



O QUE LEMOS, O QUE NOS INQUIETA OS QUADRINHOS E AS SPLASH PAGES EM SAGA

Rafael CONTER¹
Elaine Barros INDRUSIAK²

RESUMO: Por sua condição híbrida e multimodal e por sua materialidade única, de narrativa ao mesmo tempo sequencial e fragmentada, os quadrinhos são especialmente férteis na produção de imagens. Neste artigo, propomos uma discussão sobre a natureza de tais imagens a partir da série *Saga*, de Brian Vaughan e Fiona Staples, lançada em 2012 e ainda em circulação. Através de uma leitura atenta da obra, e com base em estudos de Didi-Huberman (1998), Barthes (1984) e Wolk (2007), sugerimos reflexões acerca da inquietação gerada pelas *splash pages* da série, bem como o diálogo que se estabelece entre criador, obra e leitor.

PALAVRAS-CHAVE: História em quadrinhos. Imagem. *Saga*. *Splash page*. Cultura visual.

WHAT WE READ, WHAT DISTURBS US: COMIC BOOKS AND THE SPLASH PAGES IN SAGA

ABSTRACT: Due to their hybridism, multimodality and specific materiality (sequential and fragmented at the same time), comic books are particularly rich in producing images. Through an attentive reading of *Saga*, an ongoing series by Brian Vaughan and Fiona Staples (first released in 2012), and the works of Didi-Huberman (1998), Barthes (1984) and Wolk (2007), we propose a debate on the nature of such images. We aim to offer critical reflections on the “disturbing” aspects generated by the splash pages in the series and on the multiple dialogues established between creator, work and reader.

KEYWORDS: Comic books. Image. *Saga*. *Splash page*. Visual culture.

¹ Doutorando do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Endereço eletrônico: <rafconter@gmail.com>.

² Doutora em Estudos de Literatura pela UFRGS. Docente dos Programas de Graduação e Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Endereço eletrônico: <elaine.indrusiak@ufrgs.br>.

O primeiro volume de *Saga*, história em quadrinhos escrita por Brian Vaughan e ilustrada por Fiona Staples, foi publicado em 2012 pela editora Image Comics. Trata-se de um encadernado contendo os seis primeiros capítulos da série, que juntos formam o primeiro arco de histórias. A ilustração de capa nos apresenta os três personagens principais: um homem, uma mulher e um bebê de colo. O homem, à direita, tem chifres e orelhas de bode. Ele carrega uma espada em uma das mãos e, com a outra, abraça a mulher ao seu lado. Ela, à esquerda, tem asas e cabelos verdes. Segura uma arma de fogo e, com o outro braço, aperta o bebê em seu colo. A criança, também com chifres, está sendo amamentada. Enrolada em panos azuis, pressiona seu rosto ao seio da mulher. Os dois adultos, de roupas modernas e elegantes, olham para os lados, para fora da página. Nossos olhares não se cruzam.

Essa primeira imagem traz elementos que apontam para gêneros distintos. É uma série de fantasia, como indicam os chifres, as asas e a espada? Ou de ficção científica, como sugerem as roupas e a arma de fogo? A sinopse da história, na contracapa, fala de amor e de guerra, de sexo e subversão. A trama soa como uma espécie de Romeu e Julieta no espaço. Um de seus criadores a descreveu como “*Star Wars* para pervertidos” (KIT, 2012, nossa tradução³). Seja o que for, a inusitada cena de amamentação, a mistura de referências visuais, a possibilidade de um drama familiar pontuado por ameaças de violência e questões interraciais desafiam paradigmas das publicações *mainstream*, gerando grande curiosidade e interesse. Para qualquer aficionado por quadrinhos, antes mesmo de se abrir a primeira página, instaura-se uma expectativa em relação ao formato da publicação. No formato ocidental clássico em que *Saga* parece se inserir, a narrativa se desenrola em vários requadros por página, da esquerda para a direita e de cima para baixo. Ao abrirmos o volume, no entanto, nos deparamos com uma quebra de paradigma: a primeira página é uma *splash page*, uma ilustração de página inteira. Vemos, em *close*, o rosto da mulher da capa, de perfil,

3 A partir daqui, considera-se implícito que toda citação de referência original em inglês conta com “nossa tradução”.

suando, com os olhos arregalados. Entre os dentes cerrados, ela diz: “Eu estou me cagando? Parece que estou me cagando!” (STAPLES & VAUGHAN, 2012)⁴.

