessa situação é o paradoxo criado ao citar tais "cenas de videogames e rádio": se o leitor virar a página, ele não terá acesso a essas cenas – e, portanto, elas não existirão – mas, se o leitor não virar a página, não há como continuar a história – e as cenas igualmente não existiram. O leitor não poderá ler, de forma alguma, as cenas de "videogames e rádio", mesmo o texto dizendo que elas existem. O leitor novamente está sendo manipulado pelo próprio livro.

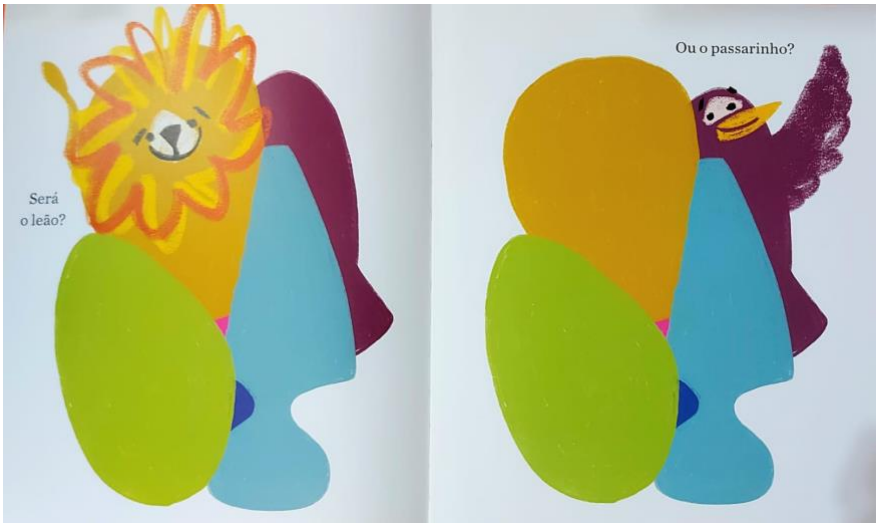
Meta – Depto. de crimes metalinguísticos é uma obra que poderia ter cada uma de suas páginas analisadas para validarmos nossas hipóteses e demonstrarmos os aspectos metaficcionais propostos nesta tese. No entanto, acreditamos que os recortes feitos são suficientes para demonstrar a potência dessa narrativa que, por meio dos mais diversos aspectos, cria recursos estéticos para uma performance metaficcional dessa obra gráfica literária.

4.3 *Bibi*

O livro *Bibi*, publicado pela editora Lote 42, traz uma provocação logo na quarta capa: *O conteúdo define a forma? Ou é a forma que molda o conteúdo?* O livro tem como autor Gustavo Piqueira, *designer* premiado e reconhecido na literatura por suas obras experimentais e inovadoras que mesclam palavra, imagem e *design*.

Bibi (2019) se inicia com uma linguagem estereotipada de livros infantis, em papel couché, com cores vibrantes e formas que se transformam em animais simpáticos (Figura 56). Após uma brincadeira com esses elementos, somos apresentados a Bibi, apelido do protagonista Fabiano. Conforme a narrativa avança, percebemos mudanças no tom, estilo, diagramação, papel e linguagens da obra: cada uma dessas transformações é proposital, e reflete os questionamentos que o próprio livro vai levantando para a personagem de Fabiano.

Figura 56 – “Forma e conteúdo” de livro infantil



Fonte: PIQUEIRA, Gustavo. **Bibi**. São Paulo: Lote 42, 2019, n.p.

Após um jogo lúdico com os animais coloridos de livros infantis, o livro questiona o leitor: “Você está achando que este é um livro infantil por causa destas ilustrações multicoloridas e sorridentes, deste texto curto em letra grande, não é mesmo? Você se enganou. Este não é um livro infantil” (Piqueira, 2019, n.p.). Nesse momento, o livro diz achar melhor “trocar isto”, deixar com uma “cara mais adequada ao Bibi” e, assim, o papel couché é substituído por *offset* e a tipografia diminui e se torna sem serifa. No entanto, o texto afirma “mas sem perder a animação”, o que se reflete nas cores azul e rosa e nas “ilustrações divertidas” que a cada página vão se tornando cada vez mais expressionistas, ou seja, mais distorcidas, subjetivas, com cores vibrantes e refletindo mais as emoções internas do que a figuração em si (Figura 57). Ao final de mais um caderno de oito páginas do livro, nesse estilo mais “adulto” e expressionista, o livro novamente é crítico: “No fim das contas, essa cor toda, essa exuberância incessante é meio de araque, e não um retrato fiel do que se passa aí dentro?” – o que se torna uma nova deixa para alterar o estilo gráfico do livro novamente.

Figura 57 – "Forma e conteúdo" de livro juvenil

Fonte: PIQUEIRA, Gustavo. **Bibi**. São Paulo: Lote 42, 2019, n.p.

O próximo caderno de páginas está paginado – páginas 33 a 48, ou seja, um caderno de 16 páginas –, o papel passa para um *Pólen Bold*, um tipo de papel mais comum para livros de prosa tradicionais e de gramatura menor. Nessas páginas, o narrador, que dialoga com Fabiano, passa a fazer reflexões e questionamentos para a personagem sobre questões existenciais da vida de adulto, e como as pessoas do mundo contemporâneo se mostram mais do que são. O livro demonstra uma consciência de si e das mudanças que propõe para o próprio objeto a partir do diálogo com Fabiano; como quando diz para que ele "[...] considere este como um espaço onde você pode se abrir, onde você não precisa se disfarçar sob a fantasia da alegria constante, como era obrigado a fazer nas páginas anteriores" (Piqueira, 2019, p. 38). Ou ainda, "[...] só por favor não planeje voltar àquelas páginas coloridinhas infantiloides, Fabiano. Não agora. Aproveite este espaço, rapaz" (p. 41). Esse aspecto metaficcional da materialidade é utilizado na voz narrativa que é o próprio livro, com poder de mudança material de si e de reconhecer suas características editoriais.

O texto em prosa segue, em tom filosófico e crítico, até um momento que percebe que o título do livro, "Bibi", não está mais condizendo com as reflexões postas ali em tom sério – ainda que debochado. O texto afirma:

> Vamos trocar o título deste livro? Assim, recomeçamos para valer. Porque, cá entre nós, 'Bibi não dá'. Não combina. Nem com sua complexidade, nem comigo. Olhe só para mim. Você enxerga 'Bibi'? Vamos então trocar por algo mais condizente com nós dois. 'Pendure seus horizontes na parede da sala'. Quel tal? Eu achei ótimo, bem mais adequado que 'Bibi' e bem mais a minha cara. Então, me ajude. Destaque o título novo na página ao lado, encaixe-o na capa deste livro. E volte aqui, porque ainda não terminamos (Piqueira, 2019, p. 42).

O próprio livro, portanto, reflete sobre seu título *Bibi*, propõe um outro nome “Pendure seus horizontes na parede da sala”, oferece uma solução editorial “[...] destaque o título novo na página ao lado, encaixe-o na capa deste livro”, e ainda lembra a Fabiano (ou ao leitor?) para voltar ali depois, para continuar a leitura. Podemos ver, na Figura 58, a forma como isso é posto no livro. O encarte laranja, quando destacado, encaixa perfeitamente nos recortes da capa, transformando o título e o *design* da porta de entrada da obra.

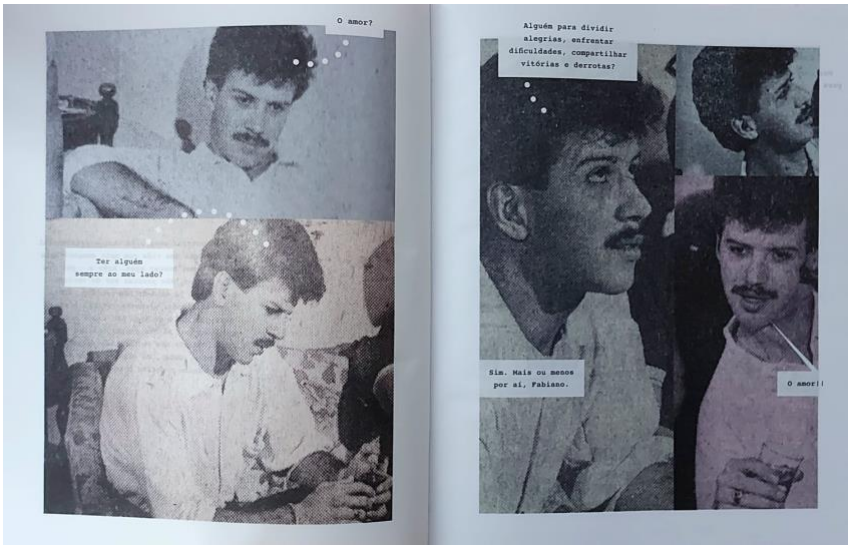
Figura 58 – “Forma e conteúdo” de livro em prosa

Fonte: PIQUEIRA, Gustavo. **Bibi**. São Paulo: Lote 42, 2019, p. 42.

