

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: ESTUDOS LITERÁRIOS

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa

Fronteiras e abismos: a ficção realista em *Jimmy Corrigan*

Juiz de Fora

2022

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa

Fronteiras e abismos: a ficção realista em *Jimmy Corrigan*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, área de concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Anderson Pires da Silva

Coorientador: Prof. Dr. Gilvan Procópio Ribeiro (*In memoriam*)

Juiz de Fora

2022

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Martoni, Bernard.

Fronteiras e abismos : a ficção realista em *Jimmy Corrigan* / Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa. – 2022.

240 f. : il.

Orientador: Anderson Pires da Silva

Coorientador: Gilvan Procópio Ribeiro (*in memoriam*)

Tese (doutorado em Estudos Literários) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, 2022.

1. Histórias em quadrinhos. 2. Romance gráfico. 3. Ficção realista. 4. Chris Ware. 5. *Jimmy Corrigan*. I. Silva, Anderson Pires da, orient. II. Ribeiro, Gilvan Procópio, coorient. III. Título.

CDU 82-91

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa

Fronteiras e Abismos: a ficção realista em Jimmy Corrigan

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Letras. Área de concentração: Teorias da Literatura e Representações Culturais.

Aprovada em 29 de junho de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Anderson Pires da Silva - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Carolina Alves Magaldi - Membro interno

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Rafael Senra Coelho - Membro externo

Universidade Federal do Amapá

Profa. Dra. Greice Schneider - Membro externo

Universidade Federal de Sergipe

Prof. Dr. Nobuyoshi Chinen - Membro externo

Universidade de São Paulo

Juiz de Fora, 01/08/2022.



Documento assinado eletronicamente por **Anderson Pires da Silva, Professor(a)**, em 02/08/2022, às 18:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Carolina Alves Magaldi, Professor(a)**, em 03/08/2022, às 14:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Greice Schneider, Usuário Externo**, em 03/08/2022, às 14:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **NOBUYOSHI CHINEN, Usuário Externo**, em 03/08/2022, às 15:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rafael Senra Coelho, Usuário Externo**, em 08/08/2022, às 10:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **0888680** e o código CRC **7D0C6916**.

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa

Fronteiras e abismos: a ficção realista em *Jimmy Corrigan*

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários, área de concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Letras.

Dedico este trabalho aos meus professores. A todos aqueles que me ensinaram a observar e a significar, que me ensinaram, sobretudo, a pensar. Em nome de todos que me trouxeram até aqui, dedico este trabalho à memória do professor Gilvan Procópio, por me fazer duvidar de tudo e a confiar em mim, obrigado.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Monique. Minha grande companheira e paixão da vida. Minha esposa, ouvinte, conselheira e melhor amiga que me acompanha por tanto tempo, oferecendo tudo que eu precisei para atravessar os dias difíceis e reconhecer as vitórias. Tudo é melhor e mais fácil com você perto. Eu não chegaria aqui sem você, nem seria a pessoa que sou hoje. Obrigado por tudo, Capimbo. (Amo você muito)².

Aos meus pais, Regina e Geraldo, meus primeiros e mais dedicados professores. Obrigado por todo o amparo e afeto. Por toda compreensão diante das minhas ausências durante essa jornada, e de tantas outras da vida. Obrigado por todo amor.

Ao meu irmão Bruno e à minha irmã Brenda. Obrigado por me fazerem seguir e também serem meus freios. Por me encorajarem e tranquilizarem. Por duvidarem de mim e também por confiarem em mim. Por me ouvirem e me deixar falar. Acima de tudo, obrigado por me amarem.

Além de dedicar este trabalho a todos meus professores, estendo palavras também de agradecimento a alguns mestres que me marcaram. Ao professor Gilvan a quem tive a grande felicidade de reencontrar depois de tantos anos, e desse encontro conheci essa pessoa tão especial e generosa. Dono de imensa sabedoria e sempre disposto a dividi-la. Queria muito que você estivesse comigo nessa etapa final, seu apoio, críticas, sugestões e palavras estão de algum modo neste texto, marcadas no meu modo de enxergar, de duvidar e de aprender. Espero ter conseguido materializar a sabedoria que você tão gentilmente dividiu comigo. Obrigado professor.

Ao professor e orientador Anderson Pires. Obrigado por me ajudar nessa tarefa tão desafiadora da escrita. Obrigado pela paciência e compreensão diante das minhas dúvidas e angústias. Obrigado por me ajudar a construir, e a sempre construir, novas visões sobre as histórias em quadrinhos. Obrigado por confiar em mim.

Ao amigo Rafael Senra. Por tantas conversas, sugestões, conselhos e trocas. Acho que não consigo lembrar de uma única vez em que conversamos e eu não aprendi alguma coisa ou não tive um bom encontro. Obrigado pela amizade que nasceu na academia e se estendeu além dela.

Aos professores que aceitaram o convite para participar dessa jornada tão importante pra mim. Obrigado às professoras Carolina Alves Magaldi e Greice Schneider pelos apontamentos ao longo da escrita. Ao professor Nobu Chinen por aceitar a árdua tarefa de me ler.

Ao meu eterno orientador e amigo Afonso Rodrigues. Suas palavras de apoio e estímulo são as maiores responsáveis por eu ter entrado nesse caminho. Você é parte especial desta conquista. Obrigado por tudo.

Às professoras Cristina Weitzel, Carmem Rita, Marilda, Lúcia Helena e Begma pelos primeiros estímulos à literatura e referências profissionais ainda na minha infância. A todos os professores do PPG de Literatura que tão bem me receberam de volta à universidade e tanto me ajudaram. Ao professor e amigo Maurício por conversas tão produtivas quanto prazerosas. Meu muito obrigado à professora Silvina pelo apoio, admiração e confiança em mim.

Aos amigos Lucas Fazola e Luciana Freesz pelo contato e pela ajuda ao longo do curso. Aos amigos Tiago Lott, Rodrigo Cerqueira e Pablo Itaboray, que entraram na minha vida junto a esse momento e em tanto afetaram o percurso. Obrigado pelas conversas, conselhos e sugestões, por me mostrarem outras formas de ler e pensar o mundo e os textos.

Ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários pela formação de qualidade nessa importante etapa da minha vida acadêmica. Agradeço, em especial, pelo suporte durante o difícil período de pandemia. A compreensão e apoio de vocês foi um exemplo de humanidade e afeto, tão raros nesse tipo de relação, que, no entanto, se mostrou abundante. Coloco esses agradecimentos na pessoa de Daniele e Caio que tão bem vivenciam essa atenção ao outro. Meu muito profundo obrigado.

Na esperança de um dia poder fazer pessoalmente, agradeço a Chris Ware por *Jimmy Corrigan*. Sua obra foi uma inspiração para formação do meu pensamento crítico sobre os quadrinhos. Ler seu trabalho é uma outra forma de ver o mundo e de pensar as histórias em quadrinhos

Meu último e maior agradecimento talvez seja pela confiança de tantas pessoas que passaram na minha vida. Certamente que meu principal aprendizado não foi a teoria absorvida nessa longa jornada, mas a sabedoria para duvidar. Espero ter cumprido às expectativas colocadas em mim.

RESUMO

Este texto propõe um estudo da estética realista na história em quadrinho *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009), do autor estadunidense Chris Ware. A tese se fundamenta em um olhar atento e interessado, uma análise das escolhas estéticas que caracterizam essa HQ de Ware. O trabalho pode ser lido em duas questões centrais que se atravessam ao longo do texto. Uma delas trata de uma melhor compreensão dos conceitos, discussões e percepções em torno do termo “realismo” nas histórias em quadrinhos e de seus desdobramentos dentro dos processos narrativos. Outra busca compreender como a história em quadrinho de Chris Ware se estabelece como uma ficção realista. Desse modo, recorri a teóricos que discutem a narrativa e suas manifestações realistas; textos a respeito do histórico e linguagem das histórias em quadrinhos; obras dedicadas ao trabalho e processos criativos de Chris Ware. Também são trazidas ao texto diversas narrativas em quadrinhos de autores estadunidenses, bem com alguns canadenses, pelo diálogo estético dessas publicações com o trabalho de Ware.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Romance gráfico. Ficção realista. Chris Ware. Jimmy Corrigan.

ABSTRACT

This text proposes a study of the realistic aesthetics in the comic book *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009), by the American author Chris Ware. This dissertation is based on a thorough and interested look, an analysis of the aesthetic choices that characterize Ware's comic book. The work can be read in two central questions along the text: one dealing with a better understanding of the concepts, discussions and perceptions around the term "realism" in comic books and their unfolding within the narrative processes. The other question seeks to understand how Chris Ware's comic book establishes itself as realistic fiction. In this sense, I resorted to theorists who discuss narrative and its realistic manifestations; texts about the history and language of comic books, as well as those dedicated to Chris Ware's work and creative processes. Several comic book narratives by American authors, as well as some Canadian ones, are also brought to the text, due to the aesthetic dialogue of these publications with Ware's work.

Keywords: Comic books. Graphic novel. Realistic fiction. Chris Ware. Jimmy Corrigan.

LISTA DE IMAGENS

Figura 01 – Página de abertura da <i>I guess (a.k.a. Thrilling adventure stories)</i>	23
Figura 02 – Primeira aparição do personagem God no jornal <i>New City</i> em 1992	24
Figura 03 – Referências ao personagem God em diferentes momentos de <i>Jimmy Corrigan</i> ...	24
Figura 04 – Comentário sobre o realismo nos quadrinhos e cinema	25
Figura 05 – Páginas de <i>Little Nemo in Slumberland</i>	27
Figura 06 – Capa da versão encadernada de <i>Jimmy Corrigan</i>	37
Figura 07 – Versão de <i>Jimmy Corrigan</i> publicada pela <i>Acme Novelty Library</i> (à esquerda) e versão encadernada (à direita)	40
Figura 08 – Primeiras páginas de <i>Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo</i> publicadas pela <i>Acme Novelty Library</i>	41
Figura 09 – As três gerações da família Corrigan. Da esquerda para a direita: Jimmy Corrigan, o pai de Jimmy e o avô de Jimmy	43
Figura 10 – Conversa ao telefone com a mãe (superior) e com Peggy (inferior)	44
Figura 11 – Jimmy gravando o canto dos pássaros	47
Figura 12 – Jimmy Corrigan quando criança (à esquerda) e seu avô (à direita)	48
Figura 13 – Quadro <i>Notívagos</i> , de 1942	50
Figura 14 – Cena do restaurante de Jimmy com seu pai	51
Figura 15 – Páginas do final do capítulo 22 de <i>Pagando por sexo</i>	56
Figura 16 – Página da história <i>Gerhard Snobble</i>	58
Figura 17 – Imagens do processo de desenho de uma página, de <i>Rusty Brown</i>	61
Figura 18 – Pirâmide de Scott McCloud para as possibilidades visuais das artes visuais	64
Figura 19 – Personagens com traços graficamente mais realísticos do que Jimmy	66
Figura 20 – Regularidade e variações de artrologia em <i>Watchmen</i>	74
Figura 21 – Liberdade das páginas de Eisner	75
Figura 22 – Requadros com diferentes formatos	76
Figura 23 – Diferentes composições de página em <i>Jimmy Corrigan</i>	77
Organograma 01 – Artrologia de página em <i>Jimmy Corrigan</i>	77
Organograma 02 – Artrologia de página em <i>Jimmy Corrigan</i>	78
Organograma 03 – Artrologia de página em <i>Jimmy Corrigan</i>	79
Organograma 04 – Artrologia de página em <i>Jimmy Corrigan</i>	79
Organograma 05 – Artrologia de página em <i>Jimmy Corrigan</i>	80
Organograma 06 – Artrologia de página em <i>Jimmy Corrigan</i>	81

Figura 24 – Página do personagem <i>Sparky</i>	85
Figura 25 – Sequência de microquadros	86
Organograma 07 – Artrologia das páginas de <i>Jimmy Corrigan</i>	89
Figura 26 – Espelhamento vertical das páginas	90
Figura 27 – Espelhamento horizontal das páginas	90
Figura 28 – Diferentes paletas para cada momento: infância de Jimmy avô (à esquerda) e o presente diegético de Jimmy (à direita)	95
Figura 29 – Conjunto de seis páginas da cena do consultório	97
Figura 30 – Último requadro da cena do consultório	98
Figura 31 – Primeiro mosaico narrativo	100
Figura 32 – Mosaico narrativo sobre as fotos	101
Figura 33 – Mosaico narrativo sobre a história de Amy	102
Figura 34 – Gravidez que liga Jimmy a Amy	103
Figura 35 – Inserção de logos no quadrinho	105
Figura 36 – Localizadores temáticos e tempo-espaciais	106
Figura 37 – Logos com a informações catalográfica	107
Figura 38 – Disco de animação do robô	108
Figura 39 – Transição entre sonho e o mundo concreto	109
Figura 40 – Suicídio do personagem God	112
Figura 41 – Cenário da infância de Jimmy avô	113
Figura 42 – Destino dos quadrinhos de <i>Jimmy Corrigan</i>	114
Figura 43 – Figurinhas dos cenários	115
Figura 44 – Prólogo	116
Figura 45 – Palavras em tratamento gráfico para destacar os momentos	118
Figura 46 – Figura cinética pela repetição da imagem do personagem em diferentes momentos de seu movimento	169
Figura 47 – Figuras maternas e recém-nascidos de diferentes anos	170
Figura 48 – Diferentes momentos no tempo a partir de um mesmo lugar	171
Figura 49 – Falas colocadas fora dos limites do requadro	183
Figura 50 – Vinheta do quadrinho <i>Correntin</i>	186
Figura 51 – Páginas da série <i>Marvels</i>	190
Figura 52 – Impressionismo do cenário em <i>Um contrato com Deus</i>	193
Figura 53 – Formas orgânicas (à esquerda) e prédios e máquinas (à direita) em <i>Akira</i>	194
Figura 54 – Narrativa por imagens em propaganda católica contra Lutero	197

Figura 55 – Momentos de ações mais expansivas	207
Gráfico 01 – Os lugares do tédio	209
Figura 56 – Páginas de mesmo <i>layout</i>	211
Figura 57 – Lentidão narrativa construída pelos elementos do cenário	212
Figura 58 – Onomatopeia descritiva	216
Figura 59 – Cena do jantar	217
Figura 60 – Mudança de dinâmica das páginas	221

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 UM ENCONTRO DE ESTÉTICAS: QUANDO UM NOVO DIALOGA COM A TRADIÇÃO	21
2.1 DE GOD A JIMMY: UMA BREVE TRAJETÓRIA DE CHRIS WARE	22
2.2 A RECEPÇÃO CRÍTICA DE <i>JIMMY CORRIGAN</i> E O PROBLEMA DO REALISMO	28
2.2.1 Diferentes apresentações / possibilidades de uma mesma história	35
2.3 JIMMYS E SUAS HISTÓRIAS	42
3 O QUADRINHO MAIS ESPERTO DO MUNDO	52
3.1 O DESAFIO DO ESPAÇO VAZIO	53
3.2 O PROCESSO	60
3.3 ESTILO VISUAL	62
3.4 ARTICULAÇÃO E RELAÇÃO: O PAPEL DO <i>LAYOUT</i>	67
3.4.1 Tipos de <i>layouts</i>	70
3.5 LAYOUT EM JIMMY CORRIGAN	76
3.5.1 Ritmo	82
3.5.2 Microquadros	84
3.5.3 Repetição pelo <i>layout</i>	87
3.6 CORES	91
3.6.1 Cor como divisão e ambientação temporal	94
3.6.2 Cores, cenas e momentos	96
3.7 UMA OUTRA FORMA DE NARRAR	99
3.8 INSERÇÕES GRÁFICAS	104
3.8.1 Logos	104
3.8.2 Brincando com papel	107
3.8.3 Anteriormente, em <i>Jimmy Corrigan</i>	116
3.8.4 Palavras gráficas	117
3.9 POR UMA OUTRA ABORDAGEM	119
4 CAMINHOS E ENTRADAS PARA UM REALISMO NOS QUADRINHOS	123
4.1 HISTÓRIA, FICÇÃO, VERDADE E VEROSSIMILHANÇA: UM PANORAMA DO REALISMO	124

4.2 PESSOAS E PERSONAGENS	137
4.3 O REAL SE ENQUADRA	143
4.4 O IMPÉRIO CONTRA-ATACA: A APROPRIAÇÃO DO MERCADO	149
4.5 O ROMANCE EM QUADRINHOS	154
4.6 PARA ALÉM DO FORMATO	164
4.7 FORMA, TEMA E A FICIONALIZAÇÃO DO REAL	172
5 O (IR)REAL	174
5.1 ENTRE O REAL E O POSSÍVEL	174
5.1.1 Dois casos nos quadrinhos	177
5.2 A DESCRIÇÃO ENQUANTO APROXIMAÇÃO: QUANDO O DETALHE INVADE A PÁGINA	181
5.3 UM FLERTE COM O REAL: COMENTÁRIOS E CONTORNOS DO REALISMO	197
5.4 O COMUM	206
5.5 PALAVRAS E SILÊNCIOS	210
5.6 MUITO ALÉM DA DESCRIÇÃO	222
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	225
REFERÊNCIAS	235
GIBIOGRAFIA	238
VIDEOGRAFIA	240

1 INTRODUÇÃO

As discussões propostas neste trabalho são advindas da minha vivência como leitor, em especial, leitor de histórias em quadrinhos (quadrinhos, HQs, gibis, *comics*) e das diversas pessoas que afetaram minhas experiências de leitura e percepção desses textos. Muito antes do interesse teórico, da reflexão de como ou por que os quadrinhos colocados em sequência na página despertavam meu interesse, animais antropomorfizados, crianças do bairro do limoeiro e personagens de capas e cores invadiram minha vida. O fascínio durou por longos e prazerosos anos e, com o tempo, novos e diferentes personagens, aventuras e cenários passaram a habitar aquelas páginas, de modo que novos interesses passaram a visitar-me.

As histórias em quadrinhos surgiram-me como fonte do fantástico, o distanciamento de um mundo que me cercava, um mundo que, mesmo em constante movimento, não tinha a dinâmica daquelas imagens estáticas. No entanto, os gibis acabaram apresentando-me mais, acabaram revelando-me um mundo também muito próximo do meu. Não mais apenas uma abertura para o desconhecido, mas um olhar para familiar que, justamente pelo seu reconhecimento, era também estranho. A partir desses contatos, somados a uma trajetória de estudos informais e, posteriormente, acadêmicos dessa manifestação, inquietei-me com as possibilidades das histórias em quadrinhos.

Apesar das diversas escritas possíveis a uma HQ, parece-me seguro dizer que elas são um meio essencialmente narrativo, sendo o ato de contar sua principal vocação e meu interesse para este trabalho. Apesar de determinados gêneros narrativos ainda serem citados como sinônimo de história em quadrinhos, o termo refere-se à forma artística dos quadrinhos, não fazendo imediata alusão ao seu conteúdo. O entendimento do que são os quadrinhos não está associado aos temas de suas narrativas, mas a uma linguagem específica, de modo que não há limitação temática no que pode ou não estar em suas páginas. Em seu ofício de narrar, os quadrinhos sempre o fizeram de diferentes maneiras e abordando os mais variados assuntos, como é próprio da narrativa. Muitos são seus personagens e temáticas, desde situações cômicas do dia-a-dia, passando pelo grande universo dos animais antropomorfizados, como Garfield, Snoopy e Krazy Kat, pelas mais diversas aventuras de Príncipe Valente, pelo universo onírico de Little Nemo, até as viagens de Tintim pelo mundo, os desafios de tantos super-heróis que se aventuram em suas páginas e as narrativas de terror, entre tantos outros. Nesse sentido, os quadrinhos dedicam-se às mais diversas possibilidades narrativas e, em seu desenvolvimento, voltaram sua atenção a narrativas menos tradicionais, para os quadrinhos estadunidenses, os *comics*, passando a tratar de temas históricos, (auto)biográficos e ficções realistas.

Entre tantas possibilidades, é possível inicialmente separar em dois grandes grupos que se tocam a todo momento. Apesar de sua fragilidade, o exercício cumpre seu papel para um primeiro momento de reflexão. Um deles seria o grupo das narrativas que focam elementos ancorados no fantástico, criação de novos universos, com regras e indivíduos próprios. Assim, acaba por estabelecer novas mitologias que, embora em diálogo com o universo do leitor, estabelece um mundo próprio, um espaço narrativo caracterizado mais por suas diferenças do que por suas semelhanças com o nosso cotidiano. O outro grande grupo dedica-se a representar elementos ou fatos reais, ou históricos, ao menos algo que se aproxime da nossa realidade. Evidente essa organização, como alertei anteriormente, é demasiadamente frágil e, em princípio, inútil já que a zona cinza entre esses pontos é talvez maior que seus extremos. No entanto, irei considerá-la como lugar de partida, e principalmente de passagem, uma estação rumo a um destino que, embora não seja parada final, seja ao menos mais interessante e digna de dispensarmos algum tempo a ela.

Para cumprir essa jornada, minha atenção se concentrará no segundo grupo, naquele mais comprometido com a representação de universos próximos ao do leitor. Narrativas que nos apresentam um mundo mais próximo daquele à nossa volta, que abordam dramas e relações humanas, experiências e dinâmicas cotidianas, algo que poderíamos, em um primeiro momento, chamar de mundo real ou, adentrando mais no problema, realista. A presença de dramas humanos nas páginas do gibi promove um tipo de reconhecimento das coisas que, para mim, estavam restritas a outras esferas. Saber que os quadrinhos também o fazem é o que me prendeu a este trabalho.

O fato de que todas as narrativas se cunham, de alguma forma, em um elemento ou informação real já apresenta fraturas nessa separação proposta. Essa referência pode dar-se na criação e/ou no estabelecimento do universo em que a história se passa ou na representação de algum acontecimento historicamente real. Poderia ser tanto um conceito científico para explicar um aspecto fantástico da narrativa, como as leis físicas que regem esse universo e seus mais variados personagens que nele habitam. Seria ainda uma referência a um modelo político-social, um fato histórico que sirva de fundo para o estabelecimento de um universo narrativo, como uma aventura de super-heróis em um mundo à sombra da Guerra Fria. Em uma abordagem mais básica ou fundamental, para que o leitor seja capaz de ler essa narrativa, essencialmente, por imagens estáticas, podemos aplicar essa mesma lógica para o leitor reconhecer regras específicas do universo a ele apresentado, seja esse ficcional seja uma referência direta a determinado lugar ou acontecimento historicamente real.

Há também histórias que se baseiam mais em elementos chamados, nesse momento, de real, profundamente associados a um valor histórico de experiência, transpondo à página um fato acontecido ou uma situação verossímil. Buscando maior problematização, temos ainda narrativas que cumprem os dois papéis para atingir um tipo de representação relevante a fatos específicos. Refiro-me evidentemente à, não por acaso, sempre citada obra *Maus: a história de um sobrevivente* (1973 a 1991), de Art Spiegelman, que, ao utilizar elementos alegóricos, conseguiu estabelecer um dos mais relevantes relatos dos campos de extermínio da Alemanha nazista. Certamente, mais adiante e com certa frequência, retomaremos o caso de *Maus*.

Conforme mencionado, os quadrinhos sempre estiveram em constante e profundo diálogo com o mundo que cerca o leitor, como, aliás, todos os meios narrativos e, por que não, os artísticos. Apesar de os quadrinhos de super-heróis abordarem problemas da época, percebo grande diferença na maneira como esses mesmos elementos aparecem nos quadrinhos alternativos (*alternative comics*) dos anos 1980. Surge maior interesse com fatos e situações reais, ou cotidianas, passando a ocupar as páginas das HQs norte-americanas de forma mais declarada e, sem dúvida, com aspirações mais ambiciosas. Desde então, tem sido grande interesse dos quadrinhistas, assim como dos escritores de prosa, as narrativas que tratam de pequenos momentos “insignificantes” da vida humana.

Passando pelos anos 1990, os quadrinhos alternativos conseguem maior prestígio com a premiação do Pulitzer para *Maus*. Em grande medida, isso leva à consolidação dessas narrativas com o crescente número de (auto)biografias nos anos 2000, quando o termo *graphic novel* (romance gráfico) passa a ocupar espaços além do universo específico de leitores, ganhando maior popularidade e, em certa medida, contornos mais definidos, ainda que essa definição se perca pela intervenção do grande mercado editorial e pelas experimentações de artistas. Esse contexto histórico refere-se à trajetória dos quadrinhos norte-americanos, recorte que estabeleço como objeto desta análise. Além dos quadrinhos escritos por artistas estadunidenses, contorno esses quadrinhos aqui referidos como norte-americanos como aqueles que foram produzidos nesse país, ainda que realizados por artistas de diferentes nacionalidades, como os casos de *Maus* e *Watchmen*.

Nesse escopo de obras, ocupo-me de investigar as propostas de representações realísticas que passaram a habitar as páginas das histórias em quadrinhos nos Estados Unidos. Pretendo então analisar a maneira como os elementos da linguagem dos quadrinhos são organizados, utilizados e explorados para o estabelecimento de uma forma de representação capaz de transportar, para as páginas das HQs, narrativas que, de modo tão profundo e peculiar, simulam, mimetizam, representam uma realidade possível de ser reconhecida pelo leitor como

algo bastante próximo a ele. Uma vez aberta a caixa de Pandora, cabe então liberar o mais perigoso dos termos ali trancafiados: *realismo*, tão caro às artes, almejado e exaltado no passado, abandonado diante de sua impossibilidade e aqui evocado.

O termo “realismo” não é retomado neste trabalho como exumação de um corpo impróprio a este tempo. A escolha por fiar meu pensamento a partir de um termo tão complexo, controverso e contraditório ocorre pela sua crescente utilização por quadrinhistas, crítica e acadêmicos em referência aos trabalhos advindos do cenário alternativo dos anos 1990 e às HQs inéditas a partir de 2000. Essa frequência, muito associada ao sucesso e reconhecimento da obra *Maus* e à consequente popularização das *graphic novels*, também traz à tona a oposição de algumas publicações a produções mais tradicionais ou comuns no universo de quadrinhos norte-americanos, oposição entre fantasia e narrativas que se ocupam d real.

Diante dessas possibilidades narrativas e da percepção dos quadrinhos como algo maior que um espaço para o fantástico, diversos quadrinhistas dedicaram-se a trabalhos (auto)biográficos e históricos, o que justifica sua aproximação com aspirações realistas. Entre tantas obras, está *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo (Jimmy Corrigan)*, publicado entre 1995 e 2000, um trabalho do quadrinlista Chris Ware e de grande expressão mundial. Apesar de seu flerte com a autobiografia, a obra explora possibilidades menos evidentes do realismo, experimentando outras potencialidades dos quadrinhos, conectando a tradição visual anterior a experimentações narrativas então incomuns, mas que performam algo familiar à vida comum. Nesse sentido, entendo que o estudo desse quadrinho à luz de teorias do realismo sobre narrativas e suas mudanças lançará luzes sobre os processos que regem a escrita e leitura dessas narrativas, em particular, mas não exclusivamente, do trabalho de Chris Ware.

A tese é organizada em dois momentos principais fisicamente separados, mas que constantemente se atravessam, se completam e até se suplantam, apontando para novas avenidas de pensamento e possibilidades. O primeiro momento, capítulos dois e três, concentra-se em apresentar e discutir Chris Ware e sua obra, lançando um olhar atento sobre seu contexto de escrita para melhor discutir suas escolhas e processos. Para entender o desenvolvimento tanto das histórias em quadrinhos, ao longo do tempo, seus diálogos com narrativas realistas, quanto das operações de linguagem que permitem essas aproximações, utilizo textos de Rogério de Campos, Alexander Danner e Dan Mazur, Carlos Patati e Flávio Braga, Will Eisner, Scott McCloud, Santiago García, Charles Hatfield, Jan Baetens e Hugo Frey, Thierry Groensteen, Barbara Postema. Para melhor compreender seu processo decisório de escrita, estendo um olhar mais específico valendo-me textos da crítica e de entrevistas com o próprio Chris Ware, entre

as quais destaco o livro *Ware: conversations*, organizado por Jean Braithwaite, em que diferentes conversas com o autor entre os anos de 1993 e 2015 apresentam sua visão a respeito de seu trabalho e das histórias em quadrinhos.

Iniciando esse momento, com a contextualização da obra nos quadrinhos estadunidenses, o capítulo dois, *De God a Jimmy: uma breve trajetória de Chris Ware*, abre-se com a recuperação histórica do autor em seus primeiros trabalhos até a publicação final de *Jimmy Corrigan*. A proposta não busca estabelecer relação direta entre vida e obra do autor, mas maior familiaridade com seu processo criativo, suas perspectivas e concepções a respeito da linguagem das histórias em quadrinhos.

Partindo de posições do autor e considerações críticas sobre sua obra, o capítulo, além de dedicar-se à relação de *Jimmy Corrigan* com a narrativa realista, avança na contextualização da obra, discutindo as diferentes formas de publicação e como essas escolhas dialogam com as propostas de Ware e encerra-se com a recuperação da história contada em *Jimmy Corrigan*, já apontando para as discussões posteriores.

No capítulo três, *O quadrinho mais esperto do mundo*, proponho minuciosa análise com a apresentação e análise da HQ, buscando compreender as escolhas de Ware. Partindo do processo de escrita das histórias em quadrinhos, segue-se um olhar sobre o estilo do autor e seu processo artístico, detendo-se, em seguida, em aspectos conceituais da obra, como definições de *layout* e classificações para suas diferentes composições. A partir desses conceitos, apresento e discuto os *layouts* em *Jimmy Corrigan*, refletindo sobre as escolhas do autor e os efeitos promovidos por essas escolhas. Adiante, dedico-me à presença da cor na obra e como ela é utilizada para além de um recurso descritivo. O capítulo se encerra com o que denomino intervenções gráficas, recursos que, ao longo da história, trazem outras camadas à leitura. Desse modo, busco elucidar como as escolhas de Chris Ware contribuem para uma escrita que, ao apresentar o universo ficcional de Jimmy, promove também aproximações com emoções, relações interpessoais e questões do próprio leitor e o mundo à sua volta.

Finalizado esse aprofundamento nas histórias em quadrinhos, avanço para o segundo momento da tese dedicado a refletir sobre o realismo à luz das teorias literárias. Nessa segunda parte, composta pelos capítulos quatro e cinco, volto minha atenção à discussão sobre como a realidade aparece no texto literário e como as histórias em quadrinhos conseguem abrigar essas proposições realistas.

O quarto capítulo, *Caminhos e entradas para um realismo nos quadrinhos*, promove uma discussão nas diferentes percepções sobre como a realidade atravessa a construção literária. Organizo este estudo em duas vertentes que se cruzam a todo momento: a primeira

delas consiste em maior compreensão do termo “realismo” e seus desdobramentos na constituição de narrativas; a outra repousa na aproximação entre as históricas em quadrinhos e as narrativas que se propõem realistas. A partir das reflexões de Aristóteles sobre verossimilhança e construção narrativa, extraio a importância da mimese das ações humanas na escrita, um pensamento que, de algum modo, atravessa toda a discussão. Em seguida, baseio-me nos teóricos Ian Watt e Foster, que discutem o surgimento do romance literário e sua relação com o Realismo.

Buscando também ampliar a percepção do realismo conceito, anoro-me em Wolfgang Iser, Antoine Compagnon, Erich Auerbach, Jacques Rancière. Wolfgang Iser desconstrói a dicotomia realidade e ficção e discute as entradas do real no texto por meio dos *atos de fingir*. Antoine Compagnon apresenta e discute novas perspectivas para mimese, propondo atualização da sua compreensão. Para observar as narrativas realistas além do Realismo no romance ocidental, parto da discussão de Erich Auerbach, para quem o realismo é uma estética em constante mudança no tempo, percepção esta que permite identificar a presença da realidade não como um traço que marca um estilo, mas uma possibilidade que atravessa diferentes textos. O autor também identifica o “momento qualquer” como marca do então romance moderno, ponto também discutido por Jacques Rancière como fragmentação da temporalidade narrativa.

A partir das discussões de Watt e Foster sobre o romance literário, proponho aproximação desse fenômeno para discutir a *graphic novel*. Nesse sentido, trata-se de uma aproximação entre as propostas realistas e as histórias em quadrinhos norte-americanas a partir dos quadrinhos alternativos e, posteriormente, com os romances gráficos. Essa recuperação intenta lançar um olhar sobre o romance gráfico não como visão do mercado editorial, mas como escrita autoral que explora possibilidades outras das HQs. Esse olhar intenta investigar como essa manifestação está relacionada aos próprios quadrinhos como meio artístico e aos seus diálogos com a escrita realista.

O quinto capítulo, *O (Ir)real*, retoma e aprofunda a investigação sobre os quadrinhos como possibilidade para narrativas realistas, refletindo sobre as aproximações e distâncias das histórias em quadrinhos em relação a essa proposta. Busco entender não só em que aspectos *Jimmy Corrigan* aproxima seu universo ficcional de um outro, externo ao texto, mas também como os quadrinhos operam seus mecanismos para uma narrativa que se aproxime de algo realista. Para melhor entender esse processo de inserção da realidade nas histórias em quadrinhos, o capítulo se estabelece a partir da descrição e da temporalidade. Partindo de proposições para a construção narrativa, C. S. Lewis apresenta um processo de escrita em que

diferentes realismos atravessam o texto, contribuindo para a ampliação do que se chama realismo.

Para pensar a descrição, embaso-me nas reflexões de Georg Lukács e Thierry Groensteen sobre seu papel e sua relação com o ato de narrar, sobre seus diferentes usos na escrita literária, como aproximação e afastamento da realidade, sobre como ocorre esse processo nas histórias em quadrinhos, bem como sobre o estilo visual e efeitos narrativos. Embaso-me também em James Wood com suas leituras sobre os textos de Flaubert, e nas discussões de Barthes e Michel de Certeau.

O capítulo avança na discussão sobre a temática da obra, com a abordagem do ordinário. Dialogando diretamente com o *layout*, o texto se volta para a lentidão narrativa, que exerce importante papel na construção de uma narrativa de poucos acontecimentos. Além de retomar alguns autores, adiciona à discussão proposições de Greice Schneider para melhor entender as narrativas que pouco se apoiam no roteiro, estruturando-se mais na economia de ação e repetição. Nesse mesmo sentido de análise, passo a observar o papel do silêncio em *Jimmy Corrigan*, em como a (não) presença da palavra contribui para a temática, a representação e o ritmo do quadrinho.

O texto busca melhor entender o desenvolvimento dessas narrativas e as diversas estratégias utilizadas. As reflexões a partir da teoria literária não constituem material a ser friamente transposto para o contexto das histórias em quadrinhos, mas recurso para se compreenderem os processos de construção narrativa, de estratégias e possibilidades dos quadrinhistas. O arcabouço teórico da literatura, somado a reflexões próprias dos quadrinhos, busca criar pontes capazes de esclarecer os processos de escrita. O propósito é entender as diferentes formas como a prosa literária e as artes imagéticas realizam essa representação, ainda que ela seja feita apenas em partes de um texto maior, para, assim, ser possível analisar com maior vocabulário teórico a construção narrativa em *Jimmy Corrigan*, o que, conseqüentemente, estenderá um outro olhar sobre os quadrinhos.

Para melhor percepção desses recursos no quadrinho, seleciono cenas e momentos da história em que esses traços podem ser observados e analisados, tanto individualmente quanto em um contexto maior, assim como em relação a diferentes momentos da narrativa. Buscando enriquecer e auxiliar minhas reflexões, seja para contrapor seja para reforçar alguns pontos da análise, trago diversos artistas e seus trabalhos, normalmente relacionados ao movimento norte-americano *underground*, aos quadrinhos alternativos dos anos 1980 e 90 e à *graphic novel*, os quais, de algum modo, dialogam com esse regime de representação mais realístico. Além da perspectiva de Chris Ware sobre os quadrinhos como meio narrativo, outros nomes atravessam

este trabalho, como o já citado Art Spiegelman e Will Eisner, bem como Alison Bechdel, Charles Burns, Craig Thompson, Daniel Clowes, entre outros que possam contribuir para as discussões. Devido à proximidade geográfica e o conseqüente diálogo temático e estético com os quadrinhos norte-americanos, também contribuem para este trabalho histórias em quadrinhos e autores canadenses, como Seth e Chester Brown.

Entre os aspectos da obra destaco: a construção dos personagens, em particular Jimmy Corrigan e o avô quando criança; a alternância entre narrador e tempo e como esse recurso (não) é apresentado ao leitor, bem como as implicações dessas escolhas na construção temporal da obra; as decisões visuais que marcam o estilo gráfico de Chris Ware como forma de construir esse universo simultaneamente ficcional e familiar; a constituição dos diálogos; o uso de silêncio e repetições de imagens como ferramenta de representação e estabelecimento de ritmo de leitura. Desse modo, almejei elucidar não só o diálogo das histórias em quadrinhos com representações mais realistas, a partir de pequenas atividades cotidianas e interações humanas, mas também as operações que regem essa proposta estética no âmbito das histórias em quadrinhos.

A partir dessa trajetória, espero entender melhor esse complexo caminho que me propus percorrer, levando-se, ao menos, a um novo lugar de observação das histórias em quadrinhos. Um lugar que me permita, e a quem interessar, avançar na compreensão das operações e performances que promovem maior aproximação desse mundo externo ao texto, não como reprodução tecnicista do que está fora para as vinhetas, mas como processos que remetam a esse fora. Entender em que aspectos ou como esses aspectos estão relacionados entre si na criação dessa ilusão ou efeito de realidade, levando ao leitor o reconhecimento da presença de algo familiar, da representação de comportamentos, emoções e relações. Enfim, aproximação de experiências humanas e suas delicadas nuances.

2 UM ENCONTRO DE ESTÉTICAS: QUANDO UM NOVO DIALOGA COM A TRADIÇÃO

A realidade é complexa demais para ser contada em quadrinhos...

Precisa deixar coisas de fora, simplificar.

(SPIEGELMAN, p. 176, 2005)

Nesse diálogo presente em *Maus* (2005, p. 176), Art Spiegelman promove uma interessante reflexão sobre as possibilidades das histórias em quadrinhos. A frustração do personagem Artie reside na dificuldade para entender os temas que motivam sua escrita: as experiências e traumas de seu pai advindas dos campos de extermínio e a complexa relação com o seu pai. Além disso, a fala do personagem também transparece o processo de seleção daquilo que deve ou não fazer parte da obra, daquilo que irá compor esse ambicioso quadrinho que exerce a importante tarefa de registro da *shoah*. A fala do personagem-autor denota preocupação em relação às decisões envolvidas no processo de escrita, seleção e materialização do conteúdo da história.

De modo a melhor compreender a forma como Ware enfrenta suas próprias questões em relação à escrita, abro este estudo observando seu processo criativo e seu estilo em alguns de seus trabalhos anteriores, bem como suas percepções sobre a linguagem dos quadrinhos. Acredito que poderei desvelar alguns aspectos importantes para melhor compreender *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*.

Reservo este capítulo inicial para contextualizar a obra no universo dos quadrinhos norte-americanos, a fim de que seja possível entender seu significado para o desenvolvimento do meio. Também chamarei a atenção para as condições de sua publicação original e como isso impactou sua versão encadernada. Superado esse contexto do quadrinho como objeto físico, passarei à apresentação da HQ como narrativa. Assim, construirei uma breve síntese do quadrinho estudado para apresentar alguns aspectos relevantes à análise proposta. Ao longo deste trabalho, serão encontrados diversos trechos de *Jimmy Corrigan*, bem como de outros trabalhos que se mostram relevantes à discussão, tornando-a mais dialética e proveitosa. Além de ilustrar e contextualizar os apontamentos, essa constante presença de momentos da obra objetiva trazê-la fisicamente ao texto, estabelecendo contato entre o quadrinho e a análise teórica, assim como contato do leitor com a obra.

2.1 DE GOD A JIMMY: UMA BREVE TRAJETÓRIA DE CHRIS WARE

Franklin Christenson Haberman (Chris Ware) nasceu em 1967, na cidade de Omaha, no estado de Nebraska. A relação com o desenho teve início quando, ainda muito jovem, aos cinco anos, o pequeno Franklin teve aulas no Museu de arte de Joslyn com um cartunista local, Hank Barrow. Nos anos 1980, durante o ensino médio, Ware tem contato com as publicações do underground, além de dedicar-se à música e à astronomia. Após mudar-se com a família para o Texas, em 1983, passa a estudar desenho e pintura no departamento de Belas Artes da Universidade de Austin, momento em que começa a produzir histórias em quadrinhos. Além das disciplinas regulares de arte, Ware frequenta aulas de filosofia, literatura e astronomia básica.

No ano de 1989, durante um curso de verão em Nova York, o autor conhece Art Spiegelman, Françoise Mouly, Gary Panter, Charles Burns entre outros artistas da revista alternativa *Raw*, em que, um ano depois, publica seu primeiro trabalho. Nessa ocasião, publicou *Waking Up Blind* na *Raw* volume 2, número 2. Em 1991, publica *I guess*, também conhecida como *Thrilling adventure stories*, que apresenta uma construção narrativa bem distante do que se esperaria de uma história de cores tão vibrantes e com um arquétipo de herói dos quadrinhos (BRAITHWAITE, 2017).

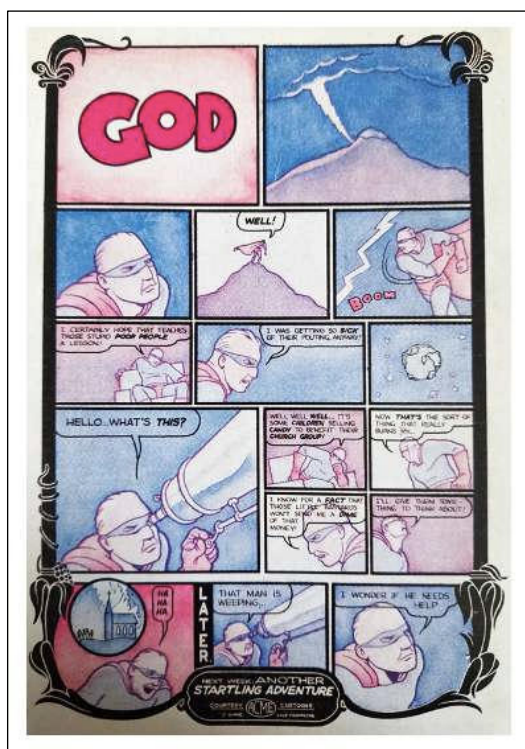
Figura 01 – Página de abertura da *I guess* (a.k.a. *Thrilling adventure stories*)



Fonte: Chris Ware, *I guess* (recurso online).

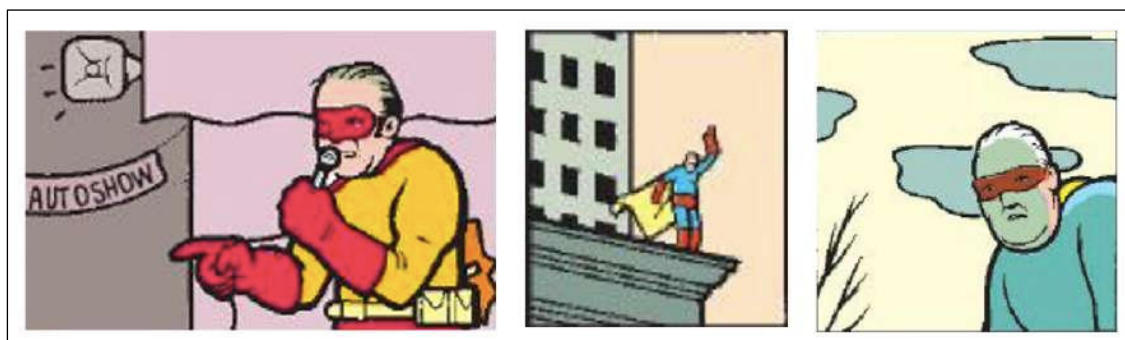
A figura heroica vestindo um collant, máscara e capa é batizada um ano depois com a publicação de uma história dedicada a ele no jornal alternativo semanal de Chicago, o *New City*. O personagem God é recorrente nas histórias de Chris Ware, fazendo sua aparição também em *Jimmy Corrigan*.

Figura 02 – Primeira aparição do personagem God no jornal New City em 1992



Fonte: Daniel Raeburn, *Chris Ware* (2004, p. 29).

Figura 03 – Referências ao personagem God em diferentes momentos de *Jimmy Corrigan*



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado)¹.

Ware constrói uma narrativa que transcorre em dois planos: um verbal e outro movido pelas imagens. Enquanto as palavras fazem alusão às lembranças de uma criança e de suas experiências mundanas na casa dos avós, em contrapartida, as imagens são de uma tradicional aventura fantástica de super-herói que luta contra um vilão para salvar seu interesse amoroso. O cruzamento das duas narrativas mostra-se bastante interessante, já que não há uma relação tão imediata entre elas. O que se propõe é um paralelo entre a relação afetiva do narrador com

¹ A primeira vinheta da sequência está inserida em um conjunto de páginas da HQ que devem ser lidas na horizontal. A imagem foi girada 90° para facilitar sua visualização.

sua figura materna e a tarefa de um herói que se ocupa em salvar a mocinha de um suposto vilão, focando as relações de empatia e afetividade de cada um dos personagens pelas respectivas figuras femininas.

A economia de traços pode ser percebida nas páginas de *I guess*, ainda que não haja a mesma economia de traços no rosto de alguns personagens como encontrado no desenho de Jimmy. O narrador comenta como o uso de cores parece uma “estranha invenção moderna”. Dessa forma, Ware ocupa-se em realizar comentários sobre as histórias em quadrinhos e o mundo externo à diegese, “questionando” o realismo em torno dos personagens e as escolhas estéticas para sua colocação na narrativa.

Figura 04 – Comentário sobre o realismo nos quadrinhos e cinema²



Fonte: Chris Ware, *I guess* (recurso online).

Em um comentário metalinguístico sobre o hábito de ler histórias em quadrinhos, o narrador também menciona seu interesse pelos antigos filmes do Super-Homem e Batman, personagens emblemáticos dos quadrinhos norte-americanos e mundiais, e por suas versões filmicas, que “parecem bem mais reais do que nos gibis”. A partir disso, faz uma comparação entre os dois meios narrativos: como cada um deles lida com questões de representação e diálogo com o mundo concreto. Nesse sentido, revela-se um valor do que poderia ser

² *Nosso lance favorito era assistir aos filmes antigos do Batman e do Super-Homem na TV, porque, pra gente, eles parecem bem mais reais do que nos gibis* (tradução minha)

reconhecível enquanto possível, verossímil. Embora não se possa afirmar categoricamente o que leva a essa afirmativa, pode-se conjecturar que o realismo de que fala o narrador poderia estar vinculado a aspectos visuais, descritivos, os quais, no caso do filme, são mais próximos daquilo que experienciamos no cotidiano em relação às imagens desenhadas das histórias em quadrinhos, as quais evidenciam sua própria construção. Ware mostra-se então atento às relações da diegese, do mundo extratextual e do campo da representação.

Em *I guess*, Ware aproxima elementos tradicionais das histórias em quadrinhos com estratégias, então contemporâneas aos quadrinhos alternativos. Em um plano narrativo visual, conta-se uma aventura nos moldes dos quadrinhos de super-herói, flertando, assim, com a temática tradicional dos quadrinhos estadunidenses, enquanto, nos recordatórios, o narrador descreve questões familiares e dinâmicas sociais. Dessa forma, o narrador apresenta uma temática bastante própria à segunda geração de quadrinhos alternativos dos anos 1990: o apreço por questões mundanas e cotidianas, as quais, em certa medida, estão mais associadas ao drama do que às aventuras. A forma como os planos narrativos sobrepõem-se um ao outro e reciprocamente atribuem sentido demonstra experimentalismo com a linguagem das histórias em quadrinhos. Essa aproximação do novo, do experimental com o tradicional parece interessar a Ware. É possível notar semelhante dicotomia nas páginas de *Jimmy Corrigan*, no uso de uma estética visual dos anos 1950 e 60 – objeto de grande interesse de Ware – em um quadrinho de temática atual, que explora as experiências cotidianas em uma narrativa que se move livremente entre o tempo e o espaço.

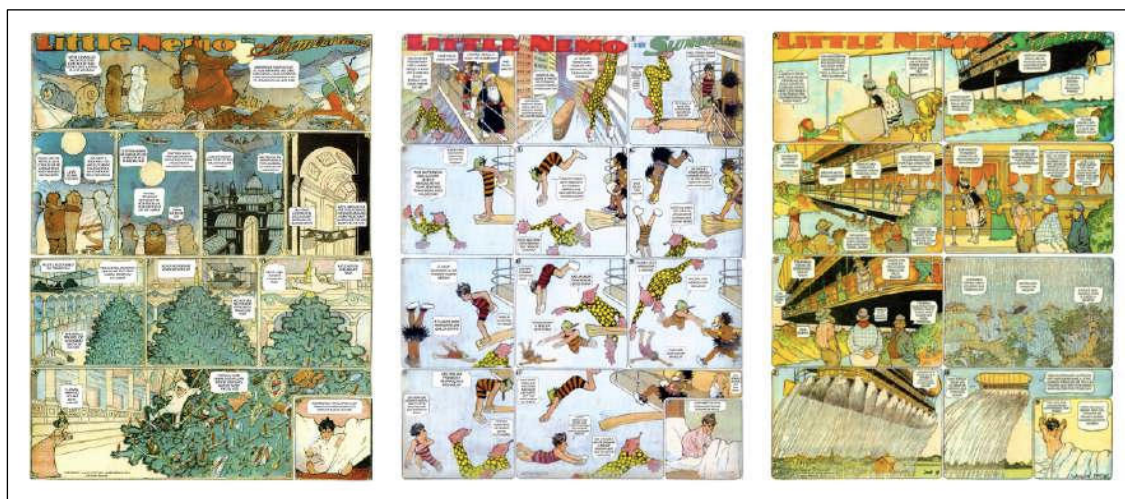
Na série *Acme Novelty Library*, de Chris Ware (1993-), as referências estilísticas são do graphic design do início do século XX – páginas de quadrinhos de domingo, naturalmente, mas também publicidade vitoriana, design de catálogo, slides para lanternas mágica etc. – dando impressionante atenção aos detalhes, enquanto suas histórias, especialmente *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* [Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo] (em curso), se passam em ambientes modernos emocionalmente estéreis. (MAZUR; DANNER, 2014, p. 237; destaque meu).

Ware utiliza-se de recursos que estão mais associados à Era de Ouro dos quadrinhos³, assim como aponta para novas possibilidades. As referências estilísticas mencionadas estão presentes em trabalhos anteriores à revista alternativa de Chicago, *Acme Novelty Library* (*Acme*), da editora Fantagraphics, como podem ser percebidas nos arabescos vitorianos da

³ A Era de Ouro das histórias em quadrinhos refere-se à primeira metade do século XIX, entre o final dos anos 1930 e os 1950. O período é definido pela publicação da revista *Action Comics* e pelo surgimento do personagem Super Homem, em 1938. Desse modo, foi criado o formato *comic book* e surgiu do gênero super-herói.

página de *God* (Figura 02). Também é possível a aproximação de alguns *layouts* de Ware (que serão amplamente discutidos mais adiante) e a limpeza das páginas com propostas do início do século XX, como *Little Nemo*.

Figura 05 – Páginas de *Little Nemo in Slumberland*



Fonte: recurso online. Disponível em: <https://weepingprincess.com>. Acesso em: 15 ago. 2022

Percebo uma aproximação de Chris Ware com o trabalho de Winsor McCay. Para além da semelhança entre Jimmy e Nemo, já que ambos experienciam situações em um mundo além do concreto, seja este onírico ou imaginativo, ambas as publicações apresentam diálogos na forma como seus autores constroem as páginas. Adiantando uma discussão, mas sem aprofundá-la neste momento, destaco semelhanças na maneira como ambos os autores estabelecem o *layout* de suas páginas. É notável a clareza na organização das páginas selecionadas: assim como em Ware, McCay é bastante claro na maneira como distribui as vinhetas.

Na primeira página da Figura 05, destaco a ocupação de cada uma das cinco faixas da página. Em cada uma delas, McCay apresenta uma nova quantidade de requadros que ocupam toda a largura da página: apenas um na primeira, quatro na segunda, três na terceira e, retornando à primeira faixa, apenas um requadro na largura da página na última faixa. Observando agora a última vinheta da segunda página, sua largura é a mesma de dois requadros da faixa anterior. Já na terceira página, encontra-se uma artrologia bastante regular de duas vinhetas em cada uma das três faixas. O uso de regularidades e simetrias na concepção da artrologia escamoteia as variações presentes nas páginas tanto de McCay como em Ware. Essa variação de *layouts*, mas que, de algum modo, proporciona estética à página, é bastante próxima à maneira como Ware realiza seus trabalhos. Além dessas questões em torno do *layout*, destaco

a constância na maneira como os personagens são apresentados, não ocorrendo mudanças bruscas de ângulo e plano, característica que Ware utiliza em *Jimmy Corrigan*.

No ano seguido da publicação de *I guess*, em 1991, Ware muda para Chicago, ocasião em que continua seus estudos no *Art Institute of Chicago*. Nesse mesmo período, o artista tem seus trabalhos publicados no jornal local *NewCity*, que, até 2002, oferecia uma página colorida inteira para seus trabalhos. Nessa publicação, Ware lança, entre outros personagens, Jimmy Corrigan.

2.2 A RECEPÇÃO CRÍTICA DE *JIMMY CORRIGAN* E O PROBLEMA DO REALISMO

O quadrinho *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*⁴ emerge no mercado norte-americano após a premiação de *Maus*, em 1992. Dessa forma, ainda que não esteja sacramentado o lugar cultural dos quadrinhos, o meio já angaria maior credibilidade artística, intelectual e acadêmica para além de seus leitores fiéis. Assim, *Jimmy Corrigan*, como tantos outros quadrinhos da época, é publicado em um momento de maior aceitação do que os artistas do passado. Os quadrinhos da década de 1990 marcam uma segunda geração de quadrinhos alternativos que são, em certa medida, alavancados pelo sucesso de *Maus*, *Watchmen* e *Batman: Cavaleiro das Trevas*. Essa segunda geração, por sua vez, formará a primeira grande leva de *graphic novel*, marcada principalmente pela publicação de compilados de quadrinhos alternativos, pensados, em sua maioria, como uma narrativa única (ainda que frequentemente publicada de forma seriada) e longa, diferenciando-se, assim, das publicações mensais das grandes editoras.

Os primeiros trabalhos de Chris Ware nas páginas de *Raw* atribuíram-lhe respeitabilidade e certa fama em um público e em uma crítica restrita aos quadrinhos, “no entanto, depois da publicação de *Jimmy Corrigan*, em 2000, seu trabalho passou a atrair uma atenção acadêmica mais significativa” (BALL; KUHLMAN, p. XVII, 2010 – tradução minha⁵). O livro *The comics of Chris Ware: drawing is a way of thinking* (BALL; KUHLMAN, 2010) reúne textos que tratam de diferentes aspectos em torno do quadrinhista. Na introdução do livro, os organizadores fazem uma recuperação dos estudos realizados a respeito de Chris Ware. O trabalho de Gene Kannenberg Jr., o primeiro ensaio publicado a respeito de Ware, trata da

⁴ Algumas edições brasileiras aparecem com uma pequena mudança no termo “menino”, sendo intitulada *Jimmy Corrigan: o garoto mais esperto do mundo*.

⁵ Do original: “After the publication of *Jimmy Corrigan* in 2000, however, his work began to attract sustained scholarly attention.”

leitura do texto aos moldes de imagens, produzindo diferentes níveis de leitura. Ball e Kuhlman mencionam também o trabalho de Jan Baetens⁶ sobre um minimalismo em Ware que o leva a uma proposital restrição de formas e cores para produzir diferentes camadas e fluxos de leitura. Também destacam como as repetições de frases e imagens tornam-se “geradores de narrativas” que sinalizam para uma mudança no enredo. Ball e Kuhlman mencionam que tanto Kannenberg Jr. Como Baetens apontam para uma suposta contradição no trabalho de Ware, que apresenta, ao mesmo tempo, uma não linearidade a uma composição profundamente organizada. Outro trabalho mencionado na introdução é o de Thomas Bredehoft sobre como Ware apresenta a sequência dos acontecimentos. Outros trabalhos sobre os quadrinhos de Ware promoveram aproximações literárias com *Jimmy Corrigan*, apontando para as questões da modernidade e da alienação do indivíduo como marcas relevantes da narrativa do autor.

Em uma abordagem do processo artístico de Ware, o trabalho de Daniel Raeburn (2004) oferece importante contribuição para observar “como o próprio Ware entende e articula a estrutura subjacente de seus quadrinhos” (BALL; KUHLMAN, p. XVIII, 2010 – tradução minha⁷). O texto inicial do trabalho destaca como Ware aproxima composição musical ao processo de escrita de histórias em quadrinhos, destacando que, em ambos, pensar o tempo é essencial: “Essencialmente, o que se faz nas histórias em quadrinhos é pegar pedaços da experiência e congelá-las no tempo” (RAEBURN, 2004, p. 25 – tradução minha⁸). Outro ponto da perspectiva de Ware é que “palavra e imagem são profundamente entrelaçados em seu processo criativo, ele não começa a partir de um roteiro para depois criar as imagens como seria em uma ilustração. Ao invés disso, sua composição é improvisada e desenvolvida na página” (BALL; KUHLMAN, p. XIX, 2010 – tradução minha⁹).