Passados oito anos desde o lançamento da obra, essa imagem ainda tem o poder de inquietar. Segundo Didi-Huberman (1998), essa inquietação é fruto de uma relação. Como a criança de colo da capa, ela deve sua existência a uma troca, a um contato. Nesse caso, ao contato entre o sujeito e o objeto artístico durante o ato de ver. Para o autor (DIDI-HUBERMAN, 1998), o ato de ver sempre nos abre um vazio, um espaço entre quem vê (o sujeito) e o que vemos (o objeto artístico), e é nesse vazio que nosso olhar se inquieta. Não é um espaço de mão única, mas uma dupla distância: “[...] um limite se apaga, um limiar se abre.” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 232). Vendo, sou visto de volta. O que vemos é também o que nos olha. Um objeto artístico, seja ele uma escultura, uma fotografia ou uma página de história em quadrinhos, é sempre uma imagem. Ao entrar em contato com um sujeito e abrir nele, e com ele, esse vazio, um objeto artístico se torna o que Didi-Huberman (1998) chama de “imagem crítica”, ou seja, uma imagem capaz de estabelecer uma relação artística. Nesse sentido, toda e qualquer arte só existe em relação, e não no objeto em si ou nos olhos de quem vê.

Sendo uma forma artística híbrida e multimodal, os quadrinhos são especialmente férteis em imagens críticas. Neste artigo, propomos a discussão acerca de tais imagens na série *Saga*. Partindo de uma leitura atenta da obra, e com base em estudos de Didi-Huberman (1998), Barthes (1984) e Wolk (2007), propomos uma reflexão crítica acerca da inquietação gerada pelas imagens, bem como o diálogo que se estabelece entre criador, obra e leitor.

OS QUADRINHOS E A COMUNIDADE DAS IMAGENS

Antes de darmos continuidade às questões acerca das imagens, parece-nos importante estabelecermos uma contextualização acerca do status diferenciado dos

4 A partir daqui, considera-se implícito que toda citação de *Saga* conta com a mesma referência: Staples & Vaughan, 2012.

quadrinhos. Para diversos autores (EISNER, 1999; MCCLOUD, 2005; PETERSEN, 2011), a relação entre histórias em quadrinhos e literatura é inegável. Ainda assim, é preciso tomar cuidado para não reduzi-las unicamente a essa relação. Para Wolk (2007, p. 20), os quadrinhos “[...] apresentam uma forte semelhança com a literatura – usam palavras, são impressos em livros, têm conteúdo narrativo [...]”, mas são também mais do que isso: um meio próprio e independente, “[...] com seus próprios recursos, inovações, clichês, gêneros, armadilhas e liberdades.”. Acima de tudo, os quadrinhos têm sua própria linguagem, ou seja, um sistema de signos reconhecíveis e compartilháveis, além de um vocabulário específico. De forma geral, as histórias em quadrinhos (ou, para os íntimos, os “quadrinhos”) são exemplos de narrativas gráficas e se dividem em duas categorias, definidas em função do suporte midiático, o digital e o impresso. As versões impressas se ramificam em outros formatos, entre os quais se encontram as revistas (histórias individuais) e os livros (encadernados com várias histórias)⁵. Esses livros e revistas são organizados em páginas, quadros (as subdivisões da página, ou o espaço de cada ilustração individual), requadros (as molduras ao redor de cada quadro) e sarjetas (os espaços vazios entre um quadro e outro). Uma página de quadro único é, como já vimos, uma *splash page*.