Ao retornarmos ao texto em prosa, o próprio narrador comenta o resultado: “Que tal? Funcionou? Virou outro livro, não foi?” (Piqueira, 2019, p. 45). O diálogo segue, colocando em xeque, diversas vezes, as figuras do narrador, do narratário e do próprio objeto-livro: “A partir de agora nenhum eventual leitor vai se aproximar de você esperando topar com um bobo alegre” (p. 45). Ora, quem é esse narrador que tem consciência de ser/estar em um livro? Poderia ser o próprio livro o narrador? Mas o livro não é o próprio personagem Bibi, como ele descreve sobre os leitores se aproximarem dele (do livro ou de Fabiano?) esperando algo? O livro é narrador, mas, ao mesmo tempo, sabe que o livro é *sobre* Fabiano, mas, mais que isso, o livro *é* o Fabiano, uma vez que ele é um personagem ficcional que está sendo construído conforme o livro também está em processo, buscando sua identidade a cada caderno editorial.

Seguindo esse jogo lúdico e impreciso, o livro se transforma mais uma vez, pois “hoje em dia, cansou é só trocar” (p. 48). As novas páginas são de papel *offset* 56g, ou seja, uma gramatura bem fina, e a linguagem que se propõe a falar de algo com mais emoção e amor é a da *fotonovela*.

Figura 59 – “Forma e conteúdo” de fotonovela



Fonte: PIQUEIRA, Gustavo. **Bibi**. São Paulo: Lote 42, 2019, n.p.

Nesse momento, tal como as outras linguagens apresentadas até agora, forma e conteúdo se influenciam. A fotonovela é uma narrativa em quadros sequenciais se utilizando de fotos, com teor de romance, drama e amores impossíveis; e tudo isso é oferecido para o leitor nessas páginas. Fabiano se envolve na forma da fotonovela até que o narrador chama sua atenção. “Fabiano?! FABIANO!! Para com isso, rapaz! Sei que você se empolgou com essa fantasia romântica, com esse açúcar todo. Mas era de mentirinha, lembra? De mentirinha! Pare, neste exato instante! Pare e seja mais contemporâneo, por favor” (Piqueira, 2019, n.p.).

A partir da provocação “seja mais contemporâneo”, o livro muda novamente, e as novas páginas são em papel couché brilho 170g, ou seja, uma gramatura alta e um papel com brilho que remete a fotografias e livros de arte. Em um caderno de 16 páginas com imagens fotográficas abstratas e irreconhecíveis em preto e branco, o texto é disposto em uma ou duas palavras por página. A referência à arte contemporânea abstrata consiste em se distanciar das representações precisas e objetivas, utilizando cores, formas e linhas expressivas e performáticas. E é isso que vemos nessas páginas. O texto verbal, diluído entre as páginas de “forma contemporânea” (Figura 60), diz

> Faça de sua vida uma narrativa não linear. Subjetiva. Algumas poucas palavras abertas, potentes.
> Aliás, palavras? Não. Marcações. Somente algumas marcações. Reticências, por exemplo
> ...
> Perfeito. Quer saber? Tire aquele título piegas da capa e troque por este aqui. (Piqueira, 2019, n.p.).

Figura 60 – “Forma e conteúdo” de obra contemporânea

Fonte: PIQUEIRA, Gustavo. **Bibi**. São Paulo: Lote 42, 2019, n.p.

Novamente, o livro propõe a mudança de título, oferecendo um encarte para que a troca possa ser feita. O novo título do livro “...”, não é nem uma palavra, mas um símbolo de reticências, expandindo os limites até mesmo acerca do que é leitura; podemos ler símbolos? Podem imagens e símbolos gráficos serem títulos? O desconforto em não saber como ler (“três pontos”, “reticências”, “ponto, ponto, ponto”) faz parte da provocação contemporânea da forma e conteúdo dessas páginas.

Na última página desse caderno, a pergunta “Não está fazendo muito sentido, Bibi?”, é o gancho para a troca, novamente, de forma e conteúdo. O papel é trocado por um Super Bond amarelo 80g, bastante utilizado em blocos, formulários e folhetos baratos. O texto agora é somente verbal, trabalhado apenas na cor preta, com as letras aumentando de tamanho a cada página – influenciando a leitura de cada uma delas, uma vez que a baixa gramatura faz com o texto da página seguinte possa ser visto, “interferindo” na leitura. Essas páginas finais se assemelham a propagandas sensacionalistas de pôster colados em muros pela cidade. O texto diz: “Afinal, angústia não vai resolver nada. E, uma hora ou outra tudo acaba” (Piqueira, 2019, n.p.), em uma disposição que toma as páginas inteiras – tanto que as próprias letras parecem cortadas pelo refile e centro da página. Ao virar a página, a dupla é tomada pelo texto “Tudo acaba”.

Figura 61 – "Forma e conteúdo" de folheto publicitário

Fonte: PIQUEIRA, Gustavo. **Bibi**. São Paulo: Lote 42, 2019, n.p.

A dupla seguinte segue com essa explosão de letras com o texto "Quer ver?" e, em seguida, ao virarmos a página, deparamo-nos com uma dupla página inteira em preto – provando-nos que tudo acaba, inclusive esse livro.

Bibi (Piqueira, 2019) é uma obra que desafia qualquer tentativa de adequação a gêneros literários, justamente por transitar entre diversos, sem se limitar a um único. Esses deslimites, como já vimos, são uma forte característica pós-moderna, levada ao extremo pela ironia com que o autor trabalha cada um desses gêneros e linguagens. Retomando a quarta capa da obra, em que a provocação sobre forma e conteúdo é trazida, o leitor fica sem resposta sobre o que define o quê: a forma define o conteúdo ou vice-versa? Aqui, cada forma trouxe consigo um conteúdo verbal diferente (um tom, voz, temáticas), mas também um conteúdo visual (cor, traço, forma e papel). O desafio de *Bibi* é tão grande que, se olharmos a ficha catalográfica tentando buscar respostas, sairemos com mais perguntas: são duas fichas, uma com o título registrado como "Bibi", e em que as palavras-chaves são "Literatura brasileira; jogo de adivinhar; formas coloridas"; e outra como "Pendure seus horizontes na parede da sala", com as palavras-chave "Literatura brasileira; diálogos; contradições". O título "..." não consta com ficha catalográfica, pois não se encaixaria nas regras necessárias para registro – mais uma "contravenção" da obra.

4.4 *Chopsticks*

A última obra que analisaremos é o romance multimodal *Chopsticks*, de Jessica Anthony e do *designer* Rodrigo Corral, publicada pela editora norte-americana Razorbill, em 2012. Predominantemente visual, essa narrativa se constrói de forma fragmentada, como peças de um

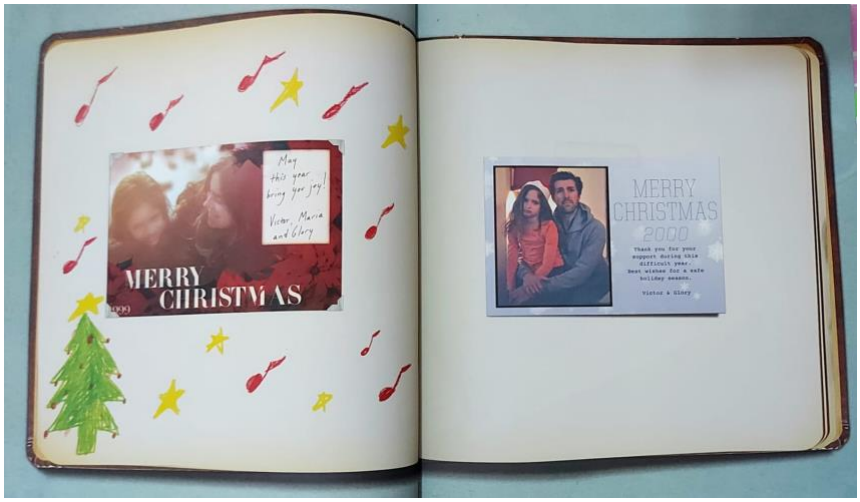
quebra-cabeça que o leitor deve montar no processo de leitura. Por meio de fotografias e reproduções de documentos, *Chopsticks* exige uma leitura atenta – e provavelmente muitas releituras – para que todas as informações disponíveis sejam compreendidas, ou, como descreveu Ramos (2022), em sua análise da obra:

> Há elementos contraditórios e margem suficiente de ambiguidade para várias leituras possíveis e é, talvez, aí que reside a especial novidade desta proposta literária, o facto de as imagens, sobretudo as fotografias, com todo o realismo que as caracteriza, permitirem a construção de uma narrativa com tantos espaços em branco destinados a serem completados pelo leitor (2022, p. 151).

