

# OuBaPo

## Quadrinistas arquitetando labirintos de onde pretendem tentar escapar

Daniel Leal Werneck (UFMG)

### Resumo

Criado em 1960 por um grupo de escritores franceses, o OuLiPo — Oficina de Literatura Potencial — influenciou artistas de todas as áreas com seus jogos de criatividade que misturavam técnicas científicas e artísticas para criar trabalhos experimentais de alta complexidade e qualidade. Seguindo o exemplo do grupo, quadrinistas do mundo inteiro hoje experimentam novas formas de criar histórias em quadrinhos, explorando os limites do desenho, do texto e da linguagem dos quadrinhos. Esse artigo traz um estudo inicial da história do OuBaPo, uma lista de exemplos e possibilidades de restrições possíveis, e alguns exemplos reais de trabalhos criados a partir dessas restrições.

Palavras-chave: quadrinhos, oubapo, oulipo, criação artística, narrativas gráficas

### Abstract

Created in 1960 by a group of French writers, the OuLiPo - Workshop of Potential Literature - influenced artists from all areas with their creativity games, mixing scientific and artistic techniques to create experimental art works of high complexity and quality. Following the example of the group, comics artists around the world are experiencing with new ways to create comics, exploring the limits of drawing, text, and the language of comics. This article presents an initial study of the history of OuBaPo, a list of examples of possible constraints and possibilities, and some actual examples of works created with these restrictions.

Keywords: comics, oubapo, oulipo, artistic creation, graphic narratives

## Introdução

No mundo da arte, especialmente entre os jovens e amadores, é muito comum a ideia de que a criação artística é livre de regras ou formas, e que para criar uma arte nova e interessante, com trabalhos inéditos e inusitados, é preciso ignorar todos os limites. Entretanto, artistas mais experientes têm uma visão mais objetiva e prática do fazer artístico, e entendem que, paradoxalmente, a arte mais criativa costuma sair justamente de dentro dos limites e das barreiras, por ser criada como uma maneira de superar esses limites. Muitos são os clássicos da literatura que nasceram como encomendas, ou que foram produzidos com o mercado editorial em mente. Na história da escultura e da pintura, muitos clássicos foram encomendados por mecenas ou por instituições religiosas.

A criatividade humana não é uma entidade mística e incompreensível, aleatória ou sobrenatural. Uma visão científica sobre seu funcionamento revela que ela é baseada em regras e formas de pensar. No caso específico da arte criada a partir de barreiras, o gênio humano constrói novas maneiras de pensar o fazer artístico para contornar essas barreiras, e muitas vezes é nesse momento de superação que vemos o artista atingir os níveis mais avançados de sua produção.

É de vital importância para qualquer forma de arte manter um canal aberto para discussão das formas de produção, estimulando a pesquisa científica sobre a criatividade e evitando preconceitos antiquados sobre dons divinos, talento nato, e outras idéias que mantêm muitas pessoas afastadas do fazer artístico.

Por isso o impacto do OuLiPo foi tão forte a partir de sua fundação.

Revigorando técnicas da antiga retórica, capazes de romper com a crença na inspiração, no gênio ou no inconsciente como motores da criação, queriam principalmente encontrar estruturas inéditas e promover pesquisas sobre as potencialidades da linguagem, estabelecendo relações entre matemática e literatura. (CARNEIRO, 2011)

## Cem mil bilhões de poesias

A história do OuBaPo — e consequentemente de todos os Ou-X-Po — começa logo após o final da Segunda Guerra

Mundial, quando dois amigos com interesses em comum unem forças para criar novas obras literárias:

Raymond Queneau, estagnado na composição de seu poema “Cent Mille Milliard de Poemes”, contou com a ajuda do matemático François Le Lionnais. Queneau, já um matemático amador de considerável habilidade, e Le Lionnais, já interessado na possibilidade de aplicar a matemática à literatura, formaram um grupo cujo objetivo era a investigação de novas formas literárias através de novas e antigas restrições. (GILLESPIE)

Após a publicação dos “Cem Mil Bilhões de Poemas” de Queneau — uma coletânea de sonetos onde todas as frases são separadas por cortes no papel, permitindo ao leitor montar uma enorme quantidade de combinações de frases cujas métricas e rimas continuam formando um soneto independentemente de quais frases foram escolhidas — a dupla continuou explorando as possibilidades desse diálogo entre a matemática e a poesia. Ofereceram em 1960 uma oficina de literatura experimental ao *Collège de Pataphysique*, e ali se formou o grupo que mais tarde seria conhecido como OuLiPo.

A Oficina de Literatura Potencial (Oulipo) foi fundada em 24 de novembro de 1960 por François Le Lionnais, Raymond Queneau e uma dúzia de amigos escritores e/ou matemáticos e/ou pintores: Albert-Marie Schmidt, Jean Queval, Jean Lescure, Jacques Duchateau, Claude Berge e Jacques Bens, de acordo com o transcrito do último, secretário definitivamente provisório desse início. A reunião de fundação foi realizada no [restaurante] “*Le Vrai Gascon*”, 82 rue du Bac, em Paris. O objetivo era inventar novas formas de poesia ou ficção, resultando em uma espécie de transferência de tecnologia entre Matemáticos e Escritores. Inicialmente, o Seminário de Literatura Experimental foi incluído pela Comissão de Composição do *Collège de Pataphysique*...

O que começou como um grupo de amigos se reunindo para praticar jogos literários que tornassem sua produção artística mais interessante, evoluiu para se tornar um grupo forte de criadores, que permanece ativo até os dias de hoje. Seus escritores já publicaram diversos livros e textos em outros formatos, entre romances, novelas, contos, poemas, e outros, em várias editoras, alguns até mesmo traduzidos em outras línguas.