Pensar a aproximação dos quadrinhos com a literatura nos ajuda a entender o que os quadrinhos têm de único para além desse vocabulário. Ao mesmo tempo, eles também se relacionam com outras artes, especialmente as visuais (como a pintura e a fotografia) e as audiovisuais (como o cinema). Em meio a essa miscelânea artística, o que sobra para os quadrinhos? Parafraseando Barthes (1984, 12) em seus estudos sobre a fotografia, por qual traço essencial eles se distinguem da “comunidade das imagens”?

Para pensar a relação do sujeito, e de si mesmo, com a fotografia, Barthes (1984) traça alguns paralelos com o cinema. Seu foco é a relação do espectador com o quadro, com o

5 O primeiro volume de *Saga*, por exemplo, é um livro encadernado que reúne as revistas de número 1 a 6 da série, ou seja, os seis primeiros capítulos.

limite da imagem, seja ele a moldura ou a tela, e o que há para além do quadro, para fora da imagem. Uma fotografia, por exemplo, é uma imagem imóvel. Os personagens que ela apresenta não apenas não se mexem, eles também “não saem” (1984, p. 86), não existem para além do quadro que as contém. Ainda assim, e talvez justamente por isso, imaginamos algo, acrescentamos algo à imagem. Há “[...] uma espécie de extracampo sutil, como se a imagem lançasse o desejo para além daquilo que ela dá a ver.” (BARTHES, 1984, p. 89). No cinema, pelo contrário, não se acrescenta nada. “Não tenho tempo: diante da tela, não estou livre para fechar os olhos; senão, ao reabri-los, não reencontraria a mesma imagem: estou submetido a uma voracidade contínua.” (BARTHES, 1984, p. 85). Para além do quadro, para fora da imagem, os personagens continuam vivos, a existir. “A tela não é um enquadramento, mas um esconderijo.” (BARTHES, 1984, p. 86). Na fotografia, alguma coisa se pôs; no cinema, alguma coisa se passou. E se, por um lado, a fotografia permite uma participação maior do sujeito em sua relação com o quadro, esse mesmo quadro, no cinema, possui um poder que a fotografia não tem. O que nos leva a pensar nos quadrinhos.

Nos quadrinhos, as duas operações são verdadeiras e acontecem ao mesmo tempo: acrescento à imagem, como na fotografia, mas os personagens continuam vivos, para além do quadro, como no cinema. Há uma sequência de quadros, de espaços nos quais os personagens continuam a existir, e também espaços vazios entre os quadros, extracampos, ou entre-campos, que o leitor preenche de forma imaginativa e ajuda a construir continuamente. O que nos traz de volta ao conceito de imagem crítica, de Didi-Huberman (1998), de imagens que se desdobram, que permanecem abertas, que estabelecem relações artísticas. Se, como defende o filósofo, o ato de ver não “decifra” imagens, e sim “produz” imagens, podemos dizer que a leitura de quadrinhos – por seu caráter estrutural de quadros e sarjetas – é um ato contínuo de produção de imagens críticas. Que, por sua vez, “olham de volta” e mantêm a relação em aberto.

Nesse sentido, o trabalho do leitor de quadrinhos é similar ao de um arqueólogo. Ele organiza, com seu olhar, os pedaços de uma narrativa que vai se delineando e se fazendo visível, ao mesmo tempo em que já está toda ali, de uma só vez, distribuída ao longo das páginas que a compõem. É o exemplo perfeito do que Didi-Huberman (1998, p. 174) chama de “floresta de símbolos”, um objeto de produção de memórias, “[...] uma floresta com todos os vestígios de sua história.”. O leitor vira as páginas e engloba, de uma só vez, todos os quadros; pode saltar entre eles em qualquer direção, voltar as páginas ou avançá-las, como quiser, no momento em que quiser. Os quadrinhos se entregam por inteiro.