Uma importante questão em torno do sucesso de *Maus* é o fato de ser um quadrinho que atingiu novos leitores, até então alheios às publicações fora do grande mercado editorial e de quadrinhos. Semelhante processo é observado no caso de Chris Ware. A ampliação de um público para além da comunidade leitora de quadrinhos pode ser atribuída a diferentes aspectos, entre os quais parece-me importante o diálogo de *Maus* com um fato histórico de grande conhecimento público. Esse diálogo é rapidamente compreendido pelas pessoas como uma obra

⁶ Disponível em: http://www.imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/janbaetens_constrained.htm. Acesso em: 09 jul. 2022.

⁷ Do original: “Raeburn’s introductory essay offers significant insights into how Ware himself understands and articulates the underlying structure of his comics.”

⁸ Do original: “What you do with comics, essentially, is take pieces of experience and freeze them in time”.

⁹ Do original: “For Ware, word and image are inseparably entwined in his creative process; he does not begin with a script and then create the images as an illustration. Rather, his compositions are improvised and developed on the page.”

que se ocupa do mundo real, e não das narrativas de fantasias que dominavam os quadrinhos estadunidenses. Esse realismo que lhe é atribuído é diretamente relacionado a outros valores que levam as pessoas a aproximarem *Maus* de uma obra literária, digna, portanto, de ser levada a sério. Embora outros autores tenham feito semelhante aproximação histórica proposta por Spiegelman em *Maus*, isso se intensificou após o grande sucesso da obra, tanto pelos quadrinhistas quanto pelo interesse de editores. Ainda que não tenha esse traço histórico, *Jimmy Corrigan* extrapola característica que o público externo aos quadrinhos esperaria em uma HQ. Essa distância de um paradigma de quadrinhos, incluindo sua robustez física, chamou a atenção de um público para o quadrinhista e seu trabalho.

Em um primeiro olhar, essa não parece ser uma preocupação de Ware, pelo menos não em sentido histórico, a forma talvez mais evidente de uma aspiração realística. No entanto, “A preferência de Ware pelos [temas] realistas pode ser traçada em suas raízes no movimento dos quadrinhos alternativos de 1980 e 1990” (SINGER In BALL; KUHLMAN, p. 29, 2010 – tradução minha¹⁰). A busca por uma respeitabilidade artística levou os quadrinhos alternativos a explorarem aspirações realistas em suas publicações (HATFIELD, p. X, 2005). Em uma dura crítica à *The Best American Comics 2007*, antologia de quadrinhos de Ware, Marc Singer (In BALL; KUHLMAN, 2010) aponta a predileção do autor pelo realismo nos quadrinhos na sua seleção para as obras que compõem o trabalho.

Em *Jimmy Corrigan*, aparecem fatos históricos, como a Feira Mundial de Chicago, de 1893, em comemoração aos 400 anos da chegada de Colombo às Américas. Esse fato, no entanto, não parece ser o tipo de aproximação com a realidade que move a obra da mesma forma que o aspecto autobiográfico surge mais como uma ideia de roteiro do que um tipo de registro de uma experiência íntima do autor, apesar de ser um tipo de narrativa bastante explorada por diferentes autores:

Entretanto, muitos quadrinhistas, entre eles alguns dos mais importantes da primeira geração alternativa, mantiveram-se distanciados da autobiografia pessoal ou familiar direta, construindo seus relatos com elementos pessoais, porém ficcionalizados. É o caso dos já mencionados Gilbert e Jaime Hernandez, Daniel Clowes, Chris Ware, Charles Burns, Seth ou Adrien Tomine (GARCÍA, 2012, p. 273).

Apesar da distância mencionada por García, Ware chegou a afirmar em entrevista concedida em 1996 que, em essência, *Jimmy Corrigan* é autobiográfico, mas não coloca como

¹⁰ Do original: “Ware’s preference for the realistic can be traced to his roots in the alternative comics movement of the 1980s and 1990s.”

algo óbvio, assumindo a ficcionalidade da obra (BRAITHWAITE, 2017, p. 66 – tradução minha¹¹). Ainda diante da afirmativa do autor, suas preocupações parecem mais voltadas a uma realidade

e micro do que a grandes eventos. Sua atenção repousa na construção dos personagens e de suas inquietações e interações, um projeto estético de interesse de outros quadrinhistas dos anos 1990. Essas produções apresentam algumas características em comum: “Num nível mais profundo, Seth também compartilha com Ware um ritmo pausado, um interesse pelos detalhes e pelos momentos insignificantes da vida, e uma obsessão pela solidão como tema (...)” (GARCÍA, 2012, p. 259). O tema da solidão é bastante presente, materializando narrativas de personagens disfuncionais em relação ao mundo à sua volta, acarretando narrativas que exploram questões íntimas que o personagem é incapaz de externalizar. A década foi marcada pela escrita de obras que se ocupavam de um universo íntimo e familiar, seja em narrativas cotidianas, autobiográficas ou históricas, frequentemente marcadas por carga dramática e confessional. Uma importante característica dos Jimmys é exatamente o desajuste desses personagens em relação aos demais, como a incapacidade de relacionar-se. Dessa forma, a narrativa de *Jimmy Corrigan* é a de um homem solitário que busca, sem sucesso, por um outro.

São frequentemente encontradas nas publicações encadernadas algumas notas da crítica a respeito da obra em questão, destacando e enaltecendo seus aspectos particulares. Devido à proposta desses quadrinhos, essas notas (de editores, jornalistas, críticos, veículos de comunicação e outros quadrinhistas) mencionam frequentemente a atmosfera realista dos textos. A obra *Ghost World*, de Daniel Clowes, recebeu uma edição especial de 20 anos em que se encontra um comentário acerca da representação humana: “Para variar, um quadrinho em que as pessoas são retratadas como realmente agem e falam” (*The Washington Post* (CLOWES, 2017, sem paginação). O termo “retratadas” faz alusão a um tipo de processo em que se pode isolar e alocar algo, nesse caso, o comportamento humano. O quadrinho de 1997 é composto em sua maioria pelo diálogo de Enid e Rebecca, duas recém-graduadas do ensino médio que conversam a respeito de suas vidas e experiências e das pessoas com as quais encontram. A crítica do *Washington Post* é exatamente sobre a capacidade de Clowes em atribuir comportamento humano às suas personagens, aproximando-as de pessoas reais.

Em *Jimmy Corrigan*, Chris Ware coloca, de modo irônico, diversas afirmativas a respeito do seu quadrinho, introduzindo-as sob o título “Citações referentes à edição em capa dura, escolhidas para fins de incentivo à aquisição”. Ao descrever a obra como algo “Imerso na

¹¹ Do original: “Essentially, it’s autobiography. There is some level of fictionalizing. It’s not obvious as it would be if the character wore black vest, had six strands of hair and called mom every day.”

solidão devastadora da vida contemporânea e nas crueldades mesquinhas que o homem inflige aos semelhantes”, o *The Nashville Scene* destaca novamente a solidão, a presença dos conflitos e traumas humanos, numa referência ao universo psicológico dos indivíduos afetados pelas questões contemporâneas. Em outra citação, em *The Washington City Paper*, também é abordado o mundo psicológico: “Uma bem amarrada simulação de consciência e memória”. Nela, o crítico aponta a representação de Ware sobre o fluxo de consciência e memória, aspectos bastante presentes na obra e que são parte importante no que se refere às suas possibilidades. Mais uma vez, há referência a aspectos da condição humana, nesse caso, dos processos que envolvem registro e resgate das experiências vivenciadas pelos indivíduos. Nesse mesmo sentido, o *The Washington Post* destaca também o comportamento humano presente na obra: “Conduz pacientemente o leitor a silêncios constrangedores, devaneios infantis e interações familiares dolorosas”. Entre as questões apontadas, destaco “os silêncios constrangedores”, traço que investigarei como importante chave de leitura para a maneira como Ware estabelece experiências humanamente familiares em *Jimmy Corrigan*. Em um mesmo tom, e bastante próximo ao comentário sobre *Ghost World*, o *The London Review of Books* descreve *Jimmy Corrigan* como “um registro meticuloso das minúcias do nada acontecendo: comer, esperar, se frustrar”. A fala aponta, mais uma vez, para o aspecto mundano e tedioso da obra, em que nada parece ocorrer, uma característica que surge pelas constantes atividades cotidianas de “comer, esperar, se frustrar” presentes no texto, uma ideia que também remonta à maneira “como as pessoas agem”. Em uma direção mais explícita e categórica, David Sedaris concebe o gibi como algo “tão real e constrangedor que às vezes parece errado ler. Acho que Chris Ware deve ser um Gênio”. Para além do superlativo elogioso, a questão do real aparece textualmente: o que se encontra em *Jimmy Corrigan* é associado à vida humana e é constrangedor por apontar as relações traumáticas e as emoções densas do personagem.

Os comentários destacam que o realismo presente na obra está mais relacionado a uma obra de ficção do que a uma narrativa que se propõe histórica ou documental. Tampouco percebo uma narrativa que se situa como exercício confessional ou catártico sobre a própria vida, temática comum aos quadrinhos autobiográficos. A maneira como Ware propõe aspectos realísticos em seu texto parece mais associada à forma como as emoções são expostas nos quadrinhos:

O Realismo é bom para contar histórias sobre mocinhos de queixo protuberante em meias-calças que socam vilões covardes, mas é explícito demais para qualquer coisa emocional. Ele intimida os leitores e suas emoções, transformando sentimento em sentimentalismo. Assim como o velho ditado diz que ao escrever ficção você deve mostrar, não contar, nos quadrinhos, mostrar demais é ‘contar’ demais. Ware manteve suas tiras pictolinguísticas simples porque seu objetivo não era retratar a emoção, mas criá-la (RAEBURN, 2004, p. 19 – tradução minha¹²; destaque no original).

Logo no início, o autor aponta contradição em relação ao realismo. Raeburn afirma que este atende a narrativas que, em princípio, pouco se relacionam com a realidade, e que, pelo inverso, trata dos sentimentos humanos, devendo, por isso, ser sua matéria encontrar dificuldades. Em seguida, o comentário de Raeburn faz alusão à maneira como Ware mantém a simplicidade em seu trabalho: ao invés de convenções simbólicas ou de verborragia explicativa ou descritiva na página, representa emoções, criando-as e transmitindo-as. As narrativas de Ware não são descritivas no sentido de apresentar algo objetivamente, mas de estabelecer na ambientação por ele criada pequenas nuances que ganham significados. Seu quadrinho, enfim, demanda atenção e dedicação do leitor para perceber o que está sendo tratado nas páginas. É nessas sutilezas que percebo sua proposta realista.

Em diferentes entrevistas, o próprio Ware fala da maneira como pensa e executa suas obras, destacando, frequentemente, preocupação em relação à linguagem dos quadrinhos, à diferenciação necessária de outras mídias narrativas. Em particular, mostra-se bastante interessado em estabelecer trabalhos que apresentem algo familiar e realístico. Em entrevista no ano de 1996, Ware fala em como evita escrever pensando em gêneros narrativos, argumentando que estar preso a determinado gênero limita as possibilidades para criar um “verdadeiro sentido de vida real” (BRAITHWAITE, 2017, p. 50 – tradução minha¹³). Mais adiante nessa mesma entrevista, fala de como busca expandir as possibilidades para as histórias em quadrinhos, abordando a diferenciação entre *underground* e os quadrinhos alternativos, estes buscando uma forma mais “madura” de literatura (BRAITHWAITE, 2017, p. 67 – tradução minha¹⁴; destaque no original). Ainda sobre expandir as possibilidades dos

¹² Do original: “Realism is fine for telling tales about jut-jawed good guys in tights who sock dastards but it is too explicit for anything emotional. It bullies the readers and their emotions, turning sentiment into sentimentality. Just as the old saw holds that in writing fiction you should show, not tell, in comics to show too much is to ‘tell’ too much. Ware kept his pictolinguistic strips simple because his goal was not to depict emotion, but to create it.”

¹³ Do original: “I’ve tried to avoid all genre. I don’t understand why more people don’t do this. Instead, they seem to want to ‘fit’ their work into a certain genre, like detective fiction, fantasy, or romance. Doing that, it seems to me, immediately limits the possibility for creating a real sense of life.”

¹⁴ Do original: “There seems to be a new generation creating a more ‘mature’ form of literature. At least, that’s what I’m trying to create.”

quadrinhos, explicita essa exploração como modo de “ter um pouco mais de uma experiência real” (BRAITHWAITE, 2017, p. 69 – tradução minha¹⁵). Nessa última parte de sua fala, o autor apresenta um objetivo para seu trabalho, uma busca por experiências reais, reconhecíveis como tal, assumindo maior diálogo com propostas realistas.

Ainda na procura por um sentido de realidade, em 2012, ao ser questionado sobre os personagens *Quimby the Mouse* e *Jimmy Corrigan*, Ware afirma estar em busca de algo significativo (BRAITHWAITE, 2017, p. 180 – tradução minha¹⁶), mantendo sua preocupação com a presença do real em sua obra, sendo ainda mais específico ao referir-se a algo humano, capaz de ter significado e reconhecimento por parte daquele que lê. Na mesma entrevista, Ware menciona a importância de *Maus* para o desenvolvimento dos quadrinhos: “Art Spiegelman foi realmente um caso singular de alguém que tentava fazer nos quadrinhos algo genuinamente sério, humano e significativo” (BRAITHWAITE, 2017, p. 181 – tradução minha¹⁷). O valor que Ware atribui ao trabalho de Spiegelman reside em uma escrita que se propõe a explorar as histórias em quadrinhos como veículo narrativo, capaz de apresentar um outro universo possível de histórias, um universo do humano. Mais adiante, o autor fala de seu interesse como quadrinhista: “Tudo que eu sempre quis foi escrever quadrinhos tocantes que de algum modo comunicassem experiências humanas reais” (BRAITHWAITE, 2017, p. 182 – tradução minha¹⁸). Na perspectiva de Ware, seu projeto estético é impulsionado por uma escrita que dialoga com a realidade humana, com as questões do indivíduo comum. O realismo proposto por Ware não está relacionado ao desenho ou a fatos históricos, mas às relações humanas.

Sua percepção sobre o próprio trabalho revela, então, preocupação na maneira como representar: primeiramente, temática, ou seja, a de levar às páginas uma narrativa que propõe abordar as preocupações, as inquietações, as interações e os sentimentos humanos; em seguida, e talvez principal, o modo como fazê-lo. Atribuo maior importância ao segundo aspecto, pelo fato de Ware buscar essa representação a partir de uma linguagem quadrinhística sem artifícios de outras possibilidades narrativas, possibilidades estas constantemente aproximadas aos quadrinhos, mas que Ware evita em seus trabalhos. Desse modo, o realismo de Chris Ware, que evita convenções narrativas do cinema para representar aspectos do ser humano, extrapola o histórico e o confessional.

¹⁵ Do original: “I’ve just tried to expand the possibilities for the form, just to get a little more sense of a real experience.”

¹⁶ Do original: “I was trying to come up with something that was somehow human or meaningful.”

¹⁷ Do original: “Art was really the single example of somebody trying to do something in comics that was genuinely serious and human and powerful.”

¹⁸ Do original: “All I ever wanted to do is try to write comics that were moving and somehow communicated real human experience.”

Por fim, destaco a fala do jornalista Dan Kelly ao introduzir a entrevista com Chris Ware em 1993:

A obra de Chris Ware também possui uma mesquinhez, mas é simplesmente um reflexo da mesquinhez da vida em relação aos proletários; em particular o protagonista de Ware, Jimmy Corrigan, o suposto ‘Menino mais esperto do mundo’. Em seu estilo próprio, um estilo que combina elementos iguais de nostalgia e realidade dura. (BRAITHWAITE, 2017, p. 3 – tradução minha¹⁹; destaque no original).

Cabe destacar algumas questões na fala de Dan Kelly: primeiramente no que se refere à ideia do “reflexo da mesquinhez da vida”, a obra seria, então, a possibilidade de projeção de algo externo, não material, mas emoção, sentimento, percepção, enfim, subjetividade; em um segundo momento, bem mais categórico, ele fala do estilo de Ware, que é capaz de realizar tanto uma proposta realística quanto uma realidade ríspida, dolorosa e incisiva. Desse modo, é possível afirmar a percepção robusta em relação à presença de algo que remete ao mundo externo do texto e do leitor, comumente entendido como próximo da realidade: cotidianamente tedioso, de frustrações e relações complicadas. Diante dessa percepção da obra como realista, cabe entender como Chris Ware estabelece esse lugar, que certamente não é o mesmo de que se falava sobre o romance europeu do século XIX, mas um novo que promove outras aproximações possíveis, outras entradas para que o humano possa ser percebido no texto.

2.2.1 Diferentes apresentações / possibilidades de uma mesma história

A escrita e a publicação de sua consagrada obra foram realizadas em um momento mais receptivo às experimentações de linguagem de Ware, as quais o tornariam um dos referenciais dos quadrinhos dos anos 2000. Ainda assim, os moldes para a veiculação desse ainda estranho tipo de quadrinhos era a forma seriada, que, no caso de *Jimmy Corrigan*, ocorreu em diferentes veículos durante seus cinco anos de publicação. Entre os anos de 1995 e 2000, a obra que consagraria Chris Ware como um dos mais importantes nomes do quadrinho foi publicada inicialmente nas páginas do jornal *NewCity*, remetendo, assim, para o meio de publicação dos quadrinhos americanos. Posteriormente, as “aventuras” de Jimmy, bem como grande parte do

¹⁹ Do original: “Chris’s work has a meanness too, but it is simply a reflection of life’s meanness toward the world’s proles; in particular Ware’s lead prole, Jimmy Corrigan, the purported “Smartest Kid on Earth”. Through his own personal style (a style combining equal elements of nostalgia and hard-bitten reality.”

material lançado pelo jornal, passam a ser abarcadas pela revista alternativa *Acme Novelty Library*.

A revista apresentava temas centrais, de forma que cada número era escrito em torno de um personagem que definia seu universo ficcional (BRAITHWAITE, 2017, p. 41). A primeira edição encadernada (1993), centralizada em Jimmy Corrigan já com a alcunha de “o menino mais esperto do mundo”, conta um pequeno episódio de sua infância. Posteriormente, nas edições 5, 6, 8, 9, 11, 12, 13 e 14 – publicadas entre os anos de 1995 e 2000, sendo alguns volumes lançados em períodos diferentes do mesmo ano – encontram-se partes que formam a *graphic novel*, ou a “história longa”, como prefere o autor (BRAITHWAITE, 2017, p. 43).

Em 2000, esses episódios de *Jimmy Corrigan* são publicados na *New Yorker*, revista norte-americana existente desde 1925 que se dedica a diferentes gêneros jornalísticos e ficcionais. Entre seus textos, a revista é famosa por suas publicações de quadrinhos e editores advindos desse meio, como Art Spiegelman e Françoise Mouly. Outro fato emblemático são as capas que, segundo Ware, seria a única publicação periódica dos Estados Unidos, senão do mundo, a respeitar o artista como artista, não havendo orientação além da exigência do nome da revista para a imagem da capa (WARE, 2019 – tradução minha²⁰).

No mesmo ano, a HQ recebe uma robusta versão encadernada que compila todas as partes da série em um único volume lançado pela *Pantheon*. A edição brasileira da *Quadrinhos na Companhia* é a versão na qual se debruça o presente trabalho para investigar os caminhos estéticos dessa obra, os quais vão além da escolha de traço, organização dos requadros e demais elementos de diagramação das páginas. O livro como um todo apresenta um projeto gráfico em profundo diálogo com a história e a proposta de Ware.

²⁰ Do original: “It’s really the only periodical in America, if not in the world, that respects its artists as artists; you are not told what to do, unless you want to be told what to do, or you want guidance, otherwise your drawing is treated as a single image; all you have to do is make sure that the title *The New Yorker* is on there somewhere”.

Figura 06 – Capa da versão encadernada de *Jimmy Corrigan*



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Observando a capa de *Jimmy Corrigan*, alguns aspectos parecem escapar à finalidade que esse espaço exerce sobre uma obra: em uma leitura mais desatenta, a diagramação e a fonte do título do quadrinho dificultam o completo entendimento e a relação entre as palavras, da mesma forma que a fonte do sobrenome do personagem dificulta leitura; outro ponto que chama a atenção é a ausência de informações como do nome do autor e da editora, que estão presentes, discretamente e quase imperceptíveis, na lombada do livro. A falta dessas informações em local tradicionalmente a elas destinado evidencia questões históricas do lugar cultural ocupado pelas histórias em quadrinhos. Questiona-se também a figura do autor como legitimador de algo, como alguém que permite o reconhecimento e possível valorização da obra. Em relação à colocação de seu nome na capa, o próprio Ware afirma que esta já teria o suficiente do autor, não sendo necessário evidenciar seu nome (BRAITHWAITE, 2017, p. 66 – tradução minha²¹).

²¹ Do original: “I just don’t want my name plastered all over it. It’s so much about me anyway.”

Ainda na capa, Ware utiliza-se de um recurso presente em diversos momentos da HQ: letras em tamanho diminuto. Sobre esse uso, Chris Ware conta que escutou de Art Spiegelman que ele teria dois pares de óculos: uma para leitura e outro pra ler os trabalhos de Ware (BRAITHWAITE, 2017, p. 69 – tradução minha²²). Logo na capa, no lado direito dessa, já se encontra uma série de informações que ironizam o valor da HQ:

Uma réplica perfeita a cores em tamanho real do desvio cultura de 2000 d.C. tomada por um editor, de resto perfeitamente confiável, que foi tapeado a crer que obras literárias em figuras poderiam de fato render uma grana. Essa edição de *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* traz todos os 3.072 desenhos e 47.339 palavras da obra original, uma história de 388 páginas que cobre três gerações, mas foca diretamente em nosso herói, que, embora paralisado pelo medo da rejeição, conhece o pai pela primeira e única vez (WARE, 2009, capa).

Esse texto pode ser lido como um comentário acerca da validade de uma história em quadrinho que se apresenta em um formato robusto, de livro, implicando não apenas alteração na recepção do quadrinho, como também seu valor cultural e artístico, discussão que permeia todo o histórico dos quadrinhos estadunidenses.

Em suas 390²³ páginas, Ware ocupa todos os espaços para a escrita de *Jimmy Corrigan*, inclusive no verso das capas, em que estão elementos criados pelo próprio autor. Poderíamos refletir ainda a respeito da própria capa como elemento relevante na construção narrativa. Antes ainda de iniciar a leitura, nas primeiras páginas do livro, Ware continua nessa mesma temática sobre a valorização das histórias em quadrinhos. Em um tom de deboche, ele introduz algumas “instruções gerais” para a leitura de *Jimmy Corrigan*, apresentando para tal um formulário de perguntas simples e até um tipo de cartão para marcar as respostas. Esses metatextos podem provocar estranhamento, não apenas por seu tema controverso a um leitor já íntimo com a leitura de HQs, mas também pela formatação escolhida. Escritos em fonte pequena e dispostos na horizontal e na vertical, os textos forçam o leitor a, sucessivamente, girar o livro. O quadrinho como um todo é uma manifestação de como Ware apropria-se do formato físico para estabelecer sua história, utilizando o livro como um espaço de experimentação e subversão do próprio objeto quadrinho.

²² Do original: “Art Spiegelman, told me that he has two pairs of glasses, one for reading, and one for reading my stuff.”

²³ Na capa da obra, encontra-se a informação de que *Jimmy Corrigan* é composto de 388 páginas. No entanto, devido à particular formatação apresentada na HQ, em que há informações textuais na parte interna das capas, o presente trabalho considera como páginas tudo entre o interior da capa e da contracapa, totalizando 390 páginas.

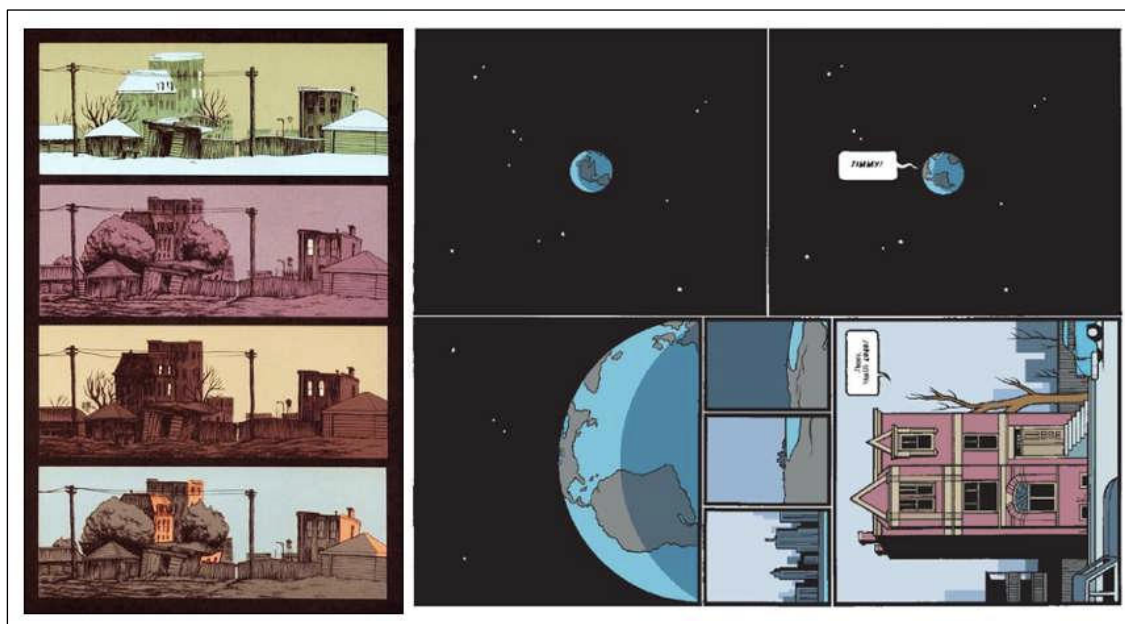
A formatação física do quadrinho é relevante no caso de *Jimmy Corrigan*: além de ser originalmente seriado e posteriormente encadernado em um único volume, esse trabalho foi publicado em diferentes veículos que não apresentavam as mesmas dimensões físicas. A revista *Acme* foi publicada em diferentes tamanhos, atendendo a diferentes propostas de cada volume: o primeiro número, com dimensões mais tradicionais dos quadrinhos alternativos; a partir do segundo, em 1994, adotou-se um formato maior; o terceiro foi realizado em formato de bolso. Além disso, como as publicações também variavam entre o tradicional formato vertical e o horizontal, as dimensões físicas de *Jimmy Corrigan* também acompanhavam essas variações ao longo do tempo. Para a publicação em um único livro, todas essas versões fisicamente distintas tiveram que ser adequadas e uniformizadas, de forma que o quadrinho *Jimmy Corrigan*, com grande quantidade de páginas, recebeu o formato horizontal, pouco usual para essas publicações.

Ainda nas páginas do primeiro volume da *Acme Novelty Library*, encontram-se algumas histórias com Jimmy e outros personagens, além de elementos presentes na versão final. Grande parte do que é encontrado nessa edição não foi para a versão encadernada (RAEBURN, 2004). Ainda que seja possível identificar pequenas diferenças em relação a alguns tons de cores utilizados e detalhes no cenário, como as plantas, o tratamento visual é praticamente o mesmo encontrado na *graphic novel*, inclusive a organização das vinhetas no mesmo estilo.

Nas últimas páginas da *Acme*, encontra-se o episódio que dá início à história de Jimmy Corrigan da edição lançada em 2000. A passagem que inicia a HQ é um tipo de prefácio em que é contado um episódio da infância do protagonista. As páginas em questão apresentam fundo preto, diferenciando-se esteticamente das demais. O episódio é um passeio em uma feira de carros antigos, onde Jimmy encontra com uma celebridade local – um homem fantasiado de herói, que em muito se assemelha ao super-herói de *I guess* (Figuras 01 e 03) – por quem Jimmy tem admiração e que acaba tendo um encontro amoroso com sua mãe.

Em ambos os casos, o prefácio é introduzido por vinhetas panorâmicas que funcionam como referência do lugar onde a história acontece. No entanto, as duas publicações diferenciam-se: na primeira página da edição da *Acme*, a casa do pequeno Jimmy é apresentada ao longo de três vinhetas; na versão encadernada, até mostrar a casa, Ware distancia, mostrando uma tomada do próprio espaço e da Terra.

Figura 07 – Versão de *Jimmy Corrigan* publicada pela *Acme Novelty Library* (à esquerda) e versão encadernada (à direita)

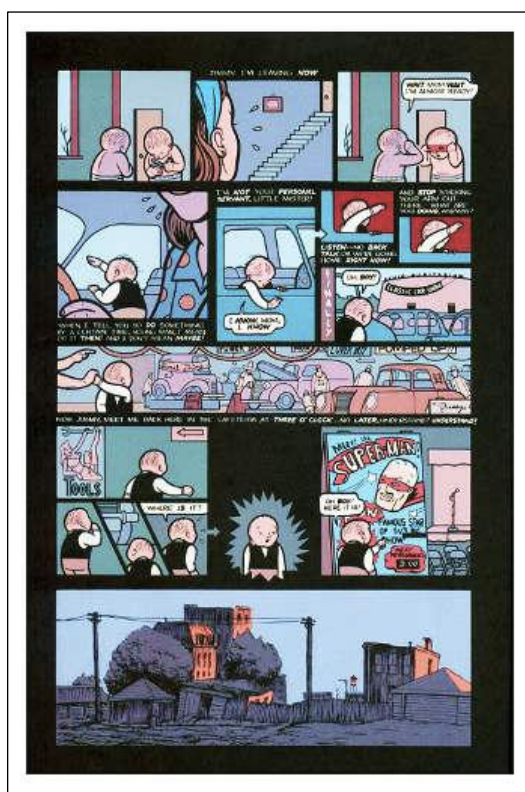


Fonte: Chris Ware, *Acme Novelty Library I* (1993, não paginado) e *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Entre as duas versões, a imagem da casa é distinta: enquanto, na versão encadernada, mantém-se o estilo menos figurativo, tendendo ao minimalismo característico da HQ e dos trabalhos de Ware, a versão da *Acme* cujas vinhetas contêm a casa de Jimmy é mais detalhada e naturalista, enfatizando a textura do material de que a casa é feita, apresentando maior distância das demais partes da obra por seu realismo figurativo. É possível especular que o maior detalhismo na versão da *Acme* denota preocupação mais referencial de precisar ao leitor o cenário. No entanto, o estilo mais detalhado, ainda que pontual, foi abandonado na versão encadernada. A escolha por iniciar a história a partir da imagem do globo terrestre parece estar associada ao complexo esquema apresentado em uma página dupla anterior. Esse esquema será aprofundado mais adiante, mas vale ressaltar que sua construção baseia-se em um globo terrestre que indica a origem de diferentes personagens da história, o que levaria ao seu momento inicial, em que conhecemos o ainda jovem Jimmy Corrigan.

Além dessa página inicial adicionada na história, as três seguintes também apresentam pequenas diferenças: enquanto, na versão da *Acme*, estão dispostas na tradicional orientação vertical, na encadernada, elas não seguem a mesma orientação, estão dispostas na horizontal, forçando o leitor a girar fisicamente o livro.

Figura 08 – Primeiras páginas de *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* publicadas pela *Acme Novelty Library*



Fonte: Chris Ware, *Acme Novelty Library I* (1993, não paginado).

Entre as duas publicações, observa-se uma importante diferença: ao final de cada uma das páginas iniciais da *Acme*, encontra-se uma vinheta a mais com a casa de Jimmy; Ware acrescenta um requadro que retoma a página com três vinhetas da moradia (Figura 07). Essa mudança, bem como algumas outras que serão trazidas ao texto, está associada ao aspecto físico em que a obra foi publicada, bem como à proposta narrativa de quase quatrocentas páginas em um único volume, o que altera a relação entre as partes da história que não estão mais distanciadas no tempo e espaço das edições seriadas. As variações de tamanho e forma que ocorreram durante o período de publicação na *Acme* dialogam com a publicação da obra completa em 2000, a qual apresenta uma proposta gráfica bastante peculiar, fugindo da regularidade do formato livresco próprio da prosa literária.

As inovações de Ware são consideradas por muitos como um marco nos quadrinhos estadunidenses e uma grande contribuição para as publicações mundo afora. Na introdução de seu livro, Jean Braithwaite (2017, p. VII) menciona um comentário do quadrinhista canadense Seth, que considera o trabalho de Ware como um divisor de águas no meio, responsável pela reconstrução da gramática dos quadrinhos. No mesmo ano em que é lançado, *Jimmy Corrigan* recebe um *American Book Award*. A partir da finalização da história e sua publicação em

formato de livro, o trabalho recebe amplo reconhecimento fora dos Estados Unidos: em 2001, recebe o *Guardian First Book Awards*, sendo a primeira vez em que um quadrinho ganha importante prêmio de literatura no Reino Unido, de modo que, alguns anos depois, o trabalho passa a compor a lista londrina dos cem melhores livros; na França e na Espanha, *Jimmy Corrigan* recebe prêmios de melhor quadrinho estrangeiro, enquanto Ware recebe da *Academy of Comics Art* o Adamson Awards de melhor cartunista estrangeiro (BRAITHWAITE, 2017, p. XXII a XXV).

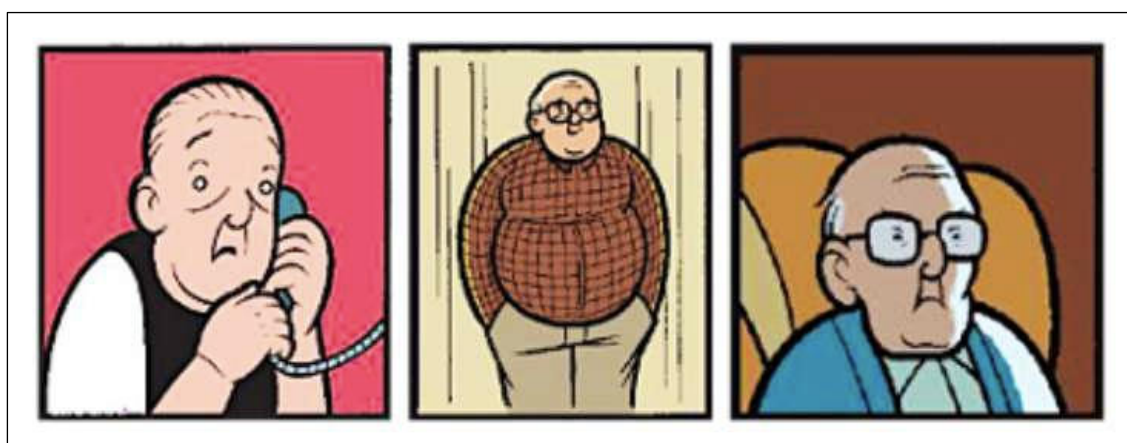
Para além da grande extensão da obra, a qual é ainda mais robusta que a já extensa *Maus*, *Jimmy Corrigan* marca um momento importante para os quadrinhos norte-americanos, representando a consolidação de narrativas que, compromissadas com a realidade, ocupam-se com aspectos mundanos e cotidianos, sem adentrar na escrita autobiográfica. O trabalho de Ware denota a potencialidade dos quadrinhos para uma narrativa densa, muito distante do senso comum, e preconceituoso, de que as imagens propiciam leitura mais ágil ou facilitada. Mesmo antes de sua leitura, é perceptível o trabalho físico envolvido na escrita de *Jimmy Corrigan*, seja pelo cuidado na escolha e uso de cores, seja pela calma em apresentar um momento, muitas vezes pequeno, em quantos requadros forem necessários para transmitir sensações e emoções envolvidas na cena. Ware parece subordinar sua escrita exclusivamente às necessidades da narrativa, sem mensurar os percalços dessas necessidades.

2.3 JIMMYS E SUAS HISTÓRIAS

A *graphic novel* tem como narrativa principal a viagem de Jimmy para a cidade fictícia de Waukosh, em Michigan, para encontrar o pai que nunca conheceu. Durante esse complicado e desconfortável encontro, Jimmy acaba conhecendo também seu avô, de quase cem anos, e Amy, a filha adotiva de seu pai. A presença de outros familiares, diretos e indiretos, causa ainda mais desconforto a essa experiência que o leva a culpar-se constantemente por aceitar o convite do pai para conhecê-lo sem sua mãe saber. São dois os principais espaços temporais que ocupam a obra: o primeiro é o presente diegético, associado ao personagem Jimmy Corrigan, cujos acontecimentos estão situados aproximadamente nos anos 1990; o segundo gira em torno da Feira Mundial de Chicago, de 1893, em que é apresentada a difícil infância do avô de Jimmy, quando tinha apenas nove anos de idade e vivia com o pai, William, pessoa extremamente desagradável e dura na criação do filho, não lhe permitindo qualquer divertimento ou interação e punindo-o severamente quando ele rompia com algumas regras estabelecidas. Como a mãe de Jimmy morreu na ocasião de seu parto, o pai passou a projetar

sua raiva na criança, culpando-o por tudo que acontecia. Apesar dos pequenos saltos no tempo, quando são mostrados momentos do relacionamento do pai com a mãe de Jimmy, além de um posfácio com episódios da vida de Amy, a história concentra-se em narrar principalmente o presente de Jimmy Corrigan e a infância de seu avô. De fato, como os três personagens principais do quadrinho são Jimmy, seu pai e seu avô (com o mesmo nome), Ware opta por desenhá-los de forma bastante semelhante, como versões de um mesmo personagem em diferentes idades, reforçando visualmente a relação entre eles.

Figura 09 – As três gerações da família Corrigan. Da esquerda para a direita: Jimmy Corrigan, o pai de Jimmy e o avô de Jimmy



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

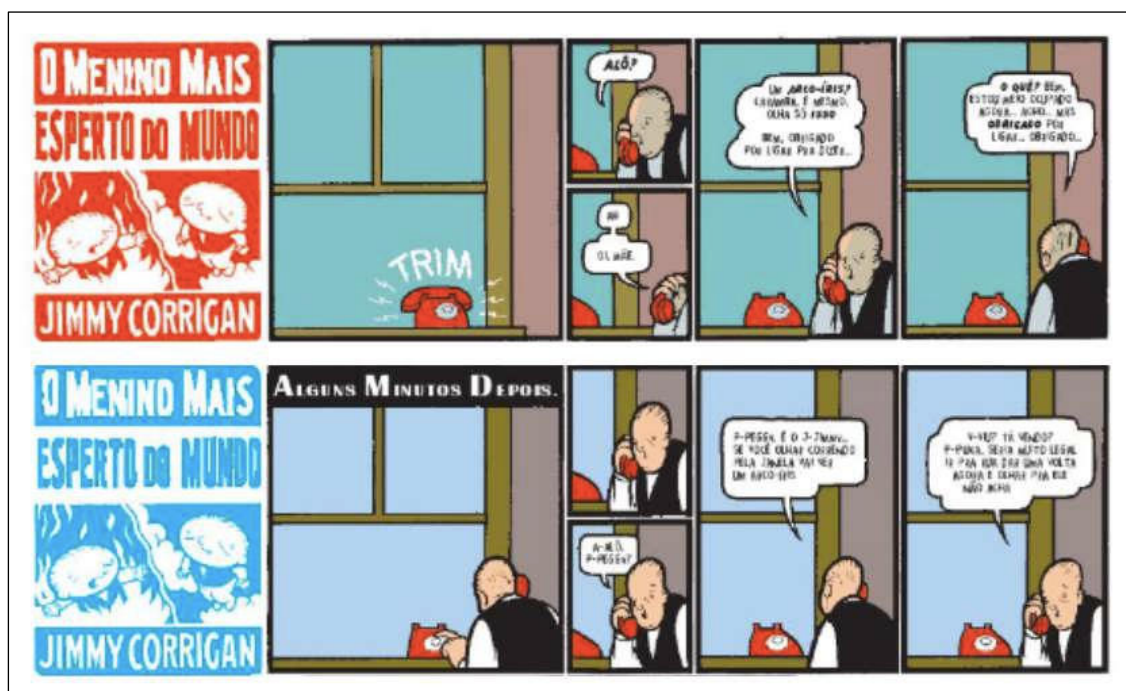
Somada à coincidência do nome e ao fato de cada um deles situar uma geração da família Corrigan, essa semelhança visual dos três ultrapassa questões genéticas que poderiam justificá-la. A construção imagética é trabalhada de forma que os personagens sejam reconhecidos de algum modo no outro: o protagonista Jimmy Corrigan em um tipo de continuidade, que leva o leitor a observar o protagonista, em momentos distintos do tempo, de modo a contemplar o que avô, pai e filho são, foram ou poderiam ter sido. Há nesse jogo imagético a representação de um histórico comum a todos, de uma memória e uma história de vida que os aproximam, mesmo para o protagonista, que, até então, nunca conhecera o pai e o avô.

De modo a evitar qualquer confusão quanto a um personagem de mesmo nome mencionado neste texto, serão utilizados termos relativos ao parentesco entre eles. Assim, o personagem Jimmy Corrigan do presente diegético será o referencial para essa nomenclatura. Esse personagem será aqui identificado como Jimmy Corrigan, Jimmy filho ou simplesmente

Jimmy, enquanto o pai será Jimmy pai e o avô será Jimmy avô²⁴, ou James, nome também utilizado por seu pai (bisavô de Jimmy).

Para além do encontro de Jimmy com o pai, a história atravessa outros momentos desses três personagens. Como já mencionado, nas primeiras páginas da HQ, é apresentado um episódio da infância de Jimmy Corrigan, quando o leitor conhece sua aparência de criança, além de traços de sua personalidade e sua relação com a mãe. Em seguida, a história salta para Jimmy com seus trinta e seis anos, interagindo quase que exclusivamente com a mãe, somente para recados e conversas superficiais. De modo bastante evidente, Jimmy é oprimido por essas conversas que, em geral, culminam em alguma cobrança da figura materna. Socialmente problemático e num círculo de interação bastante restrito, além da mãe, o personagem interage pouco com outras pessoas, limitando-se a responder com vagas palavras àqueles que lhe dirigem alguma atenção durante o trabalho ou no comércio. Jimmy tenta debilmente conversar com uma colega de trabalho, Peggy, por quem tem interesse amoroso, porém a mesma depende pouca, ou nenhuma, atenção, de forma que suas conversas são semelhantes às que ele tem com a mãe: são majoritariamente por telefone e sobre assuntos vagos e irrelevantes, como o clima ou qualquer acontecimento cotidiano.

Figura 10 – Conversa ao telefone com a mãe (superior) e com Peggy (inferior)



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

²⁴ O termo “Jimmy avô” também poderá ser utilizado em referência ao avô de Jimmy quando criança.

Os dois momentos são separados por um tempo de meia página, referenciado pelo recordatório “Alguns minutos depois”: na primeira tira da página, Jimmy conversa com a mãe e, como frequentemente ocorre, as conversas parecem sempre desinteressantes ou em tom de cobrança, resultando em quase monólogo no qual a mãe de Jimmy tenta uma aproximação artificial, enquanto o protagonista limita-se a concordar com respostas genéricas ou evasivas; o momento seguinte consiste em uma sequência quase imediata à primeira cena – a imagem inferior mostra Jimmy ligando para Peggy e abordando o mesmo assunto de minutos anteriores. Os papéis comunicativos são, no entanto, invertidos: agora é Jimmy quem tenta debilmente estabelecer diálogo e conseqüente aproximação.

De modo a estabelecer continuidade imediata e semelhança entre os dois momentos, Ware faz um paralelismo visual: além do tema das conversas, as cenas são visualmente semelhantes, de forma que ambas têm um mesmo *layout*, formado por seis requadros com as mesmas dimensões e distribuição pela página; os dois momentos iniciam-se com uma vinheta contendo um tipo de logomarca da HQ, um requadro maior, seguido de dois outros pequenos distribuídos verticalmente e duas outras vinhetas pouco menores do que a primeira da sequência; assim como a organização das vinhetas, a forma como a cena é apresentada ao leitor também é a mesma; os ângulos da cena não variam, apresentando a ação que acontece em dois momentos diferentes no tempo, mas no mesmo espaço físico; além disso ambas têm um mesmo volume de texto, o que leva a um tempo de leitura bastante próximo. Dessa forma, com aproximação das cenas cria um diálogo. A construção desse paralelo aproxima visualmente os dois momentos e sua ambientação em torno da cena. Assim, há então “uma simetria visual que mantém o tempo estático, destacando uma uniformidade no tempo e monotonia presente em diversos quadrinhos que enfatizam a mesmice do cotidiano” (SCHNEIDER, 2016, p. 92 – tradução minha²⁵).

A atenção ao uso da perspectiva é abordada por Eisner para falar dos efeitos emocionais que sua aplicação pode causar no leitor: “O formato do quadrinho e o uso da perspectiva dentro dele podem ser manipulados para produzir vários estados emocionais no espectador” (2010, p. 92). Dessa forma, a escolha por uma perspectiva frontal e na mesma altura do personagem aproxima o leitor dos acontecimentos da cena, situando-o no mesmo lugar do personagem da ação. Além disso, Ware opta pela repetição dessa perspectiva ao longo de toda a cena, transmitindo, assim, monotonia ao momento apresentado.

²⁵ Do original: “This visual symmetry helps to keep a steady tempo, drawing attention to the feeling of uniformity of time and monotonic sameness that features in many comics (autobiographical or not) that emphasise the sameness of everyday life.”

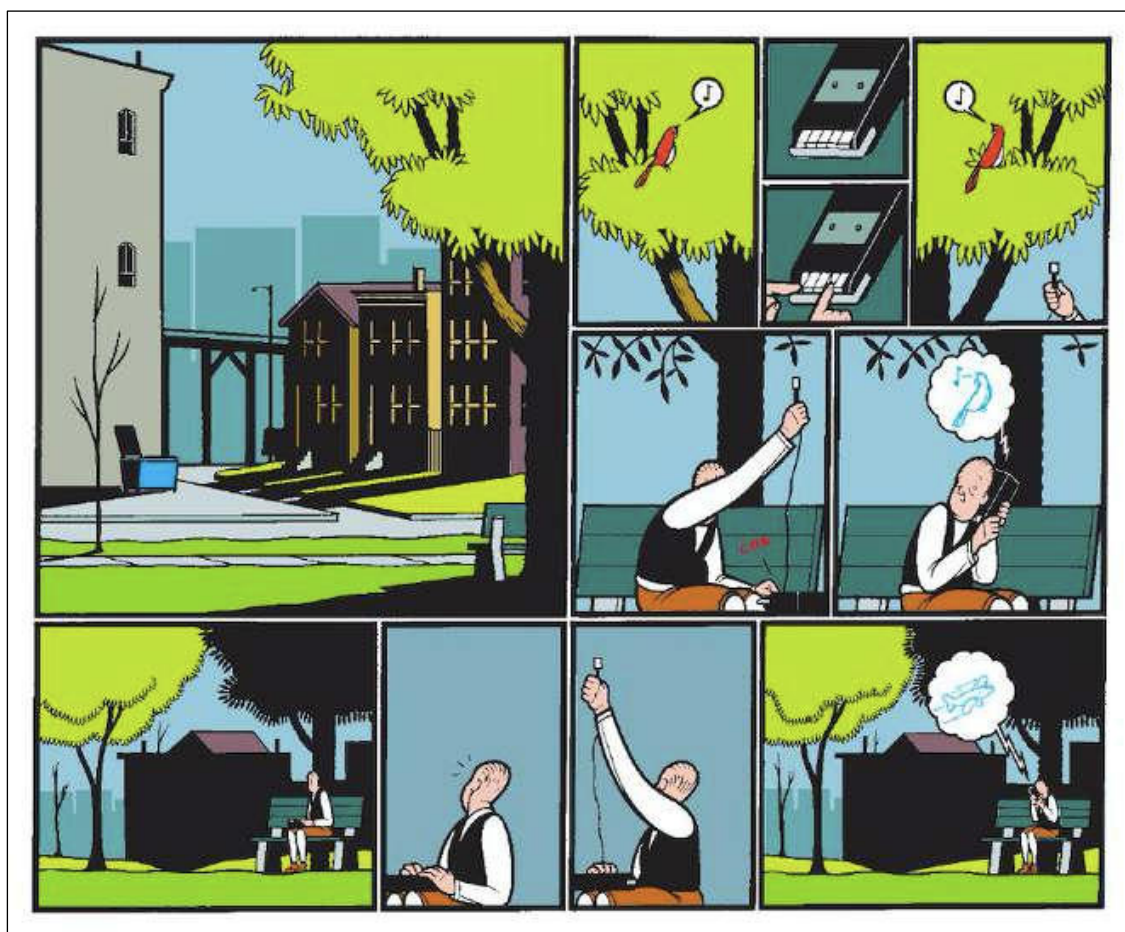
Jimmy Corrigan vive em um mundo que lhe parece muito opressor, uma percepção bastante oposta em relação ao aspecto visual presente nas páginas do quadrinho. Ware estabelece um universo ficcional bastante colorido e de traços definidos, atribuindo forte clareza às imagens. Dessa forma, o estilo adotado, em particular no cenário, estabelece uma narrativa com deliberada proposta estética de apresentar o mundo habitado por Jimmy como visualmente bonito:

Jimmy Corrigan, em particular o próprio livro, trata de alguém que não vê o mundo como algo belo, dessa forma, o livro é pensado para ser, assim espero, tão belo e colorido quanto pude fazê-lo, como uma forma de contradizer o mal estar do personagem e dizer: ‘Não, isso não é realmente verdadeiro, o mundo é assim caso você preste atenção nele’ (WARE, 2018 – tradução minha²⁶; destaque no original).

A beleza que cerca Jimmy é mais estabelecida nos momentos em que o personagem está em espaços externos e amplos. Jimmy, no entanto, não se percebe como parte desse mundo, como se sua existência transcorresse à margem de toda essa beleza e desse universo de possibilidades, um mundo muito grande e assustador, sobre cuja beleza ele comenta e até tenta, em alguns momentos captar de algum modo.

²⁶ Do original: “Jimmy Corrigan especially the book itself is about somebody who doesn’t see the world in a beautiful way so the book itself I designed to be, hopefully, as beautiful and colorful as I could to kind of contradict the character malaise and to say: “No that’s not actually true, the world actually is this way if you pay attention to it.”

Figura 11 – Jimmy gravando o canto dos pássaros



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

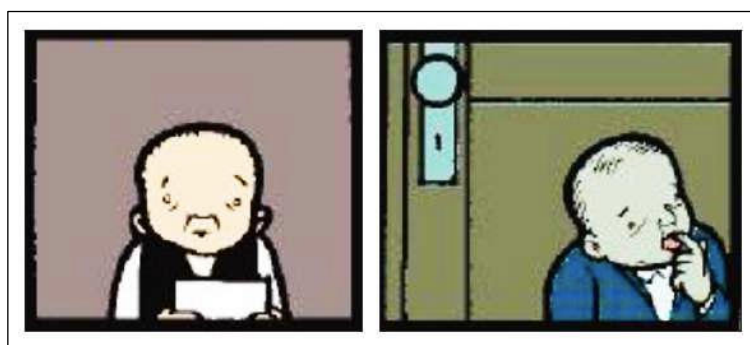
Diante desse mundo que lhe parece tão opressor, Jimmy interage com sua imaginação, criando situações fantásticas que, em certos momentos, parecem confundir seu senso de realidade. Esses momentos, no entanto, servem para uma breve e ilusória realização de suas frustrações, no escapismo de um mundo complicado e incômodo. Uma dessas manifestações fantásticas está relacionada à insegurança social e afetiva de Jimmy, levando-o a criar um relacionamento amoroso e, por vezes, até matrimonial com várias figuras femininas com as quais tem contato. Essas visitas aos universos construídos por Jimmy são apresentadas em sonhos ou durante sua rotina, tornando tudo muito nebuloso também para o leitor, já que Ware não estabelece uma fronteira precisa entre esses dois mundos, optando, inclusive, por transitar elementos entre os universos de Jimmy.

Assim como esses universos oníricos e imaginativos não se divisam com o mundo concreto, os diferentes momentos da obra também não evidenciam separação. Apesar de o encontro de Jimmy com seu pai ser o principal motivador da narrativa, Ware aprofunda-se na infância do avô de Jimmy. Dessa forma, a história avoluma-se em páginas dedicadas ao

presente de Jimmy e à infância do avô, com alguns episódios curtos da vida do pai e do bisavô, além de sonhos e fantasias de Jimmy Corrigan e do avô quando criança.

Nessas passagens de poucas vinhetas e, por vezes, poucas páginas, surgem personagens e momentos temporais até então estranhos ao leitor. Esse passado não evidenciado por Ware pode ser confundido, em um primeiro momento, com a imaginação do protagonista: uma versão jovem de si viveria em um outro tempo que não o estabelecido. Em certo ponto da história, esses momentos são ampliados até ocuparem grande parte do livro, de modo que é difícil dizer quando o leitor se dá conta de quem é aquele outro jovem Jimmy que passa a ocupar as páginas do livro.

Figura 12 –Jimmy Corrigan quando criança (à esquerda) e seu avô (à direita)



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

A dificuldade de perceber que esse personagem é, na verdade, o avô de Jimmy quando criança ocorre, em grande medida, pela coincidência de características físicas, já que ambos têm a mesma aparência e o mesmo nome. O estilo escolhido por Ware para desenhar Jimmy remete deliberadamente, até pela admiração de Ware por Charles Schultz, ao personagem Charlie Brown, de *Peanuts*. Além de a aparência e o nome promoverem dúvidas quanto à identidade do personagem, seus traços psicológicos e comportamentos tornam esse processo ainda mais complicado, já que ambos apresentam, se não os mesmos, semelhantes problemas de interação e insegurança. Somando-se a isso, a imaginação do pequeno James também é escapista, ajudando-o, de algum modo, a atravessar sua vida dura e infeliz. O paralelismo dos personagens, somado a esse elemento imaginativo, leva o leitor a confundir os diferentes momentos da história, dificultando a identificação do que pode ser o passado histórico do personagem ou uma fantasia criada por Jimmy. Por outro lado, esse recurso permite a leitura alegórica de uma história que se completa pelas experiências de cada Jimmy.

A presença de um protagonista disfuncional, melancólico, cuja visão do mundo e das pessoas que o cerca é bastante própria (marcas presentes no trabalho de Ware), é recorrente entre os artistas alternativos que “criaram mundos excêntricos próprios, com a prevalência cada vez maior de nostalgia melancólica: histórias com protagonistas alienados, não integrados socialmente e uma preocupação com os estilos gráficos e as arquiteturas de décadas anteriores” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 237). Esse tipo de protagonista, que enfrenta uma série de dificuldades no convívio social, parece deslocado de um contexto maior, acabando, por isso, isolado do mundo em que está inserido, de forma que a narrativa transforma-se em reflexão sobre esse indivíduo e sua relação com o mundo.

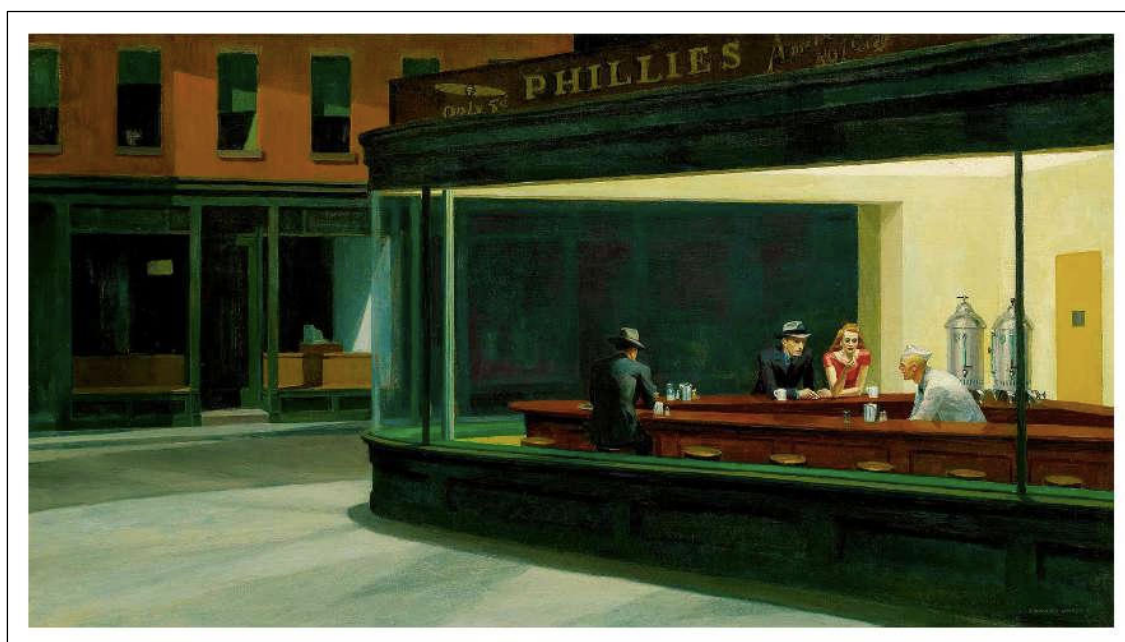
Nos circuitos externos às grandes editoras norte-americanas de quadrinhos, há uma mudança de olhar sobre a própria narrativa: ocorre certo abandono nas ações concretas, passando para um olhar mais atento sobre o universo psicológico das personagens. Ao invés de ser o centro da narrativa, a ação vale como meio para se contar algo. Nesse sentido, personagens com semelhantes dinâmicas psicológicas podem ser encontrados em diversos autores e obras: os complexos Art e Vladek Spiegelman, em *Maus* (1973 – 1991); os protagonistas dos trabalhos de Daniel Clowes, a exemplo de Enid e Rebeca de *Ghost World* (1993); os personagens Mal Rosen, da pequena narrativa *Caricatura* (1998); o protagonista de *Wilson* (2010). Também encontramos semelhante comportamento em Keith e Chris, no romance *Black Hole* (1995 – 2004), de Charles Burns; nos próprios autores representados nas autobiografias *Retalhos* (2003), de Craig Thompson, e *Fun home: uma tragicomédia em família* (2006), de Alex Bechdel; e na autoficção *A vida é boa se você não fraquejar* (2004), do canadense Seth.

