



Entrevista | Piero Bagnariol

Anna Palmaⁱ (UFMG)

Tereza Virgínia Ribeiro Barbosaⁱⁱ (UFMG)

Piero Bagnariol, quadrinista e grafiteiro italiano, veio ao Brasil em 1992 e desde então mora em Belo Horizonte, Minas Gerais. É autor, juntamente com Giuseppe Bagnariol, da adaptação da *Divina Comédia* para o formato quadrinhos. Nesta entrevista Piero responde a perguntas ligadas às suas atividades de quadrinista e tradutor de obras literárias.

Piero, como surgiu a ideia de publicar A Divina Comédia em quadrinhos? E qual é a contribuição que seu pai, Giuseppe Bagnariol, teve nesse projeto?

O convite para criar uma história em quadrinhos a partir da *Divina Comédia* de Dante partiu da Editora Peirópolis, em 2007. A editora procurava autores que tivessem afinidade com determinados textos da literatura universal para a coleção *Clássicos em Hq*. A pessoa que me contactou sugeriu alguma obra italiana e a escolha da *Divina Comédia* foi quase obrigatória: é a pedra fundamental. Conhecia a *Comédia* superficialmente, pela escola. Tinha ficado fascinado pelos versos misteriosos e por aquela viagem incrível. O convite foi uma tentação... e um desafio de tremer os pulsos! Então lembrei que meu pai tinha citado Dante com frequência nos últimos anos. Ele tem uma cultura sólida: é médico, fala latim e estudou a *Divina Comédia* a fundo no liceu clássico. Começamos a trocar ideias por email e ele acabou por se tornar meu guia.

Os três poemas *Inferno*, *Purgatório* e *Paraíso* são introduzidos por um prólogo, lembrando a moldura utilizada por Boccaccio no seu Decameron. Trata-se de uma técnica comum nas histórias em quadrinhos? Você se inspirou em outras adaptações de obras literárias em HQ? A quais pintores você recorreu para recuperar o universo imagético de Dante? Ou tudo é criação sua?

A moldura histórica foi uma ideia do meu pai. Com ela visou-se tanto colmar eventuais lacunas na narrativa (infelizmente não foi possível realizar uma adaptação verso-a-verso, ainda) quanto contextualizar a obra e abordar a própria vida de Dante que, além de ser rica e com episódios surpreendentes, guarda naturalmente muitos pontos de contato com a *Comédia*. Meu pai, em particular, queria ressaltar o lado humano de Dante e mostrar que ele, para além de ser um poeta consagrado, foi homem que sofreu o exílio, longe da pátria e da família, que transitou, em sua errância, por tavernas e cortes ilustres. Tais aspectos transparecem na *Comédia*, na escolha do autor por termos tanto clássicos quanto próprios do linguajar popular (evidentemente, termos aprimorados e adaptados originalmente para formular o vulgar apresentado na *Comédia*).

Uma das primeiras obras de referência que caiu nas minhas mãos sugeria ler a *Comédia* de uma vez só, em voz alta, para entender a musicalidade e o ritmo dos versos. Com meu pai estudando a fundo comentários e notas de rodapé pude realizar uma primeira leitura despreocupada e sem filtros. Foi uma experiência surpreendente pois à medida que me aprofundava na obra descobri que era possível entender Dante com bastante clareza. Assim as imagens descritas pelo poeta se fixaram na minha imaginação para criar um primeiro esboço da *Comédia*, livre de influências e interpolações. Esta abordagem da literatura é objeto também de um livro de Jacques Rancière (2002), *O mestre ignorante*, no qual é reportada a história de Jacotot, um exilado da revolução francesa que acabou por ensinar sua língua numa universidade da Holanda, sem conhecer o idioma holandês. Por meio de um intérprete, o professor pediu que os jovens estudassem sozinhos uma versão bilíngue do *Telêmaco*. O resultado foi surpreendente! Jacotot passou então a defender a emancipação dos estudantes e sugeriu que ninguém é melhor do que o próprio autor para explicar uma obra.