AS PÁGINAS DE SAGA E O MOMENTO PREGNANTE

Em resumo: os traços essenciais dos quadrinhos em meio à comunidade das imagens têm relação com sua materialidade única, de narrativa ao mesmo tempo sequencial e fragmentada. Com isso em mente, retornemos a *Saga* e sua página de abertura. A personagem continua lá, estática (mas não imóvel, já que se fará presente nas próximas páginas) e sua dúvida, “eu estou me cagando?”, ainda paira no ar. Para além do estranhamento causado pela referência escatológica logo na primeira fala da obra, outras dúvidas se instauram em função da apresentação abrupta e pouco convencional. Sem contextualização alguma, somos jogados em meio à cena, e não temos escolha a não ser preenche-la, dar-lhe sentido. Quem é essa personagem? O que a levou até ali? Ela está doente? Está com medo? Está sendo torturada? Bishop (2014) observa que a composição da cena evoca a pintura *pop art* de Roy Lichtenstein em trabalhos como *Whaam!* e *Drowning Girl*, combinações de texto e imagem em situações aparentemente sem contexto que forçam o espectador a imaginar um extracampo, a inventar uma narrativa que se estende tanto para trás, para o passado da imagem, quanto para seu futuro, para o que acontecerá depois. O objetivo da *pop art*, segundo Wolk (2007, p. 11), era “[...] recontextualizar imagens e padrões

visuais da cultura popular no campo das belas-artes.". O objetivo de *Saga* é aumentar ainda mais a nossa inquietação.

A página seguinte, dividida em dois quadros, se afasta da personagem e revela o contexto. A mulher de asas e cabelos verdes está deitada sobre uma mesa, acompanhada pelo homem de chifres e orelhas de bode que também vimos na capa. Não é doença, nem medo, nem tortura: é um parto. O cenário lembra uma espécie de oficina abandonada, talvez uma mecânica. Trata-se, aparentemente, de um parto improvisado, urgente, quiçá clandestino, se evocarmos as armas vistas na capa. Na terceira página, descobrimos os nomes dos personagens: Alana e Marko; na quarta, outra *splash page*, somos apresentados à criança recém-nascida. "É uma menina", diz o pai, chorando e nos olhando direto nos olhos, apresentando sua filha, coberta de sangue e placenta, a nós, seus leitores, e à mãe.

O gesto de Marko, o pai, é acompanhado por uma narração: "esse é o dia em que nasci". A narradora, obviamente, é a menina em suas mãos, em algum momento no futuro, anos e anos mais tarde. Ao mesmo tempo, poderíamos dizer que a narradora é a própria história em quadrinhos, olhando em nossos olhos e falando diretamente conosco. "Esse é o dia em que nasci", nos diz ela, logo em suas primeiras páginas, enquanto a seguramos entre os dedos e refletimos o gesto de seu personagem. "Ideias são coisas frágeis", complementa a narradora. "Muitas não vivem muito tempo fora do vazio do qual foram arrancadas, aos chutes e aos gritos. É por isso que as pessoas criam em conjunto. Duas cabeças podem, às vezes, aumentar as chances de sobrevivência de uma ideia... mas não há garantias". Nesses momentos, *Saga* fala sobre si mesma. E a ideia, nesse caso, é tanto uma criança quanto uma história em quadrinhos, ambas pensadas e criadas em conjunto. Pai e mãe, roteirista e ilustradora, texto e imagem. Seu processo de criação é um esforço combinado, uma imagem dupla que permanece aberta e se desdobra em outras imagens: masculino e feminino, ficção científica e fantasia, leitor e obra. "Ela vai ter os seus chifres", diz Alana. "E as suas asas", diz



Marko. Seu nome, como descobrimos mais adiante, é Hazel. Uma mestiça. Perseguida por exércitos em guerra que não veem com bons olhos a relação entre seus criadores, ela deverá lutar para sobreviver.