O oulipiano mais conhecido no Brasil é o italiano Ítalo Calvino, que passou a se corresponder com o OuLiPo francês nos anos 1960, o que influenciou enormemente seus últimos trabalhos. Em “O Castelo dos Destinos Cruzados”, por exemplo, os narradores da história perdem a capacidade da fala, e são obrigados a se comunicar usando apenas cartas de tarô,

que o narrador do livro interpreta para o leitor. Em “Cidades Invisíveis”, cada capítulo conta a história de uma cidade diferente, cada uma delas um sistema com regras próprias, como se cada capítulo fosse uma nova forma de OuLiPo. As obras desse escritor são compostas de diferentes camadas de significado e vários níveis de interpretação; muitas leituras diferentes são possíveis, com base nas relações que existem entre autor, narrador, leitor, personagens.

É esse tipo de complexidade que os quadrinistas tentam trazer para suas páginas e tiras quando promovem exercícios de OuBaPo.

## Potencial e aleatoriedade

Antes de prosseguir falando do OuBaPo, devemos entender melhor o conceito de “potencial” presente no nome do OuLiPo. Segundo a definição oficial do grupo:

“PO significa POtencial. A literatura em quantidade ilimitada, potencialmente produtiva até o fim dos tempos, em quantidades enormes, infinitas para todos os fins práticos.”

Ou seja, a “literatura potencial” seria toda aquela literatura praticamente infinita que poderia vir a surgir a partir dos exercícios propostos e executados pelo grupo. É um conceito semelhante ao do *daemon* de que falavam os gregos, os espíritos que viveriam dentro das paredes dos estúdios dos artistas e que neles encarnariam para ajudar-lhes a produzir suas obras. Mas o OuLiPo propõe um *daemon* mais científico, que usa a matemática e outras disciplinas da ciência para inspirar o artista, em oposição ao conceito mais amadorístico de que o fazer artístico depende de uma inspiração sobrenatural, aleatória, que só ajuda os escolhidos ou aqueles que têm um dom divino. As estratégias de produção artística propostas pelo OuLiPo se assemelham mais a uma arquitetura ou engenharia da escrita; ferramentas que permitem ao escritor construir desde pequenas casas até enormes prédios e viadutos literários.

Isso nos conduz ao outro conceito importante de ser entendido antes de prosseguir falando sobre o OuBaPo: a diferença entre o uso de elementos aleatórios na criação artística, e a produção de obras de arte aleatórias.

Ao contrário de algumas vanguardas artísticas européias dos anos 1930, mais especificamente o surrealismo, o futurismo e o dadaísmo, que utilizavam técnicas de produção automa-

tizada de obras artísticas, gerando textos, músicas e desenhos produzidos aleatoriamente, os escritores do OuLiPo pretendem fazer quase o oposto: criando restrições e regras para deixar a escrita mais difícil, obrigam o escritor a utilizar toda sua habilidade para atravessar os obstáculos colocados e criar a melhor obra artística que puder dentro das condições impostas, exigindo dele um enorme controle sobre a criação.

A literatura potencial, o que é isso? Uma literatura sob restrição. Segundo a definição dada por Raymond Queneau, autor oulipiano, é “um rato que se constrói um labirinto de onde pretende sair.” Um labirinto de letras, palavras, sons, frases, parágrafos, capítulos, livros, bibliotecas, formulários, etc.

Essa forma de escrita não está restrita a cerca de trinta membros do Oulipo e a Georges Perec (que tem permissão para se ausentar das reuniões por estar morto), Fournel Roubaud ou outros.

Este resumo destina-se, portanto, ao interesse público. Ele oferece todas as principais restrições da literatura potencial, e alguns exercícios para escrever sua própria prosa e poesia, até o infinito.

Dentro dessa ética das restrições artísticas voluntárias (auto-impostas ou não), podem ser imaginados outros grupos de trabalho que criam da mesma maneira, usando música, teatro, pintura, poesia — basta que se criem exercícios, e que esses exercícios levem, efetivamente, à produção de novas obras.

## O surgimento do OuBaPo

O OuBaPo (Ouvroir de Bande-dessinée Potentiel) é uma derivação do OuLiPo criada por artistas de histórias em quadrinhos. Assim como no caso do grupo literário, também existe um grupo “oficial” na França, mas vários artistas fora desse grupo se utilizam de seus conceitos para criar novos jogos de criação. Entre os oubapianos originais, destacam-se Lewis Trondheim, Jean-Christophe Menu e Patrice Killoffer. Colaboradores eventuais incluem Emmanuel Guibert e Joann Sfar. Nos Estados Unidos, o quadrinista Matt Madden, professor da Universidade de Yale, mantém um site em inglês sobre o OuBaPo, e publicou o livro *99 Ways to Tell a Story: Exercises in Style*, inspirado no livro *Exercices de Style* de Raymond Queneau.

Esse livro de Madden foi publicado na França pela editora L'Association, fundada pelos membros originais do OuBaPo. Além de muitos outros livros de quadrinhos — entre eles o

grande sucesso internacional *Persépolis*, de Marjane Satrapi — a L'Association também publicou vários outros livros de quadrinhos oubapianos, entre eles a série de antologias *Oupus*, que lançou quatro volumes entre 1997 e 2005.

## As regras do jogo

Na primeira edição da série *Oupus*, em um artigo intitulado “Un premier bouquet de contraintes”, o pesquisador, escritor e curador do museu dos quadrinhos de Angoulême, Thierry Groensteen, propôs uma primeira categorização das regras oubapianas.