A obra *Jimmy Corrigan* ilustra um conjunto de traços temáticos e estéticos dos quadrinhos pós-Maus. Uma geração que se permitiu explorar questões até então tangenciadas pelas histórias em quadrinhos estadunidenses, uma geração que se desvia da ação e do movimento dos quadrinhos de aventura e se debruça sobre as questões mais íntimas de personagens ficcionais ou não. Quadrinhos que, em nome de um rompimento, estão menos comprometidos com narrativas lineares em que os acontecimentos são sempre a consequência de um ato anterior. Na escolha de contar esse encontro de pai e filho, Ware explora diversas possibilidades da linguagem dos quadrinhos para apresentar a monotonia e o tédio que marcam a vida desse homem solitário de meia idade, com suas inseguranças familiares, sociais e pessoais.

Seu trabalho volta-se então para temáticas mais contemporâneas, como o cotidiano e a solidão do indivíduo. Nesse sentido, percebo aproximação de Chris Ware com o trabalho do pintor norte-americano Edward Hopper (1882 e 1967): “suas cenas cotidianas, caracterizadas

pelo acentuado aspecto geométrico e pela luz violenta, revestiam-se de uma dimensão irreal: captavam o intangível do cotidiano” (CIVITA, 1989, p. 251). O estilo de Hopper é marcado por uma preocupação ao mesmo tempo realista e simbólica, um estilo que, apesar de ter vivido durante o apogeu do abstracionismo, nunca foi abandonado pelo pintor, produzindo um trabalho calcado em uma tradição da pintura figurativa (CIVITA, 1989, p. 241). Seu interesse repousa nesse realismo figurativo que “não se preocupava com a beleza convencional. Sempre quis registrar a experiência da realidade cotidiana, com sua trágica banalidade” (CIVITA, 1989, p. 248). Para estabelecer uma aproximação mais direta entre os dois artistas, destaco uma das principais obras de Edward Hopper:

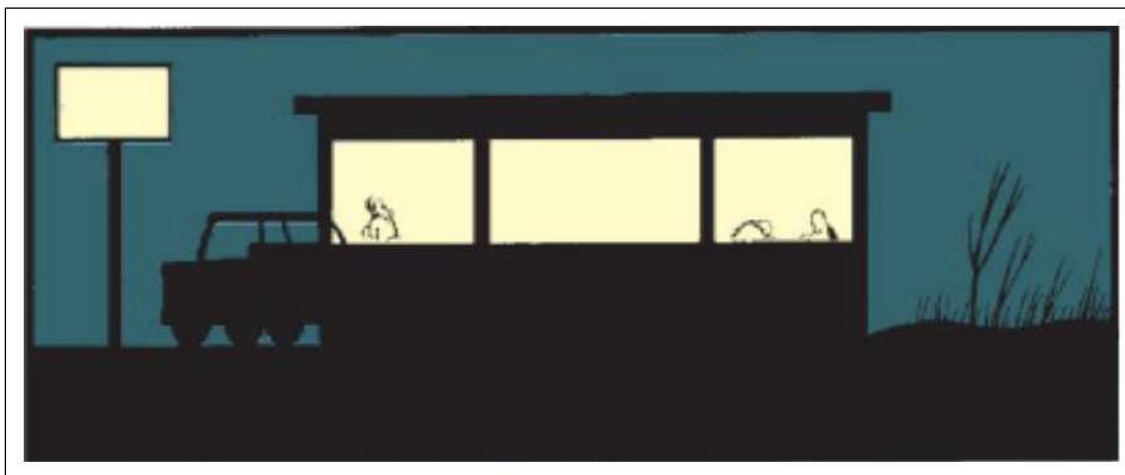
Figura 13 – Quadro *Notívagos*, de 1942



Fonte: Victor Civita, *Os grandes artistas: vida e inspiração dos maiores pintores* (1989, p. 260 e 261).

O próprio Hopper comenta que “*Notívagos* traduz a maneira como imagino uma rua à noite. Não a vi particularmente solitária. Simplifiquei muito a cena e fiz o restaurante maior. Inconscientemente, talvez estivesse pintando a solidão de uma cidade grande” (HOPPER *apud* CIVITA, 1989, p. 260). O autor destaca a solidão presente em seu quadro e o processo de simplificação para atingir esse efeito. Tematicamente, é possível notar semelhante interesse em *Jimmy Corrigan*, podendo expandir o diálogo entre os artistas pela maneira como Ware constrói suas imagens solitárias e faz uso de planos amplos. Abaixo, uma cena do encontro de Jimmy com seu pai que aponta diretamente para *Notívagos*:

Figura 14 – Cena do restaurante de Jimmy com seu pai



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Embora os quase setenta anos que separam os dois trabalhos evidenciem diferentes técnicas, propósitos e particularidades de cada artista, cabe destacar algumas semelhanças: tanto a cena da lanchonete de Ware quanto a do restaurante qualquer de Hopper abordam a solidão das personagens enquadradas; cada um, à sua maneira, utiliza a luz de modo a construir um jogo de claro/escuro que oculta e destaca elementos da cena; também é possível perceber o apreço pela vastidão de uma paisagem americana em que as figuras são vistas distante do primeiro plano, quase que escondidas pelo cenário.

Desse modo, é possível perceber o diálogo, ou ao menos a consciência de preocupações estéticas que exploram outras possibilidades para as histórias em quadrinhos. Assim como nos quadros de Hopper, ecos do mundo externo adentram o espaço dos quadrinhos de Ware. Seu interesse remonta suas origens nos quadrinhos alternativos que, à sua época, tentaram abrigar aspectos do mundo em suas páginas. Ware adentra em um rico universo de representação das experiências humanas e seu cotidiano, aprofundando essa inquietação artística para além da temática, mas pensando maneiras para que esse real se faça presente no texto. Desse modo, cabe um olhar atento a *Jimmy Corrigan* para identificar algumas dessas escolhas de Ware, entendendo melhor suas narrativas e sua linguagem para que esses ecos de realidade ressoem em sua obra.

3 O QUADRINHO MAIS ESPERTO DO MUNDO

*Desenhar é só um outro jeito de ver*²⁷

(CARTOONIST, 2018)

Uma vez observada a trajetória de Ware, alguns de seus primeiros trabalhos e suas perspectivas em relação à escrita, retomo minha atenção à obra em si, para apresentar algumas reflexões em relação às suas escolhas estéticas. Desse modo, passo a apontar elementos do quadrinho, como composição, páginas e história como um todo.

Considerando tanto suas publicações originais, em meados de 1990, quanto a versão encadernada e compilada de 2000, é possível dizer que, mesmo antes de sua leitura, a obra já aponta para uma proposta que extrapola os paradigmas editoriais americanos, inclusive de publicações alternativas. Adentrando a obra em si, apenas se confirma a expectativa de um olhar ainda hoje novo para o que se entende como história em quadrinhos. A escrita de Ware pode ser caracterizada pela aproximação visual de uma tradição desse gênero norte-americano, ao mesmo tempo em que experimenta novas possibilidades, apresentando, então, não só diversos experimentalismos da linguagem dos quadrinhos, mas também ressignificação de elementos tradicionais desse meio, em um complexo jogo: o novo, o experimental encontra o tradicional, na temática, na forma e na linguagem. Trata-se de um encontro de estéticas que reinventa a tradição e abre possibilidades.

Ware flerta com uma antiga proposição da arte: a de representar um mundo externo ao texto, um mundo familiar, reconhecível ao leitor, próximo àquele em que vive. Essa preocupação passa a estar mais presente nos quadrinhos a partir dos anos 1980, sendo explorada por Ware na década seguinte. A representação que o autor propõe não está associada a um tipo de realismo amparado em uma figuração maior, mas a uma proposta que busca ações humanas, situações corriqueiras, questões de ordem psicológica e comportamental. Desse modo, o autor apresenta nuances e, principalmente, dinâmicas interacionais que aproximam o mundo ficcional de Jimmy a questões que podem ser entendidas como do próprio Ware ou ainda do leitor. O fantástico está presente na imaginação de Jimmy, em seus sonhos e devaneios, no entanto a narrativa de *Jimmy Corrigan* não é ancorada em idiossincrasias exclusivas da diegese, mas em uma escrita que busca tratar de questões íntimas e cotidianas, mostrando a relação do personagem com questões mundanas. Há um jogo de oposição entre aquilo que é comum e

²⁷ Do original: “Drawing is simply another way of seeing.”

cotidiano em relação ao insólito e ao fantástico: ainda que a imaginação de Jimmy flerte com o fantástico, esse elemento parece mais um recurso de construção do personagem do que a fundação para a história contada. Esses momentos de imaginação podem causar estranheza, o que percebo como uma forma de – por meio de um constante jogo de oposição proposto por Ware – reforçar o ordinário da HQ. Dessa forma, o mundo que ambienta a história dos Jimmy apresentar-se-ia mais como uma consequência da história contada do que de um espaço preparado para receber as personagens, sendo os Jimmys a orientação para o estabelecimento do universo da HQ.

3.1 O DESAFIO DO ESPAÇO VAZIO

Antes de adentrarmos no modo como Ware organiza as páginas de *Jimmy Corrigan*, parece-me importante refletir sobre as implicações que envolvem a composição de uma página e, conseqüentemente, da história como um todo. Ao deparar-se com a prancha ou folha branca, então vazias de significado, o quadrinhista desempenha a difícil tarefa de preencher esse espaço com informações, as quais podem ser divididas, essencialmente, em conteúdo verbal e icônico, entendendo sempre que o conteúdo verbal pode, e recebe, tratamento visual nas histórias em quadrinhos. A criação da página não está relacionada apenas ao seu próprio espaço físico, mas à história como unidade, de modo que “desenhar um multirrequadro qualquer não é remeter a uma página de HQ em particular, mas à história em quadrinhos em si, ao dispositivo sobre o qual se baseia sua linguagem” (GROENSTEEN, 2015, p. 39). Ainda em referência à página das histórias em quadrinhos:

A prancha, sendo aglomerado de quadros justapostos, da mesma forma é reduzida a sua estrutura, o que batizamos de multirrequadro. A representação esquemática tradicional de uma página de quadrinhos nada mais é do que uma grade onde os compartimentos são deixados em branco, o ‘esqueleto’ sendo apenas o corpo do objeto suscitado (GROENSTEEN, 2015, p. 39).

Groensteen preocupa-se com a distribuição dos elementos pelo espaço vazio como parte fundamental da linguagem dos quadrinhos. A forma como esse espaço é pensado e posteriormente preenchido é um dos elementos que define a linguagem das histórias em quadrinhos, já que é essa disposição que estabelece a relação entre as partes e o todo.

Ainda que a construção da página tenha relação com o conteúdo a ser ali depositado, existe também a preocupação com o espaço que irá recebê-lo. Como matéria inicial, a página deve ser preparada, transmutada pelo quadrinhista em um receptáculo capaz de abrigar o

momento da história. Para melhor entender esse processo, recupero a fala de Joseph Joubert utilizada como epígrafe por Thierry Groensteen (2015, p. 35) em seu capítulo dedicado à análise do espaço nas histórias em quadrinhos: “o sistema espaçotópico”. Segundo Joubert, “é preciso que a ideia e o formato inicial de uma obra sejam um espaço, um lugar onde depositar-se-á e dispor-se-á a matéria, e não uma matéria a ser depositada ou disposta”. Associado ao papel do espaço no contexto de escrita das histórias em quadrinhos atribuído por Groensteen, há no pensamento de Joubert a percepção de que, na página, o espaço é anterior à matéria. Não entendo essa relação de forma absoluta, como um processo que ocorreria em todo o pensamento de escrita de uma HQ, mas como importante preocupação com o profundo diálogo entre espaço e matéria. Creio na relevância da reflexão quanto ao estabelecimento de características próprias dos quadrinhos para entender seus processos de escrita.

De alguma forma, há preocupação com o que diferencia as HQs das demais artes baseadas no desenho, como pintura e gravura, pela forma como o espaço é percebido e, conseqüentemente, explorado nesse gênero. Para a escrita de uma HQ, a folha em branco, antes mesmo de tornar-se uma página, é o ponto de onde o artista parte organizando-a nos diversos momentos para formar o multirrequadro conhecido como página e pensando tanto sobre a matéria quanto sobre o estabelecimento do espaço para recebê-la. É importante a diferença no modo como se pensa a ocupação do espaço nas histórias em quadrinhos devido à sua constante e profunda relação com o *continuum* sequencial da história, tornando a unidade do quadro, ainda que passível de ser isolado por questões metodológicas, uma parte de um universo macro, marcado pela página e pelo encadernado, a depender da relação que se intenta.

Assim, o preenchimento do espaço do requadro está em constante diálogo com o todo, permitindo, inclusive, maior distribuição de elementos nos diversos requadros que compõem uma HQ, ao passo que a imagem singular, própria da pintura, em suas manifestações mais tradicionais, tem sua narrativa e seus elementos encerrados nos limites físicos da tela. Ainda em referência a manifestações mais tradicionais, a superfície na pintura é mais definida, estática ou menos passível de mudanças, limitando-se, quase sempre, a um quadrilátero de orientação vertical ou horizontal, com variações nas dimensões físicas. Diferentemente, a linguagem dos quadrinhos constrói-se a partir das vinhetas, definidas ou não por margens, dispostas na página, sendo estas livremente estabelecidas pela necessidade do artista, ocorrendo, assim, constante dialética entre matéria e espaço.

Nesse sentido, é importante a preocupação com o espaço em sentido macro – da HQ como um todo – como algo que direciona os rumos da narrativa, para que, posteriormente, os caminhos micro sejam definidos. Além disso, esse espaço deve ser pensado como elemento em

constante diálogo com as páginas e a história. Refiro-me aqui às unidades significativas das histórias em quadrinhos, especificamente da vinheta como unidade micro e a página e o conjunto delas como unidade macro.

Assumindo as histórias em quadrinhos que estabelecem uma narrativa, há de se considerar um equilíbrio entre palavras e formas para que, antes de tudo, a página seja parte de uma narrativa, devendo contar algo, e não apenas expor uma composição visual. Relegando, por enquanto, as palavras, pode-se dizer que uma página de história em quadrinhos é composta por um ou mais quadros; quando ela tem um único quadrinho, é chamada de metaquadrinho ou superquadrinho (EISNER, 2010, p. 65).

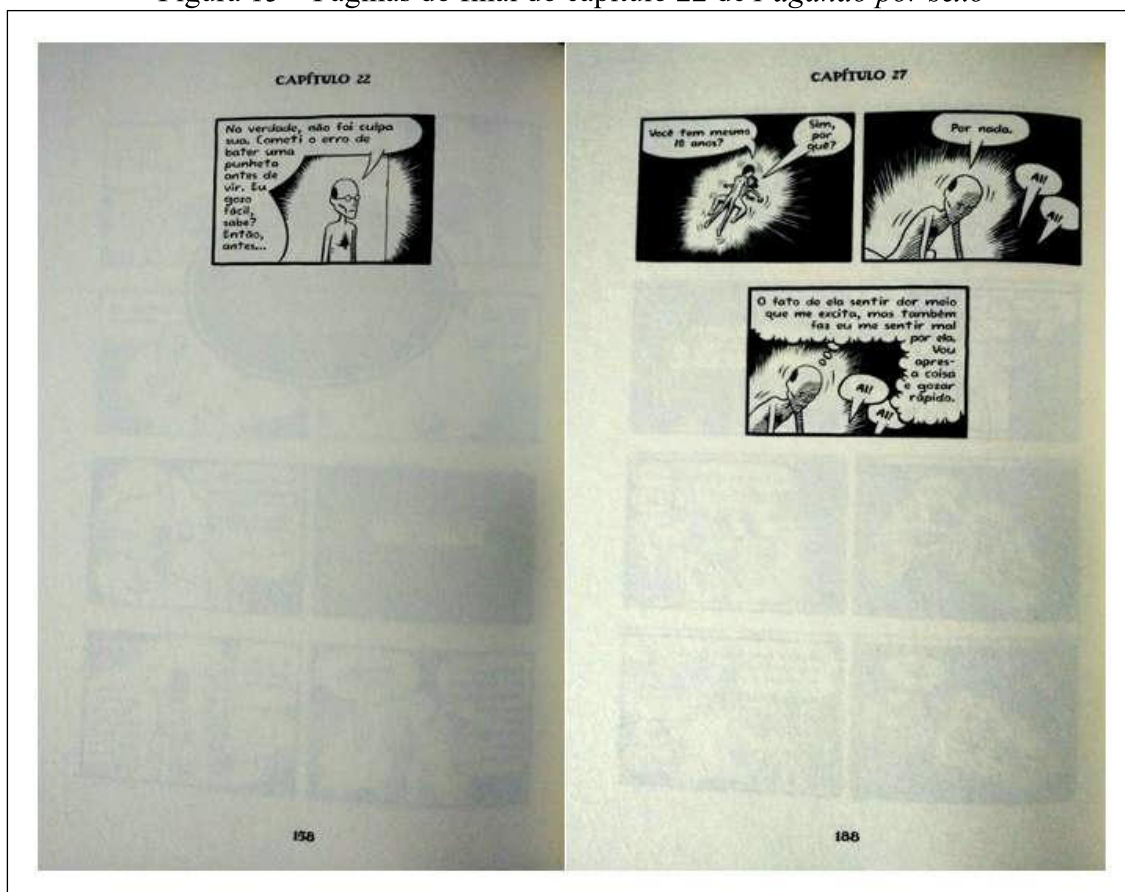
O ofício do quadrinhista está não só em com o que ocupar esse espaço, mas também em como esse espaço será preenchido e como ele se relaciona com os demais. Evidente, embora o escritor de prosa compartilhe de semelhante preocupação, refiro-me aqui às diversas possibilidades diante do quadrinhista, em especial quanto à alocação de imagens, já que ele pode, inclusive, optar por não preencher determinados espaços da página ou ocupá-los com o vazio. Assim, o romancista preocupa-se “apenas” com as palavras que vão ser alocadas em um espaço já definido pela formatação da página e pela sintaxe do idioma.

Em síntese, para o escritor de palavras, o final da página não limita seu texto, uma vez que qualquer elemento pode estender-se para a próxima página. Já o quadrinhista deve planejar e organizar a página para que determinado conjunto de informações caiba naquela unidade significativa. Não apenas informação, mas determinada experiência advinda de uma leitura geral da página, antes mesmo da leitura linear. O quadrinhista não pode dar-se o luxo de, assim como se faz com as palavras de um romance, deslocar uma unidade significativa, um quadrinho, que se relaciona como o universo imagético que o cerca, para a página seguinte sem que haja consciência ou controle desse movimento.

Um interessante exemplo de composição de página que foge a essa lógica apresentada está no quadrinho *Pagando por sexo* (2011), do canadense Chester Brown. A narrativa é organizada em capítulos de diferentes tamanhos, sendo, em sua larga maioria, cada um dedicado a um dos encontros com as várias prostitutas com quem o autor/ protagonista relaciona-se na história. Chester Brown estabelece um padrão bastante rígido no que se refere à composição das páginas dessa HQ: à exceção das páginas iniciais e finais dos capítulos, todas as demais são compostas de oito requadros distribuídos em quatro linhas de dois quadros de mesmo tamanho em cada linha. As páginas iniciais apresentam um grande logo do capítulo e seu título correspondente, normalmente o nome da prostituta cujo encontro será narrado. As

páginas finais, por outro lado, apresentam uma variação interessante não apenas ao estabelecido para a HQ, como também para composição de páginas.

Figura 15 – Páginas do final do capítulo 22 de *Pagando por sexo*



Fonte: Chester Brown, *Pagando por sexo* (2012, p. 158 e 188).

Anteriormente estão dois finais de capítulos em que Brown termina um único quadrinho sozinho na página (à esquerda) ou na metade da página (à direita), que, por conta da numeração ímpar de vinhetas, a última é centralizada. Desse modo, o autor não desenvolve a ação de modo que esta, obrigatoriamente, preencha a página inteira.

Em relação ao papel da página no processo narrativo das HQs, Art Spiegelman comenta a respeito da história *Master Race* (1955) e em como seu autor, Bernard Krigstein, utiliza as imagens de modo equivocado, causando um problema de entendimento da história contada. Segundo Spiegelman (2011, p. 201), Krigstein não utiliza os quadros como um elemento de linguagem dos quadrinhos, como elemento de escrita e narrativa, mas apenas como imagens que servem à história, de forma que elas teriam uma totalidade inapropriada à escrita. Ignorando a sequência de leitura ocidental da esquerda para a direita, Krigstein ignora a relação entre os quadros e as possibilidades narrativas dali advindas, o que, para Spiegelman o diferencia do

autor, uma vez que “a questão de Krigstein era que ele não enxergava as imagens da esquerda para a direita – cada imagem é uma totalidade. Acredito que cada *página* é uma totalidade” (SPIEGELMAN, 2011, p. 203 – tradução minha²⁸; destaque no original).

Em seu rompimento quase absoluto com a vinheta tradicional, Eisner compõe suas páginas como unidades. Observando-as, percebe-se facilmente como os elementos que definem o quadro são mais do que linhas, são elementos gráficos que pertencem à(s) cena presente na página. Assim concebe Eisner sobre a constituição desses momentos inseridos na página:

Um dos princípios importantes do quadrinho de página inteira (aqui chamado de metaquadrinho, ou superquadrinho) é que planejar a decomposição do episódio e da ação em segmentos de página torna-se uma tarefa de primeira ordem. As páginas são a constante na narração da revista em quadrinhos. Elas deverão ser trabalhadas logo que a história estiver solidificada. Como os agrupamentos de ação e outros eventos não se decompõem do mesmo modo, algumas páginas têm de conter mais cenas individuais que outras (...) assim como o quadrinho, portanto, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também seja meramente uma parte do todo composto pela história em si (EISNER, 2010, p. 65).

Em uma conversa entre Neil Gaiman e Art Spiegelman (NEIL, 2014), os autores falam sobre o significado da página para uma história em quadrinhos. Segundo Gaiman, ao começar a escrever para os quadrinhos, rapidamente aprendeu que a página é uma importante unidade significativa da HQ. De modo semelhante, para Spiegelman, essa completude significativa da página seria semelhante à de um parágrafo para a prosa. Nesse mesmo sentido, Will Eisner aborda sintaticamente a construção narrativa dos quadrinhos, utilizando, para isso, sua famosa página final de uma história de *Spirit*, em que o personagem Gerhard Snobble é morto.

²⁸ Do original: “Krigstein’s hole point was, one doesn’t look at picture pictures from left to right – each picture is a totality. I believe each *page* is a totality.”

Figura 16 – Página da história *Gerhard Snobble*



Fonte: Will Eisner, *Quadrinhos e arte sequencial* (2010, p. 3).

Para Eisner, a página, com elementos sintáticos como sujeito e predicado, é percebida como uma oração completa. Ainda que os respectivos paralelos com as estruturas sintáticas da escrita sejam diferentes – Spiegelman considera a página como um parágrafo e Eisner como uma frase ou oração –, ambos percebem a página como uma importante unidade significativa das histórias em quadrinhos. A vinheta também desempenha sua unidade significativa: a de um momento aprisionado, em geral, em um requadro. No entanto, a separação de uma vinheta da página em que foi inserida e a preservação de sua unidade significativa são praticamente impossibilitadas pela sua solidariedade icônica (GROENSTEEN, 2014) com os demais elementos e momentos colocados na prancha. O mesmo já não ocorre com a página, uma vez que uma breve contextualização seria suficiente para que seja compreendida. Essa possibilidade reside no seu senso de totalidade.

Para além de analogias com as estruturas sintáticas próprias à prosa, Ware também entende a importância da página quer seja como unidade significativa de uma história, quer seja como estruturação dos quadros que a compõem:

Até onde eu entendo, a composição de uma página é mais importante do que os quadros individuais. Quando estou compondo minhas páginas, a forma como os quadrinhos se alinham e meio que dialogam entre si não é para além daquele momento, mas sempre há algo que acontece na página que, de fato, atribui significado para o todo da história (CHRIS, 2019 – tradução minha²⁹).

Dessa forma, é possível perceber que, como diversos outros quadrinhistas que têm tempo e cuidado, Ware preocupa-se com a unidade significativa da página. Vale mencionar que, durante um grande período, na grande indústria dos quadrinhos, antes de possibilidades viáveis de publicações autorais, seja em forma de autopublicação, como os fanzines, seja em editoras independentes com abertura para tal, uma das formas de quantificar o espaço dado aos quadrinhistas era a quantidade de páginas. A ocasião de escrita de *Master Race* é um caso bastante representativo no que se refere à quantidade de páginas e a escrita de quadrinho. Diante da possibilidade de uma história importante, que seria uma “demonstração do poder artístico dos quadrinhos” (GARCÍA, 2014, p. 139), Krigstein solicitou doze páginas para esse trabalho, o dobro do que normalmente era concedido. Ainda de modo reticente, seu editor permitiu oito páginas para o trabalho. Isso ilustra como o grande mercado historicamente percebeu os quadrinhos, desconsiderando, muitas vezes, as possibilidades narrativas e a exploração de sua linguagem em nome da valorização de seu potencial econômico.

De modo a colocar as diversas competências necessárias a um quadrinhistas, Ware afirma:

Além do cinema e ópera wagneriana, os quadrinhos utilizam mais elementos da arte do que qualquer outra. Você deve saber desenhar. Você deve saber escrever. Você deve ter, na falta de termo melhor, uma percepção musical ou poética, por conta do ritmo poético que os quadrinhos possuem. Você deve ter atenção aos gestos, quase que ao modo da dança. Eu posso estar exagerando, mas me parece que precisa de muita coisa pra tentar fazer isso. (BRAITHWAITE, 2017, p. 67 – tradução minha³⁰).

Em essência, o que se apresenta aqui é um breve olhar no processo de escrita das histórias em quadrinhos, um processo que perpassa várias etapas e escolhas para sua conclusão. Entre eles a organização das informações pelas páginas que compõem a história é particularmente importante e bastante observável em *Jimmy Corrigan*, uma vez que Ware

²⁹ Do original: “As far as I’m concerned, the page composition is more important than the individual’s panels. When I’m composing my pages, the way that the individual panels line up and kind of inform each other is extemporaneous but there are always things that happens on the page that actually add meaning to the overall structure of the story.”

³⁰ Do original: “Other than motion pictures and Wagnerian opera, comics use more elements of art than any other form. You have to know how to draw. You have to know how to write. You have to have, for lack of better word, a musical or poetic sense because of comic’s internal, almost poetic rhythm. You have an awareness of gesture, almost in a dance-like way. I could be grasping at straws here, but it just seems to me that it requires a lot from anyone trying to do it.”

estabelece suas páginas em *layouts* regulares, utiliza cores como recurso narrativo, apresenta paralelismos imagéticos e motivos recorrentes ao longo da história. Essas escolhas estão profundamente associadas à forma como Ware estabelece as páginas de sua obra.

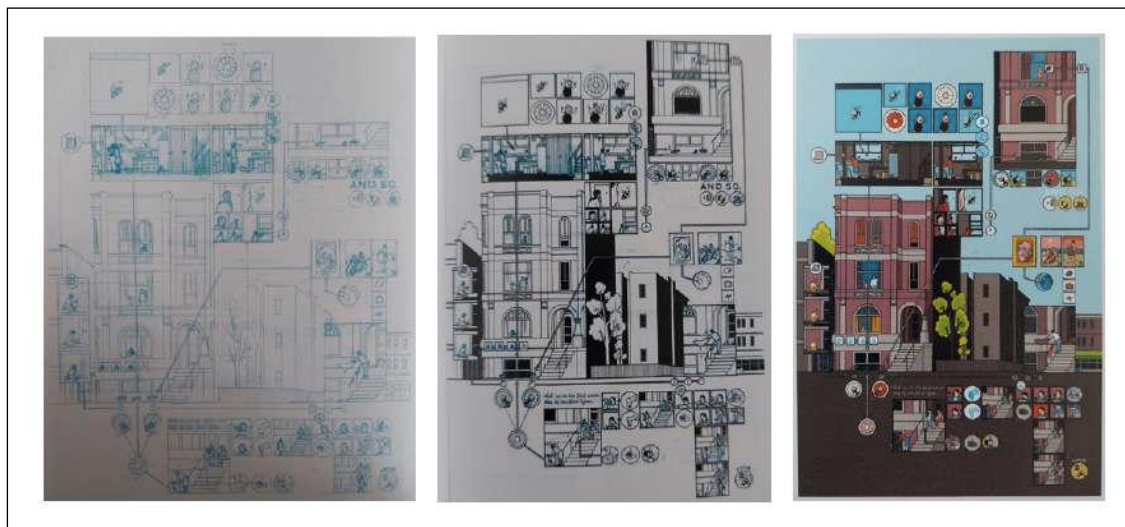
3.2 O PROCESSO

Mesmo antes de ler algum trabalho de Ware, com apenas um passar de olhos nas páginas de seus quadrinhos, é bastante perceptível a complexidade e dedicação necessárias para sua feitura. Seu trabalho apresenta traços bastante particulares, uma abordagem diferenciada do que era escrito pela segunda geração de quadrinhos alternativos, assim como às *graphic novels* posteriores. Percebo essa particularidade no trabalho de Ware pela maneira como o autor congrega uma tradição dos quadrinhos estadunidenses com um olhar bastante atual sobre as possibilidades do meio. Enfatizo ainda a presença de cores em seus quadrinhos, o que ainda não é o paradigma dos quadrinhos autorais, ainda mais enquanto um elemento de linguagem como o que Ware propôs.

Na percepção do autor (2012), o processo de desenhar uma história em quadrinhos implica profundo envolvimento com o universo da narrativa. Assim, imaginar e desenhar uma história difere da escrita no que se refere a transmutar a imagem mental para o suporte narrativo. Nesse processo, o quadrinhista enxerga, naquele universo, constante troca entre aquilo que se imagina e o que se materializa na prancha, um diálogo constante entre a ideia e sua materialidade pictográfica. Outra questão interessante que o quadrinhista aborda é o trabalho envolvido da feitura de histórias em quadrinhos, o tempo e o esforço mental e mecânico para sua realização.

Segundo o próprio autor (2019), para realizar suas histórias, ele normalmente utiliza uma folha de, aproximadamente, sessenta por noventa centímetro, onde desenha com lápis azul não fotografável, definindo as posições e a composição da página para depois refinar as formas com uma lapiseira também azul. Em seguida, o artista enfatiza as linhas com nanquim preto aplicado com pincel. A imagem é então digitalizada para que o azul desapareça e somente a tinta preta fique visível; com essa imagem o quadrinhista aplica as cores digitalmente. Todo esse processo resulta em uma única página, levando em média, segundo Ware, cerca de quarenta horas.

Figura 17 – Imagens do processo de desenho de uma página, de *Rusty Brown*



Fonte: Daniel Raeburn, *Chris Ware* (2004, p 96 e 97).

Assim como seus quadrinhos congregam o tradicional e o contemporâneo, as técnicas utilizadas também apresentam essa oposição. Se, por um lado, Ware utiliza a digitalização e o grafite azul – recursos menos tradicionais –, por outro, o quadrinhista aplica o nanquim com o pincel, lançando mão da praticidade da caneta técnica para as linhas retas, estabelecidas a partir de réguas e esquadros. Faz, assim, diferença na aplicação da tinta, atribuindo fluidez do pincel às formas humanas e demais curvas, reservando a rigidez da caneta às formas angulares de prédios e demais objetos de cenário. A respeito dessa diferença entre personagem e cenário, Ware comenta:

CHRIS WARE: Desenho todos os personagens com pincel e depois uso linhas no fundo e demais elementos com quinas porque essa é a forma como eu vejo o mundo. Primeiro as coisas parecem mais orgânicas e depois surgem as quinas de uma mesa e demais elementos.

LILLIAN BRIDWELL-BOWLES: Fale de novo sobre esse último ponto. Você desenha com as linhas grossas porque é assim que vê o mundo?

CHRIS WARE: Eu vejo tudo de forma vertical e muito angulado. Já as pessoas, para mim, são de alguma forma mais suaves. (BRAITHWAITE, 2017, p. 140 – tradução minha³¹).

31 Do original: “CHRIS WARE: I draw all the characters with a brush and then all the backgrounds, or all the hard edges, with lines because that’s kind of how I see the world. It seems like the organic and then the hard edges of table and things.

LILLIAN BRIDWELL-BOWLES: Say that last point again. You do it in hard lines because that’s how you see the world?

CHRIS WARE: I see everything straight up and down, very hard edges. But them people, to me, are softer in a way.”

Nota-se com isso minuciosa preocupação com as imagens, não apenas de sua leitura como também da expressividade que as linhas podem ter a partir da maneira como são constituídas. Essas escolhas para o processo de feitura implicam um trabalho que leva muito tempo para ser concluído, um tempo que nem sempre atende às exigências das editoras mais comerciais. Não se trata de preciosismo ou nostalgia em relação ao ato de fazer quadrinhos de modo tão artesanal e próximo aos primórdios das HQs. Trata-se, sim, de uma relação mais visceral, íntima, com o processo e o resultado final.

Novamente faço referência à dinâmica artística que permite maior relação significativa com as diferentes etapas do processo, com as diversas camadas do trabalho, que adquirem profundidade e significado, já que cada elemento é pensado dentro de um contexto maior. Eliminam-se, assim, etapas industrializadas e a consequente perda de intimidade com o texto. Vale lembrar que o nome de Ware surge no contexto dos quadrinhos alternativos norte-americanos, ambiente que permite e estimula a liberdade criativa em nome da produção de trabalhos além do padrão mensal dos Estados Unidos.

O processo de feitura de quadrinho é algo longo e solitário. No caso de *Jimmy Corrigan*, um quadrinho que levou sete anos para ser finalizado, o envolvimento em um processo tão demorado implica relação íntima com os personagens e seu universo. Exemplificando como suas experiências cotidianas atravessam seu processo criativo, Ware afirma: “quando estou desenhando um personagem e tenho que cortar meu cabelo, ignoro isso e o cabelo do personagem acaba ficando mais longo ou, se não me atento aos meus exercícios físicos, o personagem fica mais gordo” (CARTOONIST, 2018 – tradução minha³²). Esse diálogo entre autor e obra mostra-se interessante como forma de entender um processo tão íntimo, que, como já mencionado, implica diálogo entre ideia e desenho, nessa troca do artista com a imagem materializada no papel.

3.3 ESTILO VISUAL

Após explicar e exemplificar como o autor dá forma a Jimmy e ao seu universo, proponho, então, apresentar algumas possibilidades significativas dessas escolhas e entender de que modo experiências humanas atravessam esse processo. Passo para a descrição do estilo

³² Do original: “I’ll be drawing a character sometimes and like I’ll have to cut my hair but I’ll be ignoring that fact and the hair of the character will get longer or if I’m not paying attention to exercise and that character will get fatter.”

de desenho de Ware, caracterizado, principalmente, pela limpeza e precisão no traço, podendo, inclusive, levar a crer que se trata de um trabalho de desenho em computação gráfica, dadas as linhas firmes e regulares. A redução de traços ao essencial atribui significado visual às formas, seja de pessoas ou lugares; as linhas são espessas e não há uso hachuras, o que atribui clareza ao desenho.

Seu estilo é marcado por traço limpo e imagens bastante identificáveis. A clareza de leitura de suas imagens dialoga com a sutileza encontrada na *ligne claire*³³, da escola franco belga, que também se espalhou pela Europa e que apresenta, no uso de delicadas linhas, forte relação com as cores como elemento de linguagem dos quadrinhos. No caso de Chris Ware, ocorre a redução das linhas, mas não a delicadeza encontrada em Hergé. As linhas de Ware são mais espessas.

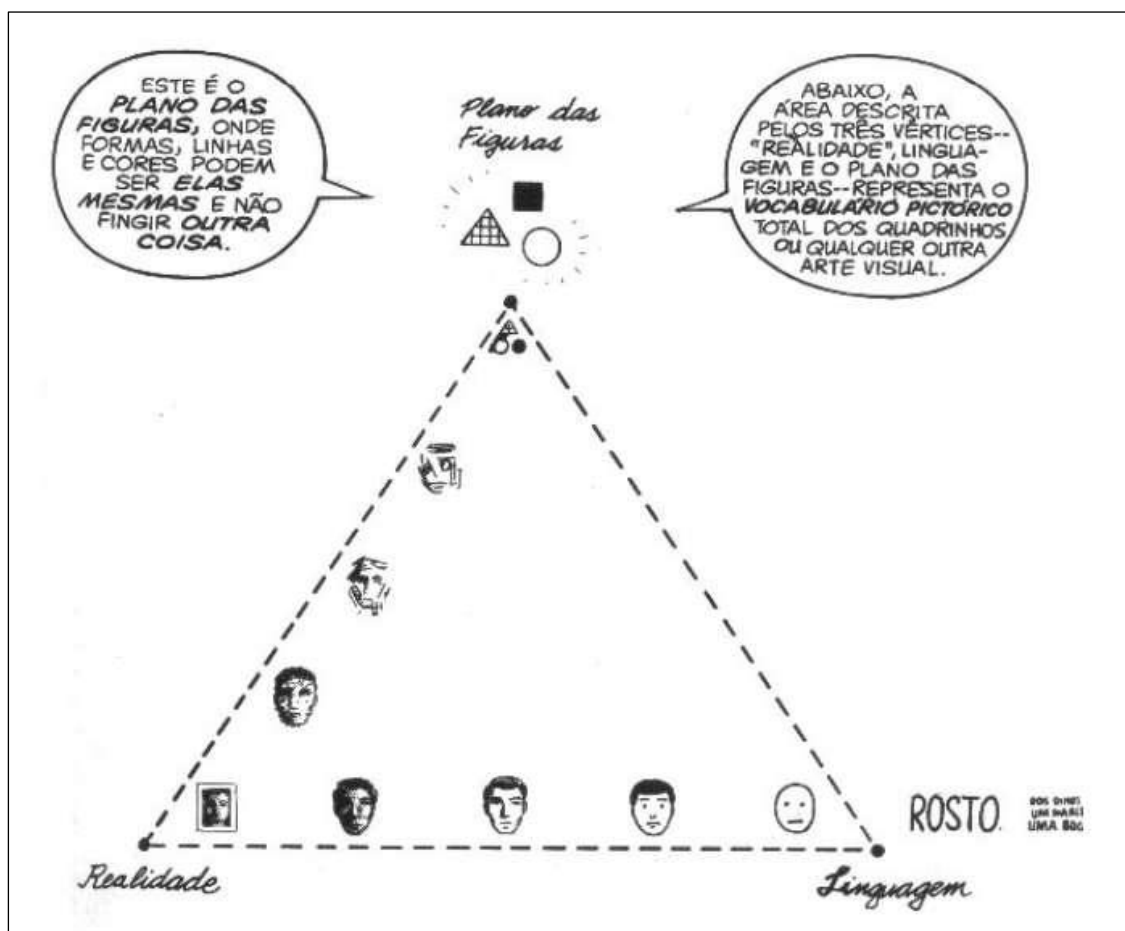
Observando as várias imagens de *Jimmy Corrigan* selecionadas para este trabalho, é possível perceber como o autor ilustra seus personagens. Ainda que diga o contrário, Ware parece bastante capaz de diferenciar os vários personagens de suas histórias, desde estatura, formato de rosto, olhos, nariz e boca, até massa corpórea, entre outros detalhes. Não há realismo fotográfico em relação às formas, ao mesmo tempo em que o quadrinhista não negligencia questões formais, como anatomia, proporção e volume. Destaco uma oscilação, proposital, entre um estilo mais ou menos caricatural de seus personagens: é possível notar como os rostos dos Jimmys são mais estilizados que os dos outros personagens da história, têm menos detalhes e seus elementos são estabelecidos de modo mais direto. A simplificação dos traços está associada ao potencial de empatia de um personagem (MCCLLOUD, 2005, p. 30 e 31), ao potencial do leitor de identificar e com ele relacionar-se.

Citando os personagens Charlie Brown, Tintin e Yellow Kid, Chris Ware (BRAITHWAITE, 2017, p. 75) defende que a simplicidade como são desenhados, sendo essencialmente carecas e com pontos no lugar dos olhos, permite a simpatia do leitor e sua entrada na narrativa. Além disso, o estilo de desenho menos representativo de Ware parece destacar atenção para uma realidade diferente da percebida pelo visual. Em um comentário sobre o trabalho de Harvey Pekar, Hatfield (2005, p. 132) discute como o realismo se fez presente nos quadrinhos alternativos mais por um aspecto literário do que visual.

A variedade de estilo visual nos quadrinhos é tão ampla quanto de qualquer outra manifestação das artes plásticas. Em um diagrama que sintetiza bem essas possibilidades, Scott McCloud mostra gradações de estilo e sua relação com os planos figurativos e representativos.

³³ Linha clara.

Figura 18 – Pirâmide de Scott McCloud para as possibilidades visuais das artes visuais



Fonte: Scott McCloud, *Desvendando os quadrinhos* (2005, p. 51).

As variedades de abstração e figuração não estão somente associadas à capacidade do artista, mas também às disponibilidades tecnológicas de produção e reprodução dessas imagens. Nesse sentido, o estilo mais caricatural ocupa importante lugar nos quadrinhos desde seus primórdios, chegando a ser uma forma de identificar os próprios quadrinhos (BARBIERI, 2017, p. 67). Entretanto, o uso do estilo mais caricatural, que foi substituído por quadrinhistas que se propunham a abordagens graficamente mais realistas, foi recuperado:

(...) com o nascimento do chamado ‘quadrinho autoral’, primeiro na França e Argentina e logo na Itália, Espanha, e Estados Unidos, o uso da caricatura voltou a ganhar grande importância sobretudo em eventos não humorísticos. Esse estilo revelou, graças às lições de autores como Chester Gould (*Dick Trace*), Will Eisner (*The Spirit*), Hergé (*Tintin*) e através da recuperação da tradição pictórica expressionista, um instrumento de caracterização de sentimentos e emoções muito mais poderosos que a denominada ‘representação realista’ (BARBIERI, 2017, p. 69).

Esse movimento de recuperação de um estilo caricatural e estilizado é bastante forte nas produções norte-americanas do final dos anos 1960 com os *comix*, como ficaram conhecidas as histórias em quadrinhos associadas ao movimento *underground*. A sátira e o deboche que gravitavam entre as questões de sexualidade e uso de drogas mostram-se mais incisivos e irônicos com as figuras grotescas de Crumb, Denis Kitchen, Gilbert Shelton e tantos outros. Ainda que houvesse predileção pelas formas mais caricaturais, vários artistas faziam desenhos mais realistas, como Justin Green, em *Binky Brown meets the Holy Mary* (1972). Os trabalhos de Spiegelman durante esse período apresentam característica sujeira, com personagens que variam do caricatural de vanguarda, ao realismo mais tradicional, e por vezes grotesco. No entanto, é possível perceber certo descompromisso com desenhos que se aproximam das artes plásticas, privilegiando formas mais caricaturais próprias da arte do século XX.

Com a decadência do *underground* e a conseqüente ascensão dos quadrinhos alternativos nos anos 1980 e 1990, o traço caricatural, em suas mais variadas manifestações, ganhou maior notoriedade nas produções norte-americanas. A predominância por essas representações descompromissadas com o realismo fotográfico, abrindo espaço para abstrações e minimalismos gráficos, mais presentes nos personagens do que nos cenários das histórias, é perceptível nos trabalhos de Art Spiegelman, *Maus* (1987), de Daniel Clowes, *Ghost World* (1997), e de Jaime e Gilbert Hernandez, *Love and rockets* (1982). Em certa medida, parece-me que, muitas vezes, em um mesmo gibi, há escolha por um estilo visual mais ou menos realista.

Dessa forma, é possível perceber em uma mesma história, em uma mesma página e até vinheta, abordagens graficamente mais fotográficas coexistindo com um estilo mais caricatural e estilizado, escolha que pode ser observada em diferentes trabalhos. Assim como Spiegelman contrasta o detalhamento no cenário com seus ratos minimalistas, Ware opta por utilizar diferentes graus de precisão, ou realismo, na forma das personagens e do cenário, especificamente nos desenhos de Jimmy e dos demais elementos da HQ. Observando o protagonista da obra, percebe-se simplicidade nos traços em oposição a outros personagens do quadrinho, como o senhor que o apresenta a seu pai, a enfermeira que recolhe a urina de Jimmy ou o médico que o atende no hospital, respectivamente ilustrados a seguir:

Figura 19 – Personagens com traços graficamente mais realísticos do que Jimmy



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Esse detalhamento dos personagens pode ser percebido nos cabelos e pelos, normalmente apresentados com mais linhas e cores, ao passo que em Jimmy, Jimmy avô quando criança e Jimmy pai, os detalhes são mais reduzidos, principalmente no desenho dos olhos, desenhados em pequenos círculos, e o cabelo, restrito a poucas linhas. A forma mais caricatural e minimalista com que Jimmy e seu avô na infância são desenhados marca distanciamento desses protagonistas em relação às pessoas e ao mundo à sua volta, estabelecendo estranhamento dos Jimmys com tudo que os cerca. Essa diferença de estilo também destaca esses personagens em relação ao todo, inclusive quando desenhados em dimensões pequenas, comumente presentes na história. Dessa forma, Ware estabelece a relação dos Jimmys com o mundo tanto no plano verbal, pela história contada na HQ, quanto no plano visual, com traços mais essenciais e minimalismo gráfico.

Por outro lado, os cenários, assim como em *Maus*, são mais detalhados do que as personagens que habitam a diegese, funcionando como um recurso de referência ao leitor. Essa atenção aos detalhes parece reforçar um senso de familiaridade espacial, levando o leitor a aproximar-se do mundo ficcional de Jimmy. O cenário como elemento referencial é importante em *Maus*, uma vez que o quadrinho trata de um fato histórico: os cenários cumprem papel de registro documental da Polônia tomada pelo nazismo, o que leva o leitor à maior imersão na história já que esta se aproxima, visualmente, do lugar onde aqueles fatos aconteceram durante a Segunda Grande Guerra. Em relação a esse diálogo entre quadrinhos e experiências humanas, Ware aponta um importante aspecto do processo de desenho que envolve as histórias em quadrinhos como estratégia de representação.

Se você guinar para o reino de tentar contar histórias sobre a vida humana, pode tornar-se perigosamente próximo à ilustração ou na direção de desenhar figuras das coisas, ao invés de desenhar as próprias coisas. Então os quadrinhos têm que definir essa linha de ter vida em suas páginas assim como representar uma vida familiar, e, se você for muito longe em um, você simplesmente cai no reino de mostrar muito. (CHRIS, 2015 – tradução minha³⁴).

A atenção do quadrinhista está justamente no potencial e na problemática que envolvem a representação da vida humana em uma narrativa visual, na tensão inerente entre a construção narrativa dessas experiências humanas e a ilustração de algo. Esse mesmo ponto de tensão foi apontado na fala de Spiegelman, no início deste capítulo, quando analisa a percepção de Krigstein na construção de *Master Race*.

Entendo a questão do realismo gráfico como importante ponto do processo de representação desse real, dessa tentativa de usar a linguagem como forma de aprisionar esse real, de transmutá-lo em um algo capaz de habitar a materialidade da página. Ao falar do cair “no reino de mostrar muito”, percebo preocupação em relação ao realismo gráfico que pode mostrar-se como armadilha que, ao invés de cumprir seu papel de aproximar o leitor de uma possível realidade, reconhecível, acaba por tornar-se “figuras das coisas, ao invés de (...) as próprias coisas”, impedindo que esse algo seja possível, reconhecível e, principalmente, narrável.

Percebo a estratégia de escolher determinados aspectos tais como camadas narrativas visualmente próximas ao mundo do leitor e outras mais distantes, cartunizadas, como forma de não repetir, debilmente, esse universo de modo integralmente verossímil à percepção do leitor. Bastante atento não só ao processo de estruturar a narrativa, mas também à frágil relação entre o elemento ficcional e o que está no universo do leitor, Ware situa *Jimmy Corrigan* nesse ponto de tensão entre real e ficcional.

3.4 ARTICULAÇÃO E RELAÇÃO: O PAPEL DO *LAYOUT*

Em um primeiro olhar, o quadrinho *Jimmy Corrigan* revela complexo projeto visual, tanto no livro como objeto editorial – paleta de cores da história, utilização de paratextos intercalados à narrativa – quanto na forma como esses elementos relacionam-se em toda a obra.

³⁴ Do original: “If you veer then into the realm of trying to tell stories about human life, you can become perilously close to illustration or toward drawing pictures of things rather than drawing pictures of the things themselves. So comics kind have to tow that line of having a life on a page as well as representing a life that we know, and if you go too far on one, you just kind of fall off into the realm of showing too much.”

Ressalta-se: não ignorando, evidentemente, a sequência em que a história é contada, com seus saltos inadvertidos entre presente, passado, memória, sonho e devaneio. Como destaca Schneider (2016, p. 179), embora a complexidade do trabalho de Ware demande um grau mais alto de envolvimento do que o necessário ao leitor comum de quadrinhos, o esforço é recompensado. A densidade da obra não deve ser entendida como mecanismo de segregação de leitores, impossibilitando os de menor intimidade com os respectivos recursos; pelo contrário, deve ser compreendida como recompensa para novas leituras.

Antes mesmo de sua leitura, o quadrinho impressiona pelo visual de suas páginas. O marcante uso de cores contribui para esse impacto, mas quero destacar a forma como as páginas são estruturadas e o *layout*. É importante, além de entender melhor as escolhas do autor – uso de vários quadros por página, microquadros que estabelecem nova sequência de leitura, organogramas que rompem com o paradigma da obra – principalmente, significar essas escolhas em relação à narrativa.

É fundamental entender, particularmente para este trabalho, o que é o *layout* na escrita de história em quadrinhos, como é realizado nas páginas de *Jimmy Corrigan*, como Ware organiza esse elaborado painel narrativo, em um processo que, longe de ser um mero recurso de ocupação espacial, deve ser entendido como diálogo com as imagens alocadas nos requadros. Conforme mencionado no capítulo anterior, um importante aspecto das histórias em quadrinhos é a relação entre os elementos e o espaço da página, de modo que compreender do *layout* é fundamental para a análise dessa linguagem:

Entre as diversas operações que certificam a interação das partes componentes de uma história em quadrinhos, aquela que tem com maior particularidade a função de reger os parâmetros espaçotópicos é comumente designada pelo termo ‘layout’ (...) não se trata apenas de estabelecer relações proporcionais e posicionais entre quadros, mas de também de designar ao espaço da tira, seu grau de autonomia perceptiva e de pertinência, assim como de ajustar a rede composta por balões ‘sobre’ ou ‘dentro’ do que desenham os requadros. O layout também resolve o fechamento do hiper-requadro (sendo que os contornos podem ser regulares ou quebrados, e também podem ser cruzadas por quadros propositalmente à deriva), assim como a consistência de seu espaço interno (dependendo se os requadros distribuem-se entre si na sua totalidade, como é comum na BD franco-belga, ou como se observa em diversos comic books modernos e mangás, quando se distribuem espaços vazios, zonas deixadas de reserva – o ‘fundo’ que se enreda mais diretamente com as imagens). Por fim, o layout pode exercer-se de maneira autônoma em cada prancha, ou levar em conta o díptico natural que constitui as pranchas à impressão lado a lado (GROENSTEEN, 2014, p. 98).

Groensteen considera o *layout* como a parte “que tem como maior particularidade a função de reger os parâmetros espaçotópicos”, ou seja, a maneira como o autor ocupará o espaço com a história. Também relaciona o *layout* como parâmetro para a importante unidade da tira e, mais relevante para este trabalho, da página. Retomo rapidamente o processo artístico de Chris Ware em relação à concepção das imagens e sua materialização na página, que descrevi logo no início deste estudo, para enfatizar como ele concebe a página como um todo e o estabelecimento da sequencialidade. Faço essa observação em vista de uma importante diferenciação proposta por Groensteen entre as histórias em quadrinhos e o cinema em relação aos conceitos de *layout* e montagem, equivocadamente utilizados de forma sinônima:

1/ o encadeamento de planos de um filme, que é propriamente o trabalho da montagem, efetua-se em uma só dimensão, linear: a do tempo, enquanto que os quadros da história em quadrinhos são articulados simultaneamente no tempo e no espaço; 2/ a montagem é uma operação posterior à filmagem, e consiste em uma intervenção sobre material já elaborado; o *layout*, por outro lado, inventa-se geralmente ao mesmo tempo que nascem os desenhos sobre o papel, ou mesmo antes de o roteiro encarnar-se graficamente (GROENSTEEN, 2015, p. 108 e 109).

Além de apresentar diferenciação entre os dois processos, Groensteen destaca a concepção do *layout* como parte intrínseca da escrita de uma HQ. Embora sua concepção até possa ser pensada antes do roteiro ou da produção das imagens, a execução, seleção e materialização das imagens são simultâneas à escrita. Como a seleção é anterior ao desenho, e não um processo de edição posterior à produção de um grande volume de material, o *layout* não está meramente associado à estética visual da página, à sua aparência, mas à própria escrita da história. Sobre esse aspecto, Postema apresenta os elementos que o estabelece e destaca seu propósito:

Juntos, os quadros, as molduras e as sarjetas significam que os quadros precisam ser considerados um em relação aos outros, e não apenas por si mesmos. A forma como essas conexões precisam ser feitas é regida pela maneira como os quadros são dispostos na página, pela forma dos quadros e das molduras, e pela aparência das sarjetas. Todos esses elementos juntos criam o *layout* da página dos quadrinhos, em outras palavras, o *layout* institui as condições para a leitura. (POSTEMA, 2018, p. 58).

Além desses elementos, e acredito até mais importante como definição, Postema apresenta o papel do *layout* para as histórias em quadrinhos. Enquanto Groensteen fala da

presença do *layout* no momento da escrita, Postema destaca esse aspecto como “condições para a leitura”.

3.4.1 Tipos de *layouts*

Em uma discussão voltada ao melhor entendimento do *layout* nas *graphic novels*, Baetens e Frey destacam a contribuição de Benoît Peeters para o estudo das histórias em quadrinhos, em particular sobre o *layout*, que são constantemente utilizadas:

Benoît Peeters rejeita qualquer análise puramente formal de divisão da página, articulando a taxonomia baseada nas variadas relações entre dois elementos básicos: narrativa (o romance gráfico como instrumento para contar história) e composição (o romance gráfico enquanto suporte para a produção de imagens, padrões visuais, e formas espaciais). Para Peeters, as duas maneiras podem ser dominantes (à custa da outra: quanto mais seguimos a história, menos percebemos o componente visual das vinhetas, e vice-versa), e a conexão entre narrativa e composição pode ser autônoma (nesse caso, ambas as dimensões irão se influenciar mutuamente) (BAETENS; FREY, 2015, p.108 – tradução minha³⁵).

A partir dessa outra organização, Peeters elenca quatro possibilidades de utilização da vinheta: convencional ou regular (repetição do *layout*); ornamental (ênfase no aspecto visual do *layout*); retórica (*layout* subordinado à narrativa); e produtiva (*layout* conduz a história). Baetens e Frey questionam a organização de Benoît Peeters, argumentando que a linha divisória entre o uso retórico e o produtivo pode ser bastante imprecisa e aberta a várias interpretações (BAETENS; FREY, 2015, p. 120). No mesmo sentido, Groensten (2015, p. 100) fala da problemática dessa classificação, cuja utilização apresenta dificuldades, mencionando, para isso, a regularidade das páginas quando formam ideia de espelho, simetria. Nesse caso, haveria, além da regularidade na forma como o *layout* é estabelecido, o efeito ornamental (ou “tabular” como ele considera).

Buscando avançar nas possibilidades de compreensão do *layout*, Groensteen (2015, p. 105) propõe dois questionamentos sobre a história – ela é regular ou irregular? Ela é discreta ou ostentatória? – e chega, a partir das possíveis respostas, a quatro novas possibilidades do

³⁵ Do original: “Benoît Peeters rejects any purely formalist analysis of the division of the page, articulating a taxonomy based on the various relationships between two basic elements: narrative (the graphic novel as a storytelling device) and composition (the graphic novel as a device for the production of images, visual patterns, and spatial forms). For Peeters, either form can be dominant (at the automatic expense of the other: the more we follow the story, the less we notice the visual component of the panel and vice versa), and the connection between narrative and composition can be either autonomous (in that case, both dimensions will influence each other).”

layout: regular e discreto; regular e ostentatório; irregular e discreto; irregular e ostentatório.
Sobre o aspecto ostentatório:

É oportuno interrogar-se, em um segundo momento de análise, as motivações que o desenhista seguiu na elaboração da página. Para realizar essa avaliação, devemos imperativamente comparar o layout aos conteúdos icônicos e narrativos, ou mesmo em alguns casos, o projeto artístico que enseja o conjunto da obra. Apenas essa confrontação autoriza decidir se o layout realizado obedece a fins ornamentais (que entendo que aconteça dele contar com um benefício estético pelo simples motivo de exibir seu aspecto marcante, e assim não responder a motivação alguma exterior a ela mesma), retórica ou produtivas. Dessa forma, um layout muito quebrado, bagunçado ou que desloque os requadros, terá aparência retórica (e não ornamental) caso acompanhe, sublinhe, ou ‘traduza’ uma situação caótica, uma perseguição de carros eletrizante, uma crise ética ou um acesso de loucura do protagonista (GROENSTEN, 2015, p. 106).