Até agora, ela foi muito bem-sucedida em sua missão. *Saga* já conta com cinquenta e quatro capítulos, divididos em nove volumes. A título de comparação: se fosse uma série de TV, *Saga* teria nove temporadas de seis episódios cada. A série já conquistou doze prêmios Eisner e dezessete prêmios Harvey, e mantém a mesma dupla criadora desde o primeiro número, algo extremamente raro na indústria dos quadrinhos. “As únicas equipes de roteirista-ilustrador(a) capazes de produzir quadrinhos de primeira linha são aquelas que trabalham juntas desde o início do projeto e que se esforçam para se manterem no mesmo caminho.” (WOLK, 2007, p. 32). Em outras palavras: Batman e Homem-Aranha, por si só, não vendem quadrinhos; autores como Brian K. Vaughan e Fiona Staples, sim. Especialmente quando tais autores possuem um estilo próprio e reconhecível, algo que Wolk (2007, p. 25) descreve como “[...] uma estética distinta, coerente e interessante, que se expressa na maneira pela qual a história é contada.”. No caso de *Saga*, o estilo de seus criadores se faz imediatamente visível e se expressa de maneira muito forte em suas *splash pages*, que trabalham com o que Wolk (2007, p. 116) chama de “momento prenante”.

Um momento prenante é uma imagem carregada de sentido, na qual “[...] o tempo se irradia em duas direções, sugerindo o que aconteceu antes dela e o que acontecerá depois.” (WOLK, 2007, p. 116). É exatamente o que acontece nas *splash pages* de *Saga*, que abrem os capítulos individuais da série com cenas aparentemente desconexas, de grande potencial simbólico e imaginativo. Os autores “[...] se aproveitam do potencial do momento prenante ao mesmo tempo em que o subvertem. O momento prenante é, em essência, o clímax de uma história, mas Vaughan desloca esse clímax para a primeira página de cada capítulo.” (BISHOP, 2014). Raramente um capítulo de *Saga* continua de onde o último terminou; “[...] ao invés disso,

apresenta o resultado de alguma outra trama que se desenrolou inteiramente fora de cena.” (BISHOP, 2014). As *splash pages* de *Saga* surgem como turbilhões que perturbam o curso da leitura. Tais páginas nos são impostas de forma violenta e desconexa, exortando o leitor a contextualizar e dar sentido às suas imagens, conectando-as ao restante da narrativa. Essa exortação alimenta a inquietação de que nos fala Didi-Huberman (1998).

O que nos leva à questão seguinte: como se formam tais turbilhões? De que formas Vaughan e Staples constroem seus momentos pregnantes, suas imagens críticas? Por que escolhem “[...] tal objeto, tal instante, em vez de tal outro?” (BARTHES, 1984, p. 16). Para tentar responder, continuaremos nossa leitura em saltos, de *splash page* em *splash page*.

IMAGENS INQUIETANTES: DESORIENTAÇÃO

Entre uma *splash page* e outra, descobrimos que Marko e Alana são fugitivos, membros de raças e planetas distintos, em guerra entre si, e que ambos os planetas enviaram assassinos profissionais para encontrá-los e puni-los por terem se apaixonado, desertado e, o pior de tudo, engravidado. O capítulo três termina em um *cliffhanger*, com o casal perdido, ferido e sem esperanças em meio a exércitos, monstros e horrores de vários tipos. Apreensivo e curioso pelo destino dos protagonistas, o leitor busca continuidade no capítulo quatro, mas, ao abrir na primeira página, não encontra nem sinal de Marko, Alana e Hazel, ou dos perigos ao seu redor. Ao invés disso, deparamo-nos com uma imagem em que duas mulheres monstruosas, sem braços ou troncos, de cabeças gigantes e pernas que vão até o queixo, sorriem felizes. Uma delas é negra, tem os cabelos escuros amarrados em um coque e usa um batom roxo nos lábios; a outra é branca, tem cabelos loiros, soltos e compridos e usa um batom cor-de-rosa. Ambas usam brincos, sapatos de salto-agulha e meia calça do tipo “arrastão”. Em pé em uma superfície reflexiva, pista de dança ou de pouso, com estrelas ao fundo, elas saúdam o leitor entusiasticamente: “Bem-vindo a Sextillion!”.