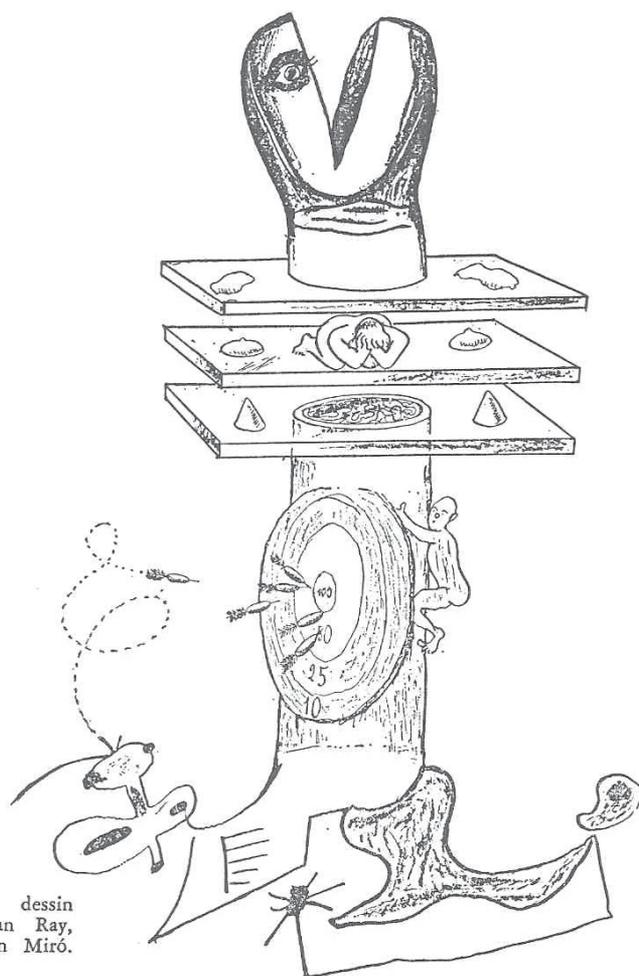
Inspirados nessa lista, criada com base apenas nos trabalhos realizados pelos oubapianos franceses até aquele momento, podemos imaginar uma lista mais abrangente, que leva verdadeiramente em conta o termo “potencial” usado no nome do grupo. Ou seja, ao invés de apenas listar alguns tipos de OuBaPo já criados, podemos reduzir as histórias em quadrinhos até seus elementos básicos mais essenciais, e a partir deles imaginar possibilidades para novos jogos de criação quadrinística.

Vamos começar explorando algumas possibilidades de restrições formais em outros campos da arte, para então nos aprofundarmos nos quadrinhos com mais embasamento histórico, teórico e formal.

## Formas Literárias

Quando Giacomo da Lentini criou o formato do soneto, sua intenção não era tolher a criatividade dos poetas italianos. As regras definidas por ele não eram como as leis de um governo ou os dogmas religiosos, mas sim como as regras de um jogo.

Para jogar, o poeta precisava criar uma proposição em dois quartetos rimados em formato A-B-B-A, e então apresentar a resolução dessa proposição usando um sexteto, às vezes em C-D-C-C-D-C, ou em C-D-C-D-C-D. O sucesso desse jogo atravessou os séculos, e até hoje o soneto é um formato muito utilizado por poetas do mundo todo. Outras formas de poesia ocidental que exploram restrições criativas incluem os acrósticos, sestinas, villanelles, terzanelles, etc.



Le Cadavre exquis, dessin  
d'Yves Tanguy, Man Ray,  
Max Morise et Joan Miró.  
Vers 1926.

95

Fig. : *Cadavre exquis* desenhado por Yves Tanguy, Man Ray, Max Morise e Joan Miró.

A poesia japonesa também apresenta vários tipos de jogos ou conjuntos de restrições especificamente criados para auxiliar a produção de poetas e estimular sua criatividade. Um dos formatos mais antigos é o *renku*. Conhecido originalmente como *haikai no renga*, ele partiu de uma espécie de brincadeira vulgar entre amigos para algo mais sério, que eventualmente se tornou uma respeitada tradição na poesia japonesa. O formato original era colaborativo, e se assemelhava ao *cadavre exquis* dos surrealistas franceses, embora muito mais antigo — a antologia de *haikai no renga* mais antiga conhecida hoje data de 1356. Um poeta escrevia um verso curto, e passava adiante apenas a última frase dele. Outro poeta usava aquela frase como ponto de partida para seu próprio verso curto, e assim sucessivamente.

Para ilustrar o quanto esse tipo de jogo criativo pode ser inspirador para artistas de qualquer lugar e época, em 2003 o animador japonês Kihachiro Kawamoto lançou o filme *Winter Days*, onde 35 animadores criaram filmes curtos visualizando com som e imagens em movimento os trechos de um *renku* or-

ganizado em 1684 por Matsuo Bashō, o poeta mais importante do período Edo e um dos grandes mestres do *haikai* e dos *haiku*.

Assim como os já citados surrealistas, outros grupos de vanguarda europeus do início do século XX também usavam jogos de criatividade para produzir poemas, colagens, filmes, livros, etc. O jogo mais famoso ganhou o nome de “*le cadavre exquis*”, que por sua vez derivava de um antigo passatempo dos salões parisienses: o jogo de “Conseqüência”, que consistia em uma série de lacunas que precisavam ser preenchidas aleatoriamente por vários participantes, e cujas respostas eram então lidas como se fossem uma história. No *Cadavre Exquis* dos surrealistas franceses, cada jogador escrevia uma frase e dobrava o papel, de forma que o jogador seguinte só conseguiria ler a última frase que foi escrita, mas não as anteriores e tampouco o começo do texto. Mais tarde esse tipo de jogo também se expandiu para o desenho e a colagem, possibilitando obras de arte colaborativas.