Ainda que seja um tanto complicado considerar “as motivações que o desenhista seguiu na elaboração da página”, Groensteen apresenta uma questão mais pragmática no que se refere ao que seria ostentatório. Para romper como uma morfologia dura e fria, o autor destaca a importância de considerar o contexto da cena, o tipo de informação transmitida, o tipo de relação semântica entre conteúdo e *layout*.

Trazendo o exemplo de *Fun Home* à discussão, Baetens e Frey também se referem ao contexto de mudanças do *layout* como importante aspecto para a construção textual:

Por um lado, a discrição ou a falta dela facilmente traz à tona que o layout discreto de *Fun Home* é dramaticamente alterado a cada vez que algo crucial ocorre na história. Bechdel sempre apresenta uma mudança radical de um layout menos regular quando quer destacar uma virada no enredo (Isso não diminui o uso amplo do layout retórico, mas demonstra como a análise do uso retórico pode ser refinado com elementos que deixam espaço para a reação do leitor). Por outro lado, a regularidade mostra-se ainda mais proeminente quando *Fun Home* introduz mudanças importantes em seu enredo (BAETENS; FREY, 2015, p. 126 – tradução minha³⁶).

Semelhante questão pode ser aplicada à *Jimmy Corrigan* em relação às mudanças de *layout* propostas por Ware ao longo do texto: uso de um único quadro ocupando a página inteira

³⁶ Do original: “On the one hand, the feature of discreteness or lack of it brings easily to the fore that the relative discreteness of the layout in *Fun Home* is dramatically disrupted each time something crucial takes place in the story. Bechdel always displays a radical shift from regular to less-regular page layout each time she wants to stress a plot turn (this does not diminish the over-all rhetorical use of the layout but demonstrate how the analysis of the rhetorical use can be fine-tuned with elements that leave more room for reader response). On the other hand, the feature of regularity proves to be even more prominent when *Fun Home* introduces pivotal changes in its plot structure.”

após longa sequência de páginas com múltiplo requadros ou variação no *grid* orientando a organização dos requadros em diferentes momentos.

De modo a adicionar à taxonomia de Peteers e a de Groensteen, Baetens e Frey (2015, p. 131) apresentam combinação entre estabilidade e instabilidade para o *layout* e para o conteúdo. Considerando a dificuldade de identificar em que consiste um *layout* estável ou instável, os autores consideram que essa decisão fica a cargo do leitor, em quando essa mudança é relevante ou não para a leitura.

A escolha de Ware remete às primeiras décadas dos quadrinhos estadunidenses, quando sua relação visual ainda era muito associada aos jornais. Outro aspecto importante dessa escolha é um tipo de oposição ao dinamismo presente nos quadrinhos de super-herói das grandes editoras. Tradicionalmente comprometidos com histórias de aventura e focados na ação física de seus personagens, esses quadrinhos dispõem de um tratamento menos rigoroso quanto à regularidade das páginas: amplo uso de diagramação que favorece a ação física dos personagens; imagens maiores em superquadrinhos, que muitas vezes extrapolam os limites do requadro, atribuindo assim maior dinamismo à narrativa, estilo bastante popularizado por Jack Kirby. Assim, a forma como esses quadrinhos são produzidos contribui para uma leitura, de algum modo, não só mais dinâmica e fluida, em virtude da maior variação entre as páginas, mas também menos cansativa, o que favorece o tipo de narrativa de consumo mais imediato, periódico e ágil, normalmente encontrada nos quadrinhos mensais.

As obras de caráter mais autoral, em referência mais específica aos quadrinhos alternativos e, posteriormente, às *graphic novels*, parecem ter predileção por esse maior controle de como a página é organizada. Percebe-se também a preferência por requadros mais definidos e com espaçamentos regulares entre eles. Com essas preocupações em mente, encontra-se maior regularidade nos *layouts* de HQs mais autorais comparando-se com os quadrinhos de maior produção e consumo. Essa opção pela regularidade do *layout* é frequentemente encontrada em obras mais autorais, como *Ghost World* (1995), de Daniel Clowes, e *Meu amigo Dahmer* (2017), de Derf Beckderf, entre tantas outras.

Cabe pequena observação sobre o trabalho de Beckderf, o qual trata da relação do autor com um colega de escola que se tornaria um *serial killer*. Ainda que a premissa narrativa possa induzir a um notório assassino na cultura estadunidense, o quadrinho não se concentra visualmente nos assassinatos ou momentos físicos; ao contrário, é construído por diversos momentos de solidão de Jeff Dahmer. Essa predileção pelo *layout* mais constante pode ser relacionada ao teor das histórias normalmente encontradas nessas publicações, as quais flertam constantemente com narrativas mais dramáticas, distanciando-se da ação e da aventura. Desse

modo, nessas narrativas, dispensa-se aos personagens tratamento mais psicológico, abordando questões existenciais e demais temas relacionados às reflexões sociais e filosóficas. Esses temas são desenvolvidos mais por diálogos, monólogos e sutilezas corporais, implicando a necessidade de uma construção visualmente capaz de destacar essas nuances. Promove-se, assim, uma atmosfera monótona por sua regularidade, que não distraia o leitor com um *layout* ostentatório, que atraia a atenção para si (GROENSTEEN, 2015, p. 105). Tanto em outros autores, assim como em Ware, excetuando-se as idiossincrasias de cada um, o uso da estrutura regular de construção e organização de quadros na página atribui certa monotonia à narrativa. Esse objetivo é bem evidente em se tratando de Clowes e Ware, já que seus trabalhos estão profundamente relacionados ao tédio e à monotonia do cotidiano. Mesmo quando se trata de *Como uma luva de veludo moldada em ferro* (2002), uma narrativa insólita em que Clowes vale-se de certa lentidão e monotonia.

Apesar de ser um quadrinho de super-heróis, *Watchmen*, de Moore, diferencia-se justamente por explorar outras possibilidades desse tradicional gênero das HQs. Embora a história tenha diversos momentos de grande ação física, Moore promove uma narrativa que, mesmo permeada por super-heróis, é focada nas implicações políticas, existenciais e éticas em torno do tema. Desse modo, o ritmo proposto em *Watchmen* não é o padrão encontrado nas narrativas de super-herói até sua publicação. Para explorar esses aspectos, o quadrinho segue um padrão bastante rigoroso de artefologia com nove quadros por página e variações dentro dessa grade, *grid*.

Figura 20 – Regularidade e variações de artrologia em *Watchmen*

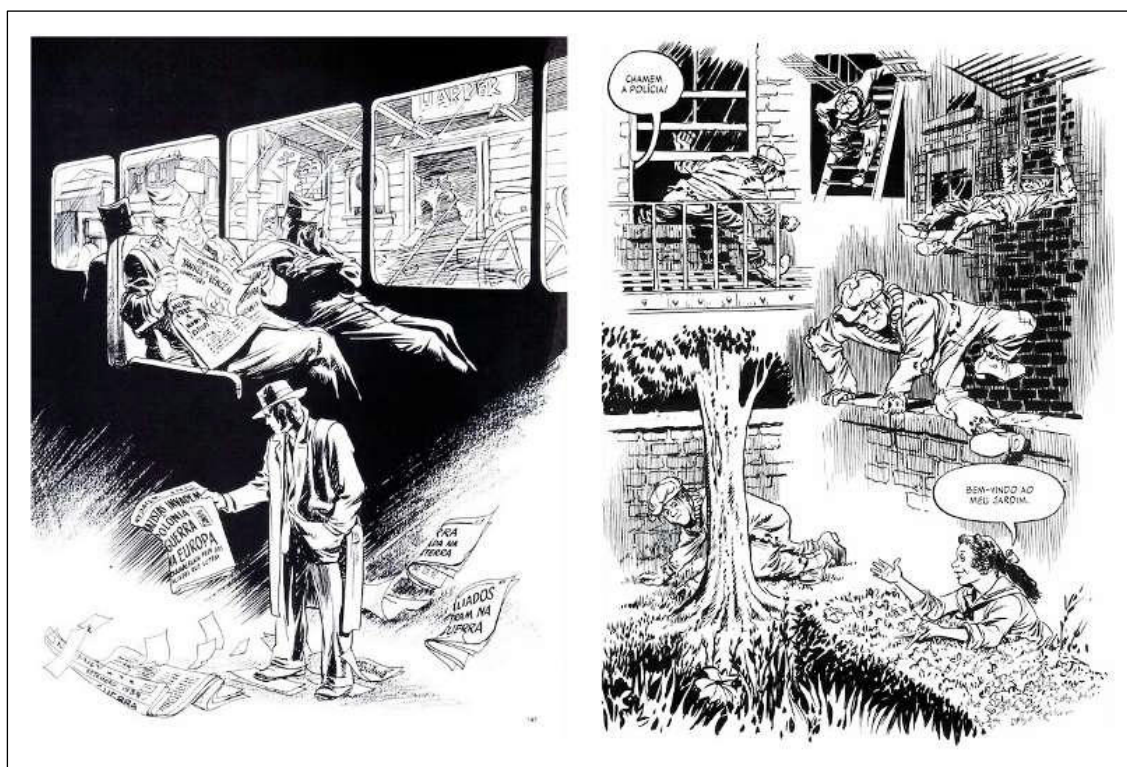


Fonte: Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins, *Watchmen* (2009, p. 22 e 23).

Na página da direita, está a diagramação mais constante em *Watchmen*. A partir desse *layout* de nove requadros por página, sendo esses retângulos mais altos do que largos, é que se estabelecem as varrições de *layout*. Na página da esquerda, ocupando o alto, há uma grande vinheta no espaço referente às duas colunas de requadros, tomando, assim, dois terços da página, em um espaço de seis requadros. A partir dessa cuidadosa variação de *layout*, promove-se um rompimento com a dinâmica e com o ritmo, enfatizando o que é mostrado.

De modo a perceber a regularidade com que Ware organiza suas páginas e os efeitos advindos de composições mais regulares, exponho, a seguir, outras possibilidades de quadrinho com abordagem mais dinâmica e livre de padrões, produzindo diferentes efeitos narrativos:

Figura 21 – Liberdade das páginas de Eisner



Fonte: Will Eisner, (à esq.) *Ao coração da tempestade* (2013, p. 291) e (à dir) *Avenida Dropsie: a vizinhança* (2004, não paginado).

Apesar de também usar a repetição da organização dos quadrinhos na página e a preservação de determinada perspectiva visual, Eisner comumente cria páginas mais dinâmicas e únicas. Em certo ponto de sua carreira, além de abandonar as linhas das vinhetas, organizando os elementos das páginas por meio do contraste de luz e sombra, ele os utiliza na cena para definir diferentes momentos. Em seu estilo narrativo, com uma linguagem apoiada no uso de diferentes planos e ângulos, Eisner aproximou os quadrinhos ao teatro e ao cinema. No espectro oposto, Ware explora uma perspectiva mais estática e íntima.

A regularidade encontrada em *Jimmy Corrigan* está no padrão de linhas utilizadas nos quadros, com predominância quase absoluta de vinhetas quadriláteras, distribuição lógica desses quadrinhos na página pelo uso do *grid*, imagens contidas pelas margens, ausência de sangramento. Ware utiliza esses padrões, inclusive, para romper com eles e definir diferentes momentos e cenas, utilizando fortemente também cores para realizar essa separação.

3.5 LAYOUT EM JIMMY CORRIGAN

As formas retangulares que dominam as páginas de *Jimmy Corrigan*, como da maioria das histórias em quadrinhos, adaptam-se melhor ao formato da página e permite melhor encaixe dos requadros, otimizando, assim, o espaço da prancha (GROENSTEEN, 2015, p. 56 e 57), o que coaduna com o pensamento de Ware a respeito do aproveitamento desse espaço. Apesar da dominante presença de requadros ortogonais, em que as linhas das margens são exclusivamente horizontais e verticais, formando vinhetas quadriláteras não diagonais, Ware utiliza, pontualmente outros formatos para seus quadros.

Figura 22 – Requadros com diferentes formatos

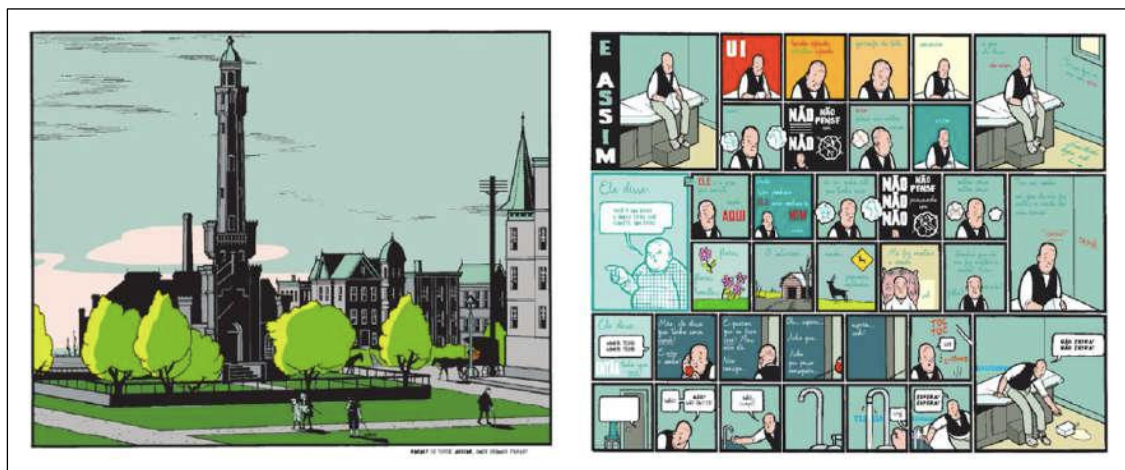


Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Em um primeiro, e menos atento, olhar, as páginas de *Jimmy Corrigan* transmitem dúbia sensação: ora aparentam uma mesma organização, ora mostram-se distintas uma das outras. Essa percepção inicial talvez ocorra devido à grande quantidade de elementos e ao estilo marcante de Ware, que leva o leitor a valorizar o *layout* em detrimento da história contada, possibilidades estas exploradas, de fato, por Chris Ware. Em geral, suas páginas são divididas horizontalmente em duas ou três faixas, sendo que o requadro maior ocupa dois terços, e o menor, um terço. Já divididas em colunas, apresenta maior variação na forma como a página é dividida. Dificilmente encontramos um requadro com dimensões únicas, de forma que a página é formada por vinhetas de diferentes tamanhos, podendo estar organizadas em grupos. Ainda que em menor quantidade, encontram-se também páginas com apenas um requadro ocupando-a integralmente. Para orientar a distribuição dos elementos, faz-se uso de um *grid*, ou grade, de

referência, definindo a posição e os tamanhos dos seus quadros pela página ou por faixa. A seguir, observam-se dois tipos de páginas comumente encontradas na HQ.

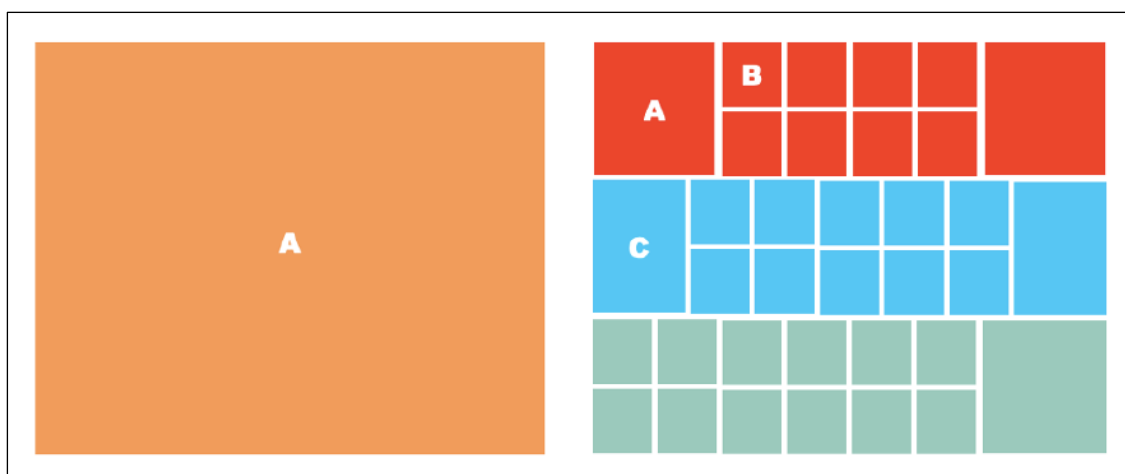
Figura 23 – Diferentes composições de página em *Jimmy Corrigan*



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

O primeiro e mais evidente aspecto em relação às duas páginas é a quantidade de quadros em cada uma delas. Cabem aqui algumas observações e reflexões a respeito desses dois *layouts* encontrados em *Jimmy Corrigan*. De modo a melhor visualizar o layout das páginas, eliminei os desenhos dos personagens, lugares e objetos, deixando apenas os quadros, para melhor observar a artrologia das páginas.

Organograma 01 – Artrologia de página em *Jimmy Corrigan*



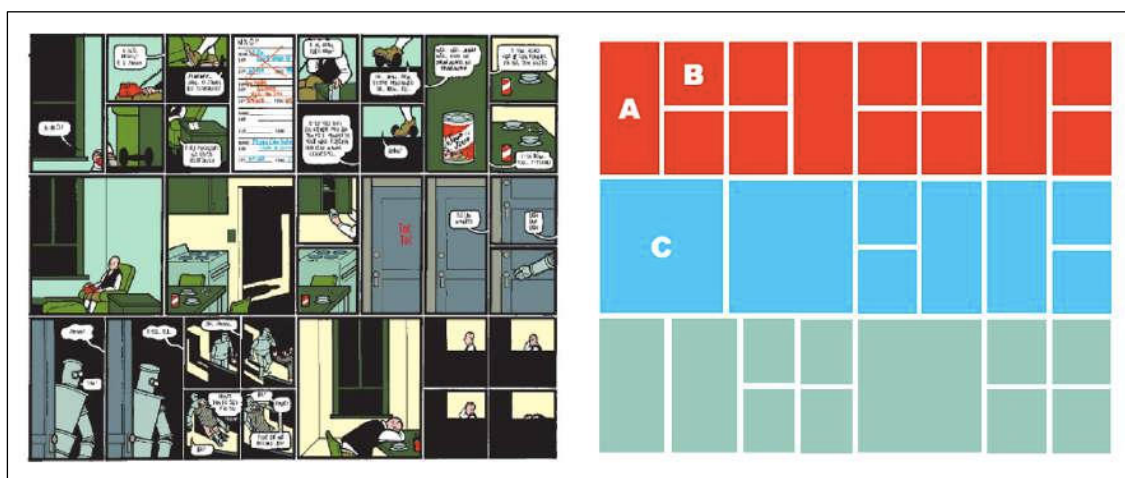
Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Enquanto a página da esquerda tem um único requadro ocupando toda a prancha, na da direita, em que é possível contar trinta e cinco requadros³⁷, observa-se a presença de três faixas: vermelha, azul e verde. Apesar da grande quantidade de vinhetas, Ware utilizou apenas três tipos diferentes de requadros: um quadrado maior (A), um quadrado menor (B), um retângulo vertical (C). Em um olhar mais atento, é possível observar o aumento gradativo na quantidade do tipo B a cada faixa, assim como desalinhamento vertical dos requadros. A cada faixa, Ware retira um elemento enquanto aumenta outro. Na segunda faixa, ele remove a caixa de texto em preto da primeira, gerando o requadro C, e aumenta dois requadros do tipo B; na terceira, retira um requadro A e aumenta mais dois menores. Essa estratégia denota como os requadros se afetam, o que Groensteen coloca como um dos princípios do *layout*:

É impossível, por exemplo, desenvolver (se não por uma ilustração de página inteira) a coexistência de um quadro que ocupará toda a largura da prancha com um quadro que se esticará em toda sua altura. É preciso optar, e a cada opção de requadro restringe a gama de possibilidades para os outros (GROENSTEEN, 2015, p. 99).

As composições de Ware resultam em diferentes *layouts*, normalmente com grande quantidade de requadros que se organizam em um complexo jogo em que um conjunto requadros menores ocupa um espaço anteriormente destinado a um maior. Nesse sentido, é bastante difícil dizer como as páginas são pensadas e como o autor decide quais desenhos serão maiores ou menores. De modo a ilustrar algumas escolhas de Ware, coloco mais alguns exemplos de *layout*:

Organograma 02 – Artrologia de página em *Jimmy Corrigan*

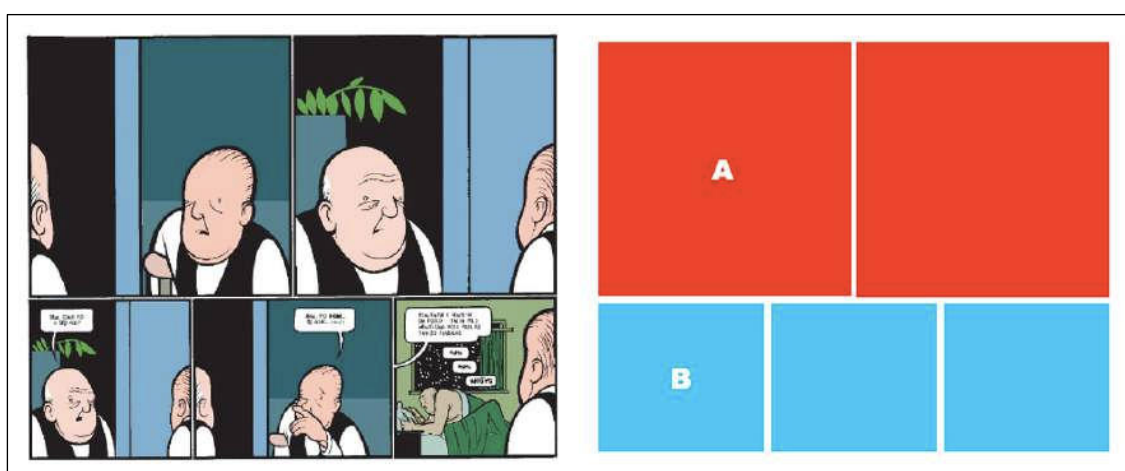


Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

³⁷ Para essa análise, não computei o recordatório com o texto “e assim” da Figura 23.

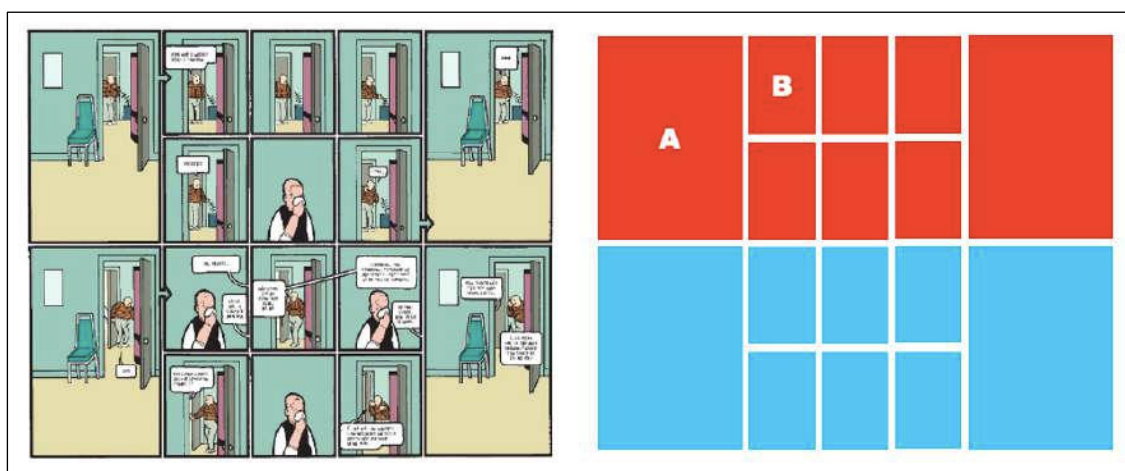
Novamente, a página é constituída por muitos requadros, trinta e dois nesse caso, organizados em três tiras. Importante notar como, mais uma vez, apesar da grande quantidade de requadros na página, somente três dimensões de vinhetas estão presentes. No caso dessa página, como em muitas outras da HQ, Ware optou pelo alinhamento dos requadros ao longo da página, deixando ainda mais claro como diferentes composições de requadros ocupam o mesmo espaço.

Organograma 03 – Artrologia de página em *Jimmy Corrigan*



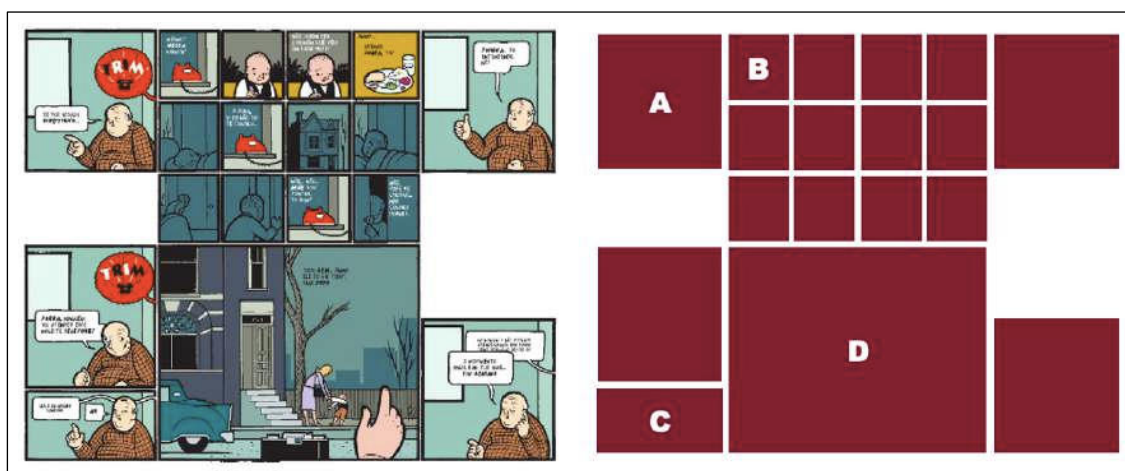
Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Organograma 04 – Artrologia de página em *Jimmy Corrigan*



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Nos organogramas 03 e 04, o *layout* é de duas tiras com apenas dois tipos de requadros; em ambos os exemplos, há uma construção mais simétrica e regular. A seguir, mais um exemplo apenas para destacar outra concepção de *layout*:

Organograma 05 – Artrologia de página em *Jimmy Corrigan*

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Nesse último exemplo, Ware vale-se de quatro tipos de requadros para uma página com dezoito requadros no total. Chamam a atenção desse caso dois aspectos: ausência da organização em tiras aos moldes do que normalmente encontramos em *Jimmy Corrigan*; uso dos espaços vazios, da página em branco, estabelecendo alguns respiros à narrativa, e maior espaço entre os acontecimentos.

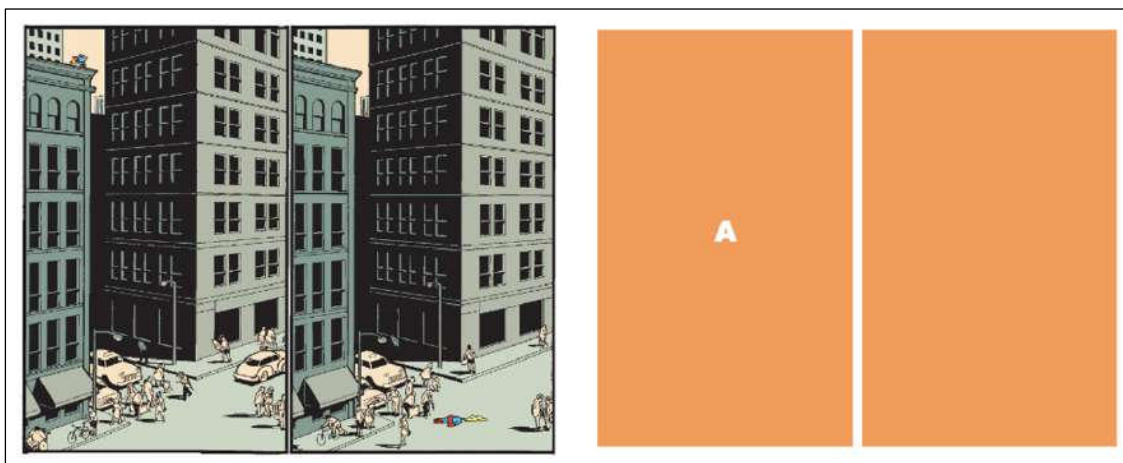
Retomando a página da esquerda, na Figura 23, é utilizada apenas uma grande vinheta com uma pequena fala do pai do bisavô de Jimmy³⁸ situada no canto inferior direito, externamente ao requadro. Apesar do grande tamanho do quadro, alguns elementos ali colocados, como as pessoas e os detalhes dos prédios, ficam bem pequenos, o que pode levar o leitor a contemplar essa página em busca de informações, como a localização da carroça que James e seu pai, que estão na página anterior. Dessa forma, o requadro maior promove com maior intensidade a ideia de que “o requadro é sempre um convite para parar e examinar” (GROENSTEEN, 2015, p. 63). Esse formato de *layout* conduz o olhar do leitor àquela única imagem, àquele único momento, chegando a frear a narrativa, diminuindo o ritmo de leitura. Essas páginas só com uma vinheta parecem mais comprometidas com a exposição, com mostrar algo e, em *Jimmy Corrigan*, são responsáveis por um tipo de encerramento de momentos e cenas da história. Assim, esse *layout* demanda, ou permite, uma maior contemplação, que:

³⁸ “Hmm? Se fosse assim, onde iríamos parar?”

A partir de um ponto de vista formal e estrutural, os quadrinhos que contêm um único quadro em uma página são diferentes, significativamente, daqueles com inúmeros quadros por página, pois a obra com quadros individuais envolve a passagem da folha na relação com o próximo quadro. Esse *layout* cria condições apenas para a função mínima da sarjeta: sem sarjetas para criar amarra entre um quadro e outro, esse *layout* permite quase um pequeno impulso na direção da outra imagem, na página seguinte. (...) A divisão entre os quadros nesse *layout* é duplamente utilizada: pelo contorno da página branca, mas também pelo gesto físico de se virar a página. Ademais, a que conecta os quadros é enfraquecida porque apenas dois quadros estão visíveis ao mesmo tempo. Os quadros desse *layout* parecem se manter sozinhos, chamando a atenção como obras de arte individuais em vez de partes de uma sequência (POSTEMA, 2018, p. 62).

A presença de uma única imagem transforma o limite da página em uma sarjeta a ser sequenciada pela próxima, seja essa a página da direita ou aquela que surgirá do gesto de virá-la. Também há um tipo de autonomia da página, ou seja, ela consegue manter-se mais autônoma como “obras de arte individuais em vez de partes de uma sequência”. Ware faz uso de um *layout* que aparece regularmente nas páginas da história, mesmo não se tratando de uma página com uma única vinheta; a maneira como o autor preenche os requadros e os momentos em que opta por esse *layout* são responsáveis por um sotaque solitário do requadro.

Organograma 06 – Artrologia de página em *Jimmy Corrigan*



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

A composição de dois quadros verticais por página rompe com a recorrente estrutura em tiras horizontais, estabelecendo um olhar também vertical. A regularidade dessa página é marcada não apenas pelo *layout* em si, mas pelo conteúdo com que o autor o preenche. A cena é apresentada sem o uso de palavras, e os dois requadros abrigam a mesma imagem: um cenário mais amplo, normalmente a mesma esquina do organograma 06 em diferentes momentos no tempo.

3.5.1 Ritmo

Apresentando diferentes intenções narrativas, as duas possibilidades de *layout* da Figura 23 relacionam-se de modo específico à própria página e às que circundam: têm ritmo próprio e papel específico no desenvolvimento da narrativa. Para além do conteúdo do roteiro que evidentemente exerce importante papel no texto, a maneira como esse roteiro é apresentado exerce impacto no texto.

O layout e as lacunas, que fazem parte do seu todo, são um componente essencial da significação dos quadrinhos. As sarjetas e as molduras oferecem estrutura ao layout e, ainda, relacionam-se com outros elementos formais da página, com as margens. Esses são elementos paratextuais, que transformam a página em uma estrutura significativa e sinalizam a existência da sequência ao criar uma progressão de quadro a quadro (POSTEMA, 2018, p. 60).

O tempo de leitura é diferente em cada uma das páginas, o jogo de repetição e alternância desses tipos de composição atribui ritmo ao texto. A própria ideia de tempo de leitura não estaria associada somente à página em si, mas à relação que se estabelece entre as diferentes escolhas de *layout* ao longo da obra: tanto o que cerca a página em questão quanto a página em relação à artrologia geral do quadrinho. Nesse mesmo sentido, comenta Groensteen:

O ‘texto’ dos quadrinhos obedece a um ritmo que lhe é imposto pela sucessão de requadros. É a pulsação básica, que se observa também na música e pode ser desenvolvida, qualificada, coberta por efeitos rítmicos mais sofisticados com base em outros ‘instrumentos’ (parâmetros) como a distribuição dos balões de fala, a oposição entre as cores ou ainda com um jogo de formas gráficas (GROENSTEEN, 2015, p. 55; destaque no original).

Assim como as notas e as possibilidades de duração produzem diferentes efeitos em contextos harmônicos distintos, parece-me fundamental, no que se refere ao ritmo da leitura e ao significado dos momentos da narrativa, entender como as escolhas de *layout* produzem efeitos de tensão, progressão e resolução à narrativa. Observando a estética de *Jimmy Corrigan*, é mais presente a grande quantidade de requadros por página, produzindo maior impacto quando surge uma página com uma única vinheta, ou a página com a dupla vertical de requadros. Há de se observar que, na página da esquerda da Figura 23, a imagem solitária irá relacionar-se diretamente com a página seguinte, enquanto a grande quantidade de requadros

na página da direita estabelece múltiplas relações entre si e com a página anterior. Essa quantidade de conexões é estabelecida pela presença de várias vinhetas.

A grande quantidade de sarjetas, nesse tipo de *layout* de página [com molduras definidas], sinaliza as várias conexões entre os quadros que estarão presentes, levando a significação dentro do quadro para os outros, sobretudo quando eles contêm os códigos temporal ou narrativo (POSTEMA, 2018, p. 61).

A multiplicidade de requadros, e conseqüentemente de vinhetas, explora a solidariedade icônica de Groensteen (2015, p. 27), elemento fundamental para a linguagem das histórias em quadrinhos, afastando as imagens da contemplação própria à pintura.

Os quadros dos quadrinhos existem juntos na página *in presentia*, mas se diferenciam, um dos outros, pelo espaço em branco que se torna significativo em relação com os quadros. Diferente dos espaços entre as palavras, o espaço entre os quadros não traz sempre o mesmo significado. É uma situação que exige a leitura desses espaços, como se ele próprio gerasse o significado (POSTEMA, 2018, p. 84).

Mais adiante, Postema (2018, p. 84), considera que,

independente do *layout*, a função da sarjeta é necessária para a sequência produzir sentido como o movimento ou a narrativa. A função da sarjeta produz as condições pelas quais as imagens descontínuas se tornam uma corrente contínua de significação.

Ao mesmo tempo em que a sarjeta marca os diferentes momentos de uma página, ela também estabelece uma sintaxe capaz de transmitir a narrativa.

Como dito, Ware preenche a prancha com elevado número bastante de requadros, o que torna as páginas de *Jimmy Corrigan* um painel de momentos a serem conectados. Nesse sentido, é possível falar de grande densidade em relação à obra, de como Ware explora cada momento para contar sua história, furtando-se de utilizar exposições gratuitas de belos cenários ou devaneios grandiloquentes. O que se percebe é a escolha por fragmentar pequenos momentos em outros ainda menores, em uma investigação dos pequenos gestos e reações, enfim, sutilezas que trazem profundidade e humanidade aos personagens.

Em vista das diferentes possibilidades de classificação, das suas limitações e das subjetividades, como então caracterizar o *layout* de *Jimmy Corrigan*? Entender as escolhas de Ware para estabelecer suas páginas? Como essas escolhas atravessam a leitura da HQ? O que percebo claramente em *Jimmy Corrigan* é a escolha por um *layout* impactante, que dificilmente

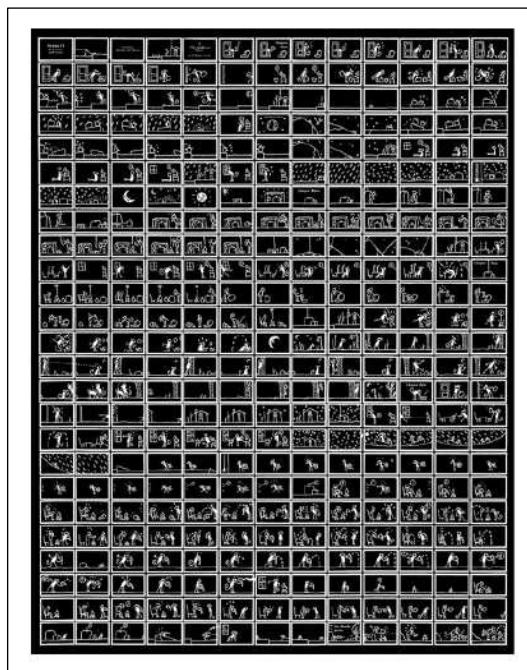
passaria despercebido, até para os leitores menos familiarizados com a linguagem dos quadrinhos. A maneira como ele estabelece seu *layout* é escamoteada por sutis variações em sua estrutura. Desse modo, a estrutura das páginas é perpassada pela constância e regularidade, sem repetição evidente, tampouco variação. A sutileza com que ocorre essa mudança remete ao tédio do cotidiano, cujas transformações são sutis, sem serem imediatamente percebidas.

Nesse sentido, talvez apenas à exceção do final da história, é possível dizer que há estabilidade em relação ao roteiro. Indubitavelmente, embora Ware se preocupe com a beleza com que apresenta o mundo dos Jimmys, o *layout* não me parece sobrepor-se à narrativa, não me parece ser um objeto de contemplação que atravesse a leitura. Não acredito que seja algo que o leitor deixe de perceber, que esqueça, mas que absorva como parte da linguagem proposta por Ware.

3.5.2 Microquadros

A pluralidade de imagens e requadros não é uma exclusividade de *Jimmy Corrigan*. Essa característica é percebida em outros trabalhos de Chris Ware, podendo, inclusive, ser entendida como uma marca do estilo do quadrinhista. Além dessa verborragia visual, é possível perceber a valorização das pequenas imagens. Suas composições de páginas parecem, de algum modo, promover desconforto, subvertendo o senso comum de que a leitura de imagens é algo simples e ágil, além de reforçar o trabalho manual ao desenhá-las. Ware não orienta seus quadrinhos por aquilo que seria menos trabalhoso; ao contrário, não hesita em dedicar-se mecanicamente a suas obras. O jornalista Peter Huestis (BRAITHWAITE, 2017, p. 325) destaca o empenho do quadrinhista citando o quarto volume da *Acme*, onde Ware dispõe 325 quadrinhos em uma única página.

Figura 24 – Página do personagem *Sparky*



Fonte: Chris Ware, *The Acme Novelty Library* (1994 e 1995, não paginado).

Sobressai a grande preocupação com o aproveitamento do espaço, tanto na organização dos elementos na página quanto na economia de espaço para melhor aproveitá-lo, marcado pela regular distribuição de requadros quadriláteros. Sobre a utilização de imagens diminutas em seus trabalhos, o quadrinhista comenta que seria um desperdício de espaço não fazer dessa forma, além de sua utilização promover algo mais íntimo (BRAITHWAITE, 2017, p. 121 – tradução minha³⁹).

Ao decompor uma ação, muitas vezes já bastante sutil, em momentos ainda menores do que o original, enfatizam-se ainda mais os detalhes dessa ação. Ao fragmentá-la em três ou quatro vinhetas, Ware aproxima o leitor da ação e, devido às dimensões físicas reduzidas, acaba por levar o leitor a aproximar-se fisicamente para ler as imagens, nas quais não hesita em colocar balões de fala.

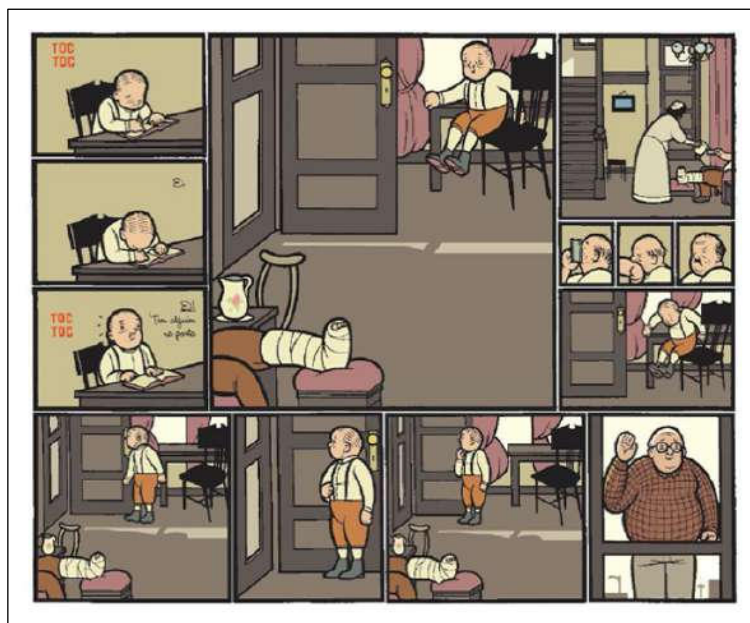
Talvez não com a mesma regularidade e, certamente, não com a mesma quantidade presente em *Sparky*, o grande número de requadros é constante nas páginas de *Jimmy Corrigan*. Além desse característico uso de vinhetas menores, Ware apresenta uma composição ainda mais particular a que chamo de microquadros. Trata-se de um pequeno conjunto de três ou quatro

³⁹ Do original: “If you can read it, why waste space? There’s a lot of junk out there felling up the world; just try to use as little as possible. It seems unnecessary to waste much more space than that, and seems more intimate.”

requadros muito pequenos organizados em uma ou duas tiras. Esses pequenos conjuntos devem ser lidos em uma sequência própria, rompendo, inclusive, com a ordem ocidental da leitura de quadrinhos. O que diferencia esse conjunto de outras ocorrências de vinhetas pequenas é a unidade significativa que elas estabelecem na página e como esse conjunto apresenta um fluxo de leitura dentro da própria página. A individualidade de leitura exigida desses momentos faz com os microquadros tenham solidariedade interna, separando esses momentos do restante da página, de modo que a atenção do leitor é direcionada para esses conjuntos, destacando-os subjetivamente na arteologia da página.

Na página a seguir, observa-se um momento em que o pai de James bebe algo e olha para o lado. A sequência de três pequenos quadros forma uma tira da largura dos quadros imediatamente acima e abaixo. Aplicando a lógica do *grid*, Ware estabelece o tamanho da tira de microquadros a partir do tamanho da vinheta imediatamente acima, que tem a mesma largura da tira e do requadro em que Jimmy avô se levanta da cadeira.

Figura 25 – Sequência de microquadros



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Ao utilizar esses conjuntos de microquadros para detalhar ações pontuais, fragmenta-se e estende o tempo da cena. Esses pequenos conjuntos de microquadros introduzem em um espaço pontual, um *layout* menor, com arteologia própria, afetando a maneira como aqueles breves momentos são lidos: “O tamanho do quadro, assim como o número de quadros na página, pode

afetar o significado do conteúdo do quadro” (POSTEMA, 2018, p. 59). Ware propõe um jogo de pequenos momentos que rompem com o ritmo de leitura esperado das ações apresentadas, momentos estes que, por sua “banalidade”, talvez pudessem estar apresentados em menos requadros ou até estarem ausentes no implícito da sarjeta. Além disso, o grande número de requadros e a consequente fragmentação dos momentos aumentam a relação entre eles, potencializando a maneira como o imagético é utilizado nas histórias em quadrinhos: “Pelo inverso, na HQ, a imagem (o quadro) é fragmentária e encontra-se em sistema de proliferação; ela jamais constituirá o enunciado como um todo, mas pode ser vista como componente de um dispositivo maior” (GROENSTEEN, 2015. p. 13).

Para entendermos esse jogo de Ware, é preciso considerar o conteúdo da narrativa encontrada em *Jimmy Corrigan*, uma narrativa em que a monotonia e a repetição dominam as páginas. Devido a essa dinâmica, os momentos, em princípio irrelevantes, tornam-se significativos pela atmosfera que trazem ao texto, transmitindo nuances do comportamento e sentimento humano, cabendo ao leitor retirar os significados daquele “pouco” que acontece. No que se refere a esse tempo de leitura, Ware, tanto pela estrutura de suas páginas como pela forma como apresenta esses pequenos momentos, consegue estabelecer um ritmo que estimula um olhar atento e lento às sutilezas das páginas, obtendo um quase controle do tempo de leitura que “impede” o leitor de atravessar a página em busca de um grande momento que nunca vem. Esses pequenos momentos estão presentes também nesses conjuntos de microquadros, o que atribui profunda importância ao texto. Considerando a relevância desses momentos nos microquadros, encontra-se, até de modo físico, a densidade narrativa de que fala constantemente García (2012) quando caracteriza a *graphic novel* como outra possibilidade de histórias em quadrinhos. No uso que faz dos microquadros, Ware subverte a ideia de que requadros maiores terão também um tempo de leitura maior e, por consequência, aqueles que por sua vez forem menores terão seu tempo reduzido, como proposto por McCloud (2005, p. 101). A densidade em Ware está também na economia que faz das palavras associadas a imagens bastante expressivas que, extrapolando a descrição prosaica, chegam à narrativa imagética.

3.5.3 Repetição pelo *layout*

Como dito, a repetição, ainda que inexata, faz parte da linguagem em *Jimmy Corrigan*, aparecendo de maneira menos evidente do que a utilização de imagens idênticas. A partir desse recurso, Ware estabelece uma repetição sem que tudo pareça exatamente igual, uma forma de

escamotear a repetição de modo que o leitor não a identifique imediatamente, mas tenha certo incômodo. Esse recurso é constantemente acompanhado do silêncio, o qual acaba por potencializar as imagens, atribuindo maior significado, mais uma vez em um jogo de induzir a presença do recurso sem nunca o destacar abertamente.

Uma forma de promover esse senso de semelhança ao longo da história é na diagramação da página. No que se refere à regularidade de uma página, Groensteen (2015, p. 103) afirma que está associada à formatação mais próxima do tradicional, em que os quadros têm o mesmo tamanho e não geram dúvida quanto à ordem de leitura. Falar em regularidade absoluta na diagramação em *Jimmy Corrigan* seria diminuir a maneira como Ware ambienta sua história. Uma importante referência no trabalho de Ware vem do quadrinho *Krazy Kat*, de George Herriman, por seu diálogo com o personagem Quimby the Mouse. A relação entre os dois quadrinhistas ocorre não só pela aproximação temática entre seus personagens, mas também pelo “visual jazzístico encontrado nos criativos layouts das páginas” (BALL; KUHLMAN, p. XII, 2010 – tradução minha⁴⁰). Ware adota um padrão de página e, em seguida, promove pequenas variações na diagramação original. Essas variações, mais evidentes ou discretas, retomam em maior ou menor intensidade a distribuição original. Para tal, ele divide um espaço, antes destinado a um quadro, por exemplo, e aloca outra quantidade nesse mesmo espaço, ou o contrário, em que um espaço de vários quadrinhos, os quais passam a ser preenchidos por uma única vinheta. Observando a sequência de páginas e seu respectivo organograma da artrologia, é possível notar como o quadrinlista estende a diagramação por três páginas, promovendo diferenças sutis entre elas:

⁴⁰ Do original: “George Herriman’s *Krazy Kat* is also an essential reference for Ware’s early character Quimby the Mouse, both for the guiding narrative of unrequited love between a cat and a mouse and for the visual jazz of his inventive page layouts.”

Organograma 07 – Artrologia das páginas de *Jimmy Corrigan*

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

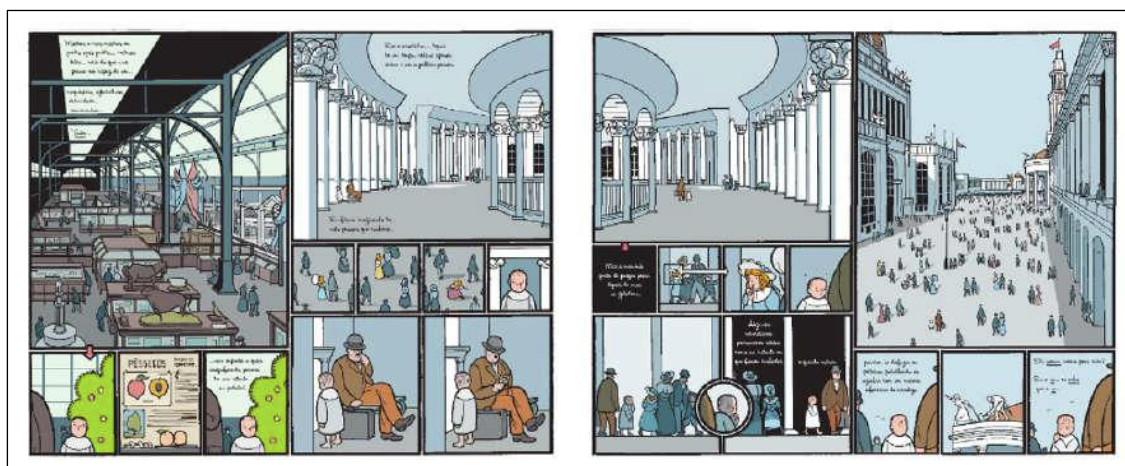
A única alteração que Ware, de fato, promove na artrologia das páginas está no conjunto de quadros em verde no final de cada página. Enquanto, nas duas primeiras páginas, o conjunto é formado por três quadros, na terceira, ele passa a ser uma dupla de quadros horizontais. Em um olhar mais atento, é possível notar alguns espaços em branco que acabam diminuindo alguns quadros a partir da segunda página, chegando a criar uma variação na faixa em cinza da segunda página. Essa variação ocorre pelo rádio que Jimmy pai liga no quadro amarelo maior da segunda página, fazendo com que o som atravessasse diferentes espaços. Ware coloca esse balão de fala nas vinhetas, o que acaba diminuindo suas margens. A seguir, dois exemplos mais lógicos para a variação da página: enquanto, no primeiro, Chris Ware faz o espelhamento vertical da página, no segundo, é horizontal, promovendo visão plena da cena.

Figura 26 – Espelhamento vertical das páginas



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Figura 27 – Espelhamento horizontal das páginas



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

A variação de *layout* traz um aspecto musical à leitura de *Jimmy Corrigan*, em um jogo de sonoridades visuais cujas variações de uma estrutura retomam aspectos anteriores. Por meio dessas rimas, aliterações e assonâncias visuais, Ware improvisa, dentro de um mesmo tema, ora parecendo nunca ter saído da proposta original, ora aparentando desvio mais brusco, mas sempre mantendo um referencial visual para seus voos. Ao realizar essas variações entre as páginas, Ware estabelece uma estética que, ao mesmo tempo em que promove ecos de algo anterior, sem nunca serem traduzidos como repetição mecânica, não traz à obra a ideia de uma artrologia rígida a ser preenchida, mas um processo de escrita em todos os seus aspectos.

Nessa opção pela semelhança visual, sem cair na regularidade repetitiva, Ware remete à própria monotonia da história contada, como também ao processo de escrita de quadrinhos.

Schneider (2016, p. 55) argumenta a respeito de como o tédio e sentimentos afins surgem nas páginas das HQs como representação do próprio ofício de produzir quadrinhos. Há um forte senso de repetição e tédio no processo de escrita de quadrinhos, sendo mais intenso nos quadrinhistas que se ocupam de todas as etapas do processo, como foram o caso do *underground*, *alternatives comics* e, em grande parte, das *graphic novels*. Nesse mesmo sentido, Ware (BRAITHWAITE, 2017) destaca a solidão que envolve o processo de escrita de uma história em quadrinhos.

Ao longo de *Jimmy Corrigan*, atribui-se significado aos menores desenhos, ao mesmo tempo em que Ware não hesita em colocar também os balões nessas mesmas vinhetas, uma escolha que, fisicamente, não funcionaria. Por outro lado, aos quadros maiores reserva-se o papel de narrar essencialmente pelas imagens, as quais, muitas vezes, apresentam delicadas variações que, contrariamente ao que se poderia imaginar, em vinhetas muito semelhante entre si, prendem a atenção, promovem pausas e respiros significativos à narrativa. Não raramente, Ware usa poucas palavras, não mais que uma frase, a qual é por vezes alocada fora dos limites da vinheta ou como elemento interno e bastante discreto, destacando ainda mais a imagem. Apesar de uma obra tão volumosa, há grande economia no que se refere às palavras, reforçando a potencialidade das imagens como elemento narrativo, ao que Groensteen comenta:

Se eu suplico que a imagem seja reconhecida em posição de destaque, não é pelo fato de que, salvo raras exceções, ela ocupar nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O domínio da imagem no cerne do sistema deve-se pelo fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela (GROENSTEEN, 2015, p. 17).

Não se encontra um momento verborrágico na HQ, um balão com grande volume sintático; ao contrário, a presença das palavras é pontual e dentro da verossimilhança entre a ação que o desenho representa e o tempo que uma personagem falaria as palavras do balão durante essa ação. A narrativa acontece nos gestos, em um discurso que se passa na cabeça de Jimmy, nas reflexões e memórias que não são colocadas nas tradicionais nuvens de pensamento.

3.6 CORES

Um aspecto dessa obra que salta aos olhos do leitor é a colorização de Ware. Apesar da aplicação por processo digital, o trabalho ainda conserva o cuidado manual de Ware na sua escrita. Ao mesmo tempo em que chamam a atenção pela beleza que atribuem à obra, as cores promovem certa estranheza porque, tanto à época do lançamento de *Jimmy Corrigan* quanto

em sua reedição em livro, não constituem um elemento comum das publicações do circuito alternativo. As histórias em quadrinho escritas por novelistas gráficos, ou *graphic novelist* – termo utilizado por Ware (CHRIS, 2013) para se referir a quadrinhistas envolvidos com essa escrita – são frequentemente realizadas em preto e branco ou alguma variação desse par de cores, como alguns trabalhos em tons de sépia realizados por Will Eisner, ou em papel de coloração mais beje.

Dessa forma, fora do circuito de publicação das grandes editoras, particularmente nas produções dos anos 1980 e 1990, não era tão frequente o uso de cores nos quadrinhos alternativos, mesmo com a popularização das *graphic novels* em 2000, em que o uso do preto e branco ainda é dominante. Casos como o de Seth, em *A vida é boa se você não fraquejar*, ou de Bechdel, em que se faz uso de uma única cor sobre o preto e branco, não são comuns. Não me ocupo aqui em delimitar um traço como regra de escrita desses quadrinhos, mas apenas destaco um padrão perceptível quanto à escrita de publicações mais autorais, atualmente associadas à *graphic novel*.

Além de escolhas estéticas que envolvem a produção dos romances gráficos, já que são fortemente marcados pelo traço autoral, existem “duas razões para relação tempestuosa entre quadrinho e cor, mas a maioria pode ser resumida em duas palavras... comércio e tecnologia” (MCCLOUD, 2005, p. 185 e 186). Uma vez que as barreiras tecnológicas quanto às possibilidades de impressão foram superadas, foco no custo. As *graphic novel*, advindas do *underground* e dos quadrinhos alternativos, não dispunham, em seus primeiros anos, de suporte econômico para a utilização de cores, já que a grande maioria era publicada em pequenas editoras independentes. Desse modo, era natural que os artistas dispostos a trabalhos mais autorais, e conseqüentemente, em maior ou menor medida, mais experimental, acabaram por explorar as possibilidades do preto e branco. Associados à escrita sem cores, os quadrinhos autorais ocupam-se de narrativas históricas e (auto)biográficas, de forma que a forte presença dessas temáticas narrativas, em maior diálogo com acontecimentos do mundo concreto, distancia-se do fantástico, acabou por estabelecer um arquétipo de quadrinho realista como uma escrita em preto e branco.

O mercado europeu de quadrinhos tem outra relação no que se refere à utilização das cores. A cultura dos álbuns expressa a percepção que se tem dos quadrinhos no velho continente como um meio narrativo além de entretenimento fugaz, de modo que ocorreu maior abertura das editoras para a experimentação com cores. Nos Estados Unidos, a cor é um elemento bastante associado às histórias em quadrinho, inclusive de modo pejorativo, pelo fato de a narrativa colorida ser tradicionalmente direcionada ao público infantil, que normalmente é

cativado por esse estímulo visual. McCloud fala de como a cor, elemento que trouxe maior visibilidade aos quadrinhos norte-americanos ainda em seus anos vinculados aos jornais, passou por um processo de adaptação para não ser um aspecto alheio à narrativa:

Desde o final dos anos 70, mais e mais projetos com cor sofisticada foram o aparecendo nos EUA. No início, alguns editores tentaram aplicar o tradicional processo⁴¹ em papel melhor, com péssimos resultados. Quando modelação e tons sutis foram usados, pareciam deslocados nos estilos antigos. A superfície estava mudando, mas não o âmago. As histórias em quadrinhos ainda estavam sendo escritas em cores primárias! A nova forma exigiu novos idiomas (MCCLLOUD, 2005, p. 191).