Quem são elas? Que lugar é esse? Como viemos parar aqui? Onde estão Marko, Alana e Hazel? O momento prenhe, em *Saga*, é não apenas inquietante como também desorientador. O leitor é transportado pelo tempo e pelo espaço, e não faz ideia da distância ou da duração percorridas. Essa é, como já vimos, uma das características essenciais dos quadrinhos, que se organizam em quadros e espaços vazios. O leitor preenche a narrativa de forma natural, quase automática, estabelecendo nexos temporais e causais entre os quadros. *Saga*, no entanto, subverte essa característica ao estabelecer uma transição do tipo non-sequitur (MCLOUD, 2005, p. 72), jogando o leitor de uma página a outra, sem referências, como se em um turbilhão, desorientado.

Instado a interpretar a abrupta e desconcertante introdução dessa imagem, o leitor começa a juntar as peças de forma menos automática. *The Will*, mercenário freelancer contratado para encontrar (e eliminar) Marko e Alana, mencionou, de passagem, em um dos capítulos anteriores, um lugar chamado Sextillion. Como o próprio nome sugere, trata-se de um lugar, talvez um planeta inteiro, dedicado ao sexo e aos prazeres sexuais. A expressão das mulheres monstruosas, assim como sua postura e figurino, reitera essa sugestão. São, de fato, trabalhadoras sexuais, que recebem ao leitor de corpo inteiro, de página inteira.

Ao nos determos com elas experimentamos, de fato, um momento de prazer. “O prazer de se ler quadrinhos é o de preencher os espaços em branco.” (WOLK, 2007, p. 119), de acrescentar ao vazio da narrativa. O prazer, em outras palavras, de se ajustar à desorientação. Ao escrever sobre o vazio das imagens, Didi-Huberman (1998, p. 288) argumenta que o vazio é tanto um motor do luto quanto do desejo. Se perdemos algo, se o que há entre um quadro e outro não nos é acessível, despertamos, ao mesmo tempo e justamente por isso, um desejo de preencher tais ausências. Por seu tamanho e estrutura, esse desejo (esse prazer) é ainda maior em uma *splash page*. “Toda mudança visual faz com que o leitor pare e avalie o que está acontecendo.”, diz Wolk (2007, p. 116); “Basta que a



imagem seja suficientemente grande, [...] que, dada em plena página, eu a receba em pleno rosto.”, complementa Barthes (1984, p. 69). Uma ilustração de página inteira, em meio à narrativa fragmentada dos quadrinhos, é uma imagem que nos prende, que nos detém, que nos força a encará-la antes de continuar a leitura. As mulheres monstruosas de *Sextillion* são como esfinges. Ou as deciframos, ou nos devoram.

Esse processo se repete nas *splash pages* seguintes. No fim do capítulo quatro, Marko e Alana encontram-se, uma vez mais, acuados por forças inimigas. Dessa vez, no entanto, cansaram de fugir ou de tentar argumentar, e estão decididos a lutar. De armas em punho e bebê no colo, avançam contra seus oponentes. O capítulo cinco promete uma batalha épica, com demonstrações de violência e atos de coragem. Ao invés disso, nos deparamos com uma nova imagem desconcertante: um ser humanoide sentado em uma privada. Ele usa botas pretas de cano alto e roupas nobres, algo como uma vestimenta militar de séculos passados, napoleônica. Tem a pele cinzenta e uma cabeça de televisão, modelo antigo, de tubo arredondado. Apesar da estranheza das vestes e da constituição desse personagem, a cena é bastante humana em sua representação: ele está lendo um livro, tranquilamente, enquanto faz suas necessidades. O espaço é um banheiro público, compartilhado, sem divisões entre as privadas, mas todos os outros assentos estão vazios. É um momento solitário e contemplativo, nada épico, sem demonstrações de violência ou atos de coragem.