Em termos de enredo, em *Chopsticks* (2012) acompanhamos a história de Glory Fleming, pianista prodígio que desaparece de forma misteriosa no dia 6 de dezembro de 2009. Esse fato nos é narrado, visualmente, logo nas primeiras páginas, por meio de imagens de noticiários de televisão, fotos de evidências do seu desaparecimento e a reprodução de uma notícia de jornal relatando o caso. A partir de então, a narrativa volta 18 meses no tempo, e nos apresenta a vida de Glory, primeiro por meio de um álbum de fotos, que retoma a relação de seus pais, Victor e Maria; o casamento deles em 1990 – aqui há uma foto do dia, e a própria certidão de casamento anexada –; recordações do nascimento de Glory em 1992; memórias dos concertos da filha prodígio – para isso é anexado o folheto da apresentação de piano, em 1999, de Victor e Glory, em que a menina toca sua canção favorita, “Chopsticks Waltz”. São 12 páginas do álbum de fotos da família a que o leitor tem acesso para ler com e conhecer a vida da personagem.

É por meio desse álbum fotográfico, também, que ficamos sabendo da morte da mãe de Glory. Essa informação pode ser compreendida por meio de uma página com um cartão de Natal de 1999 colado, em que toda a família está presente e assina “Victor, Maria e Glory” e, na página do lado, do ano 2000, o cartão de Natal com somente Glory e o pai, seus rostos tristes, e um agradecimento aos amigos pelo suporte nesse ano difícil (Figura 62). A tragédia também pode ser sentida por meio da página anterior cheia de desenhos de Glory, com temática de Natal, e a seguinte vazia, demonstrando o quanto a garota foi impactada pela perda da mãe.

Figura 62 – Álbum de fotos reproduzida em página dupla



Fonte: ANTHONY, Jessica; CORRAL, Rodrigo. **Chopsticks**. New York: Razorbill, 2012, n.p.

A narrativa segue com diversos folhetos e programas de concertos, manchetes e matérias de jornal sobre Glory Fleming, cada vez mais famosa e reconhecida, principalmente entre 2005 e 2007, com destaque para suas apresentações da valsa infantil "Chopsticks" – podemos perceber isso pelo selo de "esgotado" nas propagandas de suas apresentações e o conteúdo dos jornais, que a enchem de elogios.

Em seguida acompanhamos a chegada de um novo vizinho: Francisco Mendonza, um garoto argentino que chega com seus pais nos EUA e passa a estudar na escola WD (Willard Dunn School for boys). Francisco nasceu em 1991, gosta de Pablo Neruda e vinhos, mas tem problema com *bullying* na escola. Descobrimos, por meio das imagens, que Glory e Francisco se aproximam, se apaixonam e trocam mensagens; tudo isso enquanto Francisco piora cada vez mais na escola e Glory fica mais obcecada por tocar a valsa Chopsticks.

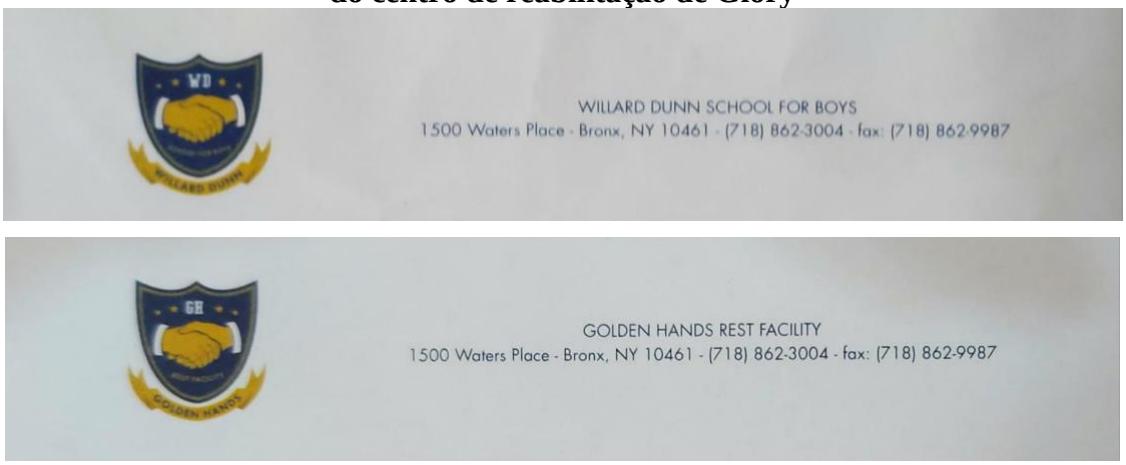
Acompanhamos Glory em turnê e os cartões postais enviados para Frank Mendoza, além das belas pinturas e desenhos assinados pelo garoto: imagens como um piano, uma garrafa de vinho, uma flor amarela e uma casa tomada por tentáculos de polvo – todas vendidas, menos a da casa com tentáculos que, por sinal, é muito parecida com a casa de Glory que pudemos conhecer no início da narrativa.

Figura 63 – À esquerda: ilustrações vendidas, assinadas por Mendoza (página dupla); À direita: casa de Glory, à esquerda, e casa vizinha vendida, à direita (página dupla)

Fonte: ANTHONY, Jessica; CORRAL, Rodrigo. **Chopsticks**. New York: Razorbill, 2012, n.p.

A história de Glory passa, então, a ter indícios de algo estranho. Sua obsessão por uma única música, a preocupação de seu pai, um possível vício em vinho: todos esses elementos vão tomando conta da narrativa, ao mesmo tempo que a garota parece buscar uma fuga em Francisco, única pessoa com quem desabafa e conversa sobre sua situação. Em dado momento, depois de uma troca de e-mail do pai com um amigo, demonstrando grande preocupação com Glory, deparamo-nos com um catálogo de centro de reabilitação para "prodígios do piano", o Golden Hands Rest Facility, e vemos que Gloria Fleming possui seu primeiro registro nesse local em 2001, além de diversas outras entradas ao longo dos anos, até 2009. O que chama mais a atenção, nessa instituição, é seu logo e endereço: são exatamente os mesmos do que nos foram apresentados como da escola de Francisco.

Figura 64 – Em cima, papel timbrado da escola de Francisco; embaixo, papel timbrado do centro de reabilitação de Glory



Fonte: ANTHONY, Jessica; CORRAL, Rodrigo. **Chopsticks**. New York: Razorbill, 2012, n.p.

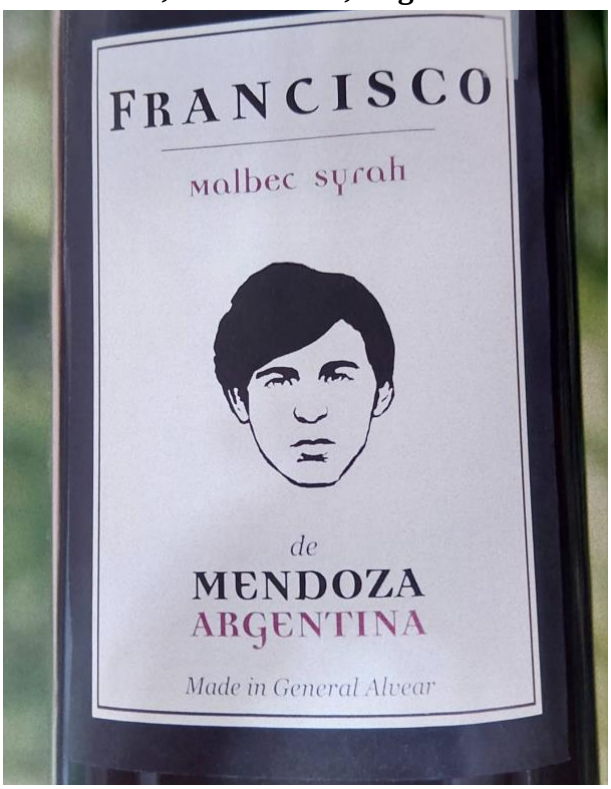
O leitor, já desconfiado de algo estranho nessa narrativa, tem acesso a um relatório da clínica, do dia 15 de novembro de 2009, descrevendo a oitava semana de progresso de Glory, com as informações de que a garota está bem, mas insiste em tocar Chopsticks por horas seguidas, sem interrupção. Essa informação desloca o leitor da narrativa supostamente linear com a qual ele estava tendo contato. Aparentemente, a garota foi internada mais de 10 vezes em uma clínica de reabilitação que possui a mesma identidade visual (e mesmo endereço) do que achávamos ser a escola de Francisco e, mais do que isso, vemos, na parede do quarto de Glory, dentro da clínica, todos os desenhos que foram apresentados até então como sendo de Francisco, porém com a assinatura da garota (Figura 65). Podemos ver, por exemplo, a flor amarela, o piano, a garrafa de vinho, a casa com tentáculos; além de outros, como esboços de nu artístico e um caminhão de mudanças. Vemos, também, um mapa da América Latina, com a cidade de Mendoza marcada com um coração.

Figura 65 – Página dupla da parede do quarto de Glory, com desenhos e outros documentos colados; abaixo, destaque na assinatura de Glory e ilustração de flor antes mostrada como de Francisco

Fonte: ANTHONY, Jessica; CORRAL, Rodrigo. **Chopsticks**. New York: Razorbill, 2012, n.p.