Essa relação entre a tecnologia e a arte pode ser observada em diversas manifestações artísticas dependente do desenvolvimento tecnológico, como o cinema, a fotografia e, de maior interesse deste trabalho, as histórias em quadrinhos. Em certa medida, sempre ocorre uma curva de aprendizado em relação às tecnologias envolvidas em seus processos de feitura. Assim, nos quadrinhos em que é permitido explorar as possibilidades de linguagem, cada aspecto pode ser trabalhado de modo a servir à história. Com a cor, não seria diferente. O colorista faz, inclusive, parte da autoria de um quadrinho, como declara Miller em relação ao trabalho de Lynn: “Quando Lynn e eu trabalhamos, é realmente uma colaboração entre artistas. Troco parte da minha autoria por um efeito completamente diferente. Não dou orientação alguma para ela” (BROWNSTEIN, 2014, p. 22). Ainda em uma reflexão sobre o uso da cor nas histórias em quadrinho e como é um recurso muitas vezes negligenciado, Miller considera que

A cor tem um arsenal poderoso e não há uma maneira delicada de se dizer isso: é um poder que no nosso campo, realmente não é muito usado com um propósito. Tudo é feito no aerógrafo e é tudo muito forte. A maioria das revistas em quadrinhos é agora em um tipo de *marrom*, desde quando os computadores chegaram. Há uma alegria absurda nos super-heróis, que, podemos ver, é mais desfrutada que na maioria dos quadrinhos. Dito isso, você faz quadrinhos com muita beleza. Eles estão na Europa. E há tanto sobre a limitação das cores, que pessoas como David Mazzucchelli, Chris Ware e Dan Clowes, obviamente, se preocupam. (BROWNSTEIN, 2014, p. 24).

Como mencionado anteriormente, há um projeto estético relacionado a um padrão de beleza proposto por Ware, de modo que a cor em *Jimmy Corrigan* está para além de mera formalidade editorial ou opção comercial, mas um elemento estético necessário a um projeto artístico-narrativo. Permitindo a criação de um universo ficcional específico que serve como

⁴¹ Esse processo é caracterizado pelo padrão subtrativo de quatro cores, restrito à intensidade das três cores primárias - ciano (C), magenta (M) e amarelo (Y) a 100%, 50% e 20% e preto (K) para o contorno.

contexto da própria narrativa, a colorização é um importante elemento de linguagem. Com efeito, Ware adverte, em diversas entrevistas, sobre seu processo de colorização, no qual utiliza a cor não apenas em suas aplicações mais naturais, mas também como forma de conectar e destacar elementos da página, de modo a conduzir o olhar do leitor:

Para mim, a cor é um tipo de história que sobrepõe a própria página. Quando estou desenhando uma página, penso que um determinado personagem estará relacionado a alguma cor, quando começo a colorir, algumas coisas acontecem na página, da mesma forma que acontece quando estou desenhando, em que esses elementos começam a conectar-se de uma forma que, de outra maneira, eu não poderia prever. Por exemplo, algo em vermelho estará associado a outra coisa vermelha aqui embaixo, depois, se eu quiser destacar esse algo, eu posso utilizar o azul e esse passa a ser um tipo de história secundária (GRAPHIC, 2012 – tradução minha⁴²).

As cores embelezam as páginas não por uma já citada formalidade, ou obrigatoriedade editorial, mas para a construção de um universo belo que cerca o personagem Jimmy, um universo que, em sua beleza, contrapõe a visão de mundo pessimista e desagradável, com a qual Jimmy percebe sua vida e aquilo que o cerca. A presença das cores em *Jimmy Corrigan* recupera um tradicional elemento dos quadrinhos, pouco encontrado no *underground* e nos alternativos. Ware não apenas retoma um importante elemento da linguagem dos quadrinhos para uma narrativa fora do circuito das grandes editoras, mas, para além de qualquer diálogo com as tradicionais artes pictóricas, atribui novos significados ao uso das cores.

3.6.1 Cor como divisão e ambientação temporal

Também é possível atribuir à utilização de diferentes paletas de cores a função de marcadores temporais de diferentes momentos da narrativa, atribuindo atmosfera específica para caracterizar cada um desses momentos. Com efeito, essas paletas compõem-se de um conjunto de diferentes cores que compartilham certa semelhança e contribuem para o estabelecimento de uma unidade visualmente reconhecível.

Ware utiliza majoritariamente de um conjunto de cores mais vivas e definidas no presente diegético, do protagonista, e tons mais acinzentados ou terrosos na infância do avô de

⁴² Do original: “For me, color is sort of like a second story that’s kind of overlaid on the page itself when I’m drawing a page, I’ll think about like I know that a certain character there’s going to be something that has to be a certain color and then, when I start to color the page, things start to happen on the page in the same way that happened when I’m drawing the page, where they start to connect in ways that I wouldn’t have otherwise predicted. Like a red thing here will connect to something red down here and then if I want that to be highlighted, I might make things more blue and then the blue becomes a secondary sort of story.”

Jimmy. Dessa forma, no presente, apresenta colorações mais vibrantes e identificáveis, como azul claro, verde-folha, amarelo e vermelho brilhantes. Já nas passagens da infância de Jimmy avô, as cores são variações das encontradas no presente. O autor prioriza tonalidades imprecisas, dificultando clara separação entre elas: verde e azul que se confundem; variedade de rosa ao invés de vermelho; variadas mesclas de cinza e marrom; tons pálidos e bastante próximos de laranja e rosa.

Figura 28 – Diferentes paletas para cada momento: infância de Jimmy avô (à esquerda) e o presente diegético de Jimmy (à direita)



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

A variação de tons e cores para determinados momentos remete à fotografia cinematográfica, ao tratamento estético que é dado ao que é captado pela câmera. No cinema, a fotografia é estabelecida pelo tratamento dado à luz, pela sua intensidade e pelo ângulo a partir do qual é projetada no objeto, bem como pelo tratamento cromático dado a esse mesmo objeto (ECO, 1987). Nos quadrinhos, a tonalidade e a coloração dos elementos estão subordinadas às ambições e intenções do desenhista, do arte-finalista e do colorista, o que, no caso de *Jimmy Corrigan*, são realizadas por Chris Ware. Em seus trabalhos, as cores são utilizadas muito além da definição cromática de algo, mas como um elemento de ambientação e reconhecimento dos espaços e momentos. Além da narrativa e dos personagens que ambientam os dois principais momentos da obra, as cores contribuem para o estabelecimento desses momentos. Ainda que predominem determinadas paletas, encontram-se casos de cores mais vibrantes nas passagens referentes à infância de James, como coloração pálida no presente diegético.

A diferença de tons e nuances das cores que ambientam esses momentos, alternando do mais definido e brilhante para o mais fechado, terroso e impreciso, remete aos diferentes mundos habitados por Jimmy Corrigan e seu avô ainda na infância. De certo modo, as cores de cada momento expressam a relação do personagem com seu mundo, aludindo a momentos de reconhecimento e estranhamento, pertencimento e solidão. Desse modo, o presente diegético é representado como algo mais vibrante, um mundo que até é percebido por Jimmy, mas do qual ele não consegue, de fato, fazer parte. Ao passo que a infância de seu avô é construída com um universo de cores com menor definição, remetendo a um mundo menos reconhecível e confuso aos olhos infantis do pequeno James.

3.6.2 Cores, cenas e momentos

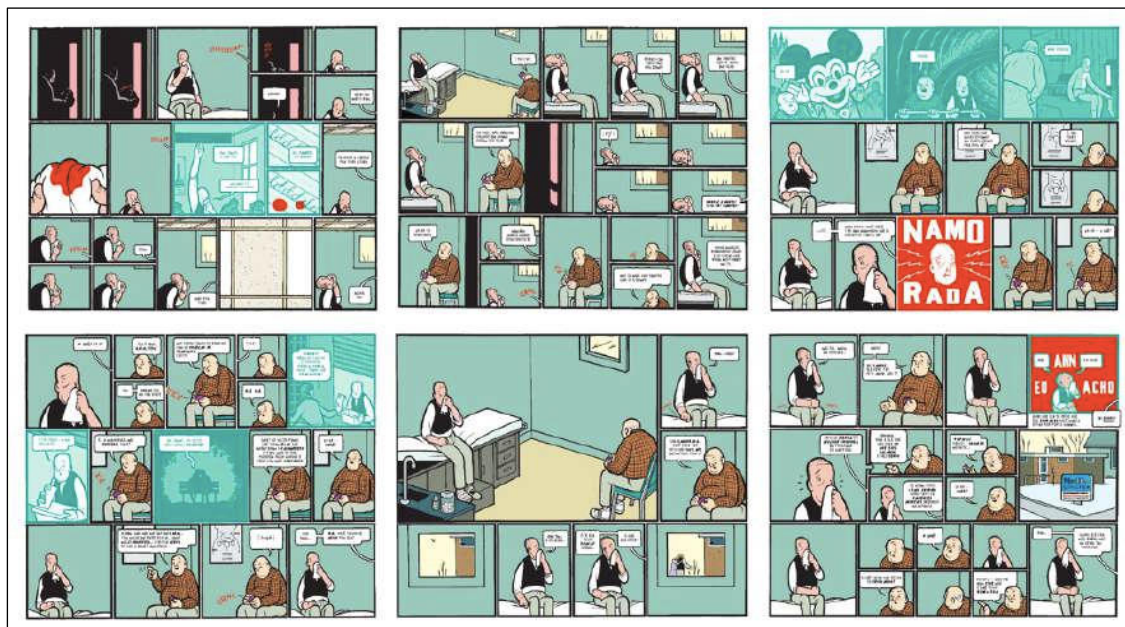
Se, no item anterior, abordei as cores como marca visual para a organização dos dois principais momentos da obra, a infância de James e o presente de Jimmy, passo agora a observar as cores como forma de definir cenas e momentos da obra.

Adverso a inúmeras *graphic novels*, Ware opta por não organizar esse trabalho em capítulos ou partes. Apesar de a publicação original de *Jimmy Corrigan* ter sido seriada, o que normalmente define os capítulos e/ou partes de uma versão em volume único, Chris Ware opta por não utilizar esse tipo de organização formal em sua obra. Ainda assim, o quadrinhista contorna discretamente os momentos e as cenas pelo uso de diferentes cores e tons, sendo que esses momentos podem variar de uma breve cena a um diálogo que se estende por várias páginas.

Desse modo, além de alguns recursos visuais que estabelecem alguma forma de passagem e encerramento de momentos, e, evidentemente, do conteúdo textual, as cores surgem como marcadores que organizam e ambientam esses momentos, em um flerte com a organização em capítulos, porém menos óbvio e mais sofisticado. A utilização da cor a que faço referência está além da atribuição de uma cor a um objeto de cena ou personagem, mas a uma elegante estratégia de ambientação que atrai o leitor a habitar o momento.

O fragmento de seis páginas a seguir faz parte de uma cena que ocupa um total de vinte nove. Tudo acontece em um hospital, onde, após ser atropelado, Jimmy é atendido por um médico já conhecido de seu pai. Antes de qualquer auxílio médico, Jimmy pai tenta nova aproximação com o filho, uma tentativa frustrada de se conectar afetivamente como filho distante.

Figura 29 – Conjunto de seis páginas da cena do consultório



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Nessa sequência de páginas, observa-se um frequente recurso de Ware: a utilização de uma cor que se destaca em relação às demais ou a uma cor que define a cena. A cena toda está com predominância da paleta verde claro; as ocorrências de cores que destoam do verde tornam-se pontos vocais das vinhetas e da(s) página(s); nesse momento da história, a cor vermelha e derivações são pontos de destaque que enfatizam objetos e personagens, como também momentos e sentimentos de Jimmy; a cor vibrante e definida surge no sangue do lenço com o qual Jimmy limpa o nariz e também como elemento subjetivo, em duas ocasiões em que Jimmy Corrigan sente-se acuado ou constrangido diante da fala do pai (vinheta onze da terceira página e vinheta quatro da sexta página); também se percebe o destaque da camisa, em tom amarronzado, de Jimmy pai, pessoa que gera a maior parte do desconforto de Jimmy.

Também nesse conjunto de páginas, é possível perceber o recurso inverso, em que a permanência da paleta de verde atribui destaque a memórias e sonhos de Jimmy, que não estão associados ao presente da cena. Esse recurso é utilizado no primeiro terço da página três, em que a faixa de vinhetas é construída exclusivamente com os tons de verde. De modo semelhante, porém com outro *layout*, a vinheta exatamente no centro da página quatro é cercada por vinhetas em que estão o pai de Jimmy com sua roupa marrom, estabelecendo uma moldura para a possibilidade de relacionamento de Jimmy. Assim como faz com a composição de suas páginas, Ware joga com a regularidade, aqui da cor, e com a quebra desse padrão para destacar momentos. De modo a encerrar, após as quase trinta páginas de Jimmy no consultório, Ware

apresenta uma página que rompe tanto com o *layout* que se utiliza de muitos requadros, quanto com o padrão de cor que acaba definindo a cena. Assim a última página apresenta uma tomada ampla do único quadro que ocupa toda a página, com o céu colorido de amarelo pálido, tendendo à cor creme. Na cena, Jimmy pai comenta exatamente sobre a cor dizendo: “Não está tudo meio rosa pra você?”.

Figura 30 – Último requadro da cena do consultório



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

De modo semelhante a Eisner, Spiegelman e tantos outros quadrinhistas, Ware atribui senso de completude à página. Inúmeros são os momentos da narrativa em que se percebe o início e o encerramento de um fluxo de ações alocados em uma página. Esses momentos são mais frequentes no presente diegético da narrativa, do protagonista Jimmy Corrigan, em particular antecedendo o encontro de Jimmy com pai, e no começo da história, o que traz uma carga de monotonia e cotidiano de pequenas histórias da vida de Jimmy apresentadas ao leitor. Esses momentos também acabam sendo definidos por um padrão cromático.

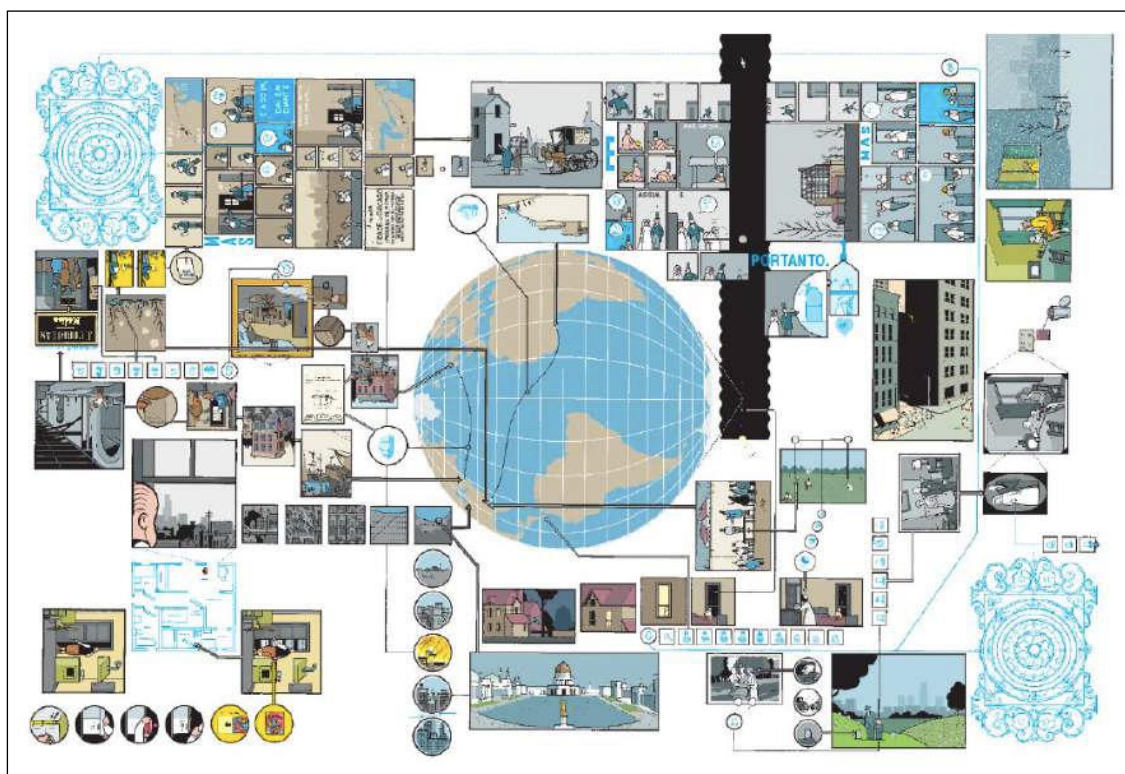
3.7 UMA OUTRA FORMA DE NARRAR

A estética dos quadrinhos de Chris Ware, em particular de seus trabalhos mais longos e robustos, é bastante marcante, sendo rapidamente reconhecida em suas obras, assim como em aproximações propostas por outros artistas. Seu estilo, ao mesmo tempo em pode ser identificado por um desenho expressivo e de clareza para leitura, apresenta cenários elaborados e detalhados, além de ser marcante no que se refere à composição e organização de suas páginas, com muitos requadros organizados de maneira regular.

De modo a explorar possibilidades da obra, Ware apresenta, em alguns momentos, outra forma de narrar que rompe tanto com a regularidade desse *layout* que predomina em *Jimmy Corrigan*, quanto com recursos mais tradicionais das histórias em quadrinhos. Nesses momentos, surgem trechos com linguagem exclusivamente iconográfica narrando uma sucessão de eventos que extrapolam a sequência de leitura, rompendo com a ordem e a linearidade dominante na obra. A leitura deixa de ser exclusivamente da esquerda para direita, de cima para baixo e passa a ser cíclica e mais livre, realizada em diagonais e retornos a momentos anteriores. Em um mapa de imagens que apresenta fluidez de caminhos comum à memória, Ware estabelece uma narrativa construída nesse mosaico, apresentando momentos deslocados do fluxo da história, passagens em que o leitor se depara com uma sequência de momentos espaçados no tempo-espaço, enfim, uma forma de acrescentar informações que não são conhecidas pelos personagens.

O narrador revela uma informação ao leitor, comunica-se com ele somente por imagens. Diferente de outras intervenções que contribuem para a construção, mas apresentam-se como metatextos em relação à narrativa, esses diagramas são colocados como pausas de um fluxo principal da narrativa, dos fatos em si, um texto paralelo que, ao abordar um aspecto da cena, contribui diretamente para a história central. A primeira ocorrência desses mosaicos narrativos acontece antes mesmo de a história começar. Após um texto de “orientação” sobre a linguagem dos quadrinhos, Ware vale-se de um tipo de prefácio-resumo da história, com setas indicando a direção da leitura, vinhetas ao contrário, diferentes formatos definindo os requadros e utilização de imagens que estão mais adiante no livro. Tudo é apresentado em um complexo jogo iconográfico, no qual o leitor é autônomo para decidir por onde começar e para onde retornar para completar a leitura.

Figura 31 – Primeiro mosaico narrativo

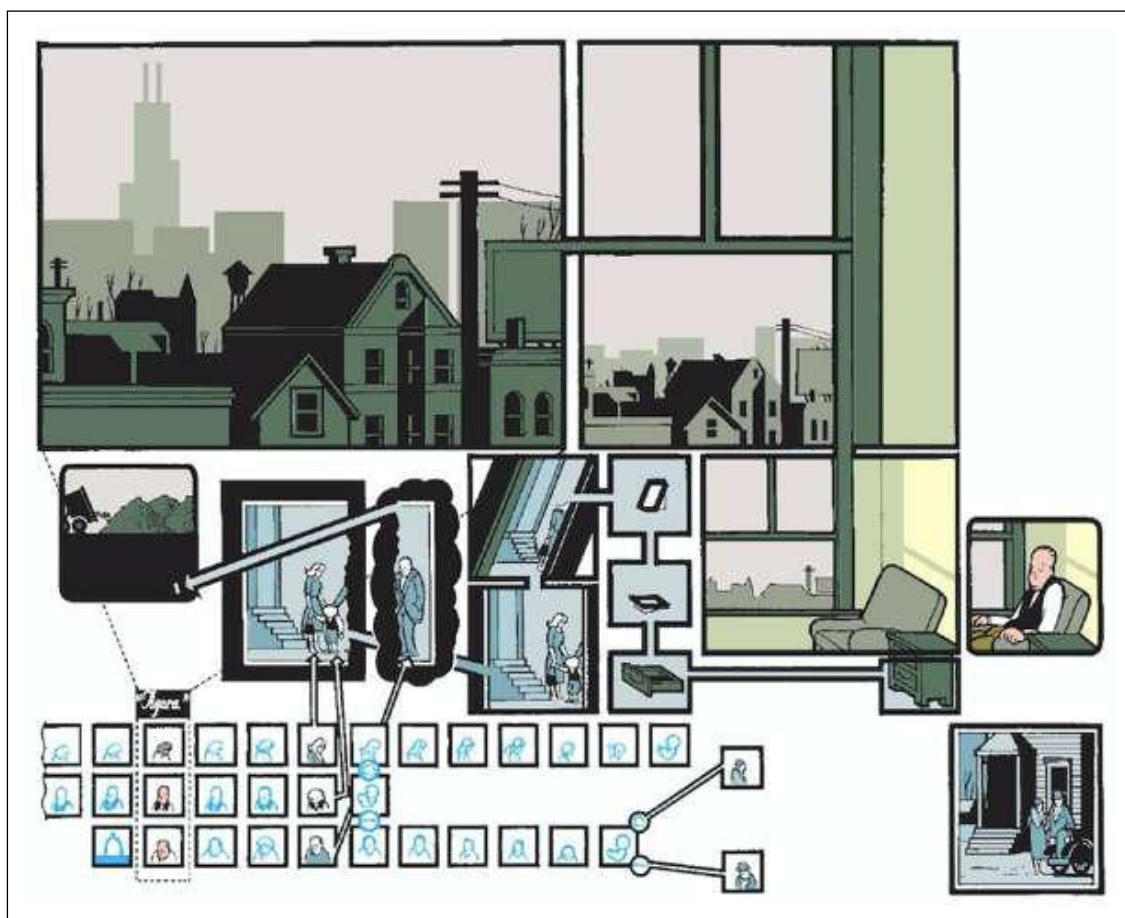


Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

O rompimento com a estética gráfica predominante no quadrinho realiza-se também no formato dos requadros, construídos além das formas quadriláteras de ângulos retos que dominam as páginas. No espaço em branco da própria folha, também se percebe a utilização do fundo para a composição desses momentos, incluindo imagens soltas.

Iniciada a narrativa, Ware cria outro mosaico na página que segue o primeiro encontro de Jimmy com seu pai. Apesar de sua complexidade, a relação com o momento da história torna sua leitura mais palatável do que a do início do livro. A narrativa alterna entre diferentes momentos no tempo e cenas relacionadas aos sonhos e devaneios de Jimmy Corrigan. A sequência como um todo é bastante incerta em relação ao que, de fato, ocorre no presente da história e na mente de Jimmy. Em um desses momentos, incerto se é um outro momento concreto ou um vaguear da mente de Jimmy, ele se encontra sentado na poltrona de sua casa. Dentro da gaveta de um pequeno móvel ao seu lado, está a metade de uma foto rasgada. Em uma sequência que rompe com o parâmetro de leitura da obra, o leitor conhece a história desse objeto que materializa a ausência do pai.

Figura 32 – Mosaico narrativo sobre as fotos



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

A fotografia na gaveta mostra Jimmy ainda criança e a mãe. No entanto, a foto é um pedaço da original. A outra metade encontra-se soterrada e completa a mão misteriosa sobre o pequeno Jimmy, revelando a aparência do pai que Jimmy ainda não conhecia. Na parte inferior da sequência, Ware mostra Jimmy e seus pais ao longo do tempo, bem como seus avôs. A pequena narrativa interrompe a sequência principal de acontecimentos e promove a recuperação da genealogia da família Corrigan, passando ao leitor algumas informações do próprio Jimmy. Para contar a história da família Corrigan, Ware narra os acontecimentos a partir de uma sequência de fotografias, indicando quem são os personagens, o momento em que a imagem foi capturada e o que aconteceu com essas fotos ao longo do tempo. O momento rompe com a forma como Ware ocupa a página: a sequência de leitura dominante no texto, o formato quadrilátero regular dos quadros e a relação física entre esses momentos, apresentando setas e quadros emendados, aos moldes das ligações utilizadas em balões por alguns quadrinhistas.

Figura 34 – Gravidez que liga Jimmy a Amy



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

A hesitação em perguntar por Willian Corrigan e sua fuga repentina denotam constrangimento desse possível reencontro, o que acaba explicado pelo “peso oculto na cintura de seu vestido” percebido pelo pequeno James.

A complexidade dessas passagens ocorre por diversos aspectos, como o volume de informações, inclusive temporal, apresentadas em apenas duas páginas, com uma nova dinâmica de leitura, que rompe com leitura mais tradicional de quadrinhos. Além dessas questões, destaco a ausência de palavras, o que potencializa o valor das imagens, as quais devem ser lidas fora não apenas do tradicional padrão ocidental de leitura, mas também da possibilidade de leitura linear. Ou seja, um encaminhamento de leitura próprio aos hipertextos, que exigindo do leitor o movimento de ir e voltar nos vários momentos, vivenciando e ressignificando esse processo. Nesse sentido, não estimulando passividade do leitor, Ware propõe uma importante diferença entre o espectador do cinema e o leitor justamente por esse envolvimento no processo de absorção:

No cinema, na maioria das vezes, o espectador está em algum lugar lá na ‘plateia’, um observador solto que fala e tal... mas nos quadrinhos a empatia do leitor com os personagens está em outro lugar, algo entre a passividade de observar imagens e o envolvimento ativo da leitura de palavras. (BRAITHWAITE, 2017, p. 45 – tradução minha⁴³; destaque no original).

⁴³ Do original: “In a movie, for the most part, the viewer is somewhere out in the ‘audience’, a detached voyeur talking it all in... but in comic strip the empathy of the reader with the characters is somewhere else, somewhere between the passivity of looking at a picture and the active engagement of reading a word.”

Em certa medida, esses caminhos de leitura reproduzem a não linearidade e a imprecisão do pensamento humano, como também recuperam uma forma mais essencial de perceber o mundo à volta. Ao utilizar exclusivamente imagens, Ware propõe ao leitor o vaguear dos olhos por sobre acontecimentos, a oportunidade de observar, invadir a história e experimentar aquele universo, eliminando qualquer imposição de tempo de leitura que a palavra possa sugerir. Desse modo, o leitor explora o universo de Jimmy de modo semelhante ao que percebe no seu próprio entorno.

3.8 INSERÇÕES GRÁFICAS

Ao longo de *Jimmy Corrigan*, surgem diversos elementos visuais que parecem romper com o fluxo da história, soando, em princípio, alheios à narrativa. Em diferentes momentos do texto, com maior ou menor intensidade, essas intervenções gráficas, ou visuais, “interrompem” a leitura, promovendo diferentes relações com a história contada.

Para além da função estrutural, algumas dessas inserções dialogam com uma estética dos quadrinhos do início do século XX, quando eram encontrados anúncios e brinquedos para serem montados, ocupando um espaço na vida das pessoas antes de a televisão cumprir esse papel (BRAITHWAITE, 2017, p. 123), assumindo, assim, um propósito estético e contribuindo para a atmosfera visual do quadrinho. Enquanto algumas surgem nos requadros sem demandar maior atenção do que o estranhamento, outras ocupam a página como um todo e apresentam diferentes relações com a história. Diante disso, separei essas intervenções em grupos, para analisar suas características e possíveis relações com o texto.

3.8.1 Logos

A primeira inserção a que faço referência é um tipo de logotipo da própria HQ que aparece ao longo da história, principalmente no início. Entre as inserções aqui apontadas, esta é a que ocorre com mais frequência. O logo é majoritariamente composto pelo nome da obra e a imagem de uma versão de Jimmy alocada em diferentes pontos da página, ocupando, por vezes, pequenos espaços, como um dos requadros da página, ou estabelecendo uma sarjeta maior. Em algumas situações, são postas em destaque, sugerindo a ideia de início de capítulo; provavelmente seriam páginas de abertura de *Jimmy Corrigan* quando publicado na *Acme*.

Figura 35 – Inserção de logos no quadrinho

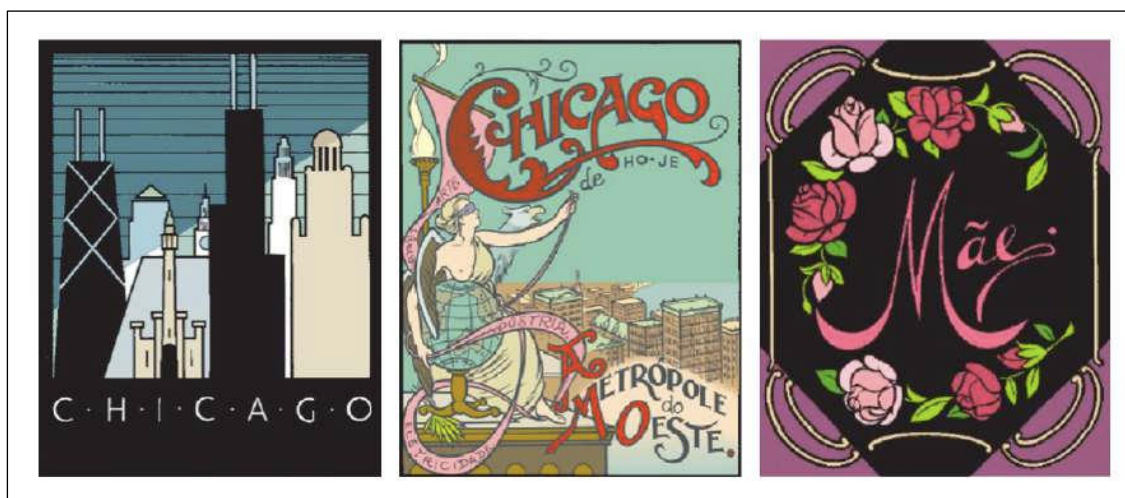


Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Ware (BRAITHWAITE 2017, p. 60) destaca seu interesse pelo estilo visual e pela qualidade nos anúncios gráficos do início do século XX e durante a Grande Depressão. Segundo ele, há um elemento humano, até tolo, na forma como esses anúncios eram feitos. A frequente aparição dessa intervenção no meio da história promove a repetição do nome da obra e de seu protagonista, principalmente quando acompanhado da imagem de Jimmy. Dessa forma, como uma alusão à estética de quadrinhos mais tradicionais e comerciais em que era recorrente a utilização de propagandas no meio da história, emula-se uma propaganda que estimularia, de algum modo, a leitura do texto.

Outro tipo de marcador que segue o estilo de logo aparece em alguns momentos, ao longo da história, em estilo bastante visual: palavras ornadas por imagens, diferentes tipografias e sugerindo alguma ideia. Diferentemente dos logotipos anteriores, que reforçam o nome da obra sem apresentar uma ligação tão direta à narrativa daquele momento específico, esses marcadores apresentam um tipo de relação com o momento em que são inseridos, ultrapassando o aspecto estético e funcionando como localizadores temáticos do que introduzem ou marcando o espaço e o tempo.

Figura 36 – Localizadores temáticos e tempo-espaciais

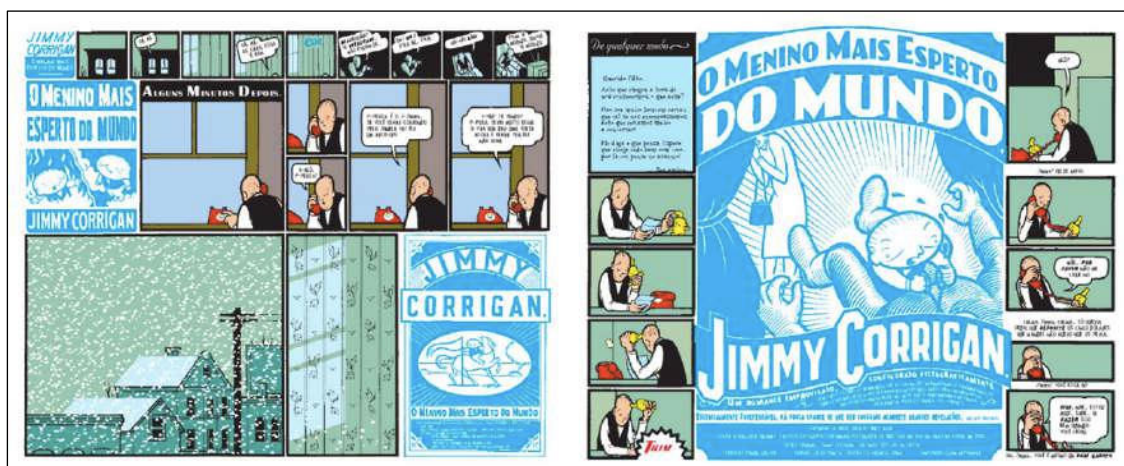


Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Ware frequentemente faz uso da oposição para destacar algo na obra, de modo que atravessa a narrativa um tipo de elemento mais infantil e deslocado da temática da HQ. Assim como a beleza das imagens com suas variadas cores contrapõe a visão pessimista do mundo por parte dos Jimmys, os recursos da propaganda associados a quadrinhos de narrativas mais superficiais atribuem uma ambientação falsamente comercial à obra, contrapondo-a como um todo. Essa atmosfera simplista opõe-se tanto à temática de *Jimmy Corrigan* – inquietações e isolamentos do homem do século XX, além das relações sociais e familiares desse indivíduo – quanto linguagem e proposta estética da obra.

O projeto gráfico de Chris Ware para *Jimmy Corrigan* é bastante experimental, chegando a negligenciar convenções técnicas de informações que deveriam estar em um livro para sua publicação formal. Sob demanda do próprio autor (BRAITHWAITE, 2017, p. 66), seu nome não aparece na capa do livro, sendo alocado, de modo bastante discreto, praticamente imperceptível, na lombada do livro. De modo semelhante, as informações da obra não estão disponíveis em uma ficha catalográfica, como é bastante comum, ainda mais considerando o formato de livro em que a obra é apresentada. Como mais uma forma de inovação e de subversão de paradigmas literários, Ware insere essas informações no meio do fluxo narrativo, nesses logotipos que permeiam a obra. Há uma sutil diferença entre a versão original e a edição da *Quadrinhos na Companhia*, versão analisada por este trabalho. Nesse encadernado que compila toda a história de Jimmy, as informações catalográficas são distribuídas no sexto e sétimo logotipo.

Figura 37 – Logos com a informações catalográfica



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

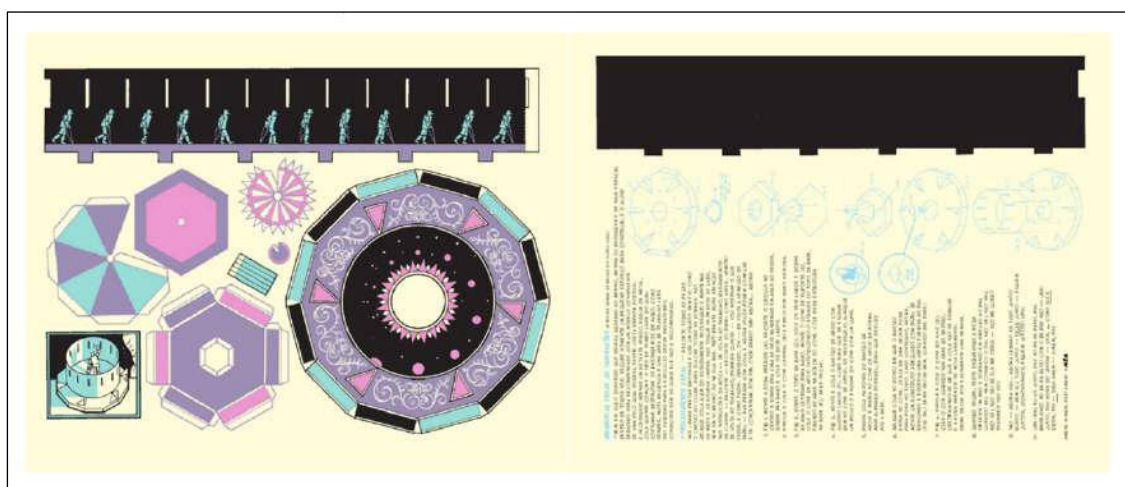
As informações próprias de uma ficha catalográfica, como nome original da obra, tradutor, ISSN, estão distribuídas nas partes inferiores dos logos das páginas, sendo que a sexta inserção mantém o tamanho das demais, enquanto a sétima toma quase toda a página. Na versão original de sete volumes, as informações catalográficas estão somente no sétimo logo do primeiro volume, sendo que o sexto tem uma imagem diferente da encontrada na versão compilada.

3.8.2 Brincando com papel

Outra inserção gráfica que provoca estranheza são as páginas que contêm instruções de recorte e colagem para a montagem de um tipo de passatempo de papel. Cada uma das ocorrências ocupa a frente e o verso de uma folha do quadrinho, o que possibilita sua retirada para o recorte e montagem de um tipo de brinquedo específico.

Em uma primeira e desatenta leitura, essas interferências aparentam ser um tipo informação completamente extratextual, não sendo mais do que uma abordagem lúdica de um episódio da história, uma possível alusão à visão infantilizada de Jimmy sobre o mundo. No entanto, ainda que subjetivamente, esses brinquedos desempenham íntima relação com o momento em que são inseridos, já que apresentam um tipo de comentário ou informação a respeito das cenas próximas. A primeira interferência aparece logo no início do livro, quando o leitor ainda está ambientando-se com a história e, principalmente, com a estética de linguagem proposta por Ware. Nesse primeiro caso, trata-se de um disco de animação em que um tipo de robô com uma muleta faz o movimento de caminhar.

Figura 38 – Disco de animação do robô



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

O robô, ou homem de lata, é um personagem que aparece em um sonho de Jimmy, momento em que se explica, de modo bastante subliminar, o pé machucado do protagonista que surge posteriormente na história. Esse personagem aparece momentos antes das páginas contendo as instruções do disco, durante o sonho de Jimmy ainda em sua casa em Chicago. Nessa ocasião, Jimmy seria o próprio robô que anda pela casa até que sua cabeça de metal cai escada abaixo e vê uma muleta com um laço de presente ao pé da escada. A cena continua em um outro sonho de Jimmy, até que o personagem acorda, já no avião para Waukoshka. Nesse momento, Jimmy já está com o pé enfaixado e utilizando uma muleta. Devido ao ferimento, o personagem locomove-se em um ritmo bastante lento, o que alude ao próprio ritmo narrativo, também desacelerado do quadrinho.

A transição do sonho para o despertar no avião é bastante complexa já que, nesse momento, ocorre a primeira transição entre o mundo concreto de Jimmy para um momento onírico. O robô “invade” a cena sem qualquer marca visual denotando que se trata de um elemento da mente de Jimmy: os mundos se tocam em um intrincado jogo imagético, não havendo marcação separando esses dois universos. O robô aparece escornado em uma poltrona de avião, com ramos de planta de um segundo sonho que também invade o presente diegético. No quadro seguinte, o construto é substituído por Jimmy na mesma poltrona e na mesma posição, aparentemente em um espaço concreto no interior de uma aeronave. O fato de Jimmy estar com a muleta e na mesma posição do robô leva a crer que o sonho pode representar o que aconteceu durante seu sono, no qual o robô e Jimmy são o mesmo no sonho, ou que Jimmy tem ataques de sonambulismo, o que levou ao ferimento em seu pé enquanto dormia.

Figura 39 – Transição entre sonho e o mundo concreto



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

A presença da planta, na cena anterior, em um dos sonhos de Jimmy que se passa em um ambiente rural, denota a invasão de um elemento externo, ou paralelo, ao concreto. Essa mescla de diferentes tempos e espaços, sem uma constante marca, estão em toda a narrativa, deixando o leitor em constante estado de alerta em relação. Essa escolha de Ware acaba por colocar em xeque a percepção de Jimmy e o que acontece na história.

O cruzamento de diferentes ações em diferentes planos narrativos também é objeto de atenção à literatura, tendo sido discutido por Auerbach em seu texto *Meia marrom*, em que o autor analisa o texto *To the lighthouse* (1927), de Virginia Woolf. Na cena do romance, a personagem Mrs. Ramsay costura a meia do pequeno James e, durante essa atividade, diversos pensamentos da personagem invadem a narrativa em um complexo fluxo de sua consciência e de ações. Em sua análise, Auerbach destaca a relação de temporalidade das diferentes ações que ocorrem simultaneamente, mas que, em princípio, teriam diferentes durações.

Neste episódio totalmente carente de importância são entretidos constantemente outros elementos, os quais, sem interromper o seu prosseguimento, requerem muito mais tempo para serem contados do que ele duraria na realidade. Trata-se, preponderantemente, de movimentos internos, isto é, de movimentos que se realizam na consciência das personagens; e não somente de personagens que participam do processo externo, mas também de não-participantes, e até de personagens que, no momento, nem estão presentes: *people*, Mr. Bankes. Simultaneamente, introduzem-se ainda acontecimentos com que secundários, exteriores, de lugares e tempos totalmente diferentes – como a conversa telefônica, os trabalhos de construção – que servem de andaime para os movimentos de consciências das terceiras pessoas (AUERBACH, 2015, p. 477).

As ações ocorrem em dois planos narrativos: umas no plano concreto das ações e outras no universo psicológico da personagem. Auerbach aborda a questão temporal, do

‘momento qualquer’ [...]: ‘o momento que não constrói nem destrói mais nada, que não aponta para nenhum fim, que se dilata ao infinito, incluindo virtualmente todo e qualquer outro tempo e todo e qualquer outro lugar. Um tempo da coexistência, ganho pela liberalidade do espaço’ (RANCIÈRE, 2021, p. 120; destaque meu).

O tempo das ações referentes a cada plano tem diferentes durações, transcorrendo, assim, de modo distinto da ação física da cena. Se, em um momento anterior ao romance, o tempo era marcado pelas causas e efeitos do texto, com a presença do ordinário no romance do século XIX, essa relação foi abandonada, em nome de um processo mais subjetivo (RANCIÈRE, 2021, p. 111). Ao finalizar a discussão sobre *O som e a fúria*, Jacques Rancière fala da fragmentação do tempo nessa narrativa:

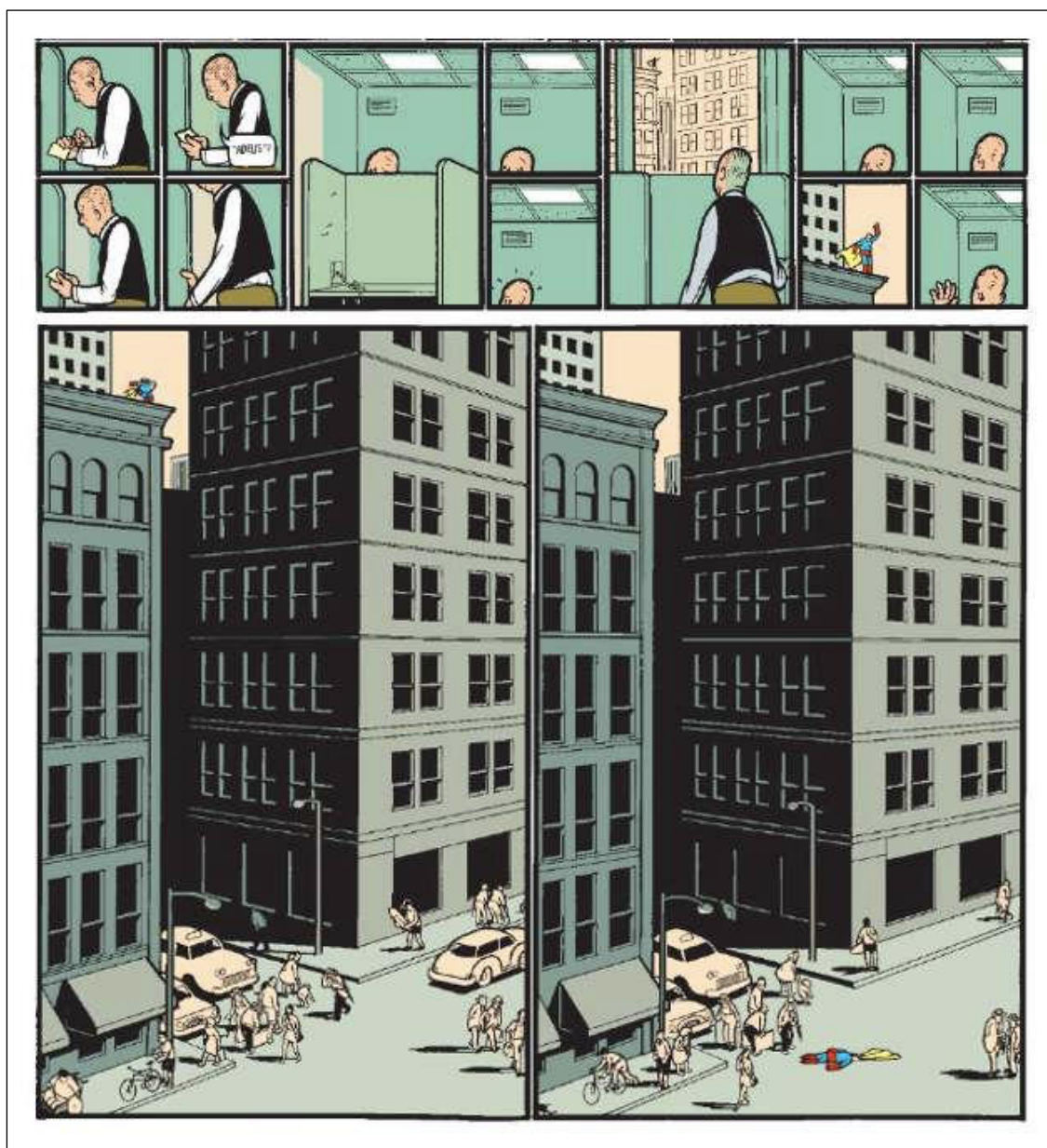
O tempo estilhaçado da escrita retarda o tempo linear da História, o tempo que pertence aos Randolphe, aos Homais e aos Jasons, que acresce os recursos dos rentistas, dá medalhas de honra aos publicitários e envia os deficientes para o asilo. É aí que se exerce a política modesta e feroz da nova ficção. Ela não propõe soluções para curar os deficientes, mas detém a mão daqueles que os enviam para o asilo. Ela os mantém presentes retardando indefinidamente, pelo tempo da escrita, o tempo das razões que os enviam para o lugar onde serão enclausurados. O ‘momento qualquer’ não é apenas aquele momento de condensação única com ressonâncias infinitas que a novela isolava, no tempo de Tchekhov ou de Maupassant, como uma janela entreaberta para um mundo de vidas e de emoções ignoradas. Ela é também essa potência de estilhaçamento, essa potência de multiplicação que explode o tempo dominante – o tempo dos vencedores – no ponto mesmo de sua ‘vitória’ mais assegurada: naquela beira do nada a que ele relega os que estão fora da palavra e fora do tempo (RANCIÈRE, 2021, p. 155; destaque no original).

Nesse sentido, faço um paralelo ao salto que existe entre Jimmy ir dormir e ele acordar, já no avião. Entre esses dois momentos concretos, há um plano onírico de Jimmy composto por dois sonhos distintos, um universo que não só intercala os planos, mas que transita livremente entre eles. Quais seriam então as implicações desses fluxos de (in)consciência de Jimmy? Como o leitor pode confiar em narradores tão imaginativos e com uma percepção tão subjetiva da realidade? Mais adiante em seu texto, Auerbach menciona o destaque dado ao fluxo de consciência com o texto de Wolf.

(...) no fim das contas, as duas ocorrem enquanto está ocupada em apoiar a meia inacabada na sua perna; de tal forma que, de um modo surpreendente, totalmente desusado em tempos anteriores, ressaltava violentamente o contraste entre o curto lapso de um acontecimento exterior e a riqueza, semelhante aos sonhos, dos processos de consciência, que sobrevoam todo um universo vital (AUERBACH, 2015, p. 485).

A constituição dos narradores personagens e as escolhas visuais de Ware para construir a história deixam o leitor em uma posição de instabilidade em relação ao que lhe é apresentado durante a narrativa, não havendo certeza quanto à veracidade de alguns acontecimentos, como na sequência em que Jimmy vê o personagem God no alto de um prédio, acena-lhe e salta. Apesar da materialidade da cena e de ser um fato noticiado no jornal, não é possível ter absoluta certeza de que um homem vestido com as exatas roupas do personagem viu, de fato, Jimmy àquela distância e em seguida saltou do alto do prédio.

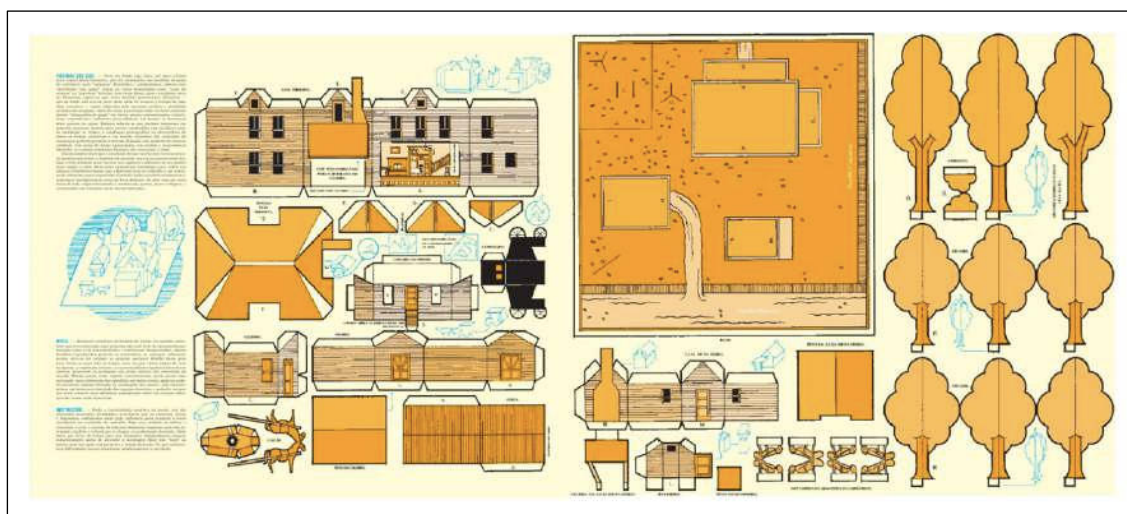
Figura 40 – Suicídio do personagem God



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

O segundo brinquedo de papel aparece próximo da metade do livro. Tendo como referência as redondezas da casa onde Jimmy avô está naquele momento do texto, Ware cria, em tons de laranja e amarelo, um cenário a ser montado. O passatempo, que transmite ao leitor o senso espacial da cena que a ambienta, foi, de fato, pensado pelo autor, que, inclusive, construiu uma maquete para facilitar a percepção espacial (RAEBURN, 2004, p. 73).

Figura 41 – Cenário da infância de Jimmy avô

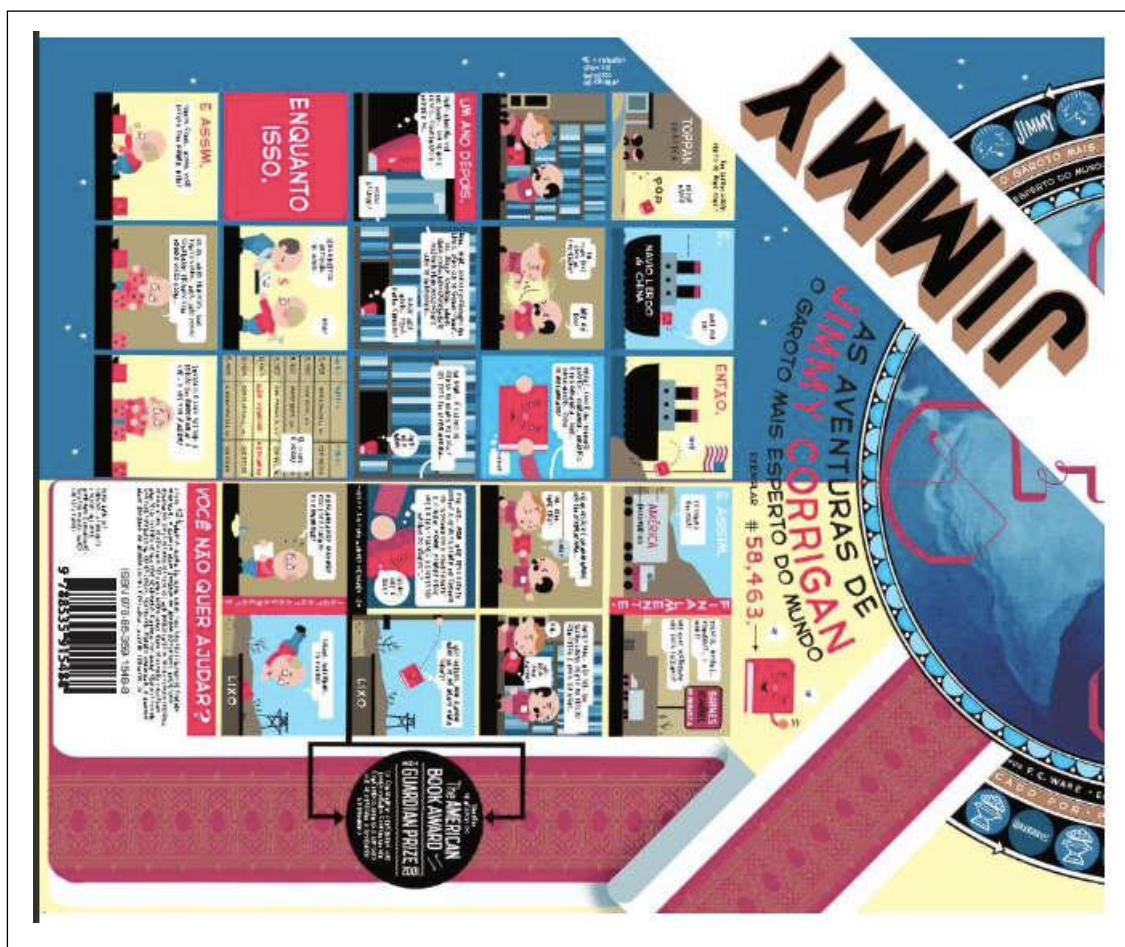


Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

As interferências que aparecem ao longo da HQ são bastante parecidas com os tradicionais passatempos das caixas de cereal: brinquedos para crianças cortarem e montarem. Desse modo, tanto o alimento quanto os passatempos da embalagem são direcionados a um público cuja visão de mundo é mais simplificada e lúdica. Em *Jimmy Corrigan*, o protagonista que consome esse tipo de alimento tem uma visão inocente do mundo. Em um jogo metalinguístico, os passatempos podem ser relacionados às caixas de cereal que Jimmy come ao longo da história, o que pode ser associado à infantilidade, à imaturidade do protagonista, simulando, assim, a perspectiva de Jimmy em relação ao mundo à sua volta.

A presença desse elemento lúdico pode ainda ser entendido como uma provocação ao desapego físico em relação às histórias em quadrinhos e seu lugar no imaginário norte-americano, em particular com os formatos mais antigos dos quadrinhos, o que não acontece com o formato livresco, que não estimula corte dos brinquedos de papel. Mais uma vez, denota-se a consciência de Ware a respeito do suporte em que seu texto está inserido e do lugar que o quadrinho ocupa no imaginário norte-americano. Cabe lembrar a trajetória que o autor constrói no verso do livro de como os quadrinhos são tratados.

Figura 42 – Destino dos quadrinhos de *Jimmy Corrigan*



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Em outro momento, aparece uma página com doze vinhetas retangulares, sendo que, em cada uma, está inserida a imagem de uma localidade de Waukoshia. Na página seguinte, como anúncios dos lugares alocados no verso de cada uma das imagens, encontram-se textos, introduzidos por títulos, que contam a história dos lugares e da cidade, funcionando como fonte de informação sobre um importante espaço do quadrinho. Encontra-se também uma linha pontilhada indicando o local para cortar e separar as doze imagens como figurinha de álbum.

Figura 43 – Figurinhas dos cenários



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Ao mesmo tempo que retomam esses espaços físicos, os textos promovem um tipo de recuperação da memória de Jimmy. Novamente, há alusão a algo colecionável por uma criança, ou que seria do interesse do próprio Jimmy, remetendo à forma como o personagem percebe e absorve o mundo e constrói suas memórias. Ao mesmo tempo, as imagens transmitem ao leitor uma percepção detalhada dos cenários da história, promovendo maior intimidade e envolvimento com a narrativa. Em um dos textos, é revelado que, antes de ter seu nome alterado para Waukosha, justamente em 1893, o nome da cidade era Concupiscência.

