



Literatura em quadrinhos

A leitura de “Crime de Castigo”, de Dostoiévski, é obrigatória para qualquer pessoa que pretende cultivar o mínimo de verniz cultural? Diria que sim, com certeza. E quanto a “Ulysses”, de James Joyce? Também, exigindo um pouco mais de esforço. O que dizer de “O Retrato de Dorian Gray”, de Oscar Wilde? Certamente, pois diversão em alto nível nunca é demais. O mesmo vale para “O Leopardo”, de Tomasi di Lampedusa, “O Morro dos Ventos Uivantes”, de Emily Brontë, “Lolita”, de Vladimir Nabokov, “O Complexo de Portnoy”, de Philip Roth, e “Watchmen”, de Alan Moore.

Como? “Watchmen”? O romance gráfico escrito por Alan Moore, desenhado por David Gibbons e colorido por John Higgins? Isso é literatura? Isso é literatura respeitável? Isso é literatura obrigatória? Sim. Além de ter sido laureado com vários prêmios Kirby e Eisner, voltados para os quadrinhos, “Watchmen” recebeu uma honraria especial no Prêmio Literário Hugo e é a única obra em narrativa gráfica presente na lista dos 100 melhores romances da “Revista Time”. Como não respeitar esse pedigree? Certamente, e infelizmente, muitos não respeitam.

Trata-se de uma questão de tradição. No Brasil, para o senso comum, quadrinhos é sinônimo de Turma da Mônica. Sem esquecer que as criações de Maurício de Sousa possuem méritos consideráveis, sobretudo no que tange ao processo de alfabetização e iniciação a leitura, é preciso destacar que nossa produção em quadrinhos vai muito além dos limites do Bairro do Limoeiro. Vai do quase centenário personagem Amigo da Onça, criado por Péricles de Andrade, passando pela Turma do Pererê, do infalível Ziraldo, chegando no humor cínico dos Três Amigos, Laerte, Glauco e Angeli, e seus seguidores. Foram criados super-heróis brasileiros, como o Capitão 7 e Raio Negro; além dos goianos Guerreiros da Tempestade. Realizando projetos artisticamente mais ambiciosos e de fôlego temos figuras como Lourenço Mutarelli, autor de “Transubstanciação”, e Danilo Beyruth, autor de “Bando de Dois”. Num esquema mais underground atuam quadrinistas experimentais de prestígio, como Gazy Andraus e Elydio dos Santos Neto. O universo é gigantesco, com centenas de nomes, e está em expansão.

Como representante desse universo, merece destaque Edgar Franco. Artista mineiro radicado em Goiás, é arquiteto e urbanista de formação, doutor e pós-doutor em artes, professor da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, atuando também como cantor, compositor e performer da banda Posthuman Tantra. Sua obra musical e em quadrinhos já foi editada em países como a Inglaterra, Alemanha e Suíça. Seu trabalho mais recente, realizado em colaboração com o desenhista Mozart Couto, que trabalhou em editoras internacionais como a DC e a Marvel, é o romance gráfico “BioCyberDrama Saga”, publicado pela Editora da Universidade Federal de Goiás, integrando a coleção Artexpressão, dedicada exclusivamente a livros de arte.

O primeiro aspecto que chama atenção é o reconhecimento de uma editora universitária de uma história em quadrinhos como obra artística em sentido pleno, não apenas como “diversão popular”. Esse pioneirismo se deve a coordenação editorial de André Barcellos e Maria das Graças Monteiro Castro, que, abraçando o projeto de Franco e Couto, realizaram um cuidadoso trabalho de editoração, que certamente receberá reconhecimento.