Retomemos, então, a linha cronológica dos acontecimentos: a mãe de Glory morre em 2000, e a primeira internação da garota é em setembro de 2001, 18 meses antes do seu desaparecimento, em junho de 2008. Francisco chega nos Estados Unidos dia 29 de julho de 2007, e a garota é internada em 1 de agosto; há uma foto dos dois juntos dia 24 de novembro do mesmo ano, mas Glory estava internada desde o dia 7 de novembro. Depois disso, há uma sequência de suposta interações entre os dois, desde o dia 9 de março de 2008 até 18 de fevereiro de 2009 – e internações datadas em, pelo menos, maio e julho do ano de 2008. Dia 19 de fevereiro de 2009, o pai de Glory, Victor, viaja para Nova York – onde fica localizada a clínica. Dia 18 de setembro, os pais de Francisco recebem uma carta da escola do filho sobre a expulsão do garoto; em 19 de setembro há um concerto em que Glory irá tocar e uma troca de mensagens sobre ir para a Argentina com Francisco; dia 20 de setembro ela é novamente internada, sem sair até seu desaparecimento. Dia 5 de dezembro, uma luta de boxe é transmitida na televisão da clínica, Sergio "The Marvel" Martinez contra Paul "The punisher" Williams, que todos os internos são convidados a assistir. Dia 6 de dezembro, o dia do desaparecimento de Glory, é o dia de embarque no navio que contratava pianistas, do qual vemos uma passagem nos pertences de Glory – o navio sairia de Nova York e iria até Ushuaia, na Argentina. As evidências encontradas na praia, sobre o desaparecimento da garota, mostram um casaco de Sergio "The Marvel" Martinez – casaco esse que vimos a garota usar na clínica de reabilitação. O final da história mostra uma garrafa de vinho chamado Francisco, produzido em Mendoza, Argentina (Figura 66), e lembramos que a mãe de Glory trabalhava na W.J, distribuidora de vinhos dessa região.

Figura 66 – À esquerda, janela do quarto de Glory com diversas garrafas de vinho; à direita, destaque de vinho Francisco, de Mendoza, Argentina



Fonte: ANTHONY, Jessica; CORRAL, Rodrigo. **Chopsticks**. New York: Razorbill, 2012, n.p.

Todas essas informações: datas coincidentes, ilustrações creditadas a Francisco, mas que eram de Glory, o vinho intitulado Francisco, produzido em Mendoza, a identidade e endereço da clínica de reabilitação, as fotos que mostram uma forte relação com a mãe, que morreu precocemente e era distribuidora de vinhos de Mendoza, a ausência de evidências de Francisco no quarto de reabilitação... tudo isso nos faz repensar: será que o que aconteceu entre Glory e Frank foi real? Ou apenas delírios e criações da cabeça de Glory? Seria o tempo todo a "Willard Dunn School for boys", na verdade, a "Golden Hands Rest Facility"? O que é verdade e o que não é nessa "história de amor" de Glory? Seria Francisco apenas uma criação de Glory a partir da garrafa de vinho que ela costumava tomar e, portanto, todas as informações (garoto argentino, Francisco Mendoza) foram criadas como um delírio de uma garota que precisava de ajuda? Seria a fuga para Francisco uma fuga para a bebida?

A obra fica ainda mais interessante quando olhamos para as músicas selecionadas nas *playlists* que Glory cria, escritas a mão, ao longo do livro: elas nos dão pistas, durante toda a narrativa, do que está realmente acontecendo. Por exemplo, a música "Let's get out of this country" (Vamos embora desse país), é citada logo quando Glory e Francisco se conhecem; "My imaginary friend" (meu amigo imaginário), em um momento avançado da história, junto de Dandelion, a flor que é vista sendo pintada por Glory; ou a música "Coney Island Baby",

próximo às fotos do casal passando momentos juntos, supostamente, em Coney Island. Na lista de itens que poderiam ser levados para a clínica estavam "músicas pessoais", canetas e cadernos, porém não poderia ser levado nada digital – por isso, possivelmente, todas as músicas são escritas à mão. Seriam essas lembranças e momentos vividos com Francisco apenas criações da cabeça de Glory a partir das músicas que ela ouvia?

A obra, além de citar músicas (a *playlist* com as músicas mencionadas pode ser encontrada em um *QR code*), cita também filmes, animações e autores literários como Sylvia Plath e Pablo Neruda – criando um aspecto temático de intertextualidade.

A metaficção em *Chopsticks* é, assim, quase toda enraizada no aspecto de estilo gráfico, ou seja, ele traz elementos diversos para comprovar uma realidade para o leitor (documentos e fotografias, em sua maioria), que são, na verdade, ficcionais – ou, ainda, duplamente ficcionais, uma vez que é uma ficção para nós, mas é uma ficção da própria personagem que cria essa falsa realidade também. Há, de forma implícita, o aspecto da interação, pois é esperado do leitor um reconhecimento das pistas ofertadas e, talvez, um ir e voltar do livro para comprovar suas hipóteses.

Essa obra demonstra como um romance pode ser construído de forma predominantemente visual e, ainda assim, trazer todas as características da narrativa em prosa desse mesmo gênero. O que é diferente, no entanto, é que essa literatura não é predominantemente verbal, mas, sim, gráfica. O lúdico e o impreciso nessa obra estão, justamente, em desafiar o leitor a desconfiar das imagens em uma obra ficcional, sempre de forma crítica e atenta ao que é entregue, mas também aos "espaços vazios" que esperam a ação do leitor para se completar.

4.5 O fim da meta – recapitulando as análises

Neste capítulo, analisamos quatro obras: *A bola amarela* (Fehr; Carvalho, 2017); *Meta* – Depto. de Crimes Metalinguísticos (Saravá; Freitas, 2020); *Bibi* (Piqueira, 2019) e *Chopsticks* (Anthony; Corral, 2012). Em nossa leitura, pudemos perceber como elas recorrem predominantemente a elementos gráficos para narrar, podendo ser consideradas parte da Literatura Gráfica, pois, apesar de não se valerem somente da linguagem verbal para sua construção, mantêm a literariedade em suas linguagens gráficas (o valor estético, função poética, desvio das formas usuais das linguagens, abertura a múltiplas interpretações etc.). Além disso, pudemos observar como tais obras se utilizam da estratégia metaficcional e de seus mais diversos aspectos para criar um efeito lúdico e impreciso em suas narrativas, construindo obras que desafiam o leitor.

A ordem de apresentação das análises teve como objetivo uma progressão da complexidade das obras, tanto em termos narrativos quanto metaficcionais. Assim, *A bola amarela* (Fehr; Carvalho, 2017) traz os quatro aspectos possíveis da metaficção: temáticos (de intertextualidade), ao citar visualmente outras obras; estilo gráfico, na mudança de traço em algumas páginas visitadas pelos personagens; materialidade, quando o livro e as personagens reconhecem estar em um livro e sua materialidade; e interatividade, ao precisar que o leitor vá e volte nas páginas para que a narrativa faça sentido. No entanto, esses aspectos são entregues ao leitor de forma bastante direta: as personagens reconhecem estar em um livro – o mesmo que temos em mãos – e não há muitas outras camadas de leitura. O essencial do livro é a brincadeira, o lúdico criado ao fazer o leitor ler o livro de uma forma não linear. No entanto, caso o leitor decida "não entrar" na brincadeira e passar as páginas de forma tradicional, essa proposta se encerra, ou seja, o livro depende que o leitor "siga suas regras" para que ele funcione em sua total potencialidade. A obra é um tradicional livro ilustrado, não mesclando diversas linguagens (ou supragêneros), mas explorando ao máximo o que as características usuais dessa linguagem oferecem.

O segundo livro apresentado, *Meta* – Depto. de Crimes Metalinguísticos (Saravá; Freitas, 2020), também apresenta os quatro aspectos metaficcionais: temático, tanto na intertextualidade quanto no fato de ser uma história em quadrinhos sobre outra história em quadrinhos e o *myse en abyme* de ficções; estilo gráfico, principalmente quando as personagens perpassam por obras de outros autores e, portanto, de outros traços; materialidade, tanto ao reconhecerem quando estão no quadrinho dentro do quadrinho, quanto ao utilizarem a linguagem da HQ para seu próprio benefício, além do marcador de página que acompanha a obra; e a interatividade, ao interpretar um livro-jogo em certo momento. Nesse caso, essa interatividade é mais complexa de que em *A Bola Amarela,* pois não deixa escolha ao leitor, a ludicidade já é criada na precisão da imprecisão, ou seja, ela reconhece o fato de que o leitor precisará virar a página e já antecipa isso, não dando escolha para que o leitor não siga a proposta. Essa obra é, também, uma história em quadrinhos tradicional, ou seja, não mescla outras linguagens em sua produção, apesar da metaficcionalidade de explicar o que são quadrinhos e outras linguagens durante sua narrativa. *Meta* se complexifica, também, ao criar uma ficção dentro da ficção – as personagens do quadrinho que estamos lendo entram em outra história em quadrinho em que, também, há personagens conscientes de estarem em uma ficção. Estamos diante de uma situação imprecisa, sem saber quantas camadas metaficcionais ainda podem existir nesse jogo lúdico.