Ainda que a história trate das relações sociais e afetivas dos Jimmys e de sua percepção e relação com o mundo, inclusive de suas questões mais íntimas, apresentadas principalmente nos seus sonhos e devaneios, Ware não se limita a planos mais fechados que reforçam aspectos emocionais, próprios a esse tipo de narrativa. Ao contrário, em diversos momentos, a narrativa é atravessada por vinhetas, ainda que em tamanho proporcionalmente menores do que o esperado para essa finalidade, contendo cenários da história – casas, prédios e outras construções – onde estão os personagens. Novamente retomo a proximidade com a estética dos quadros de Hopper e sua preocupação com os espaços: pela repetição de pontos de vista e enquadramento, o autor cria um discurso paralelo do passado e do presente, levando a narrativa a atravessar os anos da família Corrigan, já que a história mostra diferentes acontecimentos em um mesmo espaço em momentos diferentes no tempo.

3.8.3 Anteriormente, em *Jimmy Corrigan*

Embora esse caso possa ser visto talvez não como uma intervenção gráfica, mas como um pequeno trecho narrativo, destaco-o como uma intervenção quer pelo tratamento visual diferente do resto da história, quer pelo caráter resumitivo. Apesar de não mostrar novas informações da diegese, o trecho recupera momentos chave da narrativa até ser apresentado ao leitor.

Figura 44 – Prólogo



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Para além das informações em si, Ware evidencia ao leitor, pela primeira vez, os diferentes momentos presentes em *Jimmy Corrigan*, como a presença dos sonhos de Jimmy e o passado do avô. Em uma abordagem quase debochada, em vista do tom infantil e cômico com que constrói esse momento, Ware cria, no final do primeiro quarto do livro, essa passagem, de duas páginas, iniciada com palavras e imagens presentes na história: o personagem Jimmy, em sua aparência de criança, utilizada tanto para Jimmy como para o avô, revive de modo lúdico, e com notas de observação, os principais momentos da narrativa até então. O autor vale-se de uma paleta de cor laranja e pêssego, além das pesadas e limpas linhas em preto, de modo que tudo é percebido simultaneamente pela formatação em página dupla, impactando o leitor que, subitamente, encara uma paleta adversa ao padrão da obra.

O tom resumitivo dessa passagem pode ser entendido como forma de, simultaneamente, retomar os principais acontecimentos e destacar ao leitor a existência de diferentes planos narrativos: distintos momentos no tempo e o plano onírico que perpassa a história. Além disso,

a abordagem lúdica e cartunizada das situações vivenciadas por Jimmy trazem novamente uma carga de infantilidade para uma narrativa mais profunda do que o prólogo faz parecer, destacando essa constante oposição entre a percepção lúdica e infantil de Jimmy sobre o mundo e os temas complexos da obra.

3.8.4 Palavras gráficas

A última intervenção a que faço referência consiste em uma ampliação de um tradicional recurso dos quadrinhos: o recordatório ou legenda. Esse recurso apresenta alguma observação do narrador a respeito da própria narrativa como também pode ser o discurso de um personagem que, por uma opção rítmica, é posto externamente ao diálogo. Barbieri (2017, p. 218) identifica essas palavras como externas aos fatos narrados, prolonga apenas a leitura e não a ação em si, “Trata-se de palavras *sobre* a história, que *concernem* à história, e não de palavras *na* história, como são os diálogos”.

A forma como Ware utiliza esse recurso difere de um uso mais tradicional do recordatório pela forma como essas palavras relacionam-se com as imagens à sua volta e pelo lugar onde são alocadas. Primeiramente destaco os aspectos físicos desse recurso. As palavras não são discretamente alocadas em pequenas caixas, que tradicionalmente ficam dentro da vinheta; Ware as insere também em uma vinheta inteira. Essas vinhetas são visualmente distintas e criam um ponto de destaque, ou vários, quando mais de uma é utilizada em uma única página, por serem monocromáticas em azul, vermelho ou, em alguns casos, preto, contendo apenas o texto desejado. Em um uso mais tradicional, Ware utiliza esses espaços para localizar no tempo ou no espaço uma situação a ser apresentada, nesse sentido seriam os tradicionais recordatórios. No entanto, o uso a ser destacado consiste em uma vinheta inteira para apenas uma palavra, normalmente uma conjunção aditiva ou conclusiva. Dessa forma, além das questões físicas que organizam os acontecimentos, Ware promove maior relação narrativa entre as partes, construindo uma estrutura sintática composta por imagens e palavras, o que não deixa essas palavras externas aos acontecimentos, como propõe Barbieri, mas como parte deles.

concepção dos quadrinhos, utilizando, de modo gráfico, um recurso verbal, mas principalmente subverte os espaços “definidos” para cada recurso, propondo-se, assim, a uma escrita de quadrinhos em seus mais diferentes recursos.

3.9 POR UMA OUTRA ABORDAGEM

A partir desse breve levantamento dos recursos e escolhas de Ware para a escrita de *Jimmy Corrigan*, é possível perceber o quanto o autor explora possibilidades de escrita das histórias em quadrinhos para estabelecer a atmosfera de sua história. Ao deparar-se com os trabalhos de Chris Ware, o leitor é apresentado a um complexo universo que explora, dilata e subverte diferentes possibilidades das histórias em quadrinhos.

Entre essas possibilidades, o leitor é impactado pela forte presença das cores. Ware amplia a utilização desse recurso tanto na história em si quanto na própria aplicação da cor para além de uma ferramenta da descrição visual. À época da escrita da HQ, não eram comuns os quadrinhos alternativos estadunidense com cores. A presença desse recurso acaba remetendo a um imaginário dos quadrinhos norte-americanos de aventura infantil e narrativas frívolas, uma expectativa rapidamente interrompida pela complexidade temática da obra. Existe um tipo de convenção ou predileção pelo preto e branco para os quadrinhos dramáticos, históricos, psicológicos e outros gêneros associados àqueles fora do grande circuito editorial entre a década 1960 até os primeiros anos de 2000.

A abordagem visual de Ware é fortemente marcada pela complexa organização das páginas: variação de *layouts* com paralelismos de páginas que se apresentam exatamente iguais ou em espelhamento; motivos visuais que atravessam a narrativa, como *layout* de duplos requadros verticais; variações de *layouts*, ora muito distintos, como no encerramento da cena do hospital, ora com variações que aglutinam e/ou fragmentam requadros de um *layout*. Ware parece criar páginas que, em um primeiro momento, são confusas e repletas de informação, páginas que podem promover desorientação pela verborragia visual, mas que, após atenta leitura da obra, passam a ser algo familiar, tanto como estilo visual do autor, quanto como linguagem própria, de forma que a inicial estranheza torna-se, enfim, um estilo de escrita.

Do mesmo modo como as possibilidades de *layout* estão para além de encaixar informações na página, mas como recurso narrativo, as cores também extrapolam um uso tradicional. Esse elemento atravessa diferentes espaços da HQ, desde a vinheta, destacada com uma cor para remeter a um estado emocional, passando pela página, para criar pontos de

destaque e condução do olhar do leitor, até a organização e ambientação dos diferentes momentos e cenas da história.

Diversas informações sobre a história são transmitidas por elementos externos ao roteiro da história, elementos que, de alguma forma interrompem e organizam o texto para depois retomá-lo. Ao utilizar diferentes inserções visuais, muitas vezes em forma de paratexto, Ware consegue caracterizar seus personagens muito além do que um processo descritivo o faria. Conhecemos os Jimmys e sua relação com mundo não apenas por aquilo que a história nos conta, mas também por ver seu universo, experienciá-lo à maneira de Jimmy. Semelhante aos paratextos do final de cada capítulo de *Watchmen* (GIBBONS, HIGGINS, MOORE, 2009), mas com abordagem menos direta e descritiva, Ware apresenta informações que, de algum modo, organizam a narrativa. Destaco o caráter experimental por extrapolar a exposição de informações paralelas à narrativa principal, além de um detalhamento pontual.

Cada uma dessas inserções gráficas acrescentam um aspecto diferente à obra. Algumas estabelecem a atmosfera da história, como os logos que reforçam algum tipo de ambientação. Outras, como os brinquedos de montar, apresentam de modo sofisticado informações sobre o protagonista da história, estabelecendo inocência e infantilidade com que os dois Jimmys percebem e relacionam-se com seus mundos. Além da evidente função resumitiva, o prólogo também estabelece alguns aspectos psicológicos do protagonista, ao mesmo tempo em que explora a estética própria a uma narrativa infantil ou de fantasia para falar de um fato traumático para Jimmy.

Os mosaicos narrativos propostos por Ware evidenciam mais do que os próprios fatos, extrapolando uma sequência narrativa definida ou uma descrição que contribui para a clareza. Por meio da ausência total de palavras e de um estilo gráfico bastante limpo e sem qualquer espaço para dissimular limitações ou falhas, Ware explora as possibilidades narrativas da imagem em um sistema que as coloca em absoluta relação. Ainda que o organograma apresente um ponto inicial de leitura, disponibiliza, em seguida, mais de um caminho para o leitor, permitindo e estimulando retornos e leituras circulares. Ware lança mão desse recurso em momentos que fogem à continuidade temporal da narrativa, estabelecendo uma sequência de fatos e informações que interrompem o fluxo temporal e apresentando elementos paralelos à história. A utilização desses mosaicos narrativos permite outra forma de escrita: uma mescla de exposição, narração e descrição que escapa à linearidade de uma narrativa tradicional e explora a artrologia própria das histórias em quadrinhos, simulando a complexidade narrativa da memória, de seus diferentes caminhos para estabelecer-se como alguma unidade.

Ainda que se trate de um quadrinho finalizado há uma década, a escrita de Ware permanece como particular e inovadora. Seus projetos têm grandes ambições narrativas, como também físicas, em relação à forma como ele publica seus trabalhos. Outro aspecto relevante de seu trabalho é seu diálogo com propostas realistas que escapam às narrativas históricas. A maneira como ele estabelece a realidade em sua obra não se dá a partir da relação com acontecimentos de ordem mundial ou pessoal, tampouco por uma escrita que busca representação visual de fatos ou pessoas. Ao contrário, sua escrita promove em seus leitores o reconhecimento do que a obra expõe. Quais seriam então esses recursos que promovem essa aproximação com situações reconhecíveis pelos seus leitores?

Entre as escolhas apresentadas neste capítulo, destaco dois aspectos do trabalho de Chris Ware. Primeiramente, o ritmo lento da história, para o qual Ware se vale de um *layout* pessoal e marcante e que, apesar de vistoso, percebo sua construção a partir de sua função. Recuperando as considerações de Groensteen (2015, p. 106) sobre a classificação de *layout*, percebo o de Ware como regular e ostentatório e compreendo que a regularidade remete a uma constante repetição nas páginas que, embora não seja absolutamente regular, tem suas variações escamoteadas em uma complexa artrologia. Ignorar o aspecto ornamental do trabalho de Ware seria ignorar um aspecto que torna seu *layout* absolutamente reconhecível. No entanto, é possível afirmar que o aspecto ornamental é mais uma consequência do que um propósito, ou seja, um efeito criado a partir de uma proposta de absolutamente controlar o ritmo da narrativa, de modo que as construções de favorecem a lentidão e a repetição. Nesse sentido, percebo seu *layout* profundamente associado a uma proposta de construção narrativa ou, nos termos de Benoît Peeters, *layout* retórico.

O segundo aspecto que cabe ressaltar é o rompimento com a linearidade da narrativa. As diferentes interferências visuais da obra trazem ao texto outras camadas de leitura e interrompem a sequência dos acontecimentos, levando a leitura para outros lugares. A manipulação da linearidade não está à margem do *layout*; ao contrário, ela se encontra em profunda associação com a organização das informações na página. Na utilização do mosaico narrativo, Ware explora a possibilidade de não apenas contar, mas de mostrar vários acontecimentos ao longo do tempo, cabendo ao leitor estabelecer os caminhos para percorrer as informações. Além de esses momentos interromperem os acontecimentos da diegese do personagem, levando o leitor para momentos muito distantes, a liberdade de sua leitura alude aos caminhos da memória e do pensamento fragmentado. Esse recurso provoca tanto o estranhamento tanto do leitor quanto do senso de familiaridade com os processos humanos de ordenar acontecimentos e memórias.

Reflico aqui sobre como esses recursos contribuem para a construção de uma ficção que abriga simultaneamente a mente inventiva e fantástica dos Jimmys e os acontecimentos e sentimentos tão próprios de nosso mundo. Um espaço que congrega em estilo visual, que em nada esconde ou evita suas raízes quadrinhistas, mas que, ao contrário, revela e destaca em suas cores e formas sua própria construção. Ou ainda, como será discutido adiante, desnuda sua ficcionalidade e, ao mesmo tempo, relaciona-se tão profundamente com o ser humano em suas angústias pelo abandono e solidão, em sua insegurança e incapacidade de relacionar-se. Que outros aspectos podem então ser apontados como recursos para que a realidade atravesse a narrativa de *Jimmy Corrigan*? Cabe, então, maior reflexão sobre as diferentes maneiras como a realidade habita as narrativas e entender a partir de quais recursos isso é feito, bem como as propostas que levaram a definir o que se apresentava como real.

4 CAMINHOS E ENTRADAS PARA UM REALISMO NOS QUADRINHOS

*Eu só quero que pareça real*⁴⁴
(BRAITHWAITE, 2017, p. 183)

De modo a melhor entender as particularidades da proposta narrativa dos quadrinhos, iniciarei este capítulo recuperando perspectivas e reflexões teóricas da literatura para esclarecer como esse processo foi realizado e entendido. Para isso, serão discutidos os caminhos percorridos pelos quadrinhos estadunidenses rumo a propostas narrativas que dialogam com eventos do mundo concreto, aproximando-se da temática e estética realistas. Também serão analisados exemplos de quadrinhos de artistas canadenses, por sua aproximação histórica da escrita norte-americana, bem como a abordagem autobiográfica fortemente presente no Canadá.

Para compreender esse movimento da escrita das HQs, faz-se necessário remontar às propostas realísticas, o que irá, de algum modo, apontar para publicações de maior *status*, nas últimas décadas do mercado americano: a *graphic novel*. Para além de maiores problemáticas e polêmicas envolvendo o termo *graphic novel*, o fato é que a criação em larga escala de histórias fora de um paradigma de escrita e produção dos quadrinhos mensais norte-americanos foi possibilitada, majoritariamente, pela liberdade artística do autor e pela independência de produção física das histórias em quadrinhos (GARCÍA, 2012). Essa independência remonta ao movimento contracultural do *underground*, passando pelas propostas artísticas dos quadrinhos alternativos até consolidar-se com a *graphic novel*. Em uma breve recuperação histórica, retomo alguns momentos e questões que envolveram o desenvolvimento das histórias em quadrinhos, bem como as variadas nomenclaturas e suas implicações.

Neste momento busco, então, interpretar as condições de escrita de quadrinhos com propostas mais autorais. Nesse sentido, centro minha atenção às propostas temáticas e de representação que perpassam a escrita de narrativas comprometidas com a representação de algum tipo de experiência cotidiana familiar ao leitor. Como *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* foi originalmente publicado como um quadrinho da segunda geração das *alternative comics*, situando-se, hoje, como paradigma da *graphic novel*, dispensarei maior atenção às décadas de 1980 e 1990 em virtude da direta relação com preocupações realísticas como possibilidade de escrita para as histórias em quadrinhos.

⁴⁴ Do original: “I just want it to feel real.”

4.1 HISTÓRIA, FICÇÃO, VERDADE E VEROSSIMILHANÇA: UM PANORAMA DO REALISMO

Como forma de melhor elucidar o peso envolvendo o termo “realismo”, recupero alguns pontos relevantes. O primeiro está ligado à sua significação, que abarca diferentes campos de estudo, de forma que, ao longo do tempo, sua relação com o “real” ora foi valorizada ora foi esquecida. O segundo é que o termo não se limita ao Realismo como escola artística, mas à arte como um todo, que busca representar o mundo; e mais que isso, a indaga-se a própria definição do que seria o que se intenta representar.

Nesse sentido, para este estudo, há duas grandes problemáticas quanto à produção artística: a primeira é de ordem literária, e a segunda refere-se às histórias em quadrinhos. A primeira diz respeito ao que se pode definir como real, ou seja, ao que se define como material para a composição artística. Esse aspecto leva à segunda problemática, que é justamente a forma pela qual esse real será representado, isto é, o caminho estético a ser percorrido para alcançar algo que contemple uma proposição realística; em outras palavras, como as histórias em quadrinho se propõem a fazer esse caminho, e aqui, especificamente, como Chris Ware o faz em *Jimmy Corrigan*.

Essa discussão sobre a representação do mundo ou sobre sua presença do mundo na obra remete à mimese aristotélica⁴⁵ e à forma como esse conceito afeta a captação estética do mundo, senão ainda à função dessa apropriação. Em *Poética*, escrita entre os séculos IV e III a. C., Aristóteles, ao sintetizar o processo de escrita literária e produção teatral, propõe um tratado a respeito da tragédia. O trabalho não é uma obra de crítica literária, ausentando-se, assim, considerações detidas, mas faz a abordagem de um fenômeno.

Antes de adentrar no pensamento aristotélico, cabe observar como o conceito foi percebido anteriormente por Platão, que, relacionando a literatura com a verdade, reprova a mimese, atribuindo perigo ao seu uso. Por esse motivo, desautorizando Homero a falar dos grandes conflitos gregos que não vivenciou, censurou-o em virtude de seus poemas não estarem relacionados à verdade. Na introdução de *Poética*, Paulo Pinheiros, tradutor da edição, assim sintetiza a visão platônica em torno da mimese:

⁴⁵ Utilizarei a grafia adotada por Paulo Pinheiros, tradutor da edição da *Poética* utilizada neste trabalho.

O que nela se apresenta pode determinar um distanciamento face ao conhecimento verdadeiro e face à própria ética, pois nem sempre a atuação mimética está envolvida com o conhecimento do bem e do belo (da verdade). É como se Platão nos dissesse que um artista mimético pode representar a virtude sem nada saber sobre a virtude, pior ainda: sem ser absolutamente virtuoso (ARISTÓTELES, p. 14, 2017).

A perspectiva aristotélica afasta-se daquilo que foi pensado por Platão. O estagirita entende a realidade de modo que a representação artística não esteja subordinada a uma verdade, mas às suas próprias necessidades, um puro processo artístico. Nesse sentido, substitui a verdade da arte pela ideia de verossimilhança.

Também fica evidente, a partir do que foi dito, que a tarefa do poeta não é a de dizer o que de fato ocorreu, mas o que é possível e poderia ter ocorrido segundo a verossimilhança ou a necessidade. Com efeito, o historiador [1451b] e o poeta diferem entre si não por descreverem os eventos em versos ou em prosa (poder-se-iam apresentar os relatos de Heródoto em versos, pois não deixariam de ser relatos históricos por se servirem ou não dos recursos da metrificacão), mas porque um se refere aos eventos que de fato ocorreram enquanto o outro aos que poderiam ter ocorrido (ARISTÓTELES, 2017, p. 95 e 97; destaque no original).

Na perspectiva aristotélica, que obviamente não foi pensada para as narrativas em quadrinhos, mas que serão aqui utilizadas para analisá-las, o filósofo não desacredita a construção poética por um não comprometimento absoluto com a verdade. Ao contrário, faz-se uma interessante aproximação e diferenciação entre o historiador e o poeta. A aproximação ocorre pelo fato de os escritores estabelecerem forte relação com os fatos, destacando que a estrutura morfológica do texto, seja em verso ou em prosa, por exemplo, não seria um critério para aproximar-se ou não da verdade histórica, da verossimilhança. No entanto, enquanto o historiador está comprometido com aquilo que aconteceu, o que para Aristóteles seria a verdade, o poeta, por sua vez, é capaz de abarcar um universo de possibilidades daquilo que poderia acontecer. Desse modo, associa a literatura ao processo de criação ficcional: um tipo de construção que, mesmo ocupando-se de um universo de possibilidades, ainda poderia estar profundamente relacionado a uma veracidade histórica, sendo, assim, um mecanismo para se alcançar um retrato mais fiel da realidade. Nesse sentido, a maneira como os acontecimentos se relacionam, a poesia

(...) diz como as coisas *podem* acontecer, de que maneira acontecem como consequência de sua própria possibilidade, ao passo que a história nos diz apenas como elas acontecem umas depois das outras, em sua sucessão empírica. Assim, a ação trágica nos mostra o encadeamento necessário ou verossímil de acontecimentos por meio do qual os homens passam da ignorância ao saber e da fortuna ao infortúnio (RANCIÈRE, 2021, p. 134; destaque no original).

Para Aristóteles, a verossimilhança estaria no campo de relações com o real, no qual os acontecimentos “poderiam suceder”. Para entender essa questão, é importante perceber que, para Aristóteles, o historiador está comprometido com o que sucedeu, logo, com uma ideia de verdade. Mesmo havendo separação entre a produção histórica e a literária, o historiador está mais próximo da verdade, no entanto, enquanto o historiador ocupa-se do particular, o poeta compromete-se com o universal – “que se apresenta a tal tipo de homem que fará ou dirá tal tipo de coisa em conformidade com a verossimilhança ou a necessidade” (ARISTÓTELES, 2017, p. 97). Nesse sentido, a “verossimilhança” aristotélica é a ferramenta que possibilita ao poeta estabelecer esse diálogo com a verdade, ou, nos termos de C. S. Lewis (2009), com aquilo que é possível. Aristóteles atribui racionalidade à organização dos acontecimentos, sendo que “a ficção construída é mais racional que a realidade empírica descrita. E essa superioridade é a de uma temporalidade sobre outra. Essas duas teses aristotélicas formaram por séculos a racionalidade dominante da ficção” (RANCIÈRE, 2021, p. 134).

A relação da construção literária com a verdade é intensificada com o surgimento do romance literário. Em *Aspectos do Romance* (1969), Edward Morgan Forster constantemente aproxima o romance literário de sua intenção realista como importante marca dessa forma narrativa. Nesse sentido, Forster destaca a intrínseca relação do romance com a representação que ele faz das pessoas, promovendo comparação da maneira como o historiador e o romancista colocam as pessoas em seus textos, transformando-as em personagens. A relação estabelecida é bastante próxima à pensada por Aristóteles, no sentido de que as representações estão em diálogo com determinados fatos, mas o escritor possui liberdades para ficcionar. Para apresentar essa diferença, Forster discute as consequências de determinada personagem ser exatamente a própria Rainha Vitória, o que resultaria em uma memória, um texto histórico, ao passo que uma personagem parecida com a rainha da Inglaterra estaria no campo do romance (FORSTER, 1969, p. 34). Diferentemente do historiador, que deve(ria) estar em profunda aproximação com os fatos, o romancista apenas pode aproximar-se deles, sem eliminar as possibilidades ficcionais.

Tanto o romancista quanto o historiador preocupam-se com o caráter dos personagens, no entanto o historiador não pode criá-lo, não lhe cabe abstrações, “mas só pode saber da sua existência quando ele se mostra à superfície” (FORSTER, 1969, p. 35). Nesse sentido, não seria da competência do historiador o exercício imaginativo, que é reservado ao romancista, isto é, àquele que cabe a vida oculta, os sinais interiores.

Tudo o que é observável num homem, quer dizer, suas ações e a parte de sua existência espiritual que pode ser deduzida de suas ações – cai no domínio da história. Mas seu lado romanesco ou romântico (*as partie romanesque ou romantique*) inclui ‘as paixões genuínas, isto é, sonhos, alegrias, tristezas e meditações que a polidez ou vergonha impedem-no de mencionar’; e expressar este lado da natureza humana é uma das principais funções do romance (FORSTER, 1969, p. 35).

Aponta-se uma diferença entre o que é observável e um outro lado que não está na superfície e que escapa à historiografia. Esse lado romanesco das ações e dos fatos, relacionado à natureza humana, compete à literatura. Sua construção está associada a uma seleção do que interessa à narrativa, o que não está vinculado exclusivamente aos fatos, mas ao processo de ficcionalização. Nesse sentido, pode-se perceber importante diferença entre a própria vida, historiográfica, em relação à que habita o romance, tanto o prosaico como o quadrinizado. Essa diferença pode ser entendida pela maneira como se estabelece o romance, não tanto pela história que se apresenta, mas uma relação entre as ações que são organizadas na escrita. Na construção do romance, a presença do fictício encontra-se menos pela história e mais pelo método como esta é contada, uma questão, então, de linguagem. Há um tipo de determinação dos limites da história dos personagens envolvidos, de forma que todos os acontecimentos do romance estão subordinados à própria história, não cabendo a presença de fatos ou acontecimentos que não sirvam ao propósito narrativo (FORSTER, 1969, p. 35 e 36).

A respeito do termo realismo e do surgimento do romance como manifestação literária do século XVIII, Ian Watt (1990) destaca em *A ascensão do romance*, de 1957, de que modo esse novo suporte narrativo foi entendido como nova forma de representação comprometida com os aspectos da vida. Com o aparecimento do romance, pairava a ideia de que esse modelo literário apresentava possibilidade de representação mais próxima ou imediata da (ou de uma) realidade, traço este que foi utilizado como forma de opor o romance às ficções anteriores. Em seus primeiros usos, o termo aplicava-se a reflexões para a diferenciação de representações pictóricas, especificamente em oposição à *idéalite poétique* da pintura neoclássica. Dessa forma, o termo buscou diferenciar, por oposição e exclusão, obras realistas e das mais

comprometidas com a subjetividade poética, o que, naquele momento, era uma diferença relevante.

Ainda não buscando solução para a questão, mas apontando para uma inerente dificuldade, destaco que o termo “realismo” foi empregado para definir objetos artísticos comprometidos com formas, cores, texturas e demais aspectos visuais próprios à pintura, e, em outro momento, para diferenciar objetos cuja linguagem restringia-se à palavra. Nesse sentido, a presença dessas duas linguagens – visual e verbal – é importante para a percepção do realismo nos quadrinhos, uma vez a relação entre esses recursos produz esse efeito. Não se devem negligenciar as questões espaço-tópicas intrínsecas aos quadrinhos para essa análise, na medida em que há um conjunto de relações estabelecidas entre os elementos simultaneamente apresentados ao leitor.

Além da constituição da linguagem dos quadrinhos, não se pode perder de vista que, apesar de profundamente arraigadas no desenho e na imagem, desde suas manifestações mais antigas, as histórias em quadrinhos são entendidas como algo a ser lido, o que aponta para o entendimento de seu regime de representação como narrativa, e não imagem contemplativa. Embora o experimentalismo nas histórias em quadrinhos tenha culminado em obras que escapam à narrativa, é possível dizer que os quadrinhos são, essencialmente, uma forma de linguagem relacionada às narrativas.

Retomando o próprio termo “realismo”: este passou a ser utilizado como oposição ao “idealismo”, o que, por sua vez, levantou reflexão sobre obras ficcionais anteriores ao século XVIII, que eram tão realistas como as assim consideradas, uma vez que tratavam do comportamento humano. Essa dicotomia, que tampouco serviu para melhor contorno do Realismo, fez com que ele fosse entendido como um romantismo às avessas: no lugar do idealismo característico do movimento, apresentava uma perspectiva feia a respeito da vida, construída a partir do cientificismo, uma visão desapaixonada em relação ao que era feito anteriormente (WATT, 1990, p. 12 e 13).

Para contornar o termo realidade, Watt recorre ao realismo filosófico segundo o qual a realidade é percebida pelos sentidos e na construção que dela se faz; a partir dessa percepção, estaria o que chamamos de realidade, que seriam os acontecimentos que ocorrem (ou podem ocorrer) concretamente e que, por sua vez, podem ser percebidos pelos sentidos fundamentais, em especial pelo tato, pela audição e, principalmente, pela visão. No entanto, experiências e percepções individuais não são de grande serventia para a definição da realidade, já que essa percepção perpassa por diversas subjetividades que constroem diferentes realidades, atribuindo,

assim, subjetividade a um processo previamente entendido como concreto e objetivo. Ainda sobre o realismo filosófico:

A postura do realismo filosófico tem sido crítica, antitradicional e inovadora; seu método tem consistido no estudo dos particulares da experiência por parte do pesquisador individual, que, pelo menos idealmente, está livre do conjunto de suposições passadas e convicções tradicionais; e tem dado particular importância à semântica, ao problema da natureza da correspondência entre palavras e realidade (WATT, p. 14, 1990).

Com isso, Watt estabelece o particular como importante marca do romance e, por extensão, aplica essa marca ao Realismo. Menciona ainda que, em oposição às formas literárias anteriores, que são construídas a partir de um conjunto de valores culturais, o romance seria capaz de representar as experiências individuais, o particular. Assim, o romance configura-se como veículo literário capaz de romper com o tradicionalismo, um veículo “cujo critério fundamental era a fidelidade à experiência individual – a qual é sempre única e, portanto, nova” (WATT, p. 15, 1990). A argumentação de Watt aproxima, então, o romance do Realismo, situando essa manifestação literária como importante ferramenta para promover a representação dos acontecimentos, valorizando o particular. Atribui-se ao romance a ruptura com os modelos anteriores, uma forma de representar as experiências individuais, resultando, assim, em um novo ou, pelo menos, uma tentativa de fazê-lo. Essa ruptura é comprometida quando esse novo modelo literário passa a repetir a mesma noção de representação, uma noção que se apoia em um mundo orgânico e observável. Diante dessa inevitabilidade do Realismo,

É só com a problematização desse modo tradicional de representar que se começa a tentar entender e conceber o efeito representacional e sua relatividade. Apenas quando se questionam a organicidade e homogeneidade da representação do real e se entende que este não é acessível, sendo representáveis, somente, as maneiras de percebê-lo, é que se pode falar no efeito representacional moderno. Mudança que corresponde à crise da representação (OLIVEIRA; ROCHA, 2018, p. 14).

A crise da representação fundamenta-se na impossibilidade do autor de acessar aquilo que se busca representar. Diante dessa impossibilidade, o efeito moderno de representar repousa nas maneiras de se perceber esse real.

Watt problematiza a relação entre a obediência das convenções formais e a originalidade da obra: o preço do Realismo proposto pelo romance seria justamente a pobreza de suas convenções formais. Em nome dessa “deficiência”, o romance pauta-se na originalidade de seus

roteiros, lido por Watt como distanciamento das narrativas baseadas na mitologia, na história e demais fontes literárias do passado, o que direcionou essas narrativas às situações mais comuns.

Essa reflexão acerca da originalidade de uma obra parece-me bastante oportuna em relação ao desenvolvimento das HQs nos Estados Unidos. Quando observamos quadrinhos definidos como romance gráfico, em particular aqueles diretamente advindos das publicações dos *alternative comics*, é possível identificar a busca por narrativas em diálogo com aspectos realísticos, mesmo naquelas que utilizam elementos fantásticos, como os animais, em *Maus*, ou personagens insólitos, nas narrativas de Daniel Clowes, que discutem questões históricas e do cotidiano humano. Com nos quadrinhos alternativos, ocorreu a busca por novos paradigmas do que as histórias em quadrinhos poderiam abarcar. Uma quebra que ocorreu em diferentes aspectos, não só em experimentações com a linguagem, mas também na produção de enredos que se diferenciam, de algum modo, das propostas de grandes editoras. Essa aproximação pode ser atrelada ainda aos termos identificadores desses quadrinhos, que aludem à manifestação literária do século XVIII: romance e sua contraparte inglesa, *novel*. Watt entende o romance como diálogo com a representação do real, o que entendo como uma aproximação que também pode ser feita em relação às *graphic novels*.

Uma importante questão em torno dessa investigação do realismo – centrada aqui em sua manifestação nas histórias em quadrinhos e, por necessidade, na prosa realista – reside na separação dos textos em dois grandes grupos: os ficcionais e os considerados não-ficcionais, ou realistas. Ainda que os textos literários sejam entendidos como de natureza ficcional, e o mesmo pensamento pode ser desdobrado para as histórias em quadrinhos, essa confortável e comum separação apresenta seus problemas. Diante disso, Wolfgang Iser questiona essa confortável “verdade” como modo de entender um processo mais complexo:

A oposição entre realidade e ficção faz parte do repertório elementar de nosso ‘saber tácito’, e com esta expressão, cunhada pela sociologia do conhecimento, faz-se referência ao repertório de certezas que se mostra seguro a ponto de parecer evidente por si mesmo. É, entretanto, discutível se esta distinção, por certo prática, entre textos ‘ficcionalizados’ serão de fato tão ficcionais e os que assim não se dizem serão de fato isentos de ficção? (ISER, 2013, p. 31; destaque no original).

Ao questionar as marcas dos textos ficcionais e aqueles dito não-ficcionais, Iser apresenta outro modo de enxergar as construções literárias. A ideia de que os textos ficcionais não são isentos de realidade torna essa oposição entre real e ficcional insuficiente e pouco proveitosa para entender o objeto literário. Desse modo, a relação dupla da ficção com a

realidade deveria ser substituída por uma relação tríplice: real, fictício e imaginário (ISER, 2013, p. 31 e 32). Em seguida, o autor discorre sobre a presença e a repetição da realidade no texto ficcional, a qual implica reflexão de seu papel no contexto. Uma vez que essa realidade não pode ser considerada ficção, ainda que inserida em um contexto ficcional, tampouco ambas se repetem por si mesmas, estando em constante relação com o universo ficcional:

(...) se o texto ficcional se refere à realidade sem se esgotar nesta referência, a repetição é um ato de fingir pelo qual aparecem finalidades que não pertencem à realidade repetida. Se o fingir não pode ser deduzido da realidade repetida, nele emerge um imaginário que se relaciona com a realidade retomada pelo texto. Assim, o ato de fingir ganha a sua marca própria, que é de provocar a repetição da realidade no texto, atribuindo, por meio desta repetição, uma configuração ao imaginário, pela qual a realidade repetida se transforma em signo e o imaginário em efeito (*Vorstellbarkeit*) do que é assim referido (ISER, 2013, p. 32).

Há nisso uma importante reflexão acerca do papel da realidade no texto ficcional: como, sem ser finalidade em si, mas um recurso da própria escrita, ela serve ao texto? A presença da realidade ocorre por um ato de fingir, atribuindo a essa realidade – social, sentimental ou emocional – uma função além da mera referência.

Em seguida, Iser apresenta três atos de fingir, entre os quais deterei minha atenção sobre o primeiro: a *seleção*. Esse ato promove o empréstimo de elementos da realidade os quais, por sua vez, não são percebidos em seu contexto original. O processo de seleção implica decomposição das estruturas existentes para que sejam posteriormente utilizadas segundo a necessidade do autor. O elemento utilizado é então desvinculado de seu contexto original para que seja ressignificado e percebido em um novo:

Enquanto eles representam, como sistemas, a forma de organização de nosso mundo sociocultural, coincidem a tal ponto com suas funções reguladoras que mal são observados; são tomados como a própria realidade. A seleção retira-os desta identificação e os converte em objeto de percepção (ISER, 2013, p. 35).

A composição dos cenários em uma história em quadrinhos ilustra bem esse processo. Ao realizar a composição dos cenários em *Jimmy Corrigan*, Ware seleciona para compor a cena elementos da paisagem urbana, como prédios, plantas, entre outros. Essa seleção implica eliminação de outros elementos, como outras construções, fios elétricos, entre outros detalhes que estariam presentes em uma paisagem urbana concreta. Não se trata então de maior ou menor quantidade de elementos reais, mas da maneira como esses elementos passam a significar no

texto. Nesse sentido, a seleção permite atribuir significado àquilo que, em seu contexto original, não recebe atenção. Ao trazer esses elementos à percepção, promove-se uma reflexão do próprio mundo extratextual. Sobre a natureza desses elementos, continua Iser (2013, p. 35): “Os elementos que o texto integra não são em si fictícios, apenas a seleção é um ato de fingir, pelo qual os sistemas, como campos de referência, são delimitados entre si, pois suas fronteiras são transgredidas”. Ao selecionar elementos da realidade, antes entendidos como a própria realidade, promove-se a observação dessa mesma realidade. Essa observação ocorre de modo duplo, não apenas do que se apresenta no texto, mas também daquilo que nele se ausenta.

Desse modo, os elementos presentes no texto são reforçados pelos que se ausentaram. Assim, o elemento escolhido alcança uma posição perspectivística, que possibilita uma avaliação do que é presente no texto pelo que dele se ausenta. O ato de seleção mais uma vez mostra um limite em cada campo de referência selecionado pelo texto, para outra vez transgredi-lo. E assim o mundo presente no texto é apontado pelo que se ausenta e o que se ausenta pode ser assinalado por esta presença (ISER, 2013, p. 35 e 36).

Uma vez que o processo de *seleção* é responsável por elementos que são, em um primeiro momento, reais ou verdadeiros, não há percepção de que sua presença atribua valor documental ao texto. Ao contrário, Iser destaca o aspecto de encenação que o discurso literário promove. O diálogo com o mundo externo ao texto não o torna esse próprio mundo.

(...) o texto ficcional da literatura se diferencia pelo desnudamento de sua ficcionalidade. A própria indicação do que se pretende ser altera sua função face àquelas ficções que não se mostram como tais. O desnudamento não acontece ali onde a ficção precisa apresentar os processos de explicação e fundamentação. Por isso, a renúncia ao desnudamento não resulta necessariamente de uma intenção de fraude; ele não se realiza porque do contrário seria afetado o valor da explicação ou da fundamentação. A ficção preocupada com a explicação, na dissimulação de seu estatuto próprio, se oferece como aparência da realidade, de que ela, neste caso, necessita, pois só assim pode funcionar como a condição transcendental de constituição da realidade (ISER, 2013, p. 42).

Discutindo sobre “dois clichês adversários” da literatura: o de que a literatura fala do mundo ou que a literatura fala da literatura, Antoine Compagnon apresenta uma observação em sentido semelhante à proposição de Iser:

Segundo esses dois precursores, pelo menos tal como a teoria literária os recebeu, o referente não existe fora da linguagem, mas é produzido pela significação, depende da interpretação. O mundo sempre é já interpretado, pois a relação linguística primária ocorreu entre o texto e o mundo. Na cadeia sem fim nem origem das representações, o mito da referência se evapora (CAMPAGNON, 1999, p. 99).

Abordando outro ato de fingir, o *como se*, Iser apresenta as maneiras utilizadas pelo texto ficcional para garantir a realidade em sua construção, implicando diferentes propostas de encenação: o desnudamento da ficcionalidade como ato característico da literatura, ou seja, o reconhecimento de que, ao mesmo tempo em que não se estabelece como verdade, permite seu diálogo com o externo. A realidade do texto ficcional não está posta por suas referências, mas pelo fingimento; a ilusão de realidade do texto ficcional não acontece necessariamente por sua ficcionalidade, mas por um modo de escrita que a torna imperceptível.

(...) o texto ficcional contém muitos fragmentos identificáveis da realidade, que, através da seleção, são retirados tanto do contexto sociocultural quanto da literatura prévia ao texto. Assim, retorna ao texto ficcional uma realidade de todo reconhecível, posta, entretanto, agora sob o signo do fingimento. Por conseguinte, este mundo é posto entre parênteses, para que se entenda que o mundo representado não é o mundo dado, mas que deve ser apenas entendido como se o fosse (ISER, 2013, p. 43).

A partir desse reconhecimento do fingir, o mundo apresentado no texto literário torna-se um *como se*, um mundo próprio que, simultaneamente, não se esgota na própria descrição e que suspende os critérios naturais (ISER, 2013, p. 43). O pensamento de Iser aponta para o reconhecimento de que a literatura encena uma realidade e, a partir desse olhar, é possível entender como esse processo de representação ocorre. Retomando mais uma vez o detalhismo para elucidar seu propósito em uma proposta realista, Iser aponta uma crítica de Dürrenmatt a respeito da peça *Velha senhora*, dirigida por Giorgio Strehler:

Dürrenmatt acha que Strehler cometeu um erro flagrante de encenação de sua peça por ter-se esforçado em apresentar a cena na estação e todas as demais com maior fidelidade. Desta maneira, diz Dürrenmatt, surgiu na peça um realismo que tinha de destruí-la. Pois o autor incorpora em seu drama uma série de alusões, que deveriam dar ao público a sensação constante de tratar-se de uma peça de teatro (ISER, 2013, p. 45).

A essência da crítica destacada por Iser é a respeito do excesso de detalhes, especificamente, em como eles comprometem o *como se*, o aspecto representativo que a peça

deveria ter, evidenciando ao espectador, já que se trata justamente de uma peça e não a encenação de algo.

Se então a reprodução exata do mundo não é suficiente para a representação desse mesmo mundo, tornando-se um empecilho para essa proposta, qual seria, então, o propósito desse fingimento de realidade, desse *como se*? Cabe, portanto, a um elemento, o fictício, conectar o que está fora do texto com universo estabelecido pelo autor:

O fictício está se qualifica como uma forma específica de ‘objeto transicional’, que se move entre o real e o imaginário, com a finalidade de provocar sua mútua complementaridade. Enquanto ‘objeto transicional’ o fictício seria um fato, porquanto por intermédio dele se realizam contínuos processos de troca, ainda que em si mesmo seja ele um nada, pois existe apenas por estes processos de comutação.

Por isso, o fictício tampouco se confunde com o fundo constitutivo do texto; quanto menos o sentido é este fundo, tanto menos o fictício é capaz de sê-lo. Se o sentido é a operação semântica que se realiza entre o texto dado e seu receptor, então o fictício é apenas a condição para a reformulação das realidades postas e daí transgredidas no texto (ISER, 2013, p. 51 e 52; destaque no original).

Desse modo, o real não se manifesta por uma mera realocação de elementos de uma dada realidade, mas demanda outro algo para que o texto se aproxime daquilo que está fora. O fictício, que está na transição entre o real e o imaginário, num movimento de constante diálogo, permite que se aproximem sem nunca se tornarem o mesmo. É o fictício que produz o processo de tradução do texto ficcional e a irrealização do mundo, na qual se torna possível a reflexão sobre o que é externo ao texto.

Para entender importantes questões sobre realismo e como era pensado, cabe trazer as discussões de Erich Auerbach, em *Mimesis*, de 1946. Por meio de diferentes autores e respectivas obras localizadas em diferentes momentos, o filósofo e literato alemão discute mudanças da literatura ao longo do tempo, propondo constante desenvolvimento do realismo como marca estética, e não escola literária absoluta. A esse respeito, assim considera Compagnon:

Do Renascimento ao final do século XIX, o realismo identificou-se sempre, cada vez mais, ao ideal de precisão referencial da literatura ocidental, analisado no livro de Auerbach, *Mimésis*. Auerbach esboçava a história da literatura ocidental a partir do que ele definia como objetivo próprio: a representação da realidade (COMPAGNON, 1999, p. 106).

Compagnon argumenta que, na análise de Auerbach, a literatura sofre transformações ao longo do tempo: “a ambição da *mimèsis*, era relatar de maneira cada vez mais autêntica a verdadeira experiência dos indivíduos, divisões e conflitos opondo o indivíduo à experiência comum (COMPAGNON, 1999, p. 107). No texto *Na Mansão de la Mole*, Auerbach aborda sobre traços do que chama realismo moderno, marcado pela presença de elementos até então relegados a um propósito secundário.

O tratamento sério da realidade quotidiana, a ascensão de camadas humanas mais largas e socialmente inferiores à posição de objetos de representação problemático-existencial, por um lado – e, pelo outro, o engarçamento de personagens e acontecimentos quotidianos quaisquer no decurso geral da história contemporânea, do pano de fundo historicamente agitado – estes são segundo nos parece, os fundamentos do realismo moderno, e é natural que a forma ampla e elástica do romance em prosa se impusesse cada vez mais para uma reprodução que abarcava tantos elementos (AUERBACH, 2015, p. 440).

Como Forster, Auerbach destaca as seguintes marcas como realismo moderno: presença de indivíduos de *status* socialmente inferiores; tratamento caricaturesco cômico ou grotesco (ou ambos); realidade cotidiana como tema. Mais adiante o autor retoma a discussão em torno do realismo moderno e suas marcas para concluir sua discussão sobre o processo de representação da realidade dentro da literatura ocidental.

Tornou-me claro que o realismo moderno, da forma que se formou no começo do século XIX na França, realiza como fenômeno estético uma total falta de solução daquela doutrina; mais total e mais significativa para a formação posterior da visão literária da vida do que a mistura do sublime com o grotesco, proclamada pelos românticos contemporâneos. Quando Stendhal e Balzac tomaram personagens quaisquer da vida quotidiana no seu condicionamento às circunstâncias históricas e as transformaram em objetos de representação séria, problemática e até trágica, quebraram a regra clássica da diferenciação dos níveis, segundo a qual a realidade quotidiana e prática só poderia ter seu lugar na literatura no campo de uma espécie estilística baixa ou média, isto é, só de forma grotescamente cômica ou como entretenimento agradável, leve, colorido e elegante (AUERBACH, 2015, p. 499 e 500).

Associado aos acontecimentos sociais, o processo de desenvolvimento do Realismo na esfera literária levou as propostas de representação a serem alteradas com o tempo, culminando em algo mais rico e capaz de abarcar constantes mudanças. Em sua definição sobre o romance do realismo moderno, Jacques Rancière explica o novo interesse por determinados indivíduos e suas vivências:

Pertence a essa nova era em que os seres, as coisas e os acontecimentos mais ínfimos adquiriram uma dignidade ficcional, não porque os romancistas têm uma ternura particular pela gatinha, mas porque suas histórias minúsculas permitem à ficção jogar com a fronteira quase imperceptível entre o nada e o alguma coisa (RANCIÈRE, 2021, p. 146).

Retomando a questão da mimese, Compagnon apresenta outra possibilidade para seu entendimento, ressignificando a problemática tradução como “imitação”, que se refere a um processo de simples cópia. A proposta de Compagnon em muito se aproxima ao que concebe Iser sobre a presença e a necessidade da ficcionalidade para a constituição de uma realidade. A escrita que se propõe a aproximar-se do real também demanda essa “imitação criadora” de Compagnon ou da ficcionalidade de Iser. Esse recurso pode ser facilmente denotado pelos ratos alegóricos de Spiegelman, como também pelo estilo visual de Ware. A mimese torna-se um processo próprio à literariedade, à escrita narrativa.

A *mimèsis* não tem, pois, nada mais de uma cópia. Ela constitui uma forma especial de conhecimento do mundo humano, segundo uma análise da narrativa muito diferente da sintaxe que os adversários da *mimèsis* procuravam elaborar, e que inclui o tempo do reconhecimento. Certamente a teoria literária já havia relido a *Poética*, acentuando o *muthos*, a sintaxe da narrativa, mas não a *dianoia* nem a *anagnôrisis*, não o sentido nem a interpretação. De diferentes maneiras a *mimèsis* foi religada ao mundo. (COMPAGNON, 1999, p. 133; destaque no original).

Compagnon estabelece a mimese não como recurso de tradução, mas como um processo que implica a própria leitura do mundo que se almeja tornar narrativa. Apresenta-se como um conhecimento que possibilita a experiência desse mundo externo ao texto. Sobre esse diálogo e apropriação do real ao texto assim concebe o autor:

A literatura mistura continuamente o mundo real e o mundo possível: ela se interessa pelos personagens e pelos acontecimentos reais (a Revolução Francesa está bem presente em *O Pai Goriot*), e a personagem de ficção é um indivíduo que poderia ter existido num outro estado de coisas (COMPAGNON, 1999, p. 136).

A fala faz referência direta à literatura como mescla do real e do possível, mas evidentemente que esse mesmo pensamento se aplica às histórias em quadrinhos. O autor apresenta um olhar mais atual de um conceito que remete aos primórdios do pensamento filosófico ao mesmo tempo em que recupera a ideia aristotélica do que poderia ter existido, do possível.

4.2 PESSOAS E PERSONAGENS

Cabe agora uma reflexão a respeito de quem são, ou poderiam ser, os personagens de um romance literário, de como são construídos e estabelecidos como elemento narrativo. Mencionei anteriormente a transposição que se faz de uma pessoa para a condição de personagem, em como algo é propositalmente eliminado para que se alcance um personagem como a Rainha Vitória, e não a própria monarca inglesa. Ainda assim, Forster (1969, p. 34) destaca como material temático do romance a presença do ser humano, da pessoa. Esse tema não seria exclusivo ao romance, sendo evidentemente trabalhado em outras manifestações, no entanto, diferentemente do pintor, do escultor, do músico e até do poeta, a presença de pessoas seria essencial apenas ao romancista. Como o personagem é essencial à narrativa, é de se esperar que haja, ou deveria haver, preocupação em relação ao que será colocado no texto: “(...) podemos dizer que os protagonistas numa estória são, ou pretendem ser, seres humanos” (FORSTER, 1969, p. 34). Como é de se esperar, refletir sobre o personagem é uma preocupação antiga e não exclusiva de Forster. Aristóteles estabelece a diferença da comédia em relação à tragédia pelo tipo de pessoa que se busca imitar, em uma obra, em cada um dos gêneros.

Visto que aqueles que realizam a mimese mimetizam personagens em ação, é necessário que estes sejam de elevada ou de baixa índole (as personagens seguem quase sempre esses dois únicos tipos, pois é pelo vício e pela virtude que se diferenciam todos os caracteres), em verdade ou melhores que nós, ou piores, ou tais quais – [5] assim como fazem os pintores: Polignoto retrata personagens melhores; Pauson, piores; Dionísio, semelhantes –, pois é evidente que cada uma das mimeses mencionadas se apoiará nessas distinções, e será diferente na medida em que se mimetizam, nesse sentido, objetos diferentes (ARISTÓTELES, p. 47 e 49, 2017; destaque no original).

Reconhece-se que, embora a matéria prima seja o homem, a transposição da pessoa para a condição de personagem está profundamente atrelada ao contexto em que esse personagem é inserido. Sobre o propósito do personagem para a tragédia, continua o filósofo:

A mais importante dessas partes, é a trama dos fatos, pois a tragédia é a mimese não de homens, mas das ações e da vida [a felicidade e a infelicidade se constituem na ação, e o objetivo visado é uma ação, não uma qualidade; pois, segundo os caracteres, os homens possuem determinadas qualidades, mas, segundo as ações, eles são felizes ou o contrário]. Então não [20] é para constituir caracteres que aqueles que atuam se dedicam à mimese, os caracteres é que são introduzidos pelas ações. Assim sendo, os fatos e o enredo constituem a finalidade da tragédia, e a finalidade é, de tudo, o que mais importa (ARISTÓTELES, p. 79 e 81, 2017; destaque no original).

Nessa passagem, destaca-se a função do personagem na tragédia, o qual serve ao propósito de representar as ações, visão que difere da proposta platônica, em que a mimese pode ser aplicada tanto ao personagem quanto à ação. O personagem estaria, então, a serviço da ação, da trama, de modo que sua construção estaria subordinada à verossimilhança proposta pelo texto. Essa oposição do que se entende por mimese e a que é aplicada implica refletir sobre as possibilidades de representação quando centradas em um personagem ou em suas ações. Ao se opor um texto biográfico ou histórico, com personagens existentes, historicamente comprovados, suas representações estarão constantemente comparadas às suas versões históricas, reais; elas nunca existem por si, mas sob a lente de um real historicamente estabelecido. Ao passo que, na ficção, a mimese ocorre pelas ações e atitudes dos personagens que habitam a página, não havendo critério exato de comparação para legitimar a veracidade desses personagens, que não a própria experiência e o contato com o mundo por parte do leitor. Nesse mesmo sentido, Compagnon reforça a matéria, ou objeto, da mimese aristotélica:

Aristóteles não menciona, em lugar nenhum, outros objetos da *mimèsis* (*mimèsis praxeos*) a não ser as ações humanas (Cap. II); em outras palavras, basta observar que a *mimèsis* aristotélica conserva um elo forte e privilegiado com a arte dramática, em oposição ao modelo pictural – a tragédia é, aliás, superior à epopeia, segundo Aristóteles – mas sobretudo que aquilo que cabe à *mimèsis*, tanto na epopeia como na tragédia, é a história, *muthos*, como *mimèsis* da ação; trata-se, pois, de narração e não de descrição: ‘A tragédia, escreve Aristóteles, é *mimèsis* não do homem, mas da ação’ (CAMPAGNON, 1999, p. 104; destaque no original).

A ausência de comparação direta acaba por criar maior ilusão de verdade na ficção, propiciando ao autor liberdade de representação. Dessa forma a mimese, quando utilizada para representar a ação, é mais livre para ser construída e estabelecida como algo possível. Nessa mimese, em que estaria a preocupação de representar o mundo e não apenas as pessoas, subjaz a percepção de como o poeta transforma pessoa em personagem, de como a verossimilhança do personagem está atrelada à ação, e não o contrário.

Nesse sentido, Ware torna seus personagens humanos pelas ações que realizam, ou seja, pela maneira como aqueles realizam estas. Em *Jimmy Corrigan*, o quadrinhista não depende de estereótipos ou arquétipos para compor seus personagens, mas dá-lhes vida por meio das ações e sentimentos, tornando-os humanos na sua forma de agir e falar. Percebo nessa escolha o cuidado em representar o comportamento humano e não convenções desse comportamento. Em um claro reforço para demonstrar a importância da ação sobre aquele que age, Aristóteles (p. 83 e 85, 2017) considera que “a tragédia é a mimese de uma ação e, sobretudo por causa da

ação, a mimese de homens que agem”. Essa maior valorização das ações em detrimento dos personagens tornaria a representação mais significativa. Novamente, em uma reflexão sobre *A Poética* e seus interesses:

E essa representação da história não é analisada por ele como imitação da realidade, mas como produção de um artefato poético. Em outras palavras, a *Poética* não acentua nunca o objeto imitado ou representado, mas o objeto imitador ou representante, isto é, a técnica da representação, a estruturado *muthos* (CAMPAGNON, 1999, p. 104).

Ainda sobre o personagem trágico e sua aproximação do real, Aristóteles (2017, p. 97 e 99) destaca a escolha dos nomes como elemento de verossimilhança: na comédia, os nomes são forma de universalizar situações, sentimentos, atitudes; na tragédia, há predileção por nomes comuns, em alguns casos existentes, junto com outros inventados: “A causa disso é que o possível determina a persuasão” (ARISTÓTELES, p. 99, 2017), atribuindo confiança ao que é contado. Assim como Aristóteles discute o papel do nome próprio na tragédia, Watt (1990, p. 21) também o faz a respeito do romance ao resumir a função primordial do nome como forma de mostrar a personagem como uma pessoa particular, e não como um tipo.

Em relação à particularização dos personagens nas histórias em quadrinhos estadunidenses, vale mencionar a mudança no personagem que passa a habitar as histórias em quadrinhos norte-americanas a partir da segunda metade dos anos 1960. Se, em um passado dominado pelas narrativas cômicas e aventurescas, os personagens dos quadrinhos poderiam ser sintetizados por um ou dois traços marcantes – tradição que pode ser relacionada à necessidade narrativa da maioria das tirinhas – eles tornaram-se mais complexos e menos tipológicos, a partir dos quadrinhos *underground*, com mais clareza, a partir dos anos 1980 com as publicações alternativas, tornando-se quase paradigmáticas nas *graphic novels*.

A mudança de personagens tipo para indivíduos mais particulares e complexos remete à aproximação de pessoas, com suas complexidades psicológicas e comportamentais, mudança esta que passa a ser adotada também nos quadrinhos das grandes editoras. Esse traço passa a ser pasteurizado, levando ao universo dos super-heróis mais complexidade do que no gênero super-herói em momentos anteriores. Excetuando as particularidades do contexto de escrita, a trajetória dos personagens dos quadrinhos estadunidenses em muito se aproxima do que ocorreu com os personagens das narrativas literárias. A construção dos personagens parte de uma abordagem mais tipológica rumo ao protagonismo de indivíduos de camadas sociais até então relegadas a estereótipos, como também à complexidade psicológica.

Retornando ao nome como meio para particularizar o personagem, cabe retomar esse aspecto em *Jimmy Corrigan*, que é o título da obra e o nome dos três principais personagens. Além de trazer a problemática em relação ao protagonismo da obra, a utilização de um mesmo nome para os três personagens promove certo estranhamento, sendo oposição à particularidade que Watt atribui ao nome. Para além da relação familiar, é possível aproximar os três personagens por suas experiências, já que cada um dos Jimmys é apresentado ao leitor em diferentes momentos de vida, sendo possível realizar a leitura de um mesmo personagem em diferentes fases: como se a infância de Jimmy avô fosse a infância de cada um dos Jimmys, assim como as inseguranças de Jimmy Corrigan são as mesmas vivenciadas pelo pai e pelo avô.

Aproximando-se do já mencionado pensamento aristotélico a respeito do papel do poeta e do historiador ao constituir uma história, Forster também destaca como fazem em relação ao caráter dos personagens. Segundo ele, há um elemento imaginativo que é exclusivo ao poeta e, naturalmente, negado ao historiador: enquanto ao romancista é reservado o direito, e talvez até o dever, de criar, de falar da vida oculta, dos sinais interiores, sendo sua função “revelar essa vida oculta na sua fonte: contar-nos mais sobre a Rainha Vitória do que se poderia saber, e, desse modo, compor uma personagem que não é a Rainha Vitória da História” (FORSTER, 1969, p. 35), ao historiador só resta o reconhecimento do que “se mostra à superfície”.

Como a literatura era consumida quase que exclusivamente pela camada economicamente favorecida, que dispunha de recursos econômicos e de tempo para esse tipo de lazer e fruição, era factível a representação de indivíduos dessa classe na produção literária. Esse paradigma de representatividade mudou na literatura europeia em virtude das amplas mudanças sociais, sendo, conseqüentemente, levadas aos Estados Unidos. Com a crescente alfabetização da Europa após as revoluções Francesa e Industrial, surge um novo público leitor, o que põe em xeque as representações voltadas exclusivamente ao universo aristocrático e idealizado, exigindo a presença de outros personagens e uma outra forma de narrar. Assim, as histórias passam a ocupar-se dos aspectos da vida desse novo público, advindo de camadas marginalizadas, um público que, até então, não participava do consumo artístico, não usufruindo, portanto, de qualquer representatividade ou protagonismo nas obras.