## Formas musicais

Na história da música também encontramos muitos formatos de composição musical que atendem a determinadas regras que os compositores se auto-impõem para criar determinados tipos de música. É o caso, por exemplo, dos rondós, das sonatas, minuetos, etc.

Formas de música popular também têm suas regras próprias, como o sistema de verso e refrão, ou as métricas típicas e características de cada tipo de música popular.

No mundo do jazz, podemos citar o álbum *Time Further Out*, do Dave Brubeck Quartet. A capa do disco traz uma pintura de Joan Miró (por sua vez um grande amigo dos surrealistas franceses) que lista todas as fórmulas de compasso exploradas pelo quarteto em cada faixa do disco, de 3/4 até 9/4, passando por todos os números de 3 a 9, na ordem. Outra restrição menos formal e mais conceitual deu origem ao álbum *Shades of Blue*, do produtor musical Madlib, convidado pela gravadora Blue Note a produzir um disco inteiro usando apenas *samples* de músicas do catálogo da própria gravadora.

O resultado desses dois experimentos estão entre os discos mais aclamados da história de seus respectivos estilos musicais, demonstrando que o experimentalismo dos exercícios Ou-X-Pianos não é apenas uma forma de entreter os artistas, ou de

se criar obras inusitadas, mas sim uma ferramenta que pode efetivamente levar os artistas a criar obras de elevado padrão estético, artístico, e crítico.

Em 2004, a gravadora francesa “Ici, d’ailleurs...” lançou uma coleção de discos de OuMuPo onde também convidada artistas para remixarem as músicas de seu catálogo. Cada um dos discos vinha com um encarte de 16 páginas criado por artistas do OuBaPo, entre eles Killoffer e Menu.

## Formas do OuBaPo

Como já estabelecemos, os jogos de criatividade com regras pré-estabelecidas existem nas mais variadas formas de manifestação artística. Seria, portanto, apenas natural que o OuBaPo se inspirasse em várias delas para criar seus próprios jogos. Outra inspiração óbvia seriam os próprios jogos em si, e com isso criaram-se formas de OuBaPo inspiradas, por exemplo, no dominó e nas palavras cruzadas.

Faremos agora um apanhado geral de várias formas de OuBaPo, buscando classificá-las por tipo de restrição para fins de organização, mas é importante frisar que é possível criar quadrinhos em OuBaPo usando mais de uma dessas restrições simultaneamente.

## Regras de linguagem escrita

Derivadas da literatura, essas regras atingem especificamente a forma escrita da história em quadrinhos. Podem ser divididas entre narrativas e ortográficas.

As regras narrativas atingem a escritura prévia da história, criando restrições quanto à maneira como a história começa e termina, ou mesmo estabelecendo que não existe começo e fim na narrativa, como no caso de uma narrativa em *loop*. Pode ainda obrigar que a história faça sentido se lida com as páginas de trás para frente, por exemplo.

As regras ortográficas afetariam a escrita das palavras em si, dentro dos balões. É o caso dos lipogramas — textos que o escritor precisa criar deixando de usar uma letra do alfabeto, geralmente uma vogal para deixar o desafio mais interessante. Em casos mais extremos de lipogramas, pode-se escrever suprimindo todas as vogais exceto uma. O escritor oulipiano Georges

Perec chegou a escrever uma novela inteira, “Les Revenentes”, usando apenas a vogal E.

No caso dos quadrinhos, pode-se pensar em misturar essas regras à linguagem, como, por exemplo, uma regra de lipograma que varia a cada quadrinho. Podemos imaginar uma história de 31 páginas, onde cada letra do alfabeto é suprimida do texto a cada página. Ou então uma série de 5 tiras, com escrita univocalica em cada tira, seguindo as vogais na ordem. Pode-se homenagear alguém criando uma história em quadrinhos onde o texto de cada balão começa com uma letra do nome da pessoa, formando um acróstico, e assim por diante.

## **Regras de imagem**

São restrições que afetam a maneira como as imagens dentro dos quadrinhos são criadas.

## **Regras de desenho**

Seguindo a direção dos lipogramas, pode-se pensar em obrigar o artista a suprimir um recurso visual de seu trabalho (por exemplo, desenhar sem linhas, ou desenhar sem tinta preta) ou elegendo uma única ferramenta ou elemento visual para fazer as imagens do quadrinho (desenhar usando apenas um carimbo, desenhar apenas pontos, etc). Ao invés do desenho, o artista pode se obrigar a utilizar outra técnica, como pintura, colagem, etc.

As restrições também podem estar entre o artista e a técnica: o artista precisa desenhar de olhos vendados, o artista precisa desenhar usando a mão oposta à que está acostumado, ou usando as duas mãos ao mesmo tempo, ou pendurado de cabeça para baixo.

## **Regras de cor**

Pode-se interferir nas cores, obrigando o artista a não usar tinta preta, ou usar tinta branca sobre papel preto, ou cobrir 50% da página de tinta preta. Pode-se proibir o uso das cores

branca e preta, obrigando o artista a cobrir a página inteira apenas com cores, ou apenas com as cores primárias, ou apenas uma paleta pré-determinada de cores (as cores da bandeira de um determinado país, ou as cores do arco-íris, ou as cores de uma história em quadrinhos pré-existente).