No meu caso, fui buscar referências visuais para a *Comédia* apenas num segundo momento. Gustave Doré, claro, foi o primeiro, mas pesquisei principalmente autores

medievais, os mais próximos do universo imagético em que o livro foi escrito, como o manuscrito Holkham e Botticelli. Identifiquei algumas recorrências: o Caronte de Doré, por exemplo, remete ao barqueiro do Juízo Final pintado por Michelangelo na Capela Sistina; os personagens do Holkham aparecem diversas vezes no mesmo cenário, como que passeando por ele, da mesma forma que os de Botticelli; etc. Procurei aproximar minhas próprias visões das imagens destes autores. Em alguns casos tentei traduzir as soluções existentes, em outros quis marcar a diferença. Pude então realizar algumas brincadeiras e desenvolver um diálogo, talvez um pouco hermético, com a tradição iconográfica da Comédia.



Caronte nas versões de Michelangelo, Doré e na Divina Comédia em quadrinhos.

**Qual é dos três poemas o que levou mais tempo para sua realização artística, e por quê?
E qual deles gostou mais de trabalhar?**

Meu pai encontrou mais dificuldade no Paraíso, tanto pela complexidade do estilo quanto por suas divergências com o conteúdo teológico apresentado. Do meu lado tive que buscar soluções para lidar com as 'luzes dentro das luzes' que caracterizam os personagens deste reino. Para representar figuras históricas como Justiniano ou são Francisco minha

principal referência foram os ícones bizantinos. Os ícones são bastante esquemáticos e impessoais: atendiam a necessidade da igreja medieval de não fomentar a idolatria numa época de lutas intestinas entre iconófilos e iconódulos sobre o emprego ou não de imagens na catequização. O cristianismo, a diferencia das outras religiões monoteístas, acabou optando pelo sim e os ícones cristalizaram as feições com que hoje conhecemos Cristo e os Santos.

Em relação à parte mais prazerosa do trabalho não vou surpreender ninguém ao afirmar que as dinâmicas e os personagens grotescos do Inferno tornam esta parte a mais divertida e 'quadrinizável' do poema.

A sua tradução em imagem – vê-se – se inspirou em pinturas e gravuras sobre a Divina Comédia de autores contemporâneos também, por exemplo, Doré e Dalí. Mesmo assim, muitas de suas aquarelas são interpretações bastante originais, como a entrada do Inferno aos pés de uma gigantesca árvore. Fale sobre escolhas como essa. Como você percebe este fluxo do tempo sobre um autor do passado?

Quando um amigo que não conhecia Dante viu as primeiras imagens do Inferno me perguntou se o autor tinha empregado algum tipo de substância alucinógena! De fato as descrições de Dante são vívidas e inesquecíveis. A *Comédia* é um grande registro do pensamento e da história do mundo antigo e medieval, mas o tema central da obra, a viagem no além, atinge o âmago da literatura religiosa de todos os tempos: está presente na epopeia de Gilgamesh, no livro dos mortos egípcio, na viagem noturna do profeta Maomé etc. O percurso do herói clássico também passa com frequência por estas etapas: descida ao inferno, vitória sobre a morte e retorno. Estas narrativas guardam muitos pontos em comum: o rio, a balsa, o barqueiro, o guia etc. O relato de um xamã da Sibéria recolhido por Laurence Delaby (1989) também reporta estas mesmas passagens. De alguma maneira a travessia pelo mundo dos mortos pode ser considerada a mãe de todas as histórias. Acredito que estas questões ajudam a despertar imagens enraizadas no nosso inconsciente, assim os ilustradores da *Comédia* devem ter sido estimulados a trazer à tona suas próprias visões.

No caso da entrada do Inferno pensei numa tomada grande angular para projetar o leitor para dentro do bátrio. Queria manter a gravidade plúmbea da porta na rocha do

Doré, mas achava mais coerente o portal entre árvores atribuído a Botticelli. Imaginei então que a entrada poderia estar na última árvore da Floresta, um velho baobá seco no limiar do deserto...



Estudo e arte final da porta do Inferno, (BAGNARIOL, 2011).

Vocês escolheram três diferentes tradutores por cada poema da D.C.: Jorge Wanderley (Inferno), Henriqueta Lisboa (Purgatório) e Haroldo de Campos (Paraíso). Em sua opinião, os estilos diferentes das traduções influenciam na interpretação dos desenhos?

A indicação destas traduções veio da professora Maria Teresa Arrigoni, convidada pela editora para a supervisão da obra. Peirópis já estava com o Purgatório de Henriqueta Lisboa e, dentre outros motivos, Teresa sugeriu os outros autores por também terem realizado a tradução de apenas um dos reinos. Como o próprio Dante utiliza estilos diferentes em cada uma das partes o expediente ajudou a ressaltar este traço da Comédia. Da mesma forma mudei de referências visuais de um reino para outro: Doré e o manuscrito Holkham para o inferno, Botticelli para o Purgatório, Giotto e os ícones bizantinos para o Paraíso. Foram mudando também os instrumentos de trabalho: pincel, cores e até papel, mas de maneira sutil, para não prejudicar a unidade.