Voltando a atenção para os personagens do quadrinho de Chris Ware, as semelhanças entre Jimmy e seu avô extrapolam o nome: além de os personagens compartilharem dificuldades de interação com as pessoas, são inseguros e frágeis psicologicamente. Ainda em uma pertinente comparação com a obra de Spiegelman, a alternância de momentos problematiza o protagonismo da obra, ou seja, daquele que ocupa o papel central na história. Isso ocorre pela profundidade em que são narrados os dois momentos principais e a quantidade

de páginas dedicadas a cada um deles: a infância de Jimmy avô ocupa cerca de 128 páginas, além de outras cinco que mostram fragmentos do passado de William, bisavô de Jimmy Corrigan; já a história de Jimmy Corrigan aparece em 227 páginas das 390 que compõem a obra.

Se, em *Maus*, narrando a extensão do trauma do sobrevivente, Spiegelman consegue alternar o tempo de modo a mostrar como os traumas da *Shoah* estabelecidos no passado afetam o presente, tanto de Vladek como de Artie, em *Jimmy Corrigan*, Ware utiliza os dois momentos e os personagens para estabelecer um todo. O passado de James não seria apenas um histórico das problemáticas relações familiares, mas o próprio passado de Jimmy Corrigan, do mesmo modo que o presente de Jimmy Corrigan pode ser lido como o vivido pelo avô. Assim, essas histórias somam-se a um todo de um mesmo indivíduo que vivenciaram experiências semelhantes, infâncias traumáticas que formaram indivíduos perturbados. Pode-se entender que as narrativas se completam e levam o leitor a relacionar-se mais profundamente com Jimmy Corrigan. No entanto, em *Jimmy Corrigan*, a narrativa transita, atravessando livremente o presente, o passado e a imaginação dos Jimmys que habitam a história, não sendo tão claro como na proposta de Spiegelman.

Primeiramente, cabe ressaltar que Ware propõe mais de um tipo de saltos entre o mundo concreto e algum outro que se apresente. A percepção fantástica de Jimmy e seus sonhos invadem o presente diegético sem marcação gráfica, sendo percebidos pelo leitor mais pela estranheza que esses momentos podem provocar. Esses saltos também variam de tamanho, podendo ocorrer por vinheta(s) ou página(s). Outro salto refere-se a uma questão temporal, principalmente em referência à infância de Jimmy avô. Ainda que haja a já mencionada separação pelo uso de cores, esse recurso não é captado de modo tão imediato, como as margens onduladas nas vinhetas de *Black Hole*, as quais definem a passagem do presente para as memórias ou os sonhos dos personagens; ou ainda os diferentes estilos de desenhos presentes em *Retalhos*, que marcam a adolescência e a infância do autor. Sua percepção pode ocorrer de modo retroativo e recebe maior significação em novas leituras.

Associado à semelhança visual e psicológica entre Jimmy e o avô, o tema transcende a história de um indivíduo e os acontecimentos de sua vida, passando a falar de algo maior em que esses indivíduos estão inseridos. Nessa perspectiva, a história apresenta as complexas relações humanas e as situações em que elas ocorrem, abordando, assim, a própria vida e uma versão possível da realidade, ou ainda de um cotidiano. A semelhança física dos personagens e a ausência de marcadores claros dos saltos temporais e da realidade para a imaginação dos

Jimmys demandam profunda atenção do leitor para que não se perca nos diferentes momentos e personagens apresentados ao longo da história.

A trama narrativa desloca livremente o leitor para diferentes momentos no tempo e no espaço, cabendo-lhe significá-los e estabelecer relações entre ambos para além do fato de se contar a infância do avô. Ao mostrar a infância do avô de Jimmy e seu próprio presente, os personagens são construídos não apenas pela própria história, mas pela história dos parentes. Tanto a estrutura narrativa com alternância de diferentes momentos quanto a estratégia de composição de personagens aproximam *Jimmy Corrigan* do que Spiegelman propôs na escrita de *Maus*.

O contato de Jimmy com o pai fica restrito ao presente diegético: ocasiões em que o leitor conhece esse personagem que, apesar de ter adotado como filha uma menina negra, apresenta-se como alguém machista e preconceituoso. Interessante observar como, no passado, durante um diálogo com a então muito jovem Amy, Jimmy pai chega a brigar com Jimmy avô devido aos seus comentários racistas em relação aos negros. A construção da figura paterna com defeitos e falhas de caráter alternando com a afetividade de um pai é rapidamente relacionada com o preconceito de Vladek Spiegelman para com os negros, sendo ele sobrevivente dos campos de extermínio e vítima da segregação imposta pelo regime nazista. A construção de Vladek, em *Maus*, é estabelecida de modo que esse personagem não seja um herói cheio de virtudes ou uma pessoa desprezível e carregada de falhas, mas a representação possível de um indivíduo advindo de experiências e traumas. Assim como Vladek é um personagem complexo – apesar de ter sofrido opressão nos campos de concentração, tem determinados comportamentos que não condizem com suas experiências do passado –, o pai e o avô de Jimmy também são “incoerentes” com suas histórias de vida, reproduzindo comportamentos semelhantes às figuras paternas que o oprimiam.

Essa construção de personagens leva à reflexão sobre a obra cujo protagonista é cercado de inseguranças, o que provavelmente pode despertar a empatia no leitor. Como dito, narra-se a história de um indivíduo também pelas narrativas de seus familiares, os quais, inclusive, compartilham o mesmo nome e a mesma aparência, revelando mudanças psicológicas que ocorrem a partir de vivências e traumas experienciados ao longo da vida. Essa dimensão com que Ware constrói seus personagens, com falhas e incoerências próprias ao ser humano, não os apresenta como algo pronto, mas em desenvolvimento ao longo da história. Não há, no entanto, uma estrutura de formação do personagem, não há um lugar a ser alcançado, mas um processo de sutilezas que surgem e desaparecem ao longo do quadrinho.

4.3 O REAL SE ENQUADRA

Os quadrinhos norte-americanos surgem como um tipo de anexo dos jornais, adquirindo historicamente, por isso, uma carga de complemento para materiais mais relevantes e sérios. Nessa perspectiva, investia-se pouco no quadrinho, majoritariamente entendido como entretenimento barato e fugaz. O histórico dos *comics* é também a história de busca por merecido prestígio artístico, de forma que, para o bem e/ou para o mal, a *graphic novel* apresenta, senão consolidação desse prestígio, a popularização ou o estabelecimento desse anseio histórico.

Nas histórias em quadrinhos há inversão nesse processo de formação de público leitor em relação ao que ocorreu com a literatura. Até pelo seu momento histórico em que surgem nos Estados Unidos, no final do século XIX, já havia domínio de leitura por parte de uma camada maior da sociedade. Nesse sentido, os quadrinhos tinham um público bastante amplo, inclusive por estar vinculado aos jornais, atendendo, então, às mais diferentes faixas etárias. Nos quadrinhos norte-americanos, o público inicial era o que buscava entretenimento mais ágil, ou seja, uma leitura que não implicava profunda reflexão. Com a materialização das revistas em quadrinhos, alcança-se um público de leitores mais jovens. Ocorre nova mudança desse público com as propostas temáticas e estéticas dos *comix* dos anos 1960. Além disso, parte do público antes jovem continuou com o hábito de leitura de quadrinhos, formando um grupo de leitores mais velhos e com experiência nesse novo formato de escrita.

Em meados dos anos 1970, os quadrinhos ainda lutavam por reconhecimento artístico, quer seja por valorização como manifestação legítima, quer seja por questões autorais e financeiras; esse momento também é marcado pelo retorno de Will Eisner aos quadrinhos e de seu contato com os trabalhos do *underground* e seus autores. Esses artistas promoveram nova mudança, marcada por maior profissionalização na editoração e venda dos quadrinhos. Em seguida, os quadrinhos alternativos cumpriram importante papel ao proporem material com maiores aspirações artísticas e experimentais, limitando, propositalmente, seu público leitor.

Ao contrário da *Arcade*, que aspirava a converter o *underground* em um produto para o grande público, *Raw* teve vocação voluntariamente minoritária, e sua aspiração era a de ser uma revista de elite que atingisse um público reduzido, porém seletivo, que os quadrinhos historicamente haviam seguido (GARCÍA, p. 197, 2012).

Devido a suas propostas mais experimentais, inclusive por estarem associadas a novos nomes do quadrinho norte-americano, essas publicações, com estética na escrita e em material

mais elaborado, afastavam-se do teor de divertimento passageiro, como os quadrinhos comerciais. Após seu contato com os artistas do *underground*, Will Eisner (1996, p. 8) busca uma escrita mais sofisticada, elevando os quadrinhos ao patamar da literatura, projeto este que permeou sua carreira. Na ocasião de escrita e publicação de *Um Contrato com Deus*, Eisner buscou diálogo com a literatura, aproximação que ele acreditava ser o caminho para o reconhecimento artístico das histórias em quadrinhos, o que visava a atender o gosto do antigo público leitor, agora mais velho.

E o que estava acontecendo era algo que compreendi quando comecei, em 1974 ou 1975, *Um Contrato com Deus*, e racionalizei algo muito realista, que as pessoas que estavam lendo quadrinhos, o grosso do público leitor de quadrinhos dos primeiros tempos, tinham agora (em 1974 - 1975) em trono de 25 a trinta anos ou mais! À medida que se tornava mais velho, esse primeiro público leitor de quadrinhos havia ficado sem nada dirigido a ele. Não podia continuar lendo histórias sobre super-heróis aos 35 e quarenta anos de idade. Foi isso que me animou a ir em frente e fazer *Um Contrato com Deus*. Senti que a direção era essa, e me senti bastante seguro para tentá-lo nesse momento (EISNER *apud* GARCÍA, p. 215, 2012).

Apesar do superlativo de que não havia nada direcionado a um público mais velho, desconsiderando todo o material do movimento *underground* e alternativo, a percepção de Eisner era a de que seria necessária a escrita de algo além do entretenimento fugaz, algo com uma proposta realista e que atendesse às necessidades desse público amadurecido. Esse pensamento promoveu o estabelecimento de um novo nicho de leitores de quadrinho. A elitização proposta durante o movimento alternativo acabou consolidada com a chegada das *graphic novels* que, apesar de suas também aspirações artísticas e valorização do trabalho autoral, converteu-se em um produto que, pelo seu alto valor, limitou seu público consumidor.

O traço marginal dos quadrinhos talvez seja responsável pelo protagonismo de diferentes indivíduos. Ainda que não seja espaço de ampla representatividade durante seu primeiro século nos Estados Unidos, ainda é possível perceber a presença de personagens que escapam ao tradicional arquétipo do herói, do vilão e da donzela em apuros. É preciso distinguir as produções mais comerciais e a escrita autoral. Nas grandes editoras ainda predomina o protagonismo de personagens masculinos e caucasianos, como os tradicionais Flash Gordon, Príncipe Valente e o ícone moderno de herói, Super-Homem.

No entanto, é importante perceber que, na dita origem dos quadrinhos norte-americanos, temos o protagonismo do imigrante asiático; em *Penuts*, crianças com diversas angústias impulsionam a história; e no final dos anos 1970, Eisner deu voz ao cantor de rua embriagado nos becos do Brooklin e diversos outros personagens do gueto nova-iorquino. O cenário autoral

consegue ir além: nas publicações dos quadrinhos *underground* e alternativo, os personagens fogem da grandiloquência das epopeias, dando lugar a indivíduos de menor destaque, não necessariamente de minorias sociais, mas que fogem aos arquétipos dominantes nos quadrinhos. Em *Jimmy Corrigan*, a vida do protagonista é medíocre, monótona, desinteressante, sem acontecimentos extraordinários, apenas preocupações que, em princípio, são relevantes apenas ao próprio Jimmy; enfim, seu cotidiano consiste em pequenos e insignificantes momentos que tratam de atividades como a escolha de um cereal ou de alguma rejeição amorosa já antecipada pelo leitor.

A obra está inserida em um contexto de escrita dos quadrinhos alternativos dos anos 1990, período pós-Maus: é posterior ao importante momento de reconhecimento dos quadrinhos como meio artístico e narrativo, o que favorecia a exploração de temas tradicionalmente distantes dos quadrinhos estadunidenses; e anterior à consolidação comercial da *graphic novel*, marcada pelo primeiro volume de publicações dos anos 2000, ainda associada à encadernação de materiais das publicações das duas décadas anteriores. O movimento da *graphic novel* dos anos 2000, impulsionou o dito reconhecimento cultural dos quadrinhos, ainda que em apenas uma parcela das manifestações do meio.

Para entender esse reconhecimento das histórias em quadrinhos e a presença de narrativas mais sofisticadas, é necessário retomar o contexto do movimento *underground*. Os *comix* estavam libertos das amarras das grandes editoras e de seus tradicionais processos de produção em larga escala, o que permitia aos autores total controle sobre suas obras, as quais frequentemente abordavam temas relacionados à sexualidade e ao uso de drogas, valores que buscavam também afrontar a repressão ideológica do *Comic Code*. A atmosfera subversiva, tanto temática como estética, levou as *comix* a operarem de forma ilegal, clandestina. O grande nome desse movimento nos Estados Unidos, Robert Crumb, é responsável pelo importante veículo de publicações *underground*: a revista *Zap*. Além disso, Crumb influenciou os paradigmas estéticos do que se percebia como quadrinho *underground*. As *comix* eram majoritariamente feitas em material de baixa qualidade, sem uso de cores, marcadas por traços mais sujos e robustos, representações de figuras em diálogo com a arte grotesca, o que resultou no distanciamento da estética limpa e comprometida com a beleza renascentista. Com essa experimentação nas possibilidades de representação, chegou-se à escrita de quadrinhos mais abstratos e próximos às propostas vanguardistas.

A produção desse período, anos 1960 e 70, promoveu importantes mudanças quanto ao que se pensava de quadrinho até então sobre o papel do artista nesse processo e no próprio sistema de produção e distribuição. Esse amadurecimento da forma como as histórias eram

percebidas, inclusive pelos quadrinhistas, permitiu que os artistas e as HQs deixassem de ser subproduto cultural: forma menor de escrita, versão simplificada da pintura, bastardo da escrita literária, ou algo que, pela própria linguagem, não ocupasse lugar definido como objeto artístico.

Nas primeiras décadas dos quadrinhos norte-americanos, prevalece o abandono, ou a negação, das HQs como criação artística. O quadrinlista era visto, inclusive, por eles próprios, como artista fadado à pseudoarte, exercida apenas pelo modesto retorno econômico que os quadrinhos proporcionavam e pela ausência de trabalho de maior prestígio. Scott McCloud (2006) menciona duas ocasiões em que Will Eisner, ao declarar sua visão artística a respeito dos quadrinhos, foi objeto de chacota e censura: a primeira foi quando, em uma entrevista ao *Baltimore Sun*, na década de 1940, Eisner declarou que os quadrinhos eram uma legítima forma literária, provocando risos diante de sua fala; em outra situação, vinte anos depois, em uma reunião da Sociedade Nacional dos Cartunistas, Eisner conversa com Rube Goldberg, importante artista dos anos 1910, segundo McCloud (2006, p. 26): “De algum modo a conversa pendeu para as opiniões de Will [Eisner] sobre o potencial dos quadrinhos [como forma artística. Tendo ouvido o que lhe bastava, Goldberg bateu a bengala no chão e disse: ‘Isso é besteira, rapaz! Nós não somos artistas!’”.

Dessa forma, o movimento *underground* afetou tanto os aspectos artísticos como comerciais dos quadrinhos (GARCIA, 2014). Até pelo seu caráter ilegal, os *comix* não eram vendidos nas convencionais bancas de jornais, mas nos *head shops*, lojas em que se podia comprar produtos relacionados ao fumo, mas também drogas ilícitas. Esse pensamento de vender quadrinhos em outros espaços além das bancas foi utilizado décadas depois pela indústria cultural ao levar as HQs para os *comic shops* e posteriormente para as livrarias. A venda dos *comix* nesses espaços ocorria pelos temas pouco usuais à época, portanto fora dos limites do *Comic Code*. Essa mudança é bastante simbólica por promover maior distinção entre as histórias em quadrinhos e os jornais. A criação dos *comic books* promoveu a separação do suporte de publicação das histórias em quadrinhos, ainda majoritariamente como tiras. Com a mudança, ou ampliação, dos locais de venda de quadrinhos, ainda restritos aos *comix*, promove-se uma separação ainda maior, então necessária, entre quadrinhos e seu suporte americano original, os jornais. A vinculação aos jornais reforçava, de algum modo, a ideia de simplicidade dos quadrinhos. Além disso, a separação prenuncia novos espaços de venda que os quadrinhos iriam ocupar no futuro, os *comic shops* e, posteriormente, as livrarias.

Outra mudança, em profunda relação com a questão dos locais, foi o sistema de venda dos quadrinhos, até então realizado na forma de consignada, e que passou para a venda direta,

sem a possibilidade de devolução das edições não vendidas. Esse sistema proporcionou aumento no valor econômico das HQs e maior direcionamento ao público consumidor.

Enquanto os comic book eram distribuídos para as bancas em consignação, ou seja, o vendedor não pagava nada ao recebê-los, devolvia os exemplares que não vendidos (com a capa arrancada) e pagava apenas a porcentagem correspondente aos exemplares vendidos, como se fossem periódicos, os *comix* eram pagos ao serem recebidos na distribuição, não tinham direito a devolução e, além disso, o seu preço era muito mais elevado. Esse seria o sistema de venda adotado pouco depois pelas editoras de *comic book* nos Estados Unidos, e esse sistema acabaria sendo fundamental para a sobrevivência da indústria dos quadrinhos comerciais e para a manutenção da tradição dos quadrinhos comerciais e para a manutenção da tradição dos quadrinhos alternativos (GARCÍA, 2012, p. 166).

Outra importante mudança provocada pelos *comix* aos quadrinhos, e talvez uma das maiores lutas dentro do meio, foi a valorização da figura do autor: primeiramente, quanto aos direitos autorais da produção artística e ao retorno financeiro de suas criações; outra mudança foi maior liberdade criativa, permitindo a materialização das intenções do quadrinhista na página, outorgando-lhe maior protagonismo. Dessa maneira, as diferentes etapas de feitura do quadrinho eram normalmente realizadas por uma única pessoa, ou por um conjunto de pessoas que decidiam por fazer em comum acordo. Essa organização, somada à ausência dos tradicionais interesses editoriais, permitiu maior liberdade temática e estética, já que “(...) eram comic books publicados sem o selo de aplicação do *Comic Code*, ou seja, completamente alheios a qualquer censura” (GARCÍA, 2012, p. 164). As diferentes etapas evidenciavam maior relação entre si, e o autor exercia maior controle sobre cada uma delas, culminando em outro processo de escrita, muito distante da “galeria de escravos egípcia” mencionada por Billy na autobiografia disfarçada de Eisner: *O sonhador* (EISNER, 2013, p. 71).

As restrições impostas aos quadrinhos acabaram por tornar-se uma forma outra de se pensar, fazer e distribuí-los, alterando a percepção do que se entendia sobre os mesmos. Em princípio, esse modelo foi aplicado aos *comix*, mas rapidamente foi absorvido pela grande indústria, evidentemente que não por preocupação nobre ou artística, mas comercial, uma vez que o resultado disso foi um aumento no valor e no consumo das HQs.

Após o desgaste da proposta estética dos *comix*, surgiu outra perspectiva dos quadrinhos alternativos. Nos anos 1980, seguindo a verve contracultural de ofertar algo diferente do que as grandes editoras promoviam, mas com um suporte das livrarias especializadas, surgem as editoras “alternativas”. Entre elas destaco a importante revista de vanguarda *Raw*, de Françoise Mouly e Art Spiegelman, e suas proposta de inovar esteticamente, de produzir material para

um público menor, mas que estivesse disposto a consumir aquela experimentação (GARCÍA, 2012, p. 197). Os quadrinhos alternativos evitavam os grandes nomes dos *comix*, ocorrendo predileção por artistas então desconhecidos, mas com inquietações estéticas que atendessem à proposta de experimentação desses quadrinhos, o que resultou em uma produção bastante variada associada e de qualidade superior à do *underground*. Nesse momento surgem nomes que se tornariam referência na produção de quadrinho e posteriormente das *graphic novels*, entre os quais Chris Ware, um dos grandes talentos da geração.

A década seguinte foi um período de transição para os quadrinhos. Se o grande mercado estava adaptando-se aos novos modelos de venda, os demais seguimentos dos quadrinhos estavam indefinidos, mas preparando-se para os novos tempos. Por conta da popularização das *comic shops*, cujo crescimento no final dos anos 1970 foi exponencial, uma vez que as grandes editoras tiveram grande retorno financeiro na venda de quadrinhos (TUCKER, 2018, p. 149), houve aumento na divulgação dos quadrinhos alternativos, o que caracterizou uma segunda geração dos *alternative comics*, os quais, por sua vez, seriam futuramente encadernados como a primeira leva robusta de romances gráficos.

Sobre a íntima relação dos *alternative comics* e as primeiras publicações conhecidas como *graphic novel*, Hatfield (2005, p. 153) diz que, “a *graphic novel* aparece normalmente como episódios publicados sucessivamente, de modo periódico antecipando o trabalho completo”⁴⁶. Antes da publicação encadernada, o primeiro volume de *Maus* teve seus capítulos publicados nas páginas de *Raw*. De modo semelhante, mas dentro de uma grande editora, *Batman: cavaleiro das trevas* (1986) e *Watchmen* (1988) foram publicados pela DC como quadrinhos seriados e posteriormente relançados como volume único, para mais tarde serem republicados compilados e, em algumas edições, em capa dura. Tanto *Cavaleiro das trevas* como *Watchmen* são obras a serem observadas com atenção pelas suas condições de publicação, origem de publicação e o *status* que elas recebem após a reedição em volume único.

Segundo García (2012), o termo *graphic novel* não tinha a força esperada depois dessas importantes publicações norte-americanas. O termo ainda era um som distante da obra *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* (1978), de Will Eisner, tampouco foi plenamente popularizado com a premiação de *Maus*. Tratava-se de um termo estranhamente pouco audível naquela efervescência de trabalhos. Era apenas considerado quando atrelado aos projetos das grandes editoras que estampavam aquele nome como a proposta de um novo que muitas vezes não passava de engodo, de uma narrativa perfeitamente adequada às publicações

⁴⁶ Do original: “The graphic novel usually appears as successive installments, published periodically in anticipation of the complete work.”

mensais, mas que, por razões comerciais, era lançada em um formato mais luxuoso que o padrão.

Dessa forma, a definição de quadrinho, para além das publicações mensais, estava atrelada à nomenclatura e ao formato físico em que se publicava. Com a virada da década de 1990, e com ela as viradas do século e do milênio, o termo alternativo foi perdendo força, já não servindo mais como marca que diferenciava *alternative comics* de *comic books*. A percepção do termo em suas mais diversas manifestações torna-se menos clara nos anos 2000, quando começa a ocorrer, pouco mais de vinte anos após o importante trabalho de Eisner, a publicação de obras em quadrinho lançadas já em formato de livro, sem versão previamente serializada.

4.4 O IMPÉRIO CONTRA-ATACA: A APROPRIAÇÃO DO MERCADO

Os quadrinhos alternativos deram continuidade ao pensamento artístico e mercadológico do movimento *underground*. De modo semelhante, as grandes editoras absorveram esses aspectos, com motivações mais comerciais e menos nobres, de modo que o modelo do mercado direto foi absorvido pelas grandes Marvel e DC como forma de salvação econômica diante da crise enfrentada pelo grande mercado (TUCKER, 2018, p. 146), o qual absorveu o sistema de venda bem como a mudança dos espaços físicos para a comercialização de quadrinhos.

No final dos anos 1960, nos Estados Unidos, surgiram muitas lojas especializadas na venda de quadrinhos com nova dinâmica baseada na exclusividade como forma de explorar o fascínio dos leitores em torno do gênero. Inicialmente, consistia apenas em uma estratégia em que um comerciante revendia exemplares, antecipadamente, em eventos específicos. Segundo Tucker (2018, p. 147 e 148), um lojista de Manhattan conseguiu comprar alguns exemplares direto da editora, antes de serem enviados às bancas, e colocou-os à venda em uma convenção. O resultado, nas palavras de um vendedor da época, Bob Beerbohm, “(...) foi como ver um frenesi de piranhas se alimentando, como se uma vaca tivesse caído no rio Amazonas”. A estratégia explorava o fetiche da exclusividade e do ineditismo circunstancial para vender aos mais aficionados, em um preço mais caro, quadrinhos como tantos outros.

No final dos anos 1960 até a década de 1980, as editoras alteraram sua postura diante desse consumidor mais velho. Esse momento marca importante mudança no paradigma dos quadrinhos, que deixam de ser, em certa medida, consumidos por uma tradição estimulada e estabelecida pelo grande mercado, e passam a ser mais direcionado, ainda que por motivações

mercadológicas que visavam a explorar um nicho de consumo. Começou, então, a produção de quadrinhos específicos e inéditos, que eram vendidos em eventos ou em qualquer oportunidade que proporcionasse *status* diferenciado em relação aos quadrinhos mensais.

No final da década de 1970, a perspectiva de escrever quadrinhos para um público mais velho motivou Eisner a escrever para o público que lia suas histórias nos jornais, público este que envelhecera, mas ainda conservava o hábito de leitura do gênero. A partir de então, o quadrinhista passou a escrever histórias cujos temas eram mais próprios ao universo adulto: morte, saudade, ciúme, separação e tantas outras inquietações psicológicas e relações do ser humano que não despertariam, em princípio, o interesse do público infantil das HQs. Nessa perspectiva, está inserida em *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*: “Eu havia, enfim, atingido um público maduro e sério” (EISNER, 1996, p. 10). A tentativa de lançar um novo tipo de quadrinho não foi bem-sucedida, “no entanto, polêmicas à parte, é preciso reconhecer que Will Eisner, com seu prestígio como criador da área e inteligente atuação mercadológica, foi de capital importância para a popularização do termo e ampliação do mercado para esse tipo de publicação” (VERGUEIRO, 2012, p. 25). Em perspectiva semelhante, mas com visão capitalista e focada mais no lucro do que em questões autorais, artísticas ou narrativas, Marvel e DC voltaram sua atenção para esse novo público de leitores consumidores.

Os lucros eram grandes, não apenas pelo controle sobre a quantidade produzida, em oposição aos prejuízos advindos do retorno dos quadrinhos não vendidos, mas também pelos elevados valores com que os quadrinhos eram vendidos. A configuração que se formava era a de um novo produto com um novo formato que alavancaria as vendas, com uma lógica bastante comercial: produto com alto valor para público específico e disposto a pagar por isso.

Além da dinâmica de venda diferenciada, a produção acabou por sofrer alterações também. Como os quadrinhos eram produzidos com foco no leitor, rapidamente o conteúdo foi sendo adaptado para esse público, provocando outra importante mudança no mercado de quadrinhos, com produção de material a partir de demanda específica.

Os crescentes departamentos de vendas e marketing em ambas as editoras se propuseram a estudar essa nova geração de consumidor que diferia do cliente casual das bancas de jornal. O consumidor do mercado direto era geralmente mais velho. Era mais devotado, às vezes chegando a comprar todos os títulos oferecidos pela editora. Estava ficando cada vez mais claro que o que vendia nas bancas de jornal não era necessariamente o que venderia nas *comic shop* (TUCKER, 2018, p. 152).

As experimentações controladas pelo grande mercado cumpriam seu papel no processo de produção e venda. No entanto, publicações como *Camelot 3000*, de 1982, abordavam violência, canibalismo, incesto e questões de identidade sexual, temas pouco comuns e que incomodava a camada dos consumidores mais velhos e que estavam mais habituados com narrativas mais brandas e conservadoras dos quadrinhos da década de 1950. Devido a esse incômodo, alguns importantes nomes do meio chegaram a pedir classificação etária nas edições (TUCKER, 2018, p. 153). Essas novas dinâmicas editoriais, seguidas de ampliação temática das histórias, apresentam adaptação do grande mercado ao que era produzido paralelamente, ainda que, para atender aos interesses editoriais, a liberdade para a experimentação fosse algo frequentemente limitado e controlado.

Em se tratando dos quadrinhos do grande mercado e das questões editoriais que atravessam sua produção, o conceito de inovação é bastante problemático. No entanto, há casos de inovação, normalmente associados a um rótulo que torna o trabalho como algo à parte do paradigma das publicações mensais e justificado pelo peso do nome de determinado artista, permitindo, então, certo experimentalismo. Obras como *Elektra assassina* (1987) e *Arma-X* (1991) foram lançadas ostentando certo experimentalismo em sua feitura razão pela qual foram publicadas como edição especial. Em *Elektra assassina*, Bill Sienkiewicz utiliza a pintura a óleo e colagens para estabelecer uma narrativa surrealista. Já Barry Windsor-Smith, único autor de *Arma-X*, explora linguagem de cores fora da paleta, carregando a narrativa com ecos da *art nouveau*.

A exploração de temas como possibilidades de inovações ou como recuperação desse senso pode ser observada nas inúmeras histórias paralelas do personagem Batman, as quais almejam colocar-se no panteão das grandes HQs do personagem, mas, não raro, apresentam narrativas pouco interessantes, limitando-se a repetir clichês do homem-morcego. Ainda no universo de Batman, particularmente nas continuações de *Cavaleiro das trevas*, é possível perceber o desgaste do estilo e a exploração que se fez de um relevante quadrinho. Suas continuações apresentam a fragilidade de narrativas com intenções frustradas de um grande artista ou da pressão e expectativa editorial incapaz de gerar resultados positivos. Esse tipo de dinâmica exigida pelo grande mercado levanta questionamentos em torno das supostas inovações escamoteadas e pouco relacionadas ao teor artístico.

Mas o que é novo é que os elementos irreconciliáveis da cultura, da arte e da distração se reduzem mediante sua subordinação ao fim a uma única fórmula falsa: a totalidade da indústria cultural. ela consiste na repetição. O fato de que suas inovações características não passem de aperfeiçoamento da produção em massa não é exterior ao sistema. É com razão que o interesse de inúmeros consumidores se prende à técnica, não aos conteúdos teimosamente repetidos, ociosos e já em parte abandonados (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 119).

Muitas vezes, essas “inovações” do grande mercado não são mais que o empréstimo do estilo estético-narrativo de um artista, um modo de associar o produto a um grande nome. Dessa forma, atribui-se a determinada obra um estilo que, em algum momento, apresentou-se como inovador, mas que, em seguida, tornou-se pouco mais que um pastiche de si mesmo, um estilo que, pela repetição, desgasta-se e revela sua superficialidade narrativa. Em um processo próprio à indústria cultural, que almeja a valorização do sucesso comercial, o espaço para inovações e experimentalismo fica cada vez mais restrito, pelo menos até o mercado entender esses traços como possibilidade de lucro. Os ganhos financeiros das grandes editoras são significativamente superiores aos das editoras alternativas, não subentendendo, então, uma reação direta por perda de venda ou de público. Em sentido semelhante, Humberto Eco situa os quadrinhos como produto industrial de puro consumo, em que a genialidade do autor é posteriormente substituída por grupos de indivíduos que tornarão sua obra em produto de oficina (ECO, 1970, p. 285).

No entanto, é importante destacar que diversas abordagens em relação à escrita, venda e distribuição de histórias em quadrinhos foram constantemente absorvidas de modo conveniente como novas possibilidades de ganhos. A pasteurização desses aspectos pode ser observada na assimilação dos meios de venda e distribuição dos *comix*, para os quadrinhos de grande circulação. De modo semelhante, os quadrinhos alternativos dos anos 1980 e 90 e os *comic books* tornaram suas narrativas menos infantis, mais maduras e envolvidas com a condição humana.

O que se desenha é um cenário muito próximo ao dos primeiros anos dos quadrinhos norte-americanos, em que ocorreu a reprodução de um material que em nada, ou muito pouco, dialoga com aspirações artísticas ou experimentações. Mais uma vez, retomo a análise do “novo”, de Adorno e Horkheimer:

O que é novo na fase da cultura de massa em comparação com a fase do liberalismo avançado é a exclusão do novo. A máquina gira sem sair do lugar. Ao mesmo tempo que já determina o consumo, ela descarta o que ainda não foi experimentado porque é um risco (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 119).

Dessa maneira, define-se o que será oferecido, ao mesmo tempo em que se elimina o novo, assim como as possibilidades. Em um dado momento, esse novo é absorvido e assimilado pela indústria cultural. Impera nesse universo massificado a necessidade de constante produção e repetição. Essa dinâmica de contínuo movimento de produção e consumo não permite a reflexão por parte do leitor sobre o que lhe é oferecido, criando, assim, a constante ilusão de novidade, quando se trata, na verdade, de cópia desenfreada de algo que serve ao propósito consumista da indústria cultural.

Nesse contexto, o quadrinhista Frank Miller emerge como importante figura para o desenvolvimento dos quadrinhos estadunidenses. No final da década de 1970, em meio à disputa pelo mercado de leitores, a DC comics tentou cooptar o então jovem promissor Frank Miller. Ao ser abordado por Jenette Kahn, responsável por contactar artistas de sucesso da editora rival,

Miller apresentou seu plano para *Ronin*, que ele tinha considerado fazer para a nova linha de *graphic novels* da Marvel. Ele lançou para Kahn não apenas sua visão para a história, mas sua visão para o pacote em que seria apresentada. Miller imaginou algo bem diferente dos gibis americanos mensais e descartáveis, e mais perto das linhas de *graphic novel* que eram mais comuns na Europa e, o mais importante de tudo, seria de propriedade do criador (TUCKER, 2018, p. 157).

A proposta de Miller abarcava duas importantes conquistas do meio *underground*, mas que ainda não eram uma realidade na indústria cultural de quadrinhos. A primeira refere-se à criação de um espaço para trabalhos “diferente dos gibis americanos mensais e descartáveis”, uma proposta que se aproximaria dos álbuns europeus a produção dos quadrinhos norte-americanos. A segunda seria uma conquista relacionada à figura do autor para além da liberdade criativa daquele que escreve, mas em relação à questão dos direitos autorais, o que implicaria ganho financeiro referente aos projetos. A colocação formal do termo *graphic novel* no contexto das grandes editoras foi responsável pelo crescimento desses quadrinhos, já que personagens, antes limitados às narrativas de aventura, seriam agora mais explorados em aspectos relacionados à condição humana e aos dramas advindos dessa abordagem. Temas, antes do interesse da filosofia, sociologia, antropologia e literatura, passam a atravessar com maior frequência as narrativas dos quadrinhos do grande mercado. Vale mencionar *Monstro do Pântano*, de Alan Moore, e *John Constatine: Hellblazer*, de Jamie Delano, que “eram tão diferentes da produção usual da DC que acabaram por se tornar a base pra uma nova linha que tinha o escritor – não o editor – como principal criador” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 215).

Ao mesmo tempo em que essa proposta amplia as possibilidades para o quadrinho, é responsável por alguns problemas para a compreensão do que seria a *graphic novel*. Uma vez que o segmento passa a ter legitimidade para narrativas específicas, esse espaço define o que é ou não coerente com essas abordagens. Dessa forma, como é próprio do grande mercado, ocorre apropriação do espaço cultural, nesse caso, de um segmento específico de publicação para a veiculação de narrativas que não coadunam com determinadas propostas artísticas. Assim, subverte-se o que seria romance gráfico, sendo este percebido como tal não só por seu conteúdo, ainda que esse traço seja subjetivo e aberto a diferentes percepções, mas também por seu formato, com papel de melhor qualidade, encadernação diferenciada da tradicional canoa, até o formato livresco. Além disso, até pela facilidade de identificação, o formato acaba tomando precedência. Para entender o que seria a *graphic novel*, esse fenômeno é profundamente marcado por coletâneas que compilam sequência de histórias ou conjuntos esparsos de aventuras de determinado personagem ou qualquer outra estratégia que apresente material amplamente publicado e exibido em nova roupagem que explora o fetiche do público leitor.

4.5 O ROMANCE EM QUADRINHOS

Definir o ano que marca o início da *graphic novel* é tão complicado quanto definir o nascimento dos quadrinhos. A imprecisão da data perpassa o uso do termo em diferentes momentos nos Estados Unidos e sem a conotação que viria a ter posteriormente em algumas obras como *It rhymes with lust* (1950), de Drake Waller e Matt Baker, e *Bloodstar* (1976), de Richard Corben, entre outras (GARCÍA, 2012). Para além do termo em si, mas como projeto estético para as histórias em quadrinhos, o romance gráfico pode ser associado aos quadrinhos alternativos com suas propostas mais artísticas e elitistas. De modo mais amplo, são duas as datas comumente encontradas para esse movimento: o ano de 1986, considerado como o primeiro grande momento da *graphic novel* (GARCÍA, 2012), quando são publicados o primeiro volume de *Maus*, *Watchmen* e *Batman: o cavaleiro das trevas*; outra data é 1978, bastante mencionada e alvo de controvérsia como o marco inicial dos romances gráficos com a escrita de *Um contrato com Deus*.

Na realidade, Eisner não havia criado nada novo, por mais que afirmasse que a idéia lhe viera repentinamente. Ele não havia absolutamente inventado a expressão *graphic novel*, pois não se tratava da primeira vez que ela era utilizada em relação especificamente a um produto quadrinístico. Antes de Eisner, o termo já havia sido utilizado pelo crítico de quadrinhos norte-americano Richard Kyle, em 1964, e também por Henry Steele na revista *Fantasy illustrated*, em 1966. Da mesma forma, o trabalho que Eisner então oferecia ao editor – Um contrato com Deus –, tampouco poderia ser considerado de fato a primeira *graphic novel* a ser publicada no ambiente de quadrinhos norte-americano, com diversas obras podendo ser apontadas como suas antecessoras (destacando-se, neste aspecto, *Jungle book*, de Harvey Kurtzman, e *Beyond time and again*, de George Metzger, para apenas citar dois exemplos) (VERGUEIRO, 2012, p. 25).

O termo ganhou maior popularidade e utilização mais ampla a partir dos anos 2000, ano que também marca o fim da segunda geração dos *alternative comics* e a republicação desses trabalhos em forma de livro. Formato e condições de publicação são aspectos editoriais também considerados para a classificação de um quadrinho como *graphic novel*, principalmente no que se refere à busca por *status* de arte:

Assim como o formato livresco, que se mostrou crucial para ampliar a aceitação cultural do formato (o próprio fato do romance gráfico inicialmente ser vendido em livrarias contribuiu imensamente para sua legitimação), a recusa pela serialização das histórias funcionou como sintoma de uma ânsia por um prestígio que visava romper definitivamente com os quadrinhos mensais. Além disso, a história fechada permitiu à *graphic novel* se diferenciar daquilo que muitos entendiam como o modo tradicional de venda da ‘indústria cultural’, que transforma uma ideia ou um personagem em uma série de repetições sem fim. (BAETENS e FREY, 2015, p. 14 - tradução minha⁴⁷; destaque no original).

Ainda sobre o termo *graphic novel* e a que ele refere, para Vergueiro, sua utilização em diferentes contextos implica maior complexidade ao significado do termo:

Por mais que a expressão *graphic novel* represente um termo com diferentes acepções, é possível dizer que ela veio a influir positivamente no ambiente dos quadrinhos no mundo inteiro, predispondo leitores e críticos não só a uma nova forma de publicação de histórias em quadrinhos, mas, também, a uma nova formulação artística para o gênero (VERGUEIRO, 2012, p. 26).

⁴⁷ Do original: “Just as in the case of book format, which proved crucial to the expanded cultural acceptance for the medium (the very fact that graphic novels started to be sold in bookshops contributed greatly to their legitimization), the refusal of serialization functions as a symptom of a craving for prestige that aimed at definitively cutting through the possible ties to comics. Moreover, the one-shot allows graphic novels to be distinguished from what many see as classic means of selling out the commercial demands of the “culture industry”, which converts an idea or a character into a endlessly repeated series.”

Nesse sentido, a expressão *graphic novel* pode fazer referência tanto ao formato da publicação quanto a “uma nova formulação artística para o gênero”, o que está relacionado às decisões estéticas daquele que realiza a história. Isso está diretamente relacionado aos caminhos a serem adotados durante o processo de escrita, ou seja, uma concepção além das propostas e limites de uma editora. Assim como as aspirações dos quadrinhos alternativos, em particular aquelas propostas por *Raw*, as *graphic novels* também se valem da aparência física e da dinâmica de venda e distribuição para se colocarem como produto outro em relação aos *comics*. Desse modo, as características físicas são um importante aspecto para entender os romances gráficos como proposta diversa do que o grande público entendia sobre os quadrinhos estadunidenses.

No entanto, é importante pensar essas narrativas também a partir das opções estéticas e temáticas; entendê-las como espaço de possibilidade para os autores. Há importantes aspectos nos quadrinhos que devem ser atentamente observados nas produções dos movimentos alternativos:

Seguindo seu exemplo [Harvey Pekar], vieram diversos jovens, nos anos 90, ousados como Chester Brown, Adrian Tomine, Peter Bagge e Daniel Clowes, que fazem reportagens do cotidiano em quadrinhos, abdicam de qualquer tom grandiloqüente, duvidam do caráter de todo mundo e do seu próprio também, numa atitude inevitavelmente contracultural. Conseguem com muito maior intimidade e compromisso com o leitor que muitos de seus antecessores mais espetaculosos, em função da maturidade de seus textos e da concisão de seus traços (BRAGA; PATATI, 2006, p. 176; destaque meu.).

Nessa citação, Braga e Patati destacam importante aspecto do quadrinho que começa a surgir a partir dos anos 1990. As narrativas passaram a distanciar-se de grandes aventuras fantásticas e mistérios envolventes e começaram a ocupar-se do comum, ordinário e cotidiano. Seguindo um passo mais lento, as narrativas parecem não se mover diante dos pequenos e “irrelevantes” momentos da vida humana. Entre essas narrativas é possível entender algumas possibilidades de *Jimmy Corrigan*, uma HQ que, em um universo ficcional criado para si, explora as nuances da experiência humana e as relações dos personagens.

Findada de alguma forma a relevância do termo “alternativo”, esse seguimento passou pela necessidade de mudança. Ainda em uma proposta bastante autoral e de experimentação, que buscava diferenciar-se das publicações mensais das grandes editoras – tanto em relação à temática quanto à qualidade de material –, os artistas envolvidos com esse segmento perceberam que precisavam mudar.

Com maior popularidade e prestígio dos quadrinhos, configura-se um cenário propício à *graphic novel*, termo e proposta que, por muito tempo, pairaram sobre as HQs, mas que ganharam força em meados dos anos 1990. Ainda que sua utilização como forma de definir uma obra ou um conjunto específico delas não seja algo tão simples, foi possível continuar, de alguma forma, com as propostas artísticas experimentadas por Krigstein, Eisner, Spiegelman, Moore e Miller, para citar alguns. As primeiras utilizações do termo apresentam a problemática por seu uso indiscriminado em diferentes publicações ao longo do tempo, conforme já mencionado. Desse modo, é difícil traçar com precisão o desenvolvimento do termo e sua relação com o quadrinho a que ele é associado.

A grande dificuldade advém das classificações retroativas sobre quadrinhos muito anteriores aos anos 2000 e até Pré-Maus. Ainda que, no passado, o termo fizesse referência aos mais diversos quadrinhos, seja por necessidade editorial ou capricho do autor, atualmente, ele faz referência, principalmente, a dois grandes grupos de histórias em quadrinho: o primeiro engloba quadrinhos com maior ambição narrativa, quer seja de cunho mais autoral, quer seja por extensão física maior, quer seja pelo trabalho experimental da linguagem, quer seja pela abordagem de temas então incomuns aos quadrinhos ou ainda pela combinação desses traços; outro grupo é o de publicações das grandes editoras, quando estas, diferenciando o formato das edições mensais, buscam o aumento dos valores de vendas das HQs. Frequentemente, esse segundo grupo abarca as coletâneas de histórias em volume único e conseqüentemente mais robustas. A produção de uma narrativa específica que busque fugir dos padrões editoriais, mas que são destituídas, por sua vez, de densidade narrativa maior do que a encontrada nos quadrinhos mensais, não é mais que estratégia de venda das grandes editoras.

Ainda é possível encontrar um terceiro caso que se insere entre os dois anteriores: as republicações de quadrinhos antigos, como as conturbadas coletâneas de *The Spirit* ou os lançamentos de compilações de tirinhas de personagens originalmente publicadas em jornais, como *Mafalda*, *Penuts*, e *Calvin e Haroldo*. Ao mesmo tempo, é possível entender como o reaproveitamento do antigo, tornando-o lucrativo novamente, não passa, necessariamente, pela intenção de transmutar sua proposta original para uma história longa – aos moldes do que é feito com as sagas e os arcos narrativos dos super-heróis.

Assim como os contos jornalísticos antes dos romances literários, há o problema em torno do tamanho das histórias para se chegar ou não à definição de outro tipo de quadrinho. Majoritariamente e ao longo de seu histórico, as HQs norte-americanas – inicialmente com as *strips* e, posteriormente os *comic books* – abrigavam narrativas mais curtas ou, pelo menos, pouco longas (refiro-me aqui a histórias entre quinze e vinte, talvez, trinta páginas, no caso dos

comics). Histórias mais longas, quando comparadas às publicações mensais, eram lançadas de tempos em tempos em forma de sagas e edições especiais.

No campo dos super-heróis, essas grandes histórias normalmente reúnem grande número de personagens para derrotar uma ameaça em comum, tornando-se, assim, apenas uma versão mais longa dos lançamentos mensais, sem grandes voos estéticos. Normalmente, as histórias dessas edições especiais afetavam o universo dos heróis envolvidos, implicando em desdobramentos desses quadrinhos. Por seu *status*, essas histórias costumam ter maior qualidade de papel e de impressão, além de encadernação com mais páginas. Essas edições especiais são publicadas tanto de modo fragmentado como em edições completas, podendo ser publicação original ou posterior à versão seriada.

A publicação seriada de um todo em episódios esparsos para, posteriormente, serem lançados em um volume compilado aproxima-se das primeiras *graphic novels*. Até então, as obras eram publicadas de modo seriado em revistas especializadas próprias aos quadrinhos alternativos, como a *Eightball*, *Raw*, *Love and Rocket*, *New Yorker* e *Acme Novelty Library*. Posteriormente foram lançadas em volumes únicos, formando a primeira geração de *graphic novels*. Assim, a maioria dessa primeira leva de histórias, a exceção dos trabalhos de Eisner, era lançada em partes para serem, depois, publicadas em volumes maiores ou volume único. Essas partes em que eram editadas são associadas a algum tipo de organização de sua versão completa; normalmente, os trechos lançados de forma seriada são capítulos das publicações compiladas. Dessa forma, segundo Baetens e Frey (2015, p. 8), as obras começaram a vida como quadrinhos, sendo posteriormente republicadas como romances gráficos (tradução minha⁴⁸). Somente quase uma década depois da publicação do volume único de *Maus* é que os romances gráficos passaram a ser publicados originalmente em edição única. A obra *Retalhos*, de Craig Thompson, lançada em 2003, foi uma das primeiras a serem lançadas exclusivamente em sua totalidade.

Vale ressaltar, no entanto, algumas importantes diferenças nesses processos de publicação seriada ao se pensar as *graphic novels*. Em seu livro *Alternative comics: an emerging literature* (2005), Charles Hatfield discorre sobre a *graphic novel* e seu processo de seriação, além de sua intrínseca relação com o movimento alternativo. O autor destaca como o suporte em que uma história em quadrinhos é contada afeta suas condições de escrita, bem como sua recepção pelo leitor: “cada um desses três pacotes: o jornal, a revista em quadrinho e o romance gráfico tem seu próprio horizonte em termos de conteúdo, público e capital cultural

⁴⁸ Do original: “That is to say, in term of form these works started life as comics and then were republished as graphic novels.”

(HATFIELD, 2005, p. 4). Apesar de situar o romance gráfico como um dos pacotes, o que levaria ao entendimento da *graphic novel* como puramente formato, Hatfield destaca particularidades de sua escrita. A concepção da obra está relacionada ao suporte de publicação; a história é escrita segundo determinadas necessidades e limitações, o que implica uma linguagem específica para cada um deles.

A seriação nos quadrinhos mensais ocorre de modo a haver uma quase independência entre as edições devido ao uso de referências e exposições redundantes (HATFIELD, 2005, p. 155). Dessa forma, a narrativa torna-se repetitiva tanto quando em uma das partes, em que desenho e imagem repetem frequentemente as informações, quanto entre as edições, em que são retomadas informações que, em formato encadernado, estariam a poucas páginas antes. Essa problemática pode ser observada na versão compilada da *Saga da Fênix Negra* (2019), originalmente publicada no final dos anos 1970 e início dos 1980. Esse uso de referência a acontecimentos anteriores é relevante quando se considera a possibilidade de um novo leitor, ou seja, alguém que começou a acompanhar a história a partir daquela edição, não estando, portanto, familiarizado com os personagens ou com a trama. Surge, com isso, a necessidade de (re)apresentar tais informações a todo momento, supondo sempre a possibilidade de um novo leitor. Outra questão importante é o fato de que o lapso de tempo entre as edições também justifica, de alguma forma, a exposição de informações fornecidas em edições anteriores. Em uma *graphic novel*, ainda que o processo físico de seriação seja bastante semelhante, ele ocorre de modo particular quando comparado aos quadrinhos mensais. As partes que formam a história (normalmente capítulos) presumem a leitura do todo.

A seriação das *graphic novels* está associada à seriação dos romances antes da finalização do mesmo (HATFIELD, 2005, p. 154). Assim, é possível dizer que, enquanto os quadrinhos mensais que formam uma história mais longa, como uma saga ou arco narrativo, valorizam mais suas partes, os episódios isolados, em detrimento de uma estrutura narrativa maior, o romance gráfico valoriza o todo, o que conseqüentemente valoriza uma leitura mais densa e longa. Grandes editoras, como a Marvel e DC, desde o final dos anos 1960, valem-se dessa dinâmica de publicar histórias “especiais” na forma de encadernados, já que essas publicações representam ganhos econômicos. Nessa esteira arrolam-se: histórias com personagens mais desconhecidos para explorar exclusividade, como o caso da personagem Cristal, nos anos 1980; republicação de grandes sagas em volume único; produção de pequenos arcos narrativos em edições de luxo, como uma antologia, paralelas aos quadrinhos mensais, reunindo histórias de diferentes períodos de um personagem; ou ainda reedição de todos os números de determinado selo, como é feito com o personagem Wolverine, na publicação

Coleção histórica Marvel Wolverine, que reúne de cinco a dez edições em um compilado do personagem.

Em vista dessas publicações, é preciso estar atento ao termo *graphic novel*. Entendo que esses volumes, seriados e/ou compilados, sejam interessante suporte para o lançamento de histórias relevantes no panteão de um personagem em particular, mas entendo-os como versão mais extensa do que as grandes editoras publicam mensalmente e, conseqüentemente, ao longo do ano. Dessa forma, parece-me simplificação entender essas obras como esteticamente próximas às *graphic novels*, pelo menos quando pensamos nos trabalhos de artistas como Daniel Clowes, Charles Burns e Chris Ware.

Desde sua origem nos jornais, os *comics* foram modificando-se. Para entender esse processo, Scott McCloud (2006) descreveu alguns processos dos quadrinhos, ao que ele chama de “As doze revoluções”. Entre elas, destaco as duas primeiras mencionadas pelo autor: os quadrinhos como literatura e os quadrinhos como arte. Esses processos retomam uma trajetória associada, principalmente a Will Eisner, no final dos anos 1970, e a Art Spiegelman, em 1986 e 1991. Em ambos os casos, é possível perceber, tanto pelos trabalhos quanto por frequentes declarações a respeito de suas HQs, a busca por diferença em relação ao senso comum dos quadrinhos, e essa diferença pode ser entendida, em toda sua complexidade, como a busca pela densidade narrativa.

Creio que a busca por narrativas em quadrinhos almejando novas possibilidades para o meio ocorreu tanto em aspectos temáticos como em projetos estéticos de linguagem. Evidente que essas propostas não podem ser isoladas em movimentos separados, mas entendidas em conjunto, de modo que um permite e impulsiona o outro. O fato que me parece claro é que o conteúdo dessas publicações deve ser o fio condutor desta análise, enquanto seu formato, importante em certa medida na sua constituição, não deve ser o traço exclusivo e definidor absoluto do que seria a *graphic novel*. Em um profundo diálogo com os *comix* e os *alternative comics*, uma consequência do desenvolvimento dos quadrinhos, o romance gráfico surge como espaço de maiores possibilidades para as histórias em quadrinhos. Uma proposta que não se adequaria ao fisicamente limitado formato dos gibis próprio a outras propostas, nem à dinâmica e à temática exigida nas narrativas mensais, tampouco às exigências comerciais das grandes editoras. Nesse sentido, a *graphic novel* traz possibilidades narrativas aos quadrinhos, possibilidades estas que, após o merecido reconhecimento, seria usurpado e distorcido pelas grandes editoras. Percebo os romances gráficos como espaço de ampla divulgação que permite grande liberdade estética e temática aos artistas, o que amplia as possibilidades das HQs como suporte narrativo e artístico.

Caso interessante de se observar a importância do formato, não como catalisador do processo criativo, mas como necessidade ou consequência de um projeto narrativo diferenciado, pode ser percebido na HQ *300*, de Frank Miller. Lançada em 1998 como minissérie de cinco edições, a história foi premiada em 1999 com o *Eisner Awards* na categoria melhor minissérie. Em sua publicação original, Miller escreveu e desenhou de forma que, ao abrir a página do tradicional formato vertical dos *comic books*, as duas páginas simples formavam, na verdade, uma página dupla, reforçando a solidariedade nessa importante unidade de leitura dos quadrinhos, emulando-se uma tela de cinema, segundo Miller:

Para mim, a razão de a maioria das revistas ser vertical é porque elas são em prosa, e não queremos ler linhas de prosa que sejam muito longas. Mas o modo natural de ler *comics* é horizontal. Sinto que quanto menos fileiras, melhor, e que quanto maiores elas forem, melhor. É basicamente uma página que se pareça com a página de quadrinhos do domingo, porém lida horizontalmente. Descobri quando fiz *300* que a algo muito mais orgânico a respeito, porque como humanos nós tendemos a não olhar para cima e para baixo tanto quanto fazemos de um lado e outro. A imagem horizontal, descobri, é muito melhor para captar a paisagem e os detalhes (BROWNSTEIN, 2014, p. 18).

Em 2006, a obra foi relançada em volume único, no então inédito formato *widescreen*, em que uma única página horizontal abrigava as duas páginas verticais da publicação original. Para além de questões comerciais, o formato físico da obra seria uma necessidade narrativa, uma consequência das aspirações do autor, então anterior à sua execução, e não um critério para a escrita da história. A leitura e percepção da obra está, sim, subordinada ao formato físico da história em quadrinho, o que, na perspectiva de Eisner, o formato físico dos quadrinhos, ao aproximar-se do formato livresco, atribuiria a eles *status* de arte.

Essa motivação levou-o a escrever *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*. Seu projeto envolvia a escrita de algo muito realista, para o primeiro público de quadrinhos que estaria em seus trinta ou quarenta anos sem ser contemplado com publicações (EISNER apud GARCÍA, 2012, p. 215). Entendendo que as narrativas aventurescas e cômicas não atendiam aos anseios dos leitores que cresceram lendo HQs, mas que envelheceram, Eisner percebeu a necessidade de novas narrativas (temas ou formas de narrar). Além dos aspectos artísticos que envolviam tal projeto, o autor quis elevar o *status* das histórias em quadrinhos, motivo pelo qual publicou seu trabalho em uma editora literária. Como não conseguiria o contrato oferecendo um “simples *comics*”, Eisner classificou sua obra como *graphic novel*. Lançando mão de um termo não inédito, o quadrinhista carrega-o de seriedade, densidade e literariedade que ele atribuía a *Um contrato com Deus*. O termo foi colocado com o propósito de promover

narrativas para além daquelas oferecidas pelo grande mercado, valorizando as intenções artísticas do autor.

Outro caso interessante é o de Daniel Clowes e grande parte de sua produção artística. Ao ter sua obra *Ice Haven* publicada posteriormente (2005) em formato de livro, Clowes menciona como o formato livresco foi uma importante ferramenta narrativa já que “a história funciona melhor no formato de livro para mim. Parece mais densa. Ao folhear o livro, ao contrário do que acontece no gibi [publicada na *Eightball* #22 em 2001], parece que ela adquire uma substância própria” (CLOWES apud GARCÍA, 2012, p. 247).

A mudança de formatos físicos sempre esteve presente nas histórias em quadrinhos, fazendo parte do seu processo de desenvolvimento, e foi uma necessidade para a sobrevivência do gênero. Semelhante ao modo como a literatura migrou dos jornais para os livros, porém de modo menos prestigioso e mais por necessidade, os quadrinhos, até pela circunstância em que surgem nos Estados Unidos, tiveram suas dimensões físicas alteradas ao longo dos anos, ocorrendo, com isso, a exploração de diferentes aspectos de sua linguagem. Dessa maneira, os quadrinhos precisaram desvencilhar-se do jornal e estabelecer-se nos *comics*; pelas mãos de Bernard Krigstein, precisaram de mais páginas para explorar narrativas da *shoah*; em seguida mudaram novamente, dessa vez enveredando pelo circuito fora do grande eixo industrial, como fizeram os *comix*; posteriormente estabeleceram nova proposta artística e de publicação com os *alternative comics*; a *graphic novel* foi o modo de os quadrinhos se reestruturarem para sobreviverem à pasteurização da indústria cultural.