Bibi (Piqueira, 2019), por sua vez, tem praticamente como premissa a mescla de linguagens, tornando-se, talvez, a obra com mais características pós-modernas entre nossos *corpora*. Com tom irônico e quebra de barreiras das linguagens, a obra apresenta os quatro aspectos metaficcionais: temático, ao falar sobre si mesma e sua construção por toda a narrativa; estilo gráfico, ao se transformar completamente a cada nova linguagem apresentada; materialidade, se reconhecendo como livro e oferecendo uma possibilidade de troca de capa e título; e interatividade, ao permitir que o leitor faça, ele mesmo, a troca da capa. *Bibi* não subestima o leitor, desautomatizando sua leitura a cada troca de caderno – e, por isso, sendo imprecisa. Os temas abordados são sempre metafóricos e estão em um limiar tênue entre falar com Fabiano, o próprio livro ou Fabiano, adulto no século XX, criando, assim, um jogo lúdico que não deixa claro para o leitor para onde o livro irá levá-lo.

Por fim, *Chopsticks* (Anthony; Corral, 2012) leva a complexidade de uma obra de literatura gráfica ao extremo: ele não se explica, não explicita nenhuma informação, não usa as palavras para "facilitar" as imagens. Os aspectos metaficcionais também estão presentes: o aspecto temático intertextual na citação de autores literários, músicas e filmes; o estilo gráfico é o aspecto dominante, recriando documentos e fotografias para nos "convencer" de uma verdade; a materialidade pode ser considerada no lançamento de um aplicativo para celular na mesma época do livro, uma "proposta inovadora que apresenta afinidades com o romance transmedial" (Ramos, 2022); e a interatividade está presente ao ser necessária uma leitura atenta do leitor para reconhecer as pistas narrativas. A imprecisão dessa obra está no desconhecimento, até o fim, do que realmente aconteceu com a personagem principal; o livro é amplamente aberto a interpretações, sendo até difícil querer afirmar alguma informação.

Nessa linha de análise, portanto, intensificamos a complexidade da compreensão a cada obra, demonstrando que a metaficção na literatura gráfica pode variar, tanto nas linguagens, quanto nos aspectos e efeitos de sentido – não tendo uma única possibilidade de criação, mas um espectro que é limitado apenas pela criatividade dos autores. Importante ressaltar que não é necessário que uma obra metaficcional apresente todos os aspectos da metaficção, sendo eles diversos, podem ser predominantes ou até estar ausentes.

As obras selecionadas demonstram o potencial da literatura gráfica metaficcional, a utilização máxima de seus mais diversos aspectos, o *design* contribuindo com o texto e os efeitos lúdicos e imprecisos alcançados. Fica evidente, depois de conhecidas obras como essas, que o universo da literatura gráfica é amplo e tende ao crescimento, principalmente considerando as características pós-modernas, e especialmente a metaficção, que oferece obras que desafiam o leitor nos mais diversos sentidos.

ISTO É UMA CONCLUSÃO (OU SERÁ QUE NÃO?)

Enfim, leitor, chegamos ao final desta tese... ou quase. Resta-nos, ainda, desenvolver o item tradicionalmente chamado *conclusão* – de praxe no meio acadêmico –, que insiste em querer finalizar pesquisas; mas não pretendemos encerrar caminhos nem impor verdades definitivas. Ao contrário, entendemos essa (in)conclusão como algumas últimas páginas que, quando encerradas, revelam não um ponto final, mas reticências para que os pensamentos continuem... No entanto, você, nosso cúmplice desde o início desta jornada, merece ao menos uma recapitulação. Vamos, então, remontar os caminhos percorridos, as margens exploradas, os avessos revelados.

Iniciamos nossa trajetória com um panorama sobre a própria literatura, como campo artístico, para (re)pensar seus conceitos, sua abrangência e possibilidades. Nesse primeiro capítulo, intitulado "Literatura e suas margens: fronteiras e (des)limites", notamos que a literatura é múltipla e está sempre em movimento – portanto, qualquer tentativa de encapsulá-la será descartada pelas próprias produções artísticas. Retomamos a ideia de literatura como a *arte das palavras*, comprovando que essa proposta não se sustenta completamente, uma vez que a imagem sempre esteve permeando a arte literária – de forma literal, com textos pictóricos compondo as obras de literatura e, igualmente, ao compreender que palavras nada mais são do que imagens a que demos significados distintos; e de modo figurativo, pois a literatura cria imagens a partir das palavras. Dessa maneira, ainda na forma tradicional da literatura, não podemos desconsiderar as imagens como parte importante dessa arte "das palavras", mas, ao mesmo tempo, reconhecemos que boa parte das obras literárias tem a palavra escrita como predominância de estilo.

Refletimos, a partir desse percurso sobre imagens literárias, sobre uma de nossas perguntas de pesquisa: a literatura pode ser considerada um campo artístico único, capaz de englobar todas as suas possibilidades de linguagem da mesma forma? Ora, é verdade que a literatura tradicional, principalmente a reconhecida como "boa literatura" pela sociedade logocentrada, é majoritariamente verbal; mas foi possível comprovar, no nosso primeiro capítulo, toda a trajetória de uma literatura paralela e marginalizada em que a imagem e as palavras são equivalentes em grau de relevância nos textos. Caminhamos para comprovar nossa hipótese de que existem outras formas do fazer literário que parecem não estar sendo englobadas nas teorias da literatura, quase exclusivamente pensadas para o texto verbal. Nesse sentido, a teoria dos polissistemas literários (Even-Zohar,1979b) é de fundamental importância para compreendermos que, sim, podem existir diferentes campos literários dentro da expressão

artística denominada *literatura*. Esses campos, como exploramos ainda no primeiro capítulo, possuem suas especificidades, seus centros (obras clássicas, cânone) e suas margens (obras marginalizadas, experimentais, de grupos minoritários), que se influenciam entre si, mas que também influenciam os outros campos literários adjacentes.

Compreendemos, inicialmente, que existe um campo da *literatura verbal*, ou seja, a literatura construída predominantemente por meio de palavras grafadas, em que o sentido está no *significado.* Nesse aspecto, podemos observar também campos – não explorados nesta tese – de uma literatura que é predominantemente oral, ou seja, sua característica principal está na performance, voz, som e oralidade, e uma literatura predominantemente digital, que explora ferramentas tecnológicas como animação e hipermídia. Além disso, retomando nossa pergunta de pesquisa, há um campo de obras literárias que se utilizam majoritariamente de elementos gráficos – sejam imagens pictóricas, imagens abstratas, figurativas, elementos gráficos diversos, palavras em que o sentido está no significante etc. –, que estamos denominando *literatura gráfica*. Nossa hipótese de que a denominação desse campo literário era de fundamental importância se comprova ao compreender que há uma vasta produção de obras que não encontravam seu lugar na literatura por não serem predominantemente verbais, mas, contudo, ainda trabalhando a literariedade e a forma de leitura literária. Entendemos que, ao nomear esse campo, essas obras estariam, ao mesmo tempo, livres para se expressar em sua condição gráfica e, ao mesmo tempo, abraçadas pelo seu lugar na condição literária.

Nosso segundo capítulo, "Sarjetas literárias: por uma literatura gráfica", tem início justamente nesse ponto em que refletimos sobre a importância desses campos literários. Trazemos o conceito de multimodalidade, de Kress e Leeuwen (2001; 2007), Hallet (2009) e Gibbons (2005), para demonstrar a potencialidade de obras que se utilizam de múltiplos modos em seus textos – sem hierarquia de importância para a literatura – e reafirmar o conceito de *literatura gráfica*. Nesse caminho, refletimos sobre os gêneros literários, também comumente pensados para a literatura verbal, para compreender como isso refletiria na ideia de polissistemas. Propusemos que os campos literários são *supragêneros*, ou linguagens literárias, capazes de absorver gêneros e subgêneros em suas composições. Com isso, pudemos pensar em linguagens como os livros ilustrados e as histórias em quadrinhos, demonstrando que não são apenas gêneros ou subgêneros da literatura, mas supragêneros, que podem ter obras líricas, narrativas, dramáticas e todos os subgêneros e suas imbricações.

Ainda no segundo capítulo, foi dedicado um subitem para responder a uma pergunta que causa estranhamento e debate no meio acadêmico: quadrinhos são literatura? Os argumentos e teorias apresentadas na tese nos levam a responder que sim, assim como os livros ilustrados.

No entanto, é preciso deixar claro que, como linguagem, eles podem ser ferramentas para outros tipos de textos não literários; é possível encontrar, por exemplo, quadrinhos e livros ilustrados informativos, não-ficcionais, instrutivos etc. Em outras palavras, o que faz a linguagem dos quadrinhos ser literária não é exclusivamente sua forma, mas sua forma vinculada a um conteúdo poético-literário. Defendemos, portanto, os quadrinhos que trabalham a literariedade como parte da literatura – não como algo menor, mas como algo que, a partir do entendimento da literatura como polissistemas amplos e sempre em movimento, a literatura abarca em suas características. Olhamos também para o *design* como pensamento artístico-estratégico essencial para a elaboração de qualquer obra desse campo literário.