Eu e meu pai tivemos a sorte de utilizar o texto original em italiano. Em seguida casamos esta primeira versão com as traduções e buscamos empregar os trechos que, no nosso entender, mais fidedignos ou significativos.

Você recebeu muitos elogios pelo seu trabalho, especialmente dos alunos dos cursos de letras. O que eles apreciam mais do seu livro? Que comentários você recebe?

Recebi também algumas críticas. Os elogios variam bastante: cada leitor aprecia mais um ou outro aspecto da obra. Em alguns casos, como o da porta do inferno, as opiniões são praticamente unânimes e isto aponta um bom caminho. Fiquei muito feliz com o email de um professor de história de São Paulo que utilizou o livro na sala de aula, segundo ele, a *Comédia* em quadrinhos serviu como suporte para acompanhar a iconografia da obra e entender as mudanças que ocorrem na percepção de autores de épocas diferentes.

Você considera a HQ um facilitador? É possível preservar o requinte e a sofisticação literários em uma História em quadrinhos?

Os quadrinhos são o resultado de uma longa tradição de narrativas por imagens. Empregados de forma rasteira podem representar um mero facilitador, mas se exploramos seu potencial metalinguístico temos aí uma ferramenta preciosa. A combinação de texto e imagens permite a condensação de informações e sugere associações mentais difíceis de se conseguir empregando apenas um ou outro recurso.

Uma forma interessante de perceber os quadrinhos é considerar escrita e figuras como os termos extremos de um mesmo conjunto de signos. As pinturas rupestres já apresentavam este tipo de composição ao combinarem figuras realistas com signos abstratos. Estas composições são chamadas de mitogramas: “manifestações gráficas cujo sentido não está sujeito a uma leitura linear, mas sim à condensação e justaposição de contextos, como o desenho e a escrita, que na lógica dual e analítica usualmente diferenciamos”, isto, nas palavras de Eleonora Fiorani (s,d). O tempo nos quadrinhos não se desenrola apenas palavra por palavra, mas está sujeito também ao formato dos quadros e à composição da página: os olhos do leitor podem tomar então rumos variados e criar analogias e curto-circuitos. Um bom exemplo disso é o afresco *O pagamento do tributo* de Masaccio (Cappella Brancacci): a cena começa no meio da composição, com um coletor de imposto cobrando pedágio a Cristo e discípulos, na entrada de Cafarnaum. Cristo olha para São Pedro e apontando para o lado esquerdo da imagem. Ali está novamente São Pedro

que tira algumas moedas da boca de um peixe. A composição se conclui do lado direito, com uma terceira imagem de São Pedro enquanto paga o coletor. Estas possibilidades são ainda pouco exploradas e me interessam muito.



O pagamento do tributo de Masaccio. Firenze, Cappela Brancacci, 1425.

A abordagem do texto literário e a sua recriação em imagens passou por alguma metodologia? Alguma diretriz?

Não tenho formação superior e minha abordagem não é nada ortodoxa. Há alguns anos escrevi um ensaio sobre a proto-história de graffiti e quadrinhos (BAGNARIOL et al., 2004). Procurava pontos de contato entre estas duas linguagens modernas que lidam com texto e imagens de forma tão peculiar. Minhas principais referências foram um tanto aleatórias e improváveis: um livro emprestado por um amigo, *Vida e morte da imagem* (1993), de Régis Debray e uma leitura de minha adolescência, *O despertar dos mágicos* (1978), de Powels e Bergier, que aborda o realismo fantástico e considera a religião como um resquício da ciência de civilizações esquecidas... Ambos os livros tratam a produção artística e intelectual da humanidade de forma abrangente. Este tipo de abordagem permite observar uma oscilação entre realismo e abstração na história da arte - hipótese esboçada por J. A. Mauduit (1959) em *Quarenta mil anos de arte moderna* em relação às pinturas do paleolítico - que consiste em traçar um paralelo com o desenvolvimento de linguagens híbridas como o graffiti e o quadrinho; de acordo com o autor, durante os períodos em que o desenho realista é menos preponderante, como na idade média e na

modernidade, por exemplo, o texto e as imagens parecem estar mais bem harmonizados que na antiguidade clássica e na renascença, quando os dois tendem a ser relegados a contextos separados.