## **Regras de linguagem dos quadrinhos**

Os elementos básicos da história em quadrinhos podem ser utilizados para criar limitações ainda mais específicas do que no caso do texto e das imagens.

## **Regras de ordem dos quadros**

A linguagem dos quadrinhos pode ser subvertida criando quadrinhos que podem ser lidos com os quadrinhos na ordem invertida, ou quadrinhos que podem ser lidos tanto verticalmente quanto horizontalmente. Quadrinhos pré-existentes podem ser cortados e re-combinados em nova seqüência, criando uma nova história com velhos desenhos. Os quadrinhos podem sair da página bidimensional e serem colados nas faces de cubos, permitindo uma leitura tridimensional da página/tira. Uma mesma página pode ter seus quadrinhos reorganizados mais de uma vez para criar várias histórias diferentes usando os mesmos quadrinhos.

## **Regras de visualização**

A maneira como a história aparece no quadrinho pode ser pré-definida por alguma regra. Por exemplo, todos os quadrinhos usam sempre o mesmo tipo de enquadramento — plano geral, plano aproximado, câmera subjetiva, câmera por cima do ombro do personagem. O cenário da história também pode seguir alguma regra. Pode-se até mesmo repetir um mesmo quadrinho várias vezes, alterando apenas o texto, ou usar uma

máquina de xerox para fazer ampliações e reduções de um quadrinho, permitindo inseri-lo dentro de outros.

## Regras matemáticas

Todos esses conceitos listados acima podem ser modificados por conceitos matemáticos. Por exemplo, poliedros regulares podem ter suas faces cobertos por quadrinhos, e atirados como se fossem dados, dando origem a novas histórias. Para evitar a criação de uma história aleatória, isso seria apenas a inspiração inicial para outros quadrinhos — por exemplo, pode-se criar um dado com 20 personagens, outro com 8 cenários, outro com 12 verbos, e os 3 dados atirados dariam aos autores um conjunto de elementos para começar uma história.

Uma história poderia ser feita com páginas que usassem grades de 1 a 9 quadrinhos, seguindo os numerais da série de Pi. Ou seja, a primeira página teria 3 quadrinhos, a segunda 1 quadrinho, a terceira 4 quadrinhos, e assim sucessiva e indefinidamente. A quantidade de quadrinhos em uma página define enormemente o ritmo e a continuidade da ação, então o quadrinista teria que adaptar sua história de maneira que o ritmo imposto pelos valores da seqüência numérica fizesse a história funcionar melhor.

## Regras de outros jogos

A partir do momento em que as regras de criação são vistas como regras de um jogo, e não mais como limitações, jogos literais podem ser usados como fonte de inspiração para jogos de criatividade em arte. No caso dos quadrinhos, pode-se comparar a página de quadrinhos com um tabuleiro, por exemplo.

Matt Madden propõe, em seu blog, uma espécie de jogo da velha em quadrinhos, onde dois quadrinistas jogam um contra o outro, cada um desenhando um quadrinho por vez, e sempre incluindo no desenho algum elemento em formato de X ou de O.

Outros jogos podem ser fonte de inspiração, como o xadrez ou as cartas de baralho.

No final do artigo demonstraremos um exemplo de domi-nó feito com quadrinhos, executado por artistas brasileiros.



Fig. : Exemplo do jogo-da-velha de Matt Madden realizado na cafeteria da universidade de Yale com o cartunista Tom Hart.

## A classificação de regras de OuBaPo de Thierry Groensteen

Optamos por traduzir as categorizações de Groensteen em separado para evitar que nos apropriássemos de sua lista indevidamente, mantendo um distanciamento ético entre sua pesquisa e o presente artigo. Além disso, sua lista é uma análise específica

de um *corpus* artístico que já havia sido produzido, enquanto a nossa mistura técnicas já consagradas e sugestões para novas experimentações. É uma lista em constante transformação e ampliação, enquanto a de Groensteen se propõe apenas a analisar o trabalho que já estava sendo publicado pela L'Association.

Ele propõe apenas duas categorias: restrições de criação e restrições de transformação.

## Restrições de criação

Ambigrama — quadrinhos baseados no antigo princípio da ambiguidade visual, onde uma imagem pode ser lida da mesma maneira em diferentes posições. Por exemplo, uma palavra pode ser escrita de tal forma a poder ser lida também de cabeça para baixo. No caso específico do OuBaPo, seria um história em quadrinhos que poderia ser lida em mais de uma posição diferente, ao contrário, de cabeça para baixo, etc.

- Iteração — repetição icônica, por exemplo quando se tenta contar uma história usando o mesmo quadrinho repetidas vezes, alterando apenas o texto e os diálogos.
- Palíndromo — criação de uma história em quadrinhos que pode ser lida tanto no sentido normal quanto de trás para frente.
- Dobradura — dobrar uma página para que conte uma nova história.
- Pluri-legibilidade — uma página que permita a leitura em vários sentidos (esquerda, direita, diagonal).
- Restrição Gráfica — restrição ou eliminação de um elemento gráfico da história (o rosto de um personagem, por exemplo).
- Restrição Plástica — limitação a certas formas gráficas, ou cores, etc.
- Reversibilidade — quadrinhos que podem ser lidos de cabeça para cima ou de cabeça para baixo. Inventado em 1903 por Gustave Verbeck em suas tiras “The Upside-Downs Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo”. A tira tem uma determinada história, e quando ela é virada de cabeça para baixo a história continua, mas com o mesmo desenho invertido. Existe texto nos dois sentidos.