Esse novo *non-sequitur* aparente demanda a reorientação do leitor. Esse ser é um homem? Quem é ele? O que ele está lendo? Como é o processo de leitura de um ser com cabeça de televisão? Recobrados da surpresa inicial, percebemos que as três primeiras perguntas são fáceis de responder, a última permanece sem resposta. Já o conhecemos desde o primeiro capítulo: é Prince Robot IV, membro da família real de Robot Kingdom, também encarregado de capturar Marko e Alana. Em busca de pistas sobre seu paradeiro, Prince Robot

IV entrou em contato com o livro preferido de Alana, um romance de bolso água-com-açúcar chamado *A Night Time Smoke*, que, por algum motivo, ele acredita tratar-se de uma obra subversiva, de incitação contra a autoridade. Em um raro momento de descanso, ele resolve lê-lo. Ele lê, nós o lemos, você nos lê. E é nesse momento, vulnerável, singelo, prenante, que todos nos encontramos.

Juntos, resgatamos a questão principal para desdobrá-la uma última vez: o que mais as *splash pages* de *Saga* têm em comum?

IMAGENS INQUIETANTES: TABU

A análise detida das ilustrações de página inteira na obra de Vaughan e Staples indica que, além da desorientação causada pelo emprego da transição abrupta e inesperada, que demanda um exercício interpretativo nada automático, tais quadros exploram tabus.

Barthes (1984, p. 54) argumenta que um dos gestos essenciais do fotógrafo é o de “[...] surpreender alguma coisa ou alguém.”. Sendo assim, podemos dizer que uma das funções possíveis da imagem artística é, justamente, surpreender. E uma imagem que surpreende é a que nos revela algo oculto ou que não se sabe por que foi tirada (BARTHES, 1984, p. 57). Nesse sentido, as *splash pages* de *Saga* operam em ambos os níveis: em um primeiro momento, não sabemos por que estamos vendo o que estamos vendo (desorientação); ao mesmo tempo, algo que deveria ter permanecido oculto nos foi revelado (tabu).

Com que frequência entramos em contato com alguém defecando em uma privada? Ou com profissionais do sexo em seu ambiente de trabalho? Ou com uma mulher parindo que equipara tal experiência “nobre” ao ato escatológico e “baixo”, mas não menos humano, da defecação? São ações privadas, ou semi-privadas, íntimas, por vezes chocantes, outras vezes repulsivas ou vulgares, que normalmente não nos pertencem. Sexo e fluidos corporais, fezes, sangue e placenta, são tabus verbais e visuais. E é esse conjunto de ações e de imagens, em

Saga, que nos força a encarar algo que deveria ter permanecido “[...] em segredo, na sombra, e que dela saiu.” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 230). A ideia é, justamente, perturbar o leitor e dialogar com ele (encará-lo de volta) através do tabu.

Esse recurso se repete ao longo de toda série. Cada vez que começamos um capítulo novo, a primeira página nos confronta com imagens similares: nu frontal masculino, orgasmo feminino, sexo oral entre homens, sexo oral entre homens e mulheres, relacionamento homoafetivo, expulsão de bebê durante o parto, aborto, tráfico de drogas, gases intestinais e insultos obscenos. Se levarmos em conta as outras *splash pages*, distribuídas ao longo e no fim de cada capítulo, a lista de imagens-tabu é ainda maior: nu frontal feminino e transsexual, beijo interespécies, autofelação, jato de urina, criaturas feitas de fezes, abuso de drogas, ameaça de suicídio e mutilações. E vários desses atos, talvez a grande maioria, são realizados por criaturas de aspecto fantástico, semi-humanas ou não-humanas, monstruosas ou animais. Além de revelarem algo oculto, também escapam à classificação. O que é um homem com cabeça de televisão? É uma pessoa ou uma máquina? E uma mulher com chifre de unicórnio? É um ser humano ou um animal de outra espécie? Na incapacidade de nomeá-los, inquietamo-nos ainda mais. “O que posso nomear não pode, na realidade, me ferir. A impotência para nomear é um bom sintoma de distúrbio.” (BARTHES, 1984, p. 80). Somos confrontados, como nos diz Didi-Huberman (1998, p. 229), por algo “[...] demasiado próximo e demasiado distante.”, pela “[...] força visual de uma dimensão que nos olha, nos concerne e, indicialmente, assemelha-se a nós.”. Nesse vai e vem de olhares, o tabu aumenta a inquietação enquanto o elemento fantástico potencializa o tabu.