Esta metodologia não é nada rigorosa nem necessariamente coerente, mas no caso dos quadrinhos me ajuda a traçar associações livres e, principalmente, permite que utilize a narrativa por imagens como suporte para me aprofundar em minhas próprias reflexões. Esta abordagem lúdica proporciona um grande envolvimento emotivo, alimento indispensável para a produção de longas sequências de imagens, ainda mais quando o trabalho demanda um mergulho quase absoluto por períodos longos, no caso da *Comédia* mais de um ano.

No ensaio *A combinatoria e o mito na arte da narrativa*, Italo Calvino brinca com estas possibilidades: “[...] fazer permanecer juntos dois pontos de vista opostos; é o melhor meio de não ficar prisioneiro de meu próprio raciocínio [...]” (CALVINO, 1977, p. 76).

Há notícias de que você está trabalhando na tradução de outros clássicos da literatura, em outro projeto parecido. Pode nos adiantar alguma coisa sobre isso?

A experiência com a *Comédia* proporcionou o encontro com o grupo de pesquisa da UFMG que trabalha no projeto “Figuras de linguagem: a retórica da imagem na literatura clássica ou os Clássicos em quadrinhos”. O grupo funciona desde março de 2011, é coordenado pela professora Tereza Virgínia Barbosa e integrado por alunos da mesma universidade, Andreza Caetano, que cursa o bacharelado em língua e literatura grega, e Paulo Corrêa, que também é roteirista de quadrinhos. Durante mais de um ano a equipe estudou as fórmulas e as figuras retóricas empregadas por Homero para realizar uma tradução em quadrinhos da *Ilíada*. O projeto tem o apoio do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, do CNPq, da CAPES e da FAPEMIG. A obra já está pronta e está sendo lançada pela editora RHJ de Belo Horizonte. Foi uma experiência que me estimulou muito: quadrinhos pensados por professores de literatura subvertem raciocínios e estereótipos. A abordagem é inovadora e dinamiza dentre outras coisas a discussão com que o meio acadêmico considera a tendência do mercado editorial de adaptar clássicos da literatura para quadrinhos. Além disso, o trabalho em grupo enriquece muito qualquer produção, inclusive pela dificuldade de conciliar opiniões às vezes

distintas. Minha experiência com a revista Graffiti 76% quadrinhos foi toda centrada sobre a produção editorial coletiva e, sempre que for possível, prefiro trilhar este caminho.

O que define uma imagem? É possível traduzir o movimento por cor ou a cor pelo movimento? Que analogias são mais recorrentes em seu trabalho?

Há alguns anos fiz uma pergunta parecida a José Muñoz, um dos grande nomes do chamado “quadrinho de autor” que tem uma relação forte com a música (GRAFFITI, 1998). Perguntei como enxergava esta relação e ele lembrou do arrepio nas costas provocado por um determinado acorde musical e o comparou com uma pincelada de Alberto Breccia ou com as luzes e sombras de Hugo Pratt.

Quando estou na frente do papel branco e preciso elaborar uma imagem a partir de um roteiro, algumas composições se colocam como um problema a ser resolvido: onde colocar a figura no primeiro plano para que haja espaço para uma ação no fundo? Como utilizar as linhas do cenário para facilitar a leitura? Existem n possibilidades e algumas parecem mais certas que outras. A escolha pode ser fruto de um raciocínio técnico ou surgir como uma visão repentina.

No caso da *Ilíada* foi possível elaborar uma coreografia sintática para aproximar o leitor do texto grego. Dentre outras coisas, o grupo definiu critérios para caracterizar os deuses que são representados de preto, como nas cerâmicas do período arcaico, e podem extrapolar as margens dos quadros enquanto os homens ficam retidos nelas. Os recursos empregados permitem esclarecer visualmente figuras de linguagem complexas como o quiasma, reforçar um símile ou evocar uma metonímia. Existe uma rica permuta possível. A retórica das imagens propõe uma abordagem original dos versos, algo como uma leitura sensorial.

Um poema como a *Ilíada* de Homero tem aspectos em comum com a realidade da língua portuguesa hoje? As estruturas de pensamento não seriam muito distantes? O que você privilegiou nessa transposição?