## Restrições de transformação

- Expansão — o enriquecimento de uma história por um ou mais autores, que inserem caixas de texto e diálogo em uma história já existente.

- Hibridização — criação de uma história misturando quadrinhos individuais tomados emprestados de outros quadrinhos (do mesmo autor ou não).
- Redução — o oposto da expansão, consiste em remover quadrinhos existentes de uma história (Gilles Ciment reduziu *Os Charutos do Faraó* (Tintin), de Hergé, a apenas 6 quadrinhos).
- Reinterpretação gráfica — é quando um quadrinista toma de empréstimo o estilo de desenho de um outro autor, ou seus personagens, para criar sua própria história.
- S+7 ou N+7 — substituição de uma palavra na caixa de diálogo por outra palavra que esteja 7 posições após na página do dicionário. Por exemplo, se no quadrinho original o personagem diz que está em perigo, troca-se essa palavra por “perígrafo”. Esta restrição não é exclusiva do OuBaPo, e foi proposta originalmente pelo escritor oulipiano Jean Lescure.
- Substituição — substituição de um desenho por outro, ou a integração das páginas de outro autor em sua própria história, substituindo o texto original por outro.

## Elemento-surpresa, aleatoriedade e participação do público

Como vimos anteriormente, o OuLiPo tem, em sua essência, um elemento anti-automatista que o separa dos automatismos futuristas e surrealistas.

Durante uma de suas primeiras reuniões, no início dos anos 1960, o Oulipo antecipou o risco do automatismo nas estruturas que estavam definindo. O grupo tentou abrir espaço para a liberdade individual, mas eles foram incapazes de conciliar a liberdade com o automatismo. (...) Os Oulipianos queriam evitar os automatismos inconscientes dos surrealistas, mas o uso consciente das estruturas em sua escrita produziu algo que eles não puderam descrever como “automático”. (...) Na década de 1970 o Oulipo introduziu a noção de *clinamen*, que ajudou a resolver esse dilema. Baseado em um conceito de movimento dos átomos feita por Lucrécio, em seu texto “Sobre a Natureza das Coisas”, o *clinamen* descreve o princípio básico da anti-restrição: ela torna a criação possível, introduzindo acaso e espontaneidade em um universo de ordem. Assim o Oulipo recuperou um senso do inesperado nas restrições que utilizavam, mas ainda queriam definir e controlar como a aleatoriedade iria aparecer em sua escrita. (WOLFF, 2007)

Ou seja, é possível criar restrições criativas usando elementos aleatórios que não necessariamente vão resultar em obras aleatórias. Isso funciona até mesmo como metáfora do próprio processo criativo, onde um caos de elementos passa pela mente do criador até que sua obra finalizada esteja completa, mas a obra em si não é necessariamente caótica.

No caso do OuBaPo, pode-se utilizar elementos aleatórios em todas as categorias listadas anteriormente. As cores dos quadrinhos podem ser sorteadas aleatoriamente. Um dicionário pode ser jogado ao chão, e na página em que ele se abrir, 10 palavras diferentes precisam entrar na história. Um membro externo ao grupo que esteja executando o OuBaPo no momento pode sugerir temas ou elementos que precisarão ser utilizados pelos autores. A idéia não é criar quadrinhos aleatórios, mas adicionar um elemento de aleatoriedade dentro do processo criativo, que obrigue o artista a reagir com velocidade de pensamento para que a história continue funcionando apesar do obstáculo apresentado.

Esse tipo de interferência de agentes externos é muito comum em apresentações de OuBaPo ao vivo, com participação do público, seguindo uma tendência atual de muitos quadrinistas voltarem às origens do entretenimento no início do século XX, quando desenhistas e caricaturistas faziam apresentações em vivo nos teatros de revista. Alguns exemplos disso podem ser vistos a seguir, quando falaremos das experiências mais recentes com o OuBaPo aqui no Brasil.

## **OuBaPo no Brasil**

Em anos recentes, o OuBaPo tem sido explorado por diversos quadrinistas brasileiros como forma de aprimorar suas técnicas narrativas, criar projetos colaborativos e apresentar ao público leitor novas formas de fazer e ler quadrinhos, que desafiem noções padronizadas do que seja uma história em quadrinhos, de como ela deve ser feita, qual sua função social, etc.

Um exemplo de sucesso é o grupo Beleléu, que já publicou em seu site, além de vários outros quadrinhos, um total de 27 colaborações com artistas convidados, em um jogo de dominó oubapiano. Os artistas desenhavam tiras curtas que precisam se aproveitar de um quadrinho de outra tira já estabelecida no jogo, cruzando as novas tiras através das anteriores. Assim, cada quadrinho individual pode ser utilizado por uma ou duas tiras diferentes, com tiras horizontais e verticais apontando para diversas possibilidades narrativas dentro de uma grande página de leitura pluri-direcional, para usar um termo de Groensteen.