“BioCyberDrama Saga” representa um ponto de expansão do universo ficcional que Edgar Franco tem desenvolvido nas últimas décadas. Pela primeira vez ele o descreve numa narrativa longa e sequenciada, desenvolvendo personagens e arcos dramáticos a partir dos conceitos universais que regem esse “admirável novo mundo”. Em linhas gerais, seu trabalho acadêmico e artístico reflete acerca do que chama de aurora pós-humana, o momento no qual vai se estabelecer enquanto cânone civilizacional a fusão entre o ser humano e as máquinas, além das experiências genéticas que criam formas de vida híbridas, que desde já testemunhamos em sua forma embrionária. Resumidamente, o futuro imaginado por Edgar Franco é habitado por novas espécies como os Tecnogenéticos, mistura de seres humanos com plantas e animais; Extropianos, seres humanos que tiveram suas consciências transferidas para máquinas; Golens, criaturas sem vínculo com a espécie humana, consideradas socialmente inferiores e criadas artificialmente para realizar trabalhos. Paralelamente existem os Resistentes, seres humanos puros que não se hibridizaram.

A narrativa da Saga acompanha a trajetória de Antônio Euclides, um resistente estudante de História, que pensa na possibilidade de transferir sua consciência para uma máquina, tornando-se um Extropiano e, por extensão, potencialmente imortal. Trata-se de uma figura em constante crise de identidade. Um personagem redondo, conforme as concepções teóricas de E.M. Forster, autor do romance “Passagem Para a Índia”, uma vez que

o conhecemos de uma forma e ele se modifica completamente a partir das experiências vividas na narrativa. Sua mudança final é radical. Porém, não é física, como se espera, mas psicológica. Faz eco com a biografia de Antônio Conselheiro, líder da revolta de Canudos. Evento histórico que inspirou Euclides da Cunha a escrever o clássico “Os Sertões”. Seu nome é uma amalgama entre personagem (Antônio) e escritor (Euclides), realizando num sentido erudito a perspectiva da “mistura” presente em toda a concepção da obra.

A arte de Mozart Couto, belamente representada em preto e branco, é clássica e limpa, com poucas experiências narrativas. Justamente por isso, pode ser acompanhada e compreendida por qualquer leitor, mesmo os menos afeitos a narrativas gráficas. Contudo, é importante destacar que essa opção estética pelo preto e branco, talvez justificada para facilitar a viabilização do projeto, deixa o leitor curioso com relação às cores desse universo tão inusitado que é a Aurora Pós-humana. Sobretudo nas cenas de paisagens, onde aparecem vegetação e construções. Qual paleta de cores teria? Na capa, temos um vislumbre do que poderia ser realizado com relação a colorização; e é admirável.

“BioCyberDrama Saga” não é fácil de definir. Embora dialogue com conceitos pessimistas diretamente relacionados com a ficção científica cyberpunk de William Gibson e aos sinistros “biomecanóides” do artista suíço H. G. Giger, não se trata nem de uma utopia futurista, tampouco de uma distopia absoluta. Ocorreram desastres naturais, que modificaram a face da terra e as características de sua ocupação, mas a vida segue. É um mundo com aspectos positivos e negativos. Apresenta conflitos violentos, mas também amizades e relações amorosas verdadeiras. Preconceito entre espécies, mas também tolerância e comunhão. Fanatismo e temperança. No futuro imaginado por Edgar Franco, a humanidade mesclou-se com vegetais, animais e máquinas, mas não deixou de manter sua essência complexa, não necessariamente boa, nem completamente má. A Aurora Pós-humana é, como diria Nietzsche, “humana, demasiadamente humana”.

Por essas características de conter uma narrativa fluída e acessível, mas ao mesmo tempo repleta de elementos sofisticados, “BioCyberDrama Saga” merece ser conhecido. Deve extrapolar o gueto dos aficionados por quadrinhos e ficção científica, pois é literatura. Certamente não o tipo de literatura tradicional, tampouco alta literatura, mas, talvez, uma literatura pós-humana. E acreditemos ou não, gostemos ou não, estamos caminhando para algo “possivelmente” próximo a Aurora Pós-humana. Não descarto a possibilidade de que em

algumas dezenas ou centenas de anos Edgar Franco deixe de ser lembrado como artista e passe a ser reconhecido como profeta.

.....

Ademir Luiz é professor da UEG