Me parece que esta foi uma das preocupações do grupo que redigiu o roteiro e elaborou a tradução por imagens da *Ilíada*. As imagens cumprem um papel importante e

permitem colmar a distância que nos separa do pensamento da antiguidade. Sua proximidade com os símbolos e o pensamento mítico permite expressar conceitos que fogem de um entendimento meramente racional. Durante este processo a cerâmica grega foi nossa principal referência. Tentamos preservar algumas características destes modelos, como a representação de perfil dos personagens, a ausência de profundidade, o emprego da cor branca para caracterizar medo, mortos e mulheres (sic!). Além disso, a pintura nos vasos guarda alguma afinidade com os quadrinhos, como o emprego parcimonioso da representação frontal dos personagens. De acordo com Frontisi-Ducroix (1995, p. 78), este recurso é utilizado predominantemente nas cenas em que alguém é atingido a morte e, neste instante, se “volta para o leitor” chamando-o em causa e provocando uma forte empatia. Resolvemos, por exemplo, uma das figuras mais complicadas de pensamento (e linguagem) o quiasma, da forma como se pode ver abaixo.

Para essa figura, a imagem, com certeza é um facilitador.



Quiasma: cena da *Iliada* de Homero: tradução em quadrinhos (2012)

Você se preocupa em teorizar seu trabalho? Tem alguma indicação de bibliografia para os interessados?

Um livro bastante conhecido que constitui uma referência básica é *Desvendando os Quadrinhos*, de Sott McCloud (1995), que propõe uma abordagem semiótica. Não conheço

uma bibliografia específica sobre literatura e hq, mas a pesquisa realizada para a elaboração da *Ilíada em quadrinhos* serviu de suporte para a elaboração do livro *Pescando imagens com rede textual: HQ como tradução* que está sendo lançado pela Peirópolis. O livro esclarece amplamente os conceitos tratados na pesquisa e analisa sua aplicação prática.

Agradecemos, Piero, sua entrevista, foi um bate-papo divertido e iluminador acerca dos elementos visuais da literatura, muito obrigada!

Foi um prazer!

Referências Bibliográficas

BAGNARIOL, Piero et Giuseppe. *A divina Comédia em quadrinhos*. São Paulo, Peirópolis, 2011.

BAGNARIOL, Piero et al. *Guia ilustrado de graffiti e quadrinhos*. Belo Horizonte: Graffiti 76% quadrinhos, 2004.

BARBOSA Tereza Virgínia Ribeiro, CAETANO Andreza e CORRÊA Paulo. *Ilíada de Homero: Tradução em Quadrinhos*. Ilustrações de Piero Bagnariol. Belo Horizonte: RHJ, 2012.

DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

DELABY, Laurence. Le anime dell'uomo e la loro metamorfosi presso i siberiani. In: BONNEFOY, Yves (Ed.). *Dizionario delle mitologie e delle religioni*. Vol. 1. Milano: RCS, 1989.

FIORANI, Eleonora. Pensare per immagini. *Calicanto*, n. o. Disponível em: <<http://web.ticino.com/giovanigalli/fiorani.htm>>. Acesso em: 01/08/12

FRONTISI-Ducroix, F. *Du masque au visage*. Paris: Flammarion, 1995, p. 78.

MC CLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Tradução de helcio de Carvalho e Marisa do nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 1995.

MAUDUIT, Jacques. *Quarenta mil anos de arte moderna*. Belo Horizonte: Editora Itatiaia Limitada, 1959.

POWELS, Luis e BERGIER, Jacques. *O despertar do mágicos*. Difel, 1978.

RANCIÈRE, Jacques *O Mestre Ignorante: Cinco Lições sobre a Emancipação Intelectual*. Tradução de Lílian do Valle. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

CALVINO, Italo. A combinatória e o mito na arte da narrativa. In: LUCCIONI, Gennie (org). *Atualidade do mito*. Tradução de Carlos A. R. do Nascimento. São Paulo: Duas Cidades, 1977.

REVISTA GRAFFITI 76% QUADRINHOS, # 4. Belo Horizonte, 1998.

ⁱ **Anna PALMA, Profa. Dra.**

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)
Faculdade de Letras
floripalma@gmail.com

ⁱⁱ **Tereza Virgínia RIBEIRO BARBOSA, Profa. Dra.**

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)
Faculdade de Letras
tereza.virginia.ribeiro.barbosa@gmail.com