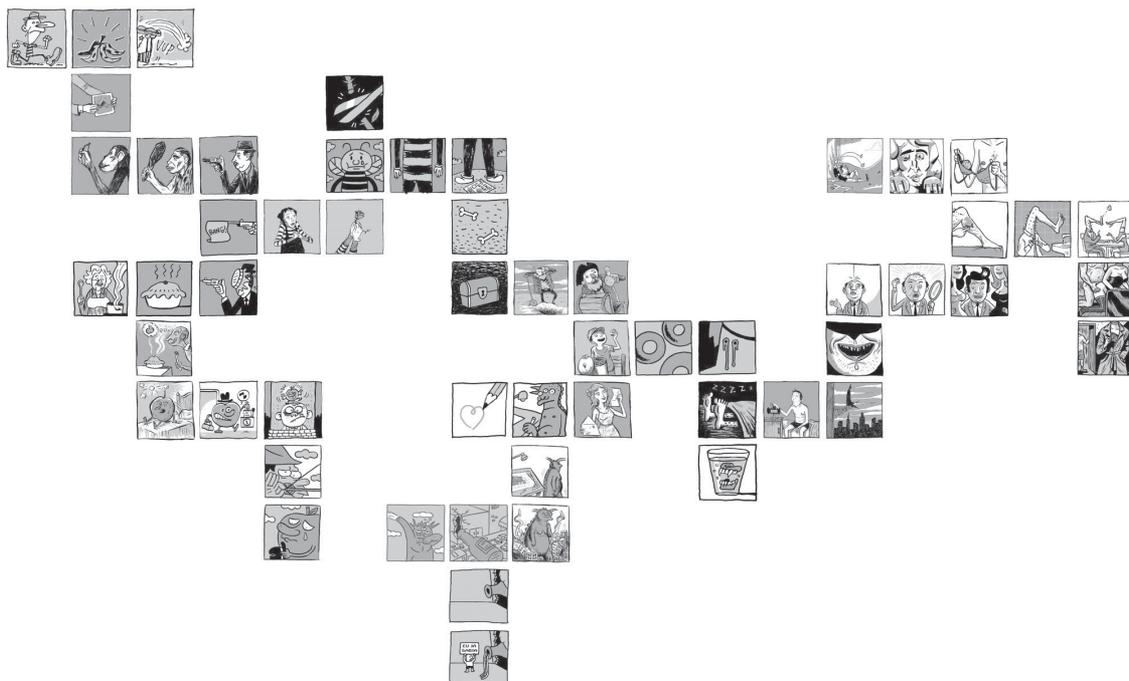


Fig. : Versão atual do dominó da Beleléu, com 27 quadrinhos de diversos autores.

Outra experiência interessante tem sido realizada pelos quadrinhos do grupo Pandemônio, inicialmente por conta própria, depois no Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte, em 2011, e na Bienal do Livro de Minas, em 2012. O grupo criou um formato próprio que acabou se consolidando nesses projetos todos: uma página de 6 quadrinhos (grade de 2 x 3), e uma mesa com 5 quadrinistas. Cada artista tem 10 minutos para desenhar o primeiro quadrinho da página. Ao final desse limite de tempo, a página é passada ao colega do lado direito, e o artista recebe a página do colega do lado esquerdo, criando então o segundo quadrinho da página iniciada por aquele. Assim as páginas vão passando de mão em mão, de quadrinho em quadrinho, até que eventualmente a página iniciada por um artista volta a ele para que faça o último quadrinho, encerrando assim a história que ele mesmo iniciou, mas sendo forçado a seguir a lógica narrativa imposta pelos outros 4 artistas da mesa em suas intervenções ao longo da página.

Esse formato foi utilizado pelo Pandemônio em um fanzine, e mais tarde utilizado no FIQ 2011 com 5 sessões diárias dentro do auditório, diante de uma plateia de cerca de 150 pessoas. Um cinegrafista filmava o que os artistas estavam desenhando, e a imagem era projetada em um telão para permitir que todo o público a visse em detalhes. Um apresentador fazia a locução do evento, explicando as regras do jogo para o público, pedindo sugestões de novas restrições, e avisando aos artistas quanto tempo restava para cada quadrinho. Com duas mesas em cada sessão, e a participação de vários artistas convidados do evento — entre eles os franceses Olivier Martin e Cyril Pedrosa — o OuBaPo do

FIQ 2011 produziu dezenas de páginas em formato A3, que se encontram atualmente no acervo do festival.

No campo acadêmico, temos o trabalho da pesquisadora Maria Clara da Silva Ramos Carneiro, que produz atualmente uma pesquisa de doutorado especificamente sobre OuBaPo e o trabalho da L'Association. Sua comunicação "A Nova Bande Dessinée: L'Association e o OuBaPo" aprofunda com mais detalhes a fundação do OuLiPo e suas implicações e inspirações no mundo literário, e exemplifica visualmente os itens da classificação de Groensteen.