Por fim, entendemos que a *literatura gráfica,* problematizadora de uma cultura dominante (logocentrada), possui intrinsecamente em si características pós-modernas. Sua produção mescla diferentes linguagens (verbais, visuais e de *design*), subgêneros, rompe com barreiras entre "alta" e "baixa" cultura, ao ter sido marginalizada por tanto tempo e, ainda assim, ter chegado aos patamares em que chegou, e oferece múltiplos caminhos de leitura ao trabalhar, predominantemente, a sequência visual. Apresentamos, para comprovar o alto grau de experimentação na literatura gráfica contemporânea, obras em quadrinhos premiadas que brincam com os limites das linguagens. Nossa intenção, nesse capítulo, foi reforçar nossa proposta da *literatura gráfica* como campo literário, respondendo a nossa primeira pergunta de pesquisa e comprovando nossa hipótese.

O terceiro capítulo, "O avesso do avesso do avesso: sobre metaficção", traz um recorte de uma característica pós-moderna, a metaficção, para um olhar mais aprofundado sobre como essa estratégia é revelada na literatura gráfica. Iniciamos remontando os primeiros estudos sobre o tema – todos focados na literatura verbal – para, em seguida, trazer autores que começam a ampliar as pesquisas para as pinturas, cinema, televisão e, dentro do campo literário, os livros ilustrados. A partir desses estudos, nos propusemos a nos aprofundar ainda mais na literatura gráfica metaficcional, buscando responder à pergunta de pesquisa: De que maneira a metaficção, como uma das características centrais da pós-modernidade, se manifesta na literatura gráfica? Observando e analisando as especificidades dessa produção, chegamos a quatro aspectos que entendemos abranger as possibilidades dessa estratégia em obras que mesclam diferentes linguagens e com predomínio gráfico. São eles: aspectos temáticos (que abrangem a *intertextualidade implícita* e *explícita,* e/ou a *performance de criação*); aspectos de estilo gráfico (resultando em *camadas de ficção*, *camadas entre ficção e realidade* e/ou *indeterminação ficcional*); aspectos da materialidade (por meio da *consciência de linguagens* e/ou *extrapolação editorial*); e os aspectos de interação (com uma demanda *implícita* ou

explícita). Os aspectos podem aparecer todos de forma única ou ao mesmo tempo na obra, mas sempre contribuem para um romper da leitura e literatura tradicional.

A pergunta de pesquisa sobre metaficção ainda questionava sobre como as características do próprio campo da literatura gráfica potencializam a predisposição metaficcional de romper com os limites das linguagens. Nossa hipótese, de que a literatura gráfica rompe com a literatura tradicional, ao trazer elementos gráficos de forma predominante na construção de seus textos e, assim, apresenta uma intrínseca proximidade com as características pós-modernas, se confirma, uma vez que a literatura gráfica, pela sua natureza multimodal, não apenas favorece, mas potencializada a manifestação de características pós-modernas, especialmente o romper de fronteiras entre linguagens.

Ainda no terceiro capítulo, propusemo-nos responder à pergunta sobre os efeitos estéticos da metaficção na literatura gráfica e como as linguagens se integram para resultar nesses recursos. Nossa hipótese de que o lúdico e a imprecisão são parte do processo metaficcional como recursos estéticos foi comprovada por meio da teoria do jogo de Huizinga (2019). Compreendemos como a metaficção, ao deslocar constantemente o leitor da automatização da leitura, e as próprias linguagens, trazem o efeito do lúdico e da imprecisão – sempre um ser-ficção que se constrói na própria leitura. Finalizamos o terceiro capítulo compreendendo o *design* como chave-metaficcional, uma vez que é por meio de um projeto que combina todas as linguagens que a metaficção pode acontecer na literatura gráfica. É o *design* que apresenta – e que (re)apresenta – todas as linguagens.

O último capítulo foi de análise dos *corpora*, uma seleção de quatro obras que refletiam toda a teoria trabalhada nos capítulos anteriores, abrangendo exemplares nacionais e internacionais dos últimos 15 anos. Nesse capítulo, pudemos observar nossas hipóteses sendo comprovadas e as linguagens gráficas sendo exploradas em suas mais diferentes formas. Para esse recorte de análise, selecionamos obras que pudessem abranger um amplo espectro de possibilidades da literatura gráfica: desde um livro ilustrado e uma história em quadrinhos em seus formatos mais tradicionais (ainda que brinquem com os limites dessas linguagens), até obras bastante híbridas, que tornam difícil sua classificação. Essa gama buscou demonstrar que a literatura gráfica é ampla e oferece um espectro em que recursos e estratégias diversas podem ser trabalhadas.

Esse percurso foi, assim, uma construção colaborativa entre análise teórica e artística, com a intenção de ampliar os estudos da teoria literária, principalmente para abarcar obras que, por vezes, ainda são marginalizadas. O campo da literatura gráfica encontra, nesta tese, um caminho aberto para novas pesquisas, uma provocação para a crítica literária tradicional e

braços abertos para produções em que predomina a expressão gráfica, mas que mantém sua literariedade – por meio da valorização das suas especificidades, ainda que não sejam específicas, mas abertas a experimentações pós-modernas e um (des)limite de suas linguagens. Ao revisitar esse caminho, fica claro que cada etapa foi essencial para consolidar as hipóteses iniciais e abrir novas possibilidades de reflexão. Esta conclusão não busca apenas sumarizar, mas também provocar: O que mais pode ser desdobrado, dobrado ou redesenhado a partir daqui?

Porque, afinal, concluir também é recomeçar.

OLHA EU AQUI DE VOLTA!
NÃO DISSE QUE ESTARIA PELOS BASTIDORES?
PELO VISTO, AGORA CHEGAMOS À CONCLUSÃO.
CONCLUSÃO?
OLHE BEM...
SEMPRE HÁ UM EPAÇO EM BRANCO PARA CONTINUAR.

REFERÊNCIAS

ABRAMS, J. J.; DORST, Doug. **S.** Trad. Alexandre Raposo. São Paulo: Intrínseca, 2015.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma história única**. Trad. Julia Romeu. São Paulo: Companhia das letras, 2019.

AGAMBEN, Giorgio. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Trad. Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

AGAMBEN, Giorgio. **O fogo e o relato**: Ensaios sobre criação, escrita, arte e livros. Trad. Andrea Santurbano e Patricia Peterle. São Paulo: Boitempo, 2018.

ALLAN, Cherie. **Playing with picturebooks**. Postmoderninsm and the postmodenesque. New York: Palgrave and Macmillan, 2012.

ANDRUETTO, María Teresa. **Por uma literatura sem adjetivos**. Trad. Carmen Cacciacarro. São Paulo: Pulo de Gato, 2009.

ANTHONY, Jessica; CORRAL, Rodrigo. **Chopsticks**. New York: Razorbill, 2012.

ASSIS, Érico. **Balões de pensamento**. Textos para pensar quadrinhos. São Paulo: Balão Editorial, 2020.

ASSIS, Machado de. **Memórias póstumas de Brás Cubas**. Rio de Janeiro: Antofágica, 2019.

BALDI, Annete. **Metalinguagem e Literatura Infantil**. Livros sobre livros para crianças. São Paulo: Projeto editora, 2019.

BAKHTIN, Michail. **Estética da criação verbal**. Trad. Maria Ermantina Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BAKOS, Margaret Marchiori. Hieróglifos: imagens, sons e egiptomania. **Phoînix**, Rio de Janeiro, 13, p. 178-201, 2007. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/phoinix/article/view/33192. Acesso em: 6 jan. 2025.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Trad. Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

BARROS, Manoel de. **Livro sobre nada**. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2016.

BARTHES, Roland. **Aula**. 20. reimp. São Paulo: Cultrix, 2021.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Trad. Mauro Gama e Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

BAUMAN, Zygmund. **Vida líquida**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

BENJAMIN, Walter. Doutrina das Semelhanças. *In*: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas I**: magia e técnica, arte e política. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades, 2002.

BERNARDO, Gustavo. **O livro da metaficção**. São Paulo: Tinta Negra Bazar Editorial, 2010.

BOGO, Marc Barreto. O *design* sensível do livro. **Actes Sémiotiques**. São Paulo, 121, p. 1-18, 2018. Disponível em: https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/6070. Acesso em: 6 jan. 2025.

BOJUNGA, Lygia. **Intramuros**. Rio de Janeiro: Casa Lygia Bojunga, 2016.

BORGES, Thiago. Gianni de Luca e a página como palco de teatro. **O quadro e o risco**, 2017. Disponível em: https://oquadroeorisco.com.br/2017/08/09/gianni-de-luca-e-a-pagina-como-palco-de-teatro/. Acesso em: 6 jan. 2025.

BROWNE, Anthony. **Na floresta**. Rio de Janeiro: Pequena Zahar, 2014.

BUSCH, Wilhelm. **Juca e Chico**: história de dois meninos em sete aventuras. Trad. Olavo Bilac. São Paulo: Pulo do gato, 2012.

CADÔR, Amir Brito. **Eu nunca leio, só vejo as figuras**. São Paulo: Lote 42, 2024.

CALDECOTT, Randolph. **Sing a song for sixpence**. London: Hutchinson Children's Books, 1987.

CAMPOS, Augusto de; PIGNATARI, Décio; CAMPOS, Haroldo de. **Plano piloto para poesia concreta**. Noigandres 4. São Paulo: edição dos autores, 1958. Disponível em: http://tropicalia.com.br/leituras-complementares/plano-piloto-para-poesia-concreta. Acesso em: 6 jan. 2025.