UM ÚLTIMO OLHAR

“Suporto mal a projeção privada de um filme (não há público suficiente, não há anonimato suficiente), mas tenho necessidade de estar sozinho diante das fotos que olho.”,

confessa Barthes (1984, p. 145). Saga, assim como os quadrinhos de modo geral, nos oferece o melhor de dois mundos: leituras privadas ou compartilhadas. “Meio que” visuais, “meio que” literários, os quadrinhos abarcam tudo. Podemos nos recolher e fazermos leituras absolutamente pessoais de suas histórias, acompanhados apenas pelo encadernado em mãos e as imagens que saltam das *splash pages*. Ao mesmo tempo, se assim preferirmos, podemos fazer parte de uma comunidade de leitores e entrar em contato com os próprios criadores da história. No final do primeiro capítulo de Saga, Brian K. Vaughan dirige-se diretamente a seus leitores: “Novas séries em quadrinhos não têm fãs, têm famílias, pequenos grupos de pessoas diversas que se reúnem para ajudar a manter vivo algo meio estranho que só interessa a eles [...] Bem-vindos à tribo.” (STAPLES & VAUGHAN, 2012). Após essa recepção, o autor convida seus leitores a enviar-lhe cartas (não e-mails e, sim, cartas de verdade) que podem, ou não, ser publicadas no final de cada capítulo. Ele nos convida, em outras palavras, ao toque, a um contato tão íntimo quanto o do olhar (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 215). Toque e olhar, imagem e texto, roteirista e artista, masculino e feminino, fantasia e ficção científica, sujeito e objeto, leitor e obra, Saga se desdobra continuamente e enriquece cada uma de suas relações.

Abrimos no décimo capítulo da série, já no segundo volume. Vemos Marko, sem camisa, com uma marreta sobre os ombros e uma bola de ferro acorrentada a um dos pés. Impõe-se a suposição de uma condenação a trabalhos forçados. Apesar disso, ele não está cansado, e sim saudável, com os músculos visivelmente definidos. O subtexto sexual é inegável. Ele sorri, e seu olhar encontra o nosso.

“Por favor”, diz ele, “Continue lendo”.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.



BISHOP, Bart. The pictorial narrative, Roy Lichtenstein and the pregnant moment in *Saga*. *Bleeding cool*, 2014. Disponível em: <<https://www.bleedingcool.com/2014/08/12/the-pictorial-narrative-roy-lichtenstein-and-the-pregnant-moment-in-saga/>>. Acesso em: 14 de abr. De 2020.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1998.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução de Luís Carlos Borges. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

KIT, Borys. 'Lost' Writer Brian K. Vaughan debuts new comic with Damon Lindelof and friends. *The hollywood reporter*, 2012. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/lost-brian-k-vaughan-saga-comic-damon-lindelof-300188>>. Acesso em: 14 de abr. De 2020.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Prado. São Paulo: M Books, 2005.

PETERSEN, Robert S. *Comics, Manga and graphic novels: a history of graphic narratives*. Santa Barbara: Praeger, 2011.

STAPLES, Fiona & VAUGHAN, Brian K. *SAGA*. Image Comics, 2012.

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

Envio: Agosto de 2020
Aceite: Novembro de 2020