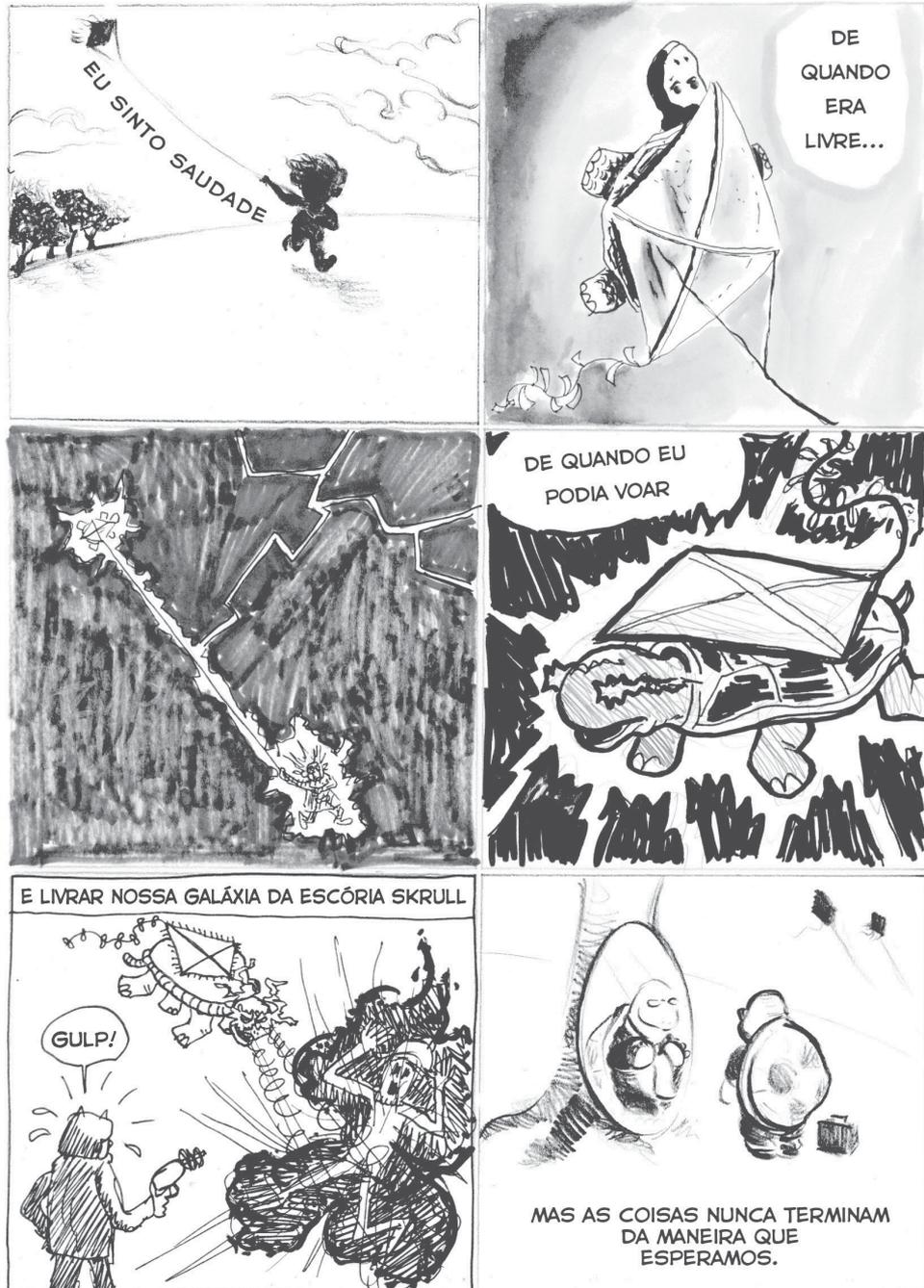


Fig. : Exemplo de página de oubapo criada pelo Pandemônio em 2011

## Conclusão

Nas últimas duas décadas, o OuBaPo e todas as idéias, artistas e livros que surgiram dele injetaram novo ânimo no mundo da produção de quadrinhos, não apenas na França mas em vários outros países onde seus ideais encontraram adesão. O OuBaPo não propõe apenas uma nova forma de fazer quadrinhos, mas também de pensar os quadrinhos, questionando todos os elementos cristalizados de sua produção, suas normas técnicas e regras que são repetidas por livros e estudantes sem questionamentos fundamentais. Permite aos quadrinistas saírem de sua zona de conforto, explorando limites selvagens e zonas inexploradas da criação artística, trazendo para o debate novos temas a serem debatidos e experimentados.

Esperamos com esse artigo apontar algumas novas direções para a produção do OuBaPo no Brasil, indicando futuramente novas colaborações entre academia, quadrinistas e escritores, enriquecendo a discussão e a produção desse campo tão rico e pouco explorado que são as narrativas gráficas. Várias sugestões de restrições listadas aqui ainda não foram experimentadas na prática, e muitas outras ainda podem surgir da interação entre quadrinhos, literatura, música, e outras formas de arte, ou até mesmo de outras ciências. Se a conversa dos quadrinhos já é tão rica quando acontece com outras formas de arte, e se o OuLiPo nasceu de uma mistura entre poesia e matemática, como os quadrinhos ainda podem dialogar com a biologia, a física, a psicologia, a astronomia?

Quais são os limites inexplorados da criação nos quadrinhos, quem são os artistas dispostos a desbravá-los, e que jogos-ferramentas eles irão utilizar para essa pesquisa?

## REFERÊNCIAS

CARNEIRO, Maria Clara da Silva Ramos. *A Nova Bande Desinée: L'Association e o OuBaPo*. Anais da II Jornada de Estudos sobre Romances Gráficos do Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011. <[http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2011/maria\\_carneiro.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/maria_carneiro.pdf)>

COLCHESTER, Max. *Jerry Lewis Is Funny to the French, but Comic Books Are Serious Business*. Wall Street Journal, 21 de Janeiro de 2011. <[http://online.wsj.com/article\\_email/SB10001424052748704515904576075980439410992-1MyQjAxMTAxMDIwMjEyNDIyWj.html](http://online.wsj.com/article_email/SB10001424052748704515904576075980439410992-1MyQjAxMTAxMDIwMjEyNDIyWj.html)>

GILLESPIE, William. *The Oulipo: Constraints and Collaboration*. Site da editora Spineless Books. ><http://www.spinelessbooks.com/20/essays/oulipo.html>>

HORTON, H. Mack. *Early Haikai Linked Verse*. Journal of Renga & Renku, número 2, p. 79, 2012.

<<http://www.oulipo.net/oulipiens/document2565.html>>

<<http://www.oulipo.net/oulipiens/O>>

<<http://www.revistabeleleu.com.br/>>

<<http://www.tomhart.net/oubapo/about/index.html>>

WOLFF, Mark. *Reading Potential: The Oulipo and the Meaning of Algorithms*. Digital Humanities Quarterly, vol. n<sup>o</sup>.1, 2007.