CAMPOS, Rogério de. **HQ**. Uma pequena história dos quadrinhos para uso das futuras gerações. São Paulo: Veneta, 2020.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria**. O nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

CÂNDIDO, Antônio. **Vários escritos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.

CARRIÓN, Ulisses. **A nova arte de fazer livros**. Trad. Amir Brito Cadôr. Belo Horizonte: C/ Arte Editora, 2011.

CHAMBLAIN, Joris. NEYRET, Aurélie. **Os diários de Amora**. v. 1. O zoológico petrificado. São Paulo: Editora Nemo, 2018.

CHKLÓVSKI, Victor. A arte como procedimento. *In*: TOLEDO, Dionísio de

Oliveira (org.). **Teoria da Literatura**: Formalistas Russos. 3. ed. Porto Alegre: Editora Globo, 1976. p. 39-56.

COSTA, João; SILVA, Vítor Manuel de Aguiar. Tipologia textual. **Dicionário terminológico,** 2008. Disponível em: https://area.dge.mec.pt/gramatica/DT_2008.pdf. Acesso em: 6 jan. 2025.

COMPAGNON, Antonie. **O demônio da teoria**: literatura e senso comum. Trad. Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fortes Santiago. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2022.

DAHAN, Benoit; LIERON, Cyril. **Na mente de Sherlock Holmes**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2023.

DAMASCENO, Eduardo; GARROCHO, Luís Felipe. **Bidu**: Caminhos. São Paulo: Panini, 2017.

De Luca, Gianni. **Trilogia shakespeariana**. Trad. Paulo Guanaes. São Paulo: Editora Figura, 2023.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante da imagem**. Trad. Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Editora 24, 2017.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

DRUCKER, Johanna. What is graphic about graphic novels?. **English Language Notes**, n. 46, v. 2; Fall/Winter 2008. Disponível em: https://racomics.pbworks.com/f/Graphic+About+GNs.pdf. Acesso em: 6 jan. 2025.

EAGLETON, Terry. **Como ler literatura**. Trad. Denise Bottman. 2. ed. São Paulo: L&PM Editores, 2020.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Luis Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. Trad. Leandro Luigi Del Manto. 3. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2013.

EVEN-ZOHAR, Itamar. Polysystem Theory. **Poetics Today**, Autumn, 1979, v. 1, n. 1/2, Special Issue: Literature, Interpretation, Communication: Duke University Press, 1979, p. 287-310. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/1772051. Acesso em: 6 jan. 2025.

EVEN-ZOHAR, Itamar. Polysystem Theory. Trad. Luis Fernando Marozo, Carlos Rizzon, Yanna Karlla Cunha. **Poetics Today,** Autumn, 1979, Vol. 1, No. 1/2, Special Issue: Literature, Interpretation, Communication: Duke University Press, 1979b.

FERH, Daniel; CARVALHO, Bernardo. **A bola amarela**. Carcavelos, Portugal: 2017.

FILHO, Márcio Moreira dos Santos. **A história secreta do século XX**: metaficção e quadrinhos em Planetary. 2019. 247f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) –

Universidade Federal do Ceará. Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/50202. Acesso em: 6 jan. 2025.

FRANCO, Blandina; LOLLO, José Carlos. **Este não é um livro de princesas**. São Paulo: Peirópolis, 2014.

FYRE, Kash. **Smoking Mata**. São Paulo: Independente, 2018.

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

GENETTE, Gerárd. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Trad. Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: UFMG, 2006.

GENETTE, Gérard. **Paratextos editoriais**. Trad. Álvaro Faleiros. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

GIBBONS, Alison. Creativity and multimodal literature. *In*: JONES, Rodney (ed.). **The Routledge Handbook of Language and Creativity**. New York: Routledge, 2015. p. 293-307.

GIRÃO, Luis Carlos Barroso de Sousa. **O objeto-livro infantil**: perspectivas crítico-estéticas entre literatura e outras mídias. 2021. 193f. Tese (Doutorado em Literatura e Crítica Literária) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2021. Disponível em: https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/24797. Acesso em: 6 jan. 2025.

GOLDSTONE, Bette. The paradox of space in postmodern picturebooks. *In*: SIPE, Lawrence R.; PANTALEO, Sylvia. **Postmodern Picturebooks**. Play, parody, and self-preferentiality. New York: Routledge, 2008.

GRAVETT, Emily. **Grande livro dos medos**. Trad. Áurea Akemi Arata. São Paulo: Moderna, 2008.

GRISA, Marcelo. **Por trás dos quadrinhos**: um estudo sobre a metaficção em Homem-animal. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017.

GROENSTEEN, Thierry. Why are comics still in search of cultural legitimization? *In*: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent. **A comics studies reader**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009. p. 3-24.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

HALLET, Wolfgang. Reading multimodal fiction: a methodological approach. **Anglistik**: International Journal of English Studies, Anglistik, n. 29, v. 1, p. 25-40, 2018. Disponível em: https://angl.winter-verlag.de/article/angl/2018/1/4. Acesso em: 6 jan. 2025.

HATFIELD, Charles. An art of tensions. *In*: WORCESTER, Kent; HEER, Jeet (org.). **A comics studies reader**. Mississipi: University Press of Mississipi, 2009.

HEGEL, Georg W. Friedrich. **Cursos de Estética**. v. III. São Paulo: Edusp, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. 9. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

HUNT, Peter. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

HUTCHEON, Linda. **Narcissistic narrative**: the metaficcional paradox. New York: Methuen, 1984.

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

ISER, Wolfgang. **O Ato da Leitura**. Uma teoria do efeito estético. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996.

JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. 23. ed. São Paulo: Cultrix, 2008.

JOUSSELIN, Pascal. **Imbatível**. Super-herói da proximidade. Trad. Cristina Fernandes. Campinas: Nanabooks, 2022.

KANNENBERG, Gene. The comics of Chris Ware. *In*: WORCESTER, Kent; HEER, Jeet (org.). **A comics studies reader**. Mississipi: University Press of Mississipi, 2009.

KRESS, Gunther; LEEUWEN, Theo Van. **Multimodal discourse**. The modes and media of contemporary communication. London: Arnold, 2001.

KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. Trad. Helena França Ferraz. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LARTITEGUI, Ana G. **Páginas mudas, livros eloquentes**. Cadernos Hexágono, 2. Trad. Dani Gutfreund. São Paulo: Livros da Matriz, 2023.

LEE, Andy. **Não abra este livro**. São Paulo: Happy Books, 2017.

LEE, Suzy. **Onda**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LEE, Suzy. **A trilogia da margem**: o livro-imagem segundo Suzy Lee. Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

LEWIS, David. **Reading contemporay picturebooks**. Nova York: Routledge-Falmer, 2001.

LIBRARY OF CONGRESS. New York journal and advertiser. (New York, NY) 24 Oct. 1897, p. 8. Retrieved from the Library of Congress. Disponível em: www.loc.gov/item/sn83030180/1897-10-24/ed-1/. Acesso em: 6 jan. 2025.

LIMA, Graça. Lendo imagens. *In:* **Nos caminhos da literatura**. São Paulo: Peirópolis, 2008.

LINDEN, Sophie Van Der. **Álbum [es]**. Barcelona: Ediciones Ekaré, 2015.

LINDEN, Sophie Van der. **Para ler o livro ilustrado**. Trad. Dorothée de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LINGUAGEM. *In:* **Dicionário Oxford Languages**. 2022. Disponível em https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/. Acesso em: 6 jan. 2025.

LINIERS. **Escrito e desenhado por Enriqueta**. Trad. Fabrício Valério. São Paulo: V&R Editora, 2018.

LOTE 42. **Fachadas animadas**: um stop motion com o livro de Rafael Sica. Youtube, 13 abr. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=w2TYxFvVhG4. Acesso em: 6 jan. 2025.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. Trad. Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olímpio, 2009.

MANGUEL, Alberto. **O leitor como metáfora**. O viajante, a torre e a traça. São Paulo: Edições SESC, 2017.

MARTINS, Isabel Minhós; CARVALHO, Bernardo P. **Daqui ninguém passa**. São Paulo: SESI-SP, 2016.

MARTINS, Isabel Minhós; MATOSO, Madalena. **Este livro está te chamando** (não ouve?). São Paulo: Peirópolis, 2018.

MATHIEU, Marc-Antoine. **Julius Corentin Acquefacques, prisioneiro dos sonhos**: o processo. Trad. Fernando Paz. São Paulo: Comix Zone, 2022.

MAZZUCCHELLI, David. **Asterios Polyp**. Trad. Daniel Pellizzari. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2011.

McCAIN, Murray; ALCORN, John. **Livros**. Trad. Rodrigo Lacerda e Mauro Gaspar. Rio de Janeiro: Pequena Zahar, 2012.

McCALLUM, Robyn. Metafictions and Experimental Work. *In*: HUNT, Peter. **International Companion Encyclopedia of Children's Literature**. New York: Routledge, 1996.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005.

McGUIRE, Richard. **Aqui**. Trad. Erico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2019.

MELOT, Michel. **Livro**. Trad. Marisa Midori Deaecto e Valéria Guimarães. São Paulo: Ateliê Editorial, 2012.

MELVILLE, Herman. **Bartleby, o escrivão**: uma história de Wall Street. Trad. Irene Hirsch. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

MIKKONEN, Kai. **The narratology of Comic art**. New York: Routledge, 2017.

MORAES, Odilon. **Quando a imagem escreve**: reflexões sobre o livro ilustrado. 2019. 203f. Dissertação (Mestrado) – UNICAMP, Campinas, 2019. Disponível em: https://hdl.handle.net/20.500.12733/3051. Acesso em: 6 jan. 2025.

MOREYRA, Carolina; MISAWA, Marcia. **E o que veio antes?**. São Paulo: Babayaga, 2017.

MUDO. *In*: **Dicionário Oxford Languages**. 2022. Disponível em https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/. Acesso em: 6 jan. 2025.

MUNARI, Bruno. **Fantasia**. Trad. José Jacinto Correia Serra. Lisboa: Edições 70, 1997.

MUNARI, Bruno. **Na noite escura**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MUNARI, Bruno. **Design como arte**. Trad. Feiga Fiszon. Rio de Janeiro: Cobogó, 2024.

NAVAS, Diana. Metaficção e a formação do jovem leitor na literatura infantil e juvenil brasileira contemporânea. **Linguagem** – Estudos e Pesquisas, v. 19, n. 1, p. 83-95, jan/2015. Disponível em: https://periodicos.ufcat.edu.br/lep/article/view/39889. Acesso em: 6 jan. 2025.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado**: palavras e imagens. Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

NIKOLAJEVA, Maria. Play and Playfulness in Postmodern Picturebooks. *In*: SIPE, L. R. e PANTALEO (ed.). **Postmodern Picturebooks**: Play, Parody, and Self-Referentiality. New York: Routledge, 2008.

NODELMAN, Perry. **Words about pictures**. Georgia: University of Georgia Press, 1988.

NODELMAN, Perry. **Perry Nodelman e Odilon Moraes**: uma conversa sobre o livro ilustrado. [Entrevista concedida a] Odilon Moraes. Lugar de ler, [s.d.]. Disponível em: https://www.lugardeler.com/perry-nodelman. Acesso em: 6 jan. 2025.

NOVAK, B.J; **O livro sem figuras**. Trad. Índigo. São Paulo: Intrínseca, 2014.

ODA, Lucas; CAU, Mario. **Arquivos Secretos #2** – Saruê. Edição independente, 2021.

OVÍDIO, Lara; SOUZA, Johanna Thomé de; PLOTSKIN, Mykaela. **Família Ghee**. Paraná: Risco Impresso, 2022.

ORTEGA, Maria Cecilia Silva-Díaz. **Libros que Enseñam a Ler**: Albumes Metaficcionales y Conocimiento Literário. 2005. 798f. Tese (Doutorado) – Universidade de Barcelona, Barcelona, 2005. Disponível em: http://www.tdx.cat/handle/10803/4667. Acesso em: 6 jan. 2025.

PAN, Felipe; COSTA, Olavo; GUSMÃO, Mariane. **Gioconda**. São Paulo: Nemo, 2021.

PANCHAUD, Martin. **El color de las cosas**. Trad. Xisca Mas. Barcelona: Reservoir Books, 2024.

PANCHAUD, Martin. **La couleur des choses**. Bussy-Saint-Georges: Ça et Là, 2022.

PASTOREAU, Michel. **Preto**. História de uma cor. São Paulo: SENAC, 2011.

PEDROSA, Cyril; MOREIL, Roxanne. **A idade de ouro**. v. 1. Trad. Renata Silveira. São Paulo: Nemo, 2022.

PELON, Sébastien. **Minhas rodinhas**. Trad. Sandra Pina. São Paulo: Telos editora, 2019.

PERRONE-MOISÉS. **Mutações da literatura no século XXI**. 2. reimp. São Paulo: Companhia das letras, 2016.

PIGNATARI, Décio. **O que é comunicação poética**. 10. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2005.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica e literatura**. 6. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.

PIQUEIRA, Gustavo. **Lorde Creptum**. São Paulo: Pulo do Gato, 2015.

PIQUEIRA, Gustavo. **Bibi**. São Paulo: Lote 42, 2019.

PIQUEIRA, Gustavo. **Lorde Creptum**. Disponível em: https://www.gustavopiqueira.com.br/lorde-creptum. Acesso em: 6 jan. 2025.

PIQUEIRA, Gustavo. **O**. São Paulo: Lote 42, 2020.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**. Construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2021.

POUND, Ezra. **ABC da Literatura**. Trad. Augusto de Campos. São Paulo: Cultrix, 2006.

RAMOS, Ana Margarida. Da multimodalidade narrativa: uma leitura de Chopsticks, de Jessica Anthony e Rodrigo Corral. *In*: PEREIRA, Maria Eugénia; COSTA, Inês; MADALENA, Emanuel (coord.), **Mix&Match** – Hibridismo e Transmaterialidade. Famalicão: Húmus, 2022. p. 135-152.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2019.

REIS, Carlos. **Dicionário de estudos narrativos**. Coimbra: Almedina, 2018.

RODRIGUES, Ricardo. **Isso não é um sanduíche, mas também não é um zine (ou será que é?)**. Canoas: Experimentos Impressos, 2022.

SANDOVAL, Andrés. **Dobras - Andrés Sandoval – Companhia das Letras**. Youtube, 5. nov. 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=w9843thZ7Rw. Acesso em: 6 jan. 2025.

SANDOVAL, Andrés. **Dobras**. São Paulo: Companhia das letrinhas, 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**. Sonora Visual Verbal. 3. ed. São Paulo: Editora Iluminuras, 2001.

SANTAT, Dan. **Are we there yet?**. New York: Little, Brown Books for Young Readers, 2016.

SARAVÁ, Marcelo; FREITAS, André. **Meta** – Depto. de crimes metalinguísticos. São Paulo: Zarabatana, 2020.

SENDAK, Maurice. **Caldecott & Co.** Notes on books & pictures. New York:Michael di Capua Books, 1988.

SENDAK, Maurice. **Na cozinha noturna**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

SENDAK, Maurice. **Onde vivem os monstros**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

SHAVIT, Zohar. The Ambivalent Status of Texts: The Case of Children's Literature. **Poetics Today**, 1980, v. 1, n. 3. p. 75-86.

SILVA-DIAZ, Maria Cecilia. **La metaficción como um juego de niños**: una introducción a los álbumes metaficcionales. Caracas: Banco del Libro, 2005.

SILVA-DIAZ, Maria Cecilia. Picturebooks and metaficction. *In:* KUMMERLING-MEIBAUER, Bettina. **The Routledge Companion to Picturebooks**. New York: Routledge, 2018.

SIPE, Lawrence R.; PANTALEO, Sylvia. **Postmodern Picturebooks**. Play, parody and self-referentiality. New York: Routledge, 2008.

SOUZA, Roberto Acízelo. Belas Letras: Ascenção e Queda. **Matraga**, n. 15, 2003, p. 85-95. Disponível em: http://www.pgletras.uerj.br/matraga/matraga15/matraga15a10.pdf. Acesso em: 6 jan. 2025.

TAN, Shaun. **A chegada**. São Paulo: SM, 2011.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

THOMPSON, Craig. **Retalhos**. Trad. Érico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2009.

TOMINE, Adrian. **A solidão de um quadrinho sem fim**. Trad. Érico Assis. São Paulo: Nemo, 2020.

TÖPFFER, Rodolphe. **Monsieur Jabot**. Trad. Flavia Lago. São Paulo: SESI-SP, 2018.

TULLET, Hervé. **Sem título**. Trad. Júlia Moritz Schwarcz. São Paulo: Companhia das letrinhas, 2013.

TURRIÓN, Celia. **O contrato fantástico**. Cadernos Hexágono, 5. Trad. Dani Gutfreund. São Paulo: Livros da Matriz, 2023.

VALÉRY, Paul. **Lições de poética**. São Paulo: Âyiné, 2020

VALLEJO, Irene. **O infinito em um Junco**. A invenção dos livros no mundo antigo. Trad. Ari Roitman e Paulina Wacht. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2022.

VILLAS-BOAS; André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 6. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2017.

WARE, Chris. **Building Stories**. Londres: Coconino Press, 2012

WAUGH, Patricia. **Metafiction**: the theory and practice of self-conscious fiction. Londres: Routledge, 1984.

WILFRID, Lupano; PENACCIONE, Grégroy. **Um oceano de amor**. São Paulo: Editora Nemo, 2022.

WINNICOTT. **O Brincar e a Realidade**. Trad. Breno Longhi. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

WORCESTER, Kent; HEER, Jeet. **A comics studies reader**. Mississipi: University Press of Mississipi, 2009.

ZINK, Rui. **Literatura Gráfica?**. Banda desenhada portuguesa contemporânea. Celta Editora: Oeiras, Portugal, 1999.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. Trad. Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Palo: Ubu Editora, 2018.