O romance gráfico, em seus primeiros movimentos nos Estados Unidos, surge como algo que abre possibilidades narrativas, ainda que sejam modelos que já funcionavam no cenário europeu. Não se trata de atribuir todo o desenvolvimento, ou o mais importante, dos quadrinhos à *graphic novel*, mas de destacar a importância desse movimento para os quadrinhos norte-americanos e, principalmente, entender como essa proposta modificou-se ao longo do tempo, atendendo a novos anseios do meio e adaptando-se ao grande mercado. Assim como diversos artistas e movimentos participaram para que as potencialidades dos quadrinhos fossem exploradas, o romance gráfico também cumpre um papel nesse processo.

Entre intenções e fatos, é importante observar como o mercado absorveu esse tipo de quadrinho, e há de se considerar a constante luta entre autores e mercado, liberdade e valores comerciais que permeiam toda a produção cultural. Se, por um lado, a popularização das *graphic novel* afetou o grande mercado ao naturalizar histórias em quadrinhos com mais páginas e dimensões diferentes dos *comic books*, por outro, apresentou uma nova forma de (re)vender quadrinhos. Dessa forma, o mercado apropria-se dos *status* comercial advindo dos

aspectos físicos atribuídos ao romance gráfico e o transforma em uma cortina de fumaça, um fetiche, para a venda de compilações ou qualquer material a que se tenha o interesse de atribuir uma dita respeitabilidade e, mais importante que seu conteúdo, o consequente aumento de valor econômico. As grandes editoras norte-americanas exploram esse filão para a produção de republicações e pequenas sagas nesse formato: “Parecia que a Marvel e a DC fizeram do termo ‘novela gráfica’ foi de ‘gibi ostentoso’” (GARCÍA, 2012, p. 232).

O que parece ter sido, em um primeiro momento, uma forma de definir um novo e diferente gênero, acabou tornando-se uma etiqueta universal para um novo tipo de objeto social (um que, diferentemente das revistas em quadrinhos, precisava sustentar-se em uma especificação precisa de um formato físico) (HATFIELD, 2005, p. 5 – tradução minha⁴⁹).

Assim como os termos utilizados para definir as histórias em quadrinhos destacam diferentes aspectos – como podem ser percebidas nos italianos *fumetti*, em referência à estrutura da fala em balões; os “quadrinhos” brasileiros em alusão ao formato mais comum dos requadros, ou as *bande dessinée* e a sequencialidade da imagem narrativa –, o termo *graphic novel* também tem variações. Até de modo a evitar o problemático termo *graphic novel*, alguns autores atribuíram outros nomes a seus trabalhos: Daniel Clowes definiu seu *Ice Haven* como um *comic-strip novel*; *Louis Riel*, de Chester Brown, definiu como uma *comic-strip biography*; *picture novels* para as obras *A vida é boa se você não fraquejar* e *George Sprott*, de Seth; Craig Thompson coloca seu trabalho em *Retalhos* como uma *illustrated novel*; David Heatley apresenta *My brain is hanging upside down* como uma *graphic memoir*. O nome (ou classificação) atribuído à obra afeta sua recepção, de modo que é importante o local em que se veicula o texto, o suporte em que ele se apresenta.

Hatfield (2005, p. 4) aborda três possibilidades de apresentação para uma história em quadrinho⁵⁰: o jornal, o *comic book* e a *graphic novel*. Essa organização relaciona-se com as possibilidades de conteúdo, público leitor e carga cultural. Os formatos podem atrair diferentes leitores: um leitor não específico de quadrinhos talvez seja atraído por um desses formatos cujo tema seja de seu interesse, mas não necessariamente a linguagem das histórias e quadrinhos como narrativa; há também o leitor que adentra no universo das histórias em quadrinho em virtude do seu próprio histórico de leitura, de forma que um público mais adulto acaba sendo

⁴⁹ Do original: “What might have seemed at first to denote a distinct genre has instead become an all-purpose tag for vague new class of social object (one that, unlike the “comic book”, need not be grounded in the exact specifications of a given physical format).”

⁵⁰ No contexto desse trabalho de Hatfield, os *webcomics* ainda não estavam tão estabelecidos, acredito que, por isso, o autor não inclui essa forma de publicação.

atraído pela *graphic novel* devido ao formato livresco, à densidade narrativa com temas do universo adulto. A partir dessa complexidade conceitual, Hatfield (2005, p. 6) adota os termos *short e long form* por serem mais amplos e inclusivos do que *graphic novel*.

4.6 PARA ALÉM DO FORMATO

Retomando o conteúdo desses quadrinhos entendidos, majoritariamente, como *graphic novel*, percebo a temática como primeiro e importante aspecto a ser considerado para sua compreensão. Em um contexto de liberdade artística favorável, o quadrinhista escolhe, dentro de suas competências artísticas, um estilo que atenda às suas necessidades narrativas. Essas escolhas perpassam os mais variados aspectos da escrita de uma história em quadrinhos: traço, presença ou ausência de cor, escolhas para definir sombras e volumes, uso de massas chapadas e/ou gradações de tons, técnicas de aplicação de tinta, entre tantas outras possibilidades. Além dessas escolhas associadas à linguagem dos quadrinhos, há de se considerar também os roteiros. Os movimentos de quadrinhos à margem do grande mercado norte-americano contribuíram para novas possibilidades temáticas para o meio. As propostas por textos mais longos do movimento alternativo, e posteriormente presente nas *graphic novels*, foi um grande e importante motivador para o desenvolvimento de uma linguagem capaz de narrar essas propostas e para estabelecer novos paradigmas do que se entende popularmente como histórias em quadrinhos. O surgimento de temáticas para atenderem a novas propostas foi importante para expandir a percepção que se tinha em relação às HQs. O quadrinhista Eddie Campbell menciona a importância das novas temáticas como forma de valorização das histórias em quadrinhos:

Já podemos deixar voltar os super-heróis. ‘Garotos, vocês têm que ir embora até termos esclarecido isso... Muito bem, alcançamos essa posição, então já podem voltar a entrar’. Assim, depois de se ter desprezado e menosprezado os super-heróis durante os últimos trinta anos, agora posso desenhar alegremente um gibi do Batman e me sentir orgulhoso de fazê-lo (CAMPBELL apud GARCÍA, 2012, p. 305).

Por um tempo, prevaleceu a necessidade de mudança temática nas histórias em quadrinhos, promovendo outra percepção como possibilidade narrativa, e não apenas de narrativas heroicas, detetivescas ou qualquer outro gênero que dominou as publicações até os anos 1950. Alcançado certo prestígio, os temas mais tradicionais poderiam, e deveriam, retornar às páginas. Campbell trata de necessária mudança de paradigma em determinado contexto, de

modo que se deve contextualizar a proposta de Eisner de aproximar histórias em quadrinhos e literatura, algo relevante em um contexto cuja percepção do que eram os quadrinhos limitava-se a narrativas descartáveis, sem qualquer densidade. A linguagem dos quadrinhos norte-americanos, os quais cresceram com aventuras, principalmente com ação, criou mecanismos e convenções para explorar essas possibilidades. No entanto, com a proposta de narrativas distantes desse universo, focadas em questões mais dramáticas, psicológicas e filosóficas, foi desenvolvendo-se outra linguagem para novas propostas narrativas, presentes em quadrinhos de outras regiões, ainda inexploradas nos Estados Unidos.

O termo “romance” em literatura contorna um formato literário que perpassa e ultrapassa uma questão de formato físico, adentrando em questões estéticas e novas proposta de representação e de narrativa. Nesse sentido, aproximo a *graphic novel* ao romance literário como uma proposta narrativa de traços próprios e espaço para outras possibilidades de linguagem, não se limitando apenas a um formato físico.

Não por coincidência, o termo *novel*, traduzido por “romance”, serve para classificar *Um contrato com Deus*, uma HQ cuja densidade narrativa é maior do que a encontrada nos quadrinhos mensais, uma densidade que a aproxima de interesses próprios ao romance literário. Essa aproximação do quadrinho com a literatura era a possibilidade que Eisner enxergava para atribuir valor artístico às histórias em quadrinhos, o que, naquele contexto, tinha seu valor, já que se referia a uma abordagem dos quadrinhos que buscassem uma maior densidade narrativa, e para Eisner, essa referência era a prosa literária. A aproximação, ou comparação, com a literatura apresenta seus problemas no contexto atual das histórias em quadrinhos, limitando o valor desse meio narrativo para quando ele se aproxima de uma manifestação artística consagrada, o que atrela o reconhecimento dos quadrinhos apenas por sua proximidade com a literatura e não por suas particularidades. No entanto, não creio que os diferentes e complexos entendimentos do que seria *graphic novel* sejam motivos para limitá-la a um formato físico ou desconsiderá-la como proposta artística:

A novela gráfica contemporânea representa, portanto, e mais do que qualquer outra coisa, essa consciência de liberdade do autor, um movimento – seguindo Campbell – que estabelece uma tradição irmã das demais, porém distinta. Falemos claramente: nem melhor nem pior, apenas diferente. Não é, por conseguinte, um formato nem um gênero, nem tampouco um conteúdo. Não é necessário desenhar duzentas páginas para fazer uma novela gráfica, assim como o fato de fazer um gibi de duzentas páginas não o converte em uma novela gráfica (GARCÍA, 2012, p. 305).

A fala de Santiago García lança olhar sobre o processo de escrita autoral. Apresenta importante análise sobre o valor da *graphic novel* como forma de liberdade, possibilidade, artística, uma luta que remonta à própria origem do quadrinho norte-americano, para além de questões mercadológicas e da roupagem que as grandes editoras fizeram do romance gráfico.

A publicação original de *Jimmy Corrigan* está inserida em um contexto em que grande parte da escrita de quadrinhos alternativos serão colocados posteriormente no paradigma das *graphic novels*, um contexto então de transição e maior estabelecimento do termo. Nesse sentido, assim como *Jimmy Corrigan*, várias obras escritas na década de 1990 farão parte da primeira geração dos romances gráficos independentes. Em certa medida, as narrativas envolvendo fatos históricos, questões da vida pessoal, reflexões sobre a condição humana estão em diálogo com perspectivas de representação mais realista, de um compromisso com o mundo externo ao texto. Esses quadrinhos não se apresentam como reprodução de um universo externo, mas espaço capaz de performar uma narrativa com outra percepção desse externo. Ao ser indagado sobre a percepção de seu ofício, Ware aborda aspectos importantes para a complexidade do termo:

CW: Normalmente, eu só digo que sou um cartunista porque parece explicar melhor, e, eu acho que é uma palavra menos pretenciosa, uma palavra que desarma. Se eu falo que sou um romancista gráfico soa um pouco estranho... Ainda que no mundo de hoje talvez seja o que mais descreve o que eu, Charles Burns e Art Spiegelman fazemos. Mas geralmente eu gosto do termo ‘cartunista’ porque soa mais como algo que eu faço, mesmo que às vezes as pessoas digam que ‘Legal, parece divertido’, e realmente não é divertido. (BRAITHWAITE, 2017, p. 175 – tradução minha⁵¹; destaque no original).

Apesar de sua preferência pelo termo cartunista, Ware apresenta limitações ao termo, tanto no que se refere a ausência de entretenimento envolvido na escrita de histórias em quadrinhos, como também certa imprecisão para definir a si mesmo e outros quadrinhistas. Em seguida, o jornalista pergunta sobre o termo *graphic novel* e a percepção de Ware a respeito dele:

⁵¹ Do original: “CW: I usually just say I’m a cartoonist because it seems to explain the most, and it’s the least pretensions word, I think, a disarming word. If I say I’m a graphic novelist it sounds a little off... Even though in today’s world it might be a little more descriptive of what myself and Charles Burns and Art Spiegelman do. But generally I like the word “cartoonist” because it sounds more like what I do. Although sometimes people say, “Well, that sounds fun.” It’s really not that fun.”

CW: (...) Mas é meio que verdade que ‘romance gráfico’ soa como um livro indecente, o que não é necessariamente impreciso quando se trata do meu trabalho e de outros colegas, mas para o bem ou para o mal, ‘romance gráfico’ passou a significar um quadrinho sério e voltado para o público adulto, um leitor alfabetizado. Então eu acabei aceitando isso. Quer dizer, o termo ‘quadrinhos’ em si, se você desmontar ele em suas palavras e tentar descobrir o que de fato significa, isso não vai te dar nenhuma indicação do que de fato quadrinhos significa (BRAITHWAITE, 2017, p. 175 – tradução minha⁵²).

De modo semelhante, Ware apresenta a problemática do termo “romance gráfico”, destacando que sua imprecisão é tão evidente quanto a do termo “quadrinhos” para indicar o tipo de trabalho que ele realiza. Parece-me que isso é importante para entender as diferentes aplicações do termo devido a sua polissemia e ao contexto em que é utilizado. A complexidade em torno do conceito *graphic novel* não ocorre apenas pelas suas características físicas, temáticas e estéticas, mas também pelo seu surgimento no mercado editorial norte-americano. Fala-se aqui de um paradigma estabelecido pelas grandes editoras dos Estados Unidos. Por muito tempo, os quadrinhos estadunidenses estiveram bastante comprometidos com o riso e com a ação, reservando pouco espaço ao drama, com narrativas focadas nos diálogos. Nesse sentido, a partir dos anos 1960, em aproximando-se das produções europeias e, posteriormente, asiáticas, os quadrinhos experimentaram para além da ação física e do cômico. Passando pelos quadrinhos *underground* e alternativos, esse processo culmina, de algum modo, com as *graphic novels* independentes, majoritariamente comprometidas com o desenvolvimento psicológico dos personagens, com pequenos eventos do cotidiano e tantas outras dinâmicas distantes da grandiloquência até então dominante.

Não me preocupo aqui com a classificação dada a esse tipo de quadrinho, mas em entendê-lo esteticamente como espaço favorável a uma escrita mais densa e fisicamente maior do que o que que era produzido mensalmente. A marca que me parece importante é a autoria mais individual da obra, o que permitiria a feitura do quadrinho segundo as necessidades e intenções do autor. Ainda que existam manifestações de cunho autoral nas grandes editoras, grande parte está subordinada às exigências editoriais que, por sua vez, estão ancoradas nas questões econômicas. Nos mercados exteriores a esse grande eixo, a obra surge de um esforço individual ou de uma coletividade escolhida por aqueles diretamente envolvidos do processo.

⁵² Do original: “CW Right. (...) But it is sort of true that “graphic novel” sounds like a filthy book which is not necessarily inaccurate when it comes to the stuff that I and some of my peers do, but for better or for worse “graphic novel” has come to mean comics that are serious and aimed for adults, a literate audience. So I’ve come to accept it. I mean, the term “comic book” itself, if you take it apart into its constituent word and try to figure out what it really means, doesn’t give you any indication of what an actual comic book is.”

A essas manifestações mais autorais refiro-me como *graphic novel*, romance gráfico, independente ou autoral.

Nessa perspectiva de inovação, a busca por novos enredos e novas formas de estabelecer o processo narrativo, as histórias em quadrinhos encontram importante ponto de contato com o romance literário. Essa originalidade é questionável, na medida em que é estabelecida como novo paradigma na escrita de quadrinhos. O exemplo que talvez melhor demonstre essa dinâmica são as (auto)biografias em quadrinhos, mais esparsas no final do século XX e que passam a constituir-se como gênero de quadrinhos a partir dos anos 2000, e, assim como os super-heróis foram sinônimo de quadrinhos, as narrativas (auto)biográficas em quadrinhos são muitas vezes sinônimo para o romance gráfico.

Ocorre, assim, o distanciamento das grandes aventuras de heróis e daquelas ambientadas em universos de terror, horror e ficção científica, passando a explorar histórias mais particulares, com personagens menos tipológicos, com ênfase em suas inquietações e percepções individuais do mundo à volta. Por outro lado, temos histórias que revisitam gêneros consagrados das HQs, explorando sua linguagem e seu valor cultural para o meio. Em um primeiro momento, essas duas possibilidades são tão opostas que não poderiam coexistir e compartilhar o mesmo *status* de inovação. As narrativas de Charles Burns, por exemplo, são profundamente associadas às histórias de terror, no entanto, essa ambientação funciona mais como contexto, como recurso simbólico, apoiado na tradição dos quadrinhos de terror/horror, que apresentam mais do que ameaças monstruosas e aterradoras.

Essa roupagem surge como recurso alegórico para falar de experiências humanas nos dramas de uma juventude insegura de uma Seattle dos anos 1970, de *Black Hole*. Também em *Big Baby* (1999), histórias aterrorizantes que se cruzam com experiências de uma criança em contato com o universo das narrativas assustadoras que consome. É ainda possível perceber a presença desses gêneros consagrados como forma de reflexão sobre os próprios quadrinhos, já que não seriam as leituras desses gibis de terror que estimulam a mente do estranho protagonista. Recurso semelhante está presente em *Maus*, quando Spiegelman utiliza um evento histórico de grandes proporções para desenvolver a história que trata de uma tentativa de entender a problemática relação entre pai e filho. Dessa forma, a história discute os abomináveis eventos do nazismo e dos campos de extermínio, como também aborda a relação familiar de uma família marcada pelo trauma da guerra, bem como o processo de composição narrativa. Na superfície, embora propondo mais do que assustar os leitores, os trabalhos de Burns apresentam apenas nova roupagem para um gênero consagrado de quadrinhos, distante de qualquer aspecto realista. Esse novo olhar lançado sobre os quadrinhos ampliou o universo de

possibilidades para sua escrita nos Estados Unidos, exploradas de modo particular pelos três principais movimentos dos últimos cinquenta anos.

Cabe outra reflexão sobre como os recursos dos quadrinhos podem ser pensados no contexto da *graphic novel*. Não se trata aqui de atribuir ao romance gráfico a posse de determinados recursos de linguagem, mas de perceber nesses quadrinhos um espaço de possibilidades para explorar sua própria linguagem, como foi com os quadrinhos *underground* e alternativos. De modo a ilustrar a relação da linguagem e sua utilização, detenho-me em um recurso das HQs para representar o movimento. Entre as possibilidades, está o uso do tempo duplo (POSTEMA, 2018, p. 48), que consiste na repetição de imagens dentro de um mesmo espaço para criar a ilusão de movimento. Esse recurso é amplamente utilizado nos quadrinhos de super-herói com personagens de grande destreza física ou velocidade acima do comum:

Figura 46 – Figura cinética pela repetição da imagem do personagem em diferentes momentos de seu movimento

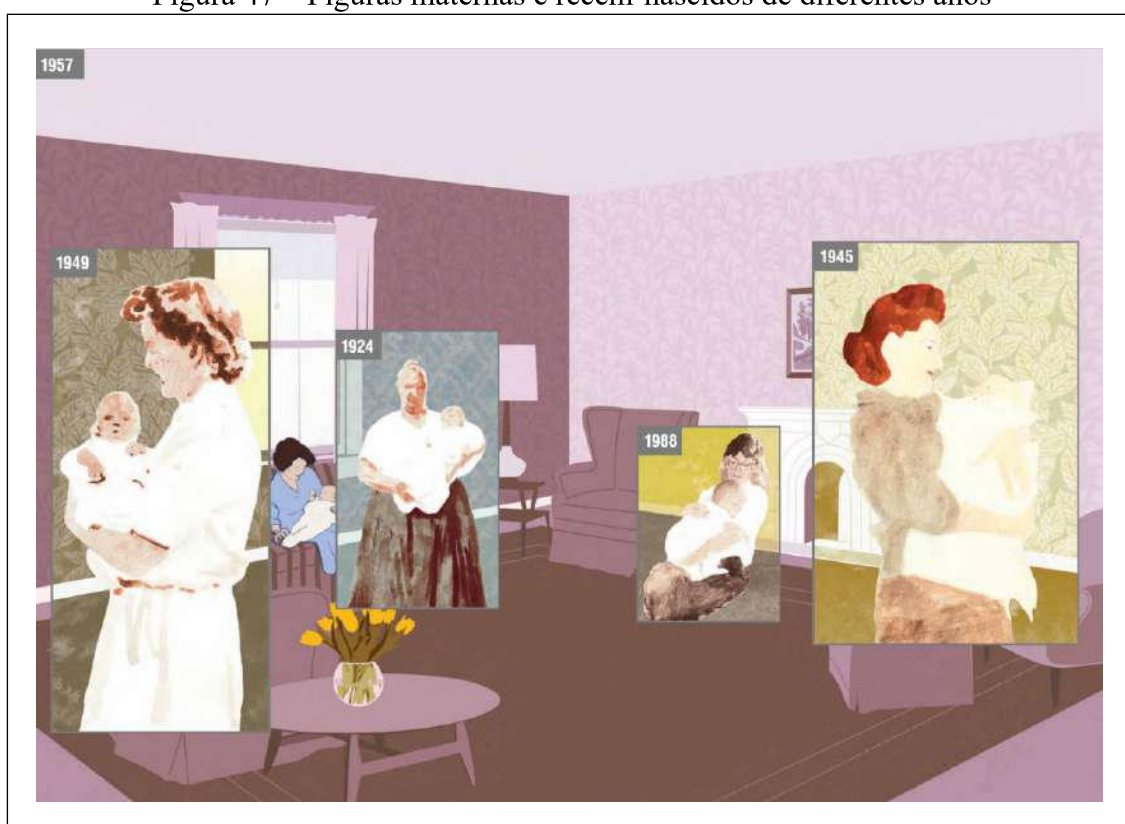


Fonte: Frank Miller e Klaus Janson, *Demolidor coletânea volume 1* (2014, p. 14 e 32).

A forma como o recurso é utilizado dispõe em um único espaço várias imagens de um mesmo personagem, criando a ideia de que ele esteve em todos esses lugares em um curto período de tempo. Uma versão desse recurso está presente em *Aqui*, de Richard McGuire, lançado originalmente em 1989, em uma história de seis páginas e reescrita em 2014, com quase trezentas. A narrativa é estabelecida por um único e estático ponto de vista de um lugar apresentado como página dupla. Diferentes anos são distribuídos ao longo das páginas. Para estabelecer esses recortes, McGuire utiliza de um *layout* de inserção/anexação (POSTEMA, 2018, p. 74), em que, a partir de um quadro maior, anfitrião, são inseridos outros, contendo

diferentes momentos no tempo, identificados por um recordatório do ano em que a cena acontece. Não se trata de um mesmo efeito encontrado no movimento do personagem Demolidor, mas pode ser entendido como uma variação de como apresentar diferentes momentos do tempo em uma mesma cena, ainda que esses momentos estejam contidos em requadros próprios. McGuire explora o recurso aplicando-o não a um breve momento, mas dilatando seu uso por toda uma narrativa que, invertendo o *status* de personagens e cenário, conta a história de um espaço.

Figura 47 – Figuras maternas e recém-nascidos de diferentes anos



Fonte: Richard McGuire, *Aqui* (2017, não paginado).

De modo a observar essa materialização de diferentes momentos do tempo na obra a que este trabalho se propõe a observar, destaco a utilização desse recurso empregado por Chris Ware em *Jimmy Corrigan*: diferentes momentos do presente são apresentados e mesclados por grandes saltos temporais que ocorreram no mesmo espaço.

Figura 48 – Diferentes momentos no tempo a partir de um mesmo lugar



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Nessa passagem, o personagem James procura pela garota ruiva nas proximidades da casa. Na página, o espaço como um todo mostra os lugares por onde Jimmy avô passa para encontrar a menina. Entre os doze quadros da página, nos três primeiros quadros da segunda tira correm diferentes momentos no tempo: nos dois primeiros, um passado muito distante do atual momento da história; no terceiro, o pequeno James em um passado próximo, quando a casa ainda está em construção. Desse modo, personagem e cenário estão no mesmo requadro, mas são de diferentes recortes temporais.

Nesse sentido de busca pelo novo, pela experimentação, o romance gráfico aproxima-se bastante do que foi pensado sobre o romance com nova possibilidade de escrita, tanto em formato, suporte, físico para o texto, quanto em desenvolvimento de uma estética atendendo a novos temas, constantemente relacionados a experiências e inquietações humanas, apresentadas como relato de vida, ficção realista ou como alegoria fantástica da vida humana.

4.7 FORMA, TEMA E A FICIONALIZAÇÃO DO REAL

O entendimento de uma perspectiva realista parte da relação que a literatura propõe com o mundo fora da diegese e dos mecanismos para estabelecer essa aproximação. Partindo da perspectiva aristotélica, foi possível entender como o estagirita sobrepõe a visão de verdade proposta por Platão. Aristóteles separa a literatura da história, o poeta do historiador, atribuindo a ficcionalidade como aspecto intrínseco à literatura. Para isso, lança mão da verossimilhança como aquilo que poderia ter acontecido. Descolando a ideia de verdade na valorização do texto literário, considera-o como algo capaz de criar possibilidade de compreensão do mundo. No mesmo sentido, Forster aponta o romancista como aquele capaz de ir além do que se encontra na superfície, alguém capaz de explorar a natureza humana, ir além da historiografia. Forster ainda enfatiza a ficcionalização não apenas do assunto tratado, da história em si, mas da forma, do método pelo qual ela é contada.

Semelhante às possibilidades do romance em prosa para a literatura, a *graphic novel* abre novos caminhos para aproximar o mundo externo das histórias em quadrinhos, consolidando o interesse dos quadrinhos por temas alheios ao grande mercado editorial. Com esse então novo suporte narrativo, foram apresentadas as particularidades do formato e suas intenções ou aproximações realistas em relação a tratamento de personagens e tramas para a composição narrativa. Para além do tratamento dado ao extratextual, foi também preciso entender a complexidade de uma frágil oposição entre ficcional e realismo. Nesse sentido, foi discutida a importância do leitor nesse processo, não o de classificação, mas o de percepção e significação que realiza do texto. Buscou-se o entendimento de que a realidade não se apresenta como um fim, mas um recurso referencial de construção literária, realizado a partir de um processo de seleção, o qual leva determinados elementos ao texto, transformando-os não em verdades, realidade, mas performando uma escrita capaz de promover um novo olhar além do universo ficcional da diegese.

Na recuperação histórica promovida por Auerbach, foi possível perceber como as intenções realistas não estão centradas em um único momento, mas em uma inquietação que remonta toda a história da literatura. Um processo que permeia então toda a produção literária, adaptando-se e encontrando caminhos outros para que um algo do mundo externo se projete no texto, “correspondendo à realidade em constante mutação e ampliação da vida” (AUERBACH, 2015, p. 500).

A partir da exposição teórica deste capítulo e dessa brevíssima recuperação histórica, parece-me mais clara a maneira como os quadrinhos apresentam o mundo extratextual em suas

páginas. À margem das idiossincrasias culturais do século XIX, as histórias em quadrinhos apresentam preocupações temáticas e estéticas para trazer algo realista às suas páginas, em particular algumas escritas nas duas últimas décadas do século XIX. Com maior popularidade, a partir do século XXI, algumas delas passam a ser identificadas como *graphic novel*, ou, para melhor estabelecer a relação com o que foi exposto, romance gráfico.

A discussão não se ampara por semelhanças de ordem física entre os dois tipos de romance. Ainda que sejam parte relevante para algumas aproximações entre eles, a *graphic novel* se aproxima da sua contraparte prosaica por seu interesse em associar as narrativas em quadrinhos a temas e aspectos do mundo externos à diegese. As semelhanças se avizinham também por uma preocupação em relação às temáticas abordadas pelo trecho da história, mas não se limitando a isso. As aproximações com uma narrativa realista estão: na preocupação com as possibilidades permitidas pela verossimilhança aristotélica; no cuidado em relação à construção dos personagens romanescos e realistas de que falam Watt e Forster; na observação do constante movimento de adaptação de um objeto em constante mudança abordado por Auerbach, um olhar que desconstrói o ismo e permite percepção mais adjetiva; na preocupação de Iser com o que se leva ao texto, bem como com a percepção do leitor, que, ao fim, é quem atribui significado, valor, sentido, à narrativa, para entender o complexo processo de interseção do mundo extratextual com o diegético.

Creio ter então maior clareza para compreender os caminhos percorridos por esse importante meio narrativo, que são as histórias em quadrinhos. Estas, além das dificuldades inerentes a toda linguagem de se propor a falar de uma realidade, fizeram isso em um contexto em que sequer se pensava nessa possibilidade. Ao mesmo tempo, uma forma de escrita que foi capaz de fazê-lo sem abdicar de seus elementos mais fundamentais e produzir ficções tão possíveis quanto as de que falava Aristóteles.

5 O (IR)REAL

*A vida real não cabe nos quadrinhos desenhados para ela*⁵³

(CORPO, 2000)

A epígrafe que abre este capítulo é a fala do personagem Elijah Price, ou Mr. Glass, vilão do longa cinematográfico *Corpo Fechado* (2000), dirigido por M. Night Shyamalan. Após assumir o manto de combatente do crime na chuvosa Filadélfia, o novo herói David Dunn é alertado, na abertura da cena, pelo ainda não revelado vilão da trama sobre as dificuldades que envolvem sua tarefa: apesar de seu novo ofício aproximar-se daqueles realizados pelos heróis das HQs, os dramas e as complexidades da vida real que ele está prestes a encarar não podem ser encontradas no mesmo lugar. Essa fala do frágil personagem aludindo à presença da vida real nas histórias em quadrinhos reflete não só sobre a possibilidade de a experiência do real estar nas histórias em quadrinhos, mas também sobre como o artista busca fazer essa inserção.

O arcabouço teórico sobre as narrativas literárias e as diferentes percepções sobre o realismo, apresentado no capítulo anterior, será utilizado para discussão mais detida a respeito das histórias em quadrinhos e seus processos de representação. Para elucidar esse universo que se volta às experiências humanas, é importante entender como as histórias em quadrinhos apresentam essa possibilidade, como as relações ali presentes permitem pontos de contato e de distanciamento com nosso mundo, com nossos sonhos e fantasias.

5.1 ENTRE O REAL E O POSSÍVEL

Volto minha atenção agora para o processo de criação de algo a partir de suas aproximações com o mundo externo ao texto: como esse universo extratextual pode ser traduzido, transportado, enfim, transposto a partir da linguagem disponível do meio narrativo adotado pelo autor. Para entender esse processo, recorro inicialmente à interessante reflexão de C. S. Lewis, em *Um experimento na crítica literária*, de 1961, sobre os termos “fantasia” e “realismo”. Como autor de importante obra da literatura fantástica, Lewis constrói seu texto em torno da valorização dessa manifestação literária e de sua capacidade de relacionar-se com a realidade. Ligada, simultaneamente, ao espectro literário e ao psicológico, a palavra “fantasia” está em constante relação com aquilo que é possível, seja para quem a observa ou lê, seja para

⁵³ Do original: “Real life doesn’t fit into little boxes that were drawn for it.”

quem a estabelece. Como termo literário, “fantasia” é qualquer narrativa que trata de impossibilidades e aspectos sobrenaturais (LEWIS, 2009, p. 47), ou ainda, em sua relação com o termo “lógica”, também se opõe a “idealismo” (LEWIS, 2009, p. 53). Diante disso, o autor parte de definições psicológicas de fantasia para, em seguida, relacionar esse processo à escrita literária e ao seu consequente diálogo com uma realidade reconhecível.

Na primeira forma de construção apresentada por Lewis, que está associada ao modo como o criador se relaciona com o estabelecido, o criador não a separa da verdade, provocando um problemático distanciamento da vida à sua volta. A segunda proposta de construção – apenas um devaneio sem qualquer efeito prático – e a terceira – um exercício de construção saudável, imaginativo e gerador de algo, como livros e histórias em quadrinhos – diferenciam-se entre si por aquilo que a fantasia provoca no criador, apesar da consciência por parte deste sobre a construção. A essas construções, C. S. Lewis dá o nome de “construção de castelos de areia”, sendo a segunda do tipo Mórvida, e a terceira, Normal (LEWIS, 2009, p. 48).

Sobre a construção Normal, o autor distingue dois tipos: a Egoísta – a ilusão é sempre do herói, que vive a fantasia e por quem enxergamos aquele mundo – e a Desinteressada – como observador externo à própria criação, o criador é capaz de tomar aquele universo como possível, o que não acontece na construção Egoísta. Podemos, então, separá-las pela posição de quem acessa a construção e de como esse alguém com ela se relaciona. Segundo o próprio Lewis, classificação desses tipos de construção possibilita-lhe entender o processo de escrita: “Dessa maneira, se quem sonha acordado tem algum talento, há uma transição suave da construção Desinteressada de castelos de areia para a invenção literária. Há mesmo uma transição Egoísta para a Desinteressada, e daí para a ficção genuína” (2009, p. 49).

Em seguida o autor discorre sobre a relação dos indivíduos com a fantasia criada, ou da percepção que eles têm da realidade e o que fazem a partir dessa percepção. Ainda que conheça a fantasia como construção, esse mesmo indivíduo quer a possibilidade de que aquilo aconteça, “sabendo que o devaneio não se realiza, exige ao menos que seja realizável. E é esse o motivo pelo qual o mais débil indício do que é admitidamente impossível estraga seu prazer” (LEWIS, 2009, p. 52). Duas questões surgem desse pensamento: a primeira é a aproximação que se faz do termo “realismo” como aquilo que é possível; a segunda refere-se ao papel do leitor no processo, de modo que aquele que visita a fantasia pode ou não a considerar como possível e realista. A aceitação e percepção do que é possível está associada ao letramento literário, à capacidade de cada leitor passear pelos castelos de areia.

Trata-se, portanto, de uma regra absoluta: quanto mais egoísta de castelos de areia, mais esse alguém exigirá um realismo superficial e menos apreciará o fantástico. Ele [o leitor] deseja ser iludido, pelo menos momentaneamente. E nada consegue iludir a menos que produza uma semelhança plausível em relação à realidade. A construção desinteressada de castelos de areia pode sonhar com néctar e ambrosia, com o pão das fadas e o orvalho de mel; já a construção egoísta sonhará com ovos com bacon ou bife (LEWIS, 2009, p. 52; destaque meu).

C. S. Lewis defende a proximidade entre fantasia e realidade, entendendo que a construção fantástica deve conter elementos que permitam ser algo realizável. De modo a entender melhor o que permite esse realismo, o autor apresenta elementos unanimemente considerados como tal:

Todos classificaríamos como realistas as especificações exatas de tamanho que são dadas pela mensuração direta em *Gulliver* ou por comparação com objetos bem conhecidos na *Divina comédia*. E, quando Chaucer enxota o gato do banco onde ele mesmo pretende se sentar, descreveríamos isso como um toque realista. (LEWIS, 2009, p. 53).

A esse tipo de construção, a esse “toque realista”, Lewis (2009, p. 54) chama de realismo de representação, ou representação realista, o que seria “a arte de tornar algo mais próximo de nós, tornando-o palpável e vívido, por meio de detalhes precisamente observados e nitidamente imaginados”. Assim, o realismo de representação proposto estaria apoiado em um processo de descrição, um caminho estético que torna a coisa descrita como palpável. Problematicando esse recurso como possibilidade de construção narrativa capaz de ser entendida como possível, o autor elenca exemplos de narrativas não tão realistas, mas de textos apoiados na tradição do fantástico.

Em outra faceta, há o que o autor entende como realismo de conteúdo, marcado como algo provável e menos apoiado na descrição, mas que apresenta a problemática de não se estabelecerem detalhes: “enquanto há muito para ser sentido e muito para ser analisado, não há nada para ser visto, ouvido, degustado ou tocado” (LEWIS, 2009, p. 55). Mais adiante, o autor continua com um exemplo que trabalha, segundo ele, isoladamente com o realismo de conteúdo:

O realismo de conteúdo é grande [em *Adolfo*], mas não há realismo de representação. Nós não sabemos que aspecto tinha cada um, o que vestia, o que comia. Todos falam segundo o mesmo estilo. Quase não há informações sobre o comportamento das pessoas (LEWIS, 2009, p. 55).

Assim, conclui sobre as possibilidades de coexistência dos realismos em uma mesma obra:

Os dois realismos [de representação e de conteúdo] são totalmente independentes podemos encontrar o de representação sem o de conteúdo, como no romance medieval; ou de conteúdo sem o de representação, como na tragédia francesa (e em algumas tragédias gregas); ou os dois realismos juntos, como em Guerra e paz; ou nenhum realismo, como em Orlando furioso ou em Rasselas ou Cândido. (LEWIS, 2009, p. 55; destaque meu).

Esses realismos de que fala o autor são apresentados como possibilidades de identificar a apropriação de algo externo para ser inserido no texto. A liberdade possível entre os dois tipos de realismo permite a percepção de certas obras como realistas, ainda que elas tenham elementos profundamente associados ao fantástico, não exigindo um ou outro como elemento *sine qua non* para serem classificadas como fantástica ou realista.

Como o questionamento recai em como cada um desses realismos contribui para algo ser possível, C. S. Lewis propõe uma função para cada um deles: enquanto o realismo de representação está associado a elementos que levam à análise ou reflexão, o de conteúdo remete à materialidade proposta pelo texto, permitindo ao leitor, ainda que subjetivamente, ver, ouvir, degustar e tocar. Como cada um possui uma função específica, Lewis defende o equilíbrio entre ambos para o estabelecimento de algo possível.

5.1.1 Dois casos nos quadrinhos

Nos quadrinhos, essa questão é objeto de relevante investigação, uma vez que se trata de suporte narrativo em cujas páginas estão construções visuais de objetos, cenários e, principalmente, de pessoas, o que pode levar o leitor a problematizar sua semelhança com suas próprias experiências visuais. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos apresentam constante tensão visual entre o universo diegético e o do leitor, de modo que os diferentes tipos de realismo propostos por C.S. Lewis podem ser percebidos em HQs que se aproximam mais ou menos de um castelo possível. Trabalhos como o de Daniel Clowes e Charles Burns, entre tantos, jogam com esses realismos de representação e conteúdo, estabelecendo universos, por um lado, estranhos em virtude de seus elementos escatológicos e do terror, respectivamente, por outro lado, palpáveis em virtude de experiências, relações e comportamentos humanos que perpassam suas obras. Assim como nesses trabalhos, tantas outras narrativas em quadrinhos

equilibram esse estranho e possível, permitindo proximidade com o reconhecível e convidando para novas descobertas.

Embora a utilização de maior diálogo da concepção imagética com a tradição renascentista remeta ao detalhismo próprio do realismo de representação, o desenho, em uma história em quadrinhos, não deve ser compreendido como único elemento desse tipo de realismo, sendo possível percebê-lo na construção do roteiro e no estabelecimento do universo ficcional em que ocorre a narrativa.

Observando as HQs *Os supremos* (2002) e *Watchmen* (1986 e 1987), ambas importantes obras dos quadrinhos estadunidenses e com grande sucesso na ocasião de suas publicações, e seus principais criadores, Alan Moore e Mark Millar, são respectivamente da primeira e segunda onda de escritores britânicos, sendo que cada um tem um estilo particular de escrita.

Onde Moore, Morrison e Gaiman tinham utilizado técnicas literárias para expandir os limites do tema aceitável para os quadrinhos mainstream com nuança e lirismo, a segunda onda de criadores britânicos, que incluía Ennis, Ellis e (mais tarde) Mark Millar, usou uma abordagem mais visceral, cinematográfica do Oeste norte-americano (John Wayne é um personagem recorrente), e a arte de Dillon está particularmente fundamentada na vida áspera, suja e difícil da tradição do faroeste (MAZUR; DANNER, 2014, p. 218).

Além disso, os dois trabalhos podem ser aproximados por promoverem um novo olhar sobre o gênero de super-herói, que marca os *comics*. Esse novo olhar está profundamente atrelado à estética que aproxima os super-heróis do contexto sociopolítico dos leitores, o que, conseqüentemente, remete a uma proposta mais realista, já que as mesmas questões que afetam o mundo fora do texto estão nas engrenagens do entrecho. Destaco como essa aproximação de mundos inter e extratextuais é tratada de forma diferente na constituição de cada uma das histórias.

O trabalho da dupla Mark Millar e Bryan Hitch conta uma nova origem do grupo de super-heróis *Vingadores*, cuja formação é contextualizada em um cenário de tensão política internacional. Os tradicionais personagens da Marvel são apresentados com alguns desvios do padrão heroico clássico dos quadrinhos, de forma que a história flerta com questões psicológicas e comportamentais, como violência doméstica e posicionamento político, além de constantes referências à cultura pop do início dos anos 2000. Apesar de esses recursos aproximarem aquele universo de um mundo possível para a época, a história se vale desses elementos somente como roupagem ou maquiagem para um grande embate entre arqui-inimigos, no qual os problemas são resolvidos aos socos e raios, com ângulos e planos que

favorecem a grandiloquência das cenas de ação e a constituição física dos heróis de queixo angulado. Se o caráter dos personagens não se enquadra no estilo tradicional dos quadrinhos, as soluções e a estética da história mantêm intacta as estruturas estabelecidas para o gênero super-herói.

Já em *Watchmen*, a proposta narrativa de Moore e Gibbons é bem diferente quanto à construção do universo e quanto à atuação dos elementos no decorrer do quadrinho. Cuidadosamente construídos em sutilezas de comportamento e nuances de inseguranças, os personagens representam alegoricamente uma sociedade complexa e em conflito. O discurso político, que ocorre em aparentes planos secundários e entrelinhas, mostra-se, na verdade, como a força motora da narrativa, tornando a história algo muito maior do que o conflito entre herói e vilão. Nesse sentido, denota-se preocupação com a materialidade do universo e daqueles que o habitam, de modo que a caracterização dos personagens e do cenário é profundamente atrelada à construção narrativa e ao desenrolar dos acontecimentos, participando ativamente da história. Além do realismo de representação que detalha cada requadro da história, o realismo de conteúdo está presente não como acessório rapidamente descartado em nome da ação, mas um elemento que atravessa e impulsiona toda a história.

É possível perceber oposição na maneira como essas duas obras dialogam com uma estética realista, como fazem uso de recursos de linguagem para promover essa aproximação em narrativas também fantásticas. Enquanto a primeira trata do tradicional embate entre inimigos mortais, em que o realismo não se mostra mais do que a presença de personagens com comportamentos mais humanos, além de detalhes alheios ao fluxo narrativo, a segunda é carregada de elementos fantástico – heróis, poderes, viagem espacial e criaturas monstruosas – para contar a história de indivíduos de uma sociedade frágil. Percebe-se, então, grande diferença na maneira como cada uma das obras lida com o realístico e o fantástico: enquanto, em *Os Supremos*, ocorre maior separação entre o realista e o fantástico, em *Watchmen*, há maior diálogo entre essas duas partes, um recurso que não apenas ambienta e colore a narrativa, mas também se estabelece pela própria relação entre as duas.

Esse engajamento realista do leitor também pode ser associado à familiaridade dos personagens de cada quadrinho. Enquanto os heróis de *Os Supremos* são conhecidos do universo ficcional da Marvel, mesmo em versões mais humanizadas e coerentes com a virada do milênio, essa familiaridade com os personagens diminui o entendimento do leitor como algo realista. Já em *Watchmen*, a dimensão psicológica dos personagens, ainda que eles sejam referências e releituras de outros, torna-os desconhecidos ao leitor, apresentando-os como algo novo. Nesse sentido, a verossimilhança realista funciona melhor, facilitando o engajamento no

enredo de pessoas “reais”, ou mais humanizadas, que agem como super-heróis. Até mesmo a singularidade do personagem Dr. Manhattan permite a abordagem daquilo “que aconteceria se o Super-Homem existisse no ‘mundo real’”, o que seria diminuído caso fosse o próprio kryptoniano.

Também é importante destacar como o narrador surge durante a história e sua relação com o processo narrativo dos quadrinhos. Assim como o narrador em *off* é mais um recurso do que uma necessidade no cinema, o narrador verborrágico apresenta-se como recurso estético, já que é mais comum ele apenas situar o leitor em questões mais pontuais da história, cabendo às imagens e aos diálogos o papel de efetivamente narrar. A utilização desse tipo de narrador evidencia uma forma de explorar um recurso de linguagem tal como o do cinema em preto e branco nos dias de hoje. Especificamente sobre o romance gráfico, “o narrador é muito mais presente, verbal e visualmente, do que nos *comics*, em que a história é contada por si mesma, sem ocorrer intervenção mais direta do narrador (BAETENS; FREY, 2015, p. 10 – tradução minha⁵⁴). O uso desse recurso nas *graphic novels* pode ser justificado pela aproximação desses quadrinhos com a prosa literária, atribuindo- assim maior valor a elas.

Em *Watchmen*, Moore opta pela construção em primeira pessoa – que oscila ao longo da história –, o que permite ao leitor não apenas conhecer a história, mas aprofundar na percepção daqueles que narram e adentrar nos próprios personagens, constituindo-se, assim, um realismo psicológico. Acredito que a proposta de *Os Supremos* difere até pelo seu maior diálogo com o universo cinematográfico e maior destaque para ação, não sendo esperado narrador distante do que é comumente encontrado nas histórias em quadrinhos.

Ainda que não ocorram redundâncias narrativas, bastante utilizadas nos quadrinhos de super-herói dos anos 1980 e 90, o narrador de Millar é bastante tradicional, surgindo majoritariamente nos recordatórios para transições de cena. Nenhum personagem da trama assume esse papel, cabendo apenas a uma voz em terceira pessoa situar o leitor no tempo e no espaço. Independentemente da classificação como *graphic novel* ou não de *Os Supremos*, as nuances de narrador de primeira pessoa não parecem ser a proposta de Millar e Hitch, mas a construção de uma versão mais contemporânea de personagens tradicionais da Marvel.

⁵⁴ Do original: “In the graphic, (...) the narrator is much more present, both verbally and visually, than in the case of a comic book, where the story to tell itself, without any direct intervention from the narrator.”

5.2 A DESCRIÇÃO COMO APROXIMAÇÃO: QUANDO O DETALHE INVADE A PÁGINA

Em uma narrativa, a descrição é responsável por situar o leitor quanto a espaço, tempo e personagens, aproximando-se, assim, do realismo de representação de Lewis. Nesse sentido, como a descrição dos aspectos mais físicos do mundo apresenta ao leitor elementos do campo visual, estabelecendo, com isso, referencial para os acontecimentos narrados, ela tem importância central no processo de construção de uma narrativa que se proponha realista, uma vez que aproxima o leitor desse universo, tornando-o reconhecível e passível de ser compreendido como algo possível. Subjaz a essa perspectiva funcional da descrição a ideia de que o realismo seria o que fisicamente se parece com o mundo concreto em que vive o leitor, podendo-se desconsiderar as demais possibilidades de narrativas realistas que se ocupam com outros aspectos das experiências humanas, que não apenas espaço ou pessoas envolvidas, mas subjetividades próprias ao ser humano, as quais se relacionam profundamente com a perspectiva realista.

O realismo de representação a que Lewis faz referência evoca o aspecto descritivo da narrativa na apresentação de detalhes que atribuem veracidade ao que se conta. Sobre o detalhe e seu papel na veracidade narrativa, James Wood (2017) destaca a maneira como Flaubert, tradicionalmente percebido como expoente realista, vale-se dos detalhes na construção de seu texto.

Flaubert parece observar as ruas com indiferença, como uma câmera. Da mesma forma que ao assistirmos um filme não notamos o que foi excluído, o que está de fora dos limites do quadro, também não notamos o que Flaubert decide *não* notar. E já nem percebemos que o que ele *escolheu* não é observado ao acaso, mas severamente escolhido, que cada detalhe está quase congelado em seu amálgama de escolhas (WOOD, 2017, p. 48; destaque no original).

A reflexão de Wood recai sobre as escolhas de Flaubert para construir uma narrativa colorida com cuidadosa paleta. De início, paira a ideia de alguém que, despretensiosamente, caminha com um instrumento de captação visual, como uma câmera, e que, apenas ao caminhar, absorve tudo que define o mundo à sua volta. No entanto, essa ilusão estabelecida por Flaubert é fruto de criteriosa seleção em que, assim como nos limites do requadro de uma vinheta, os elementos inseridos são frutos de escolhas em relação a tudo que poderia estar ali, mas que não se encontra. Continuando sobre como o autor consegue estabelecer esse retrato verossímil:

Para tanto, Flaubert aperfeiçoou uma técnica que é essencial para a narração realista: misturar o detalhe habitual e o detalhe dinâmico. É claro que naquela rua de Paris o tempo que o balconista passa bocejando não pode ser igual ao tempo que a roupa tremula ou que os jornais ficam nas mesas. Os detalhes são marcações temporais diferentes, alguns instantâneos e outros recorrentes, mas todos se combinam no mesmo plano como se acontecessem simultaneamente. Parece a vida real – de um modo belamente artificial. Flaubert sugere que esses detalhes, de certa forma, são ao mesmo tempo importantes e insignificantes: importantes porque foram notados e escritos por ele, e insignificantes porque estão todos misturados, como que vistos de relance; parecem chegar a nós como ‘a vida real’ (WOOD, 2017, p. 49).

A seleção de Flaubert consiste então de uma mescla entre detalhes temporalmente diferentes e que poderiam ser ou não percebidos, o que estabelece uma textura de eventos composta por ruídos e significados. Desse modo, a cena aproxima-se da pluralidade de ações que se cruzam em uma complexa trama, aproximando-se então da experiência do caminhar por uma rua em que ocorrem diversos acontecimentos. Esse recurso permite a constituição de uma “vida real” ou, pelo menos, algo que dela se aproxime.

Nos quadrinhos, essa seleção de elementos e o quanto eles são identificáveis tornam-se bastante subordinados ao estilo de desenho escolhidos pelo artista. Mesmo não sendo uma regra, estilos mais detalhados possivelmente terão mais ruídos que outros mais minimalistas. Retomo então o caso de *Watchmen* para entender como o estilo de Gibbons contribui para a proposta narrativa. As vinhetas dessa HQ possuem muitos detalhes, pequenas informações que soam, em uma primeira leitura, como excessos que distraem o leitor. No entanto, com a leitura completa, essas escolhas adquirem significado, revelando outras camadas de leitura.

Também é possível observar os ruídos de forma mais literal nas representações de sons que estão fora dos limites da vinheta, atribuindo maior densidade à cena. Esse recurso de trazer um som distante, de fora, à cena está presente em *Jimmy Corrigan* em uma das transições entre o mundo onírico e o presente diegético do protagonista.

Figura 49 – Falas colocadas fora dos limites do requadro



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Nessa cena, após perguntar a Jimmy sobre o que ele comeria, a comissária de bordo continua a atender aos demais passageiros. Mesmo depois de afastar-se, a voz da personagem “invade” o quadrinho na forma de um balão de fala. De modo a reforçar o papel secundário da fala, o balão da comissária fica parcialmente coberto por outro balão, este da moça sentada ao lado de Jimmy, com quem inicia um novo diálogo, estabelecendo hierarquia entre as duas falas.

O cerne da linguagem das histórias em quadrinhos está no uso da imagem, aqui entendida como tudo que ocupa o vazio da página, incluindo as linhas dos quadros (caso estes sejam utilizados) e as palavras com sua distribuição física no espaço, bem como os vazios em presença dos demais elementos. No entanto, gostaria de destacar um elemento que mais facilmente pode ser entendido como imagem, que seria justamente o desenho, as figurações estabelecidas pelo artista.

Pintura e histórias em quadrinhos podem ser aproximadas pelas etapas técnicas que implicam sua feitura, assim como podem ser entendidas como tentativas de representar o real. Em uma visão mais tradicional sobre o processo técnico da pintura, uma das etapas iniciais é o

rascunho da imagem a ser pintada, de forma que o desenho é o início do processo da maioria das pinturas. De modo semelhante, grande parte das produções em quadrinhos perpassam pela realização de imagens que preencher o espaço vazio. As escolhas e possibilidades técnicas para a realização desses desenhos são importante elemento das linguagens da pintura e dos quadrinhos.

Ao longo de seus muitos anos de desenvolvimento, foi preocupação da pintura a busca por técnicas capazes de transportar para a tela uma imagem próxima da que o olho humano é capaz de apreender. Essa aproximação do que era visualmente percebido foi também entendida como aproximação da realidade. A perspectiva de propor uma experiência visualmente real tem seu lugar em um mundo em que a existência de imagens estáticas e dinâmicas ainda não era algo tão acessível e, conseqüentemente, não era amplamente produzida e consumida, limitando-se a ilustrações de acontecimentos em jornais e propagandas. Um mundo anterior, então, à fotografia e ao cinema.

As HQs, como as conhecemos hoje, como histórias impressas em papel surgiram muito posteriormente à pintura. Ainda assim, questões técnicas de representação mais próximas da tradição renascentista, do estilo foto-realista ou naturalista das formas, também compuseram os quadrinhos. Ainda diante de limitações técnicas, os quadrinhos estadunidenses exploraram essas intenções figurativas pelas mãos de artistas como Alex Raymond, Will Eisner e John Buscema, para citar alguns quadrinhistas que apresentaram trabalho técnico e artístico em jornais e, posteriormente, *comics*, em papel de baixa qualidade, além de limitada tecnologia de impressão. Desse modo, a definição das imagens reproduzidas, as possibilidades em relação ao uso ou não de core(s) e a utilização de papéis capazes de abrigar essas imagens (tanto por sua gramatura quanto por suas dimensões físicas) foram limitadoras para a produção de quadrinhos com maior nível de detalhe técnico e qualidade visual. A execução em estilo fotográfico está então atrelada também ao desenvolvimento tecnológico capaz de reproduzir desenhos originais em larga escala.

Além de questões de ordem técnica, os quadrinhos foram consumidos nos Estados Unidos como bem cultural barato, de modo que, por muito tempo, não houve interesse em melhorar sua qualidade ou remunerar apropriadamente os artistas. Os custos implicados na produção de um bem originalmente vendido por baixo valor desempenharam relevante papel no desenvolvimento dos quadrinhos e no retorno econômico de sua produção.

Anseio por propostas de histórias mais densas e com maiores pretensões e experimentações narrativas, diferentes trabalhos estéticos com a linguagem e ampliação de público estão associados a movimentos fora do grande eixo comercial. Impulsionados,

primeiramente, pelo sentimento contracultural dos *comix* e, em segundo lugar, pelas experimentações e aspirações artísticas dos quadrinhos alternativos consolidados com as *graphic novels*, os quadrinhos acabaram estabelecendo novo mercado consumidor e novo paradigma de mercado. Nesses novos espaços culturais, as histórias em quadrinhos estadunidenses puderam explorar outros horizontes narrativos até então voltados ao fantástico, à ficção, ao policial, ao terror/ horror e, evidentemente, ao universo dos super-heróis, passando a flertar com mais evidência com experiências humanas. Embora o tema já tenha sido explorado em outros momentos, podendo ser encontrado nas primeiras manifestações das tiras estadunidenses, os quadrinhos passaram a destinar maior espaço físico para suas histórias, podendo, inclusive, colocá-las em um único objeto. Essa nova forma ancorando suas narrativas em enredos mais realistas aproxima as histórias em quadrinhos do livro, o que irá associá-las às aspirações literárias e ao desenvolvimento narrativo próprios do romance.

Nessa perspectiva realística, assim como a pintura, os quadrinhos valeram-se de representações visuais mais figurativas como caminho válido para se alcançar uma narrativa realista. No entanto, ainda que por vias diferentes das percorridas pela pintura, os quadrinhistas afastaram-se dessa lógica mais imediatamente do que sua irmã mais velha. Semelhante ao que Auerbach propõe sobre o papel do descritivismo na construção de uma narrativa que se propõe realista, Scott McCloud assim discorre sobre as escolhas de artistas, principalmente quanto ao estilo visual de uma obra que se comprometa a representar algo mais real:

Pela abordagem direta, os quadrinhistas podem decidir retratar seus mundos num nível de detalhes quase fotográfico, usando mídias tradicionais, computação gráfica ou fotos reais. Mas, claro, o realismo de um grande romance ou conto envolve muito mais do que descrições de detalhes superficiais. Os detalhes que podem ser retratados com especial cuidado na prosa são com frequência os da sociedade humana, não os de ambientes físicos. Pode ser por isso que um número crescente de criadores de quadrinhos em busca da impressão do real vem optando por um estilo de desenho que, à primeira vista, é tudo, menos real (MCLOUD, 2006, p. 35 e 36).

A escolha pelo estilo visual menos rebuscado apoia-se na ideia do que se intenta representar com um quadrinho realista. Em uma aproximação com “o realismo de um grande romance ou conto”, McCloud valoriza menos a descrição de espaços físicos e enfatiza os detalhes da sociedade humana, valorizando, assim, o realismo de conteúdo de que falava C. S. Lewis. Entendendo que a representação de situações reconhecíveis ao leitor estão para além da técnica tradicional de desenho e pintura, a representação desse cotidiano reconhecível foi melhor estabelecida por outros elementos da linguagem das HQs. Como na literatura, os

quadrinhos encontraram, na imprecisão de quem narra e na própria impossibilidade de se reproduzir a realidade, caminho fértil para novas abordagens narrativas, trabalhando, assim, outros aspectos externos à diegese, que não um universo visualmente captado pelo olhar.

Retomando o papel da imagem como engrenagem motora para a constituição e propulsão narrativa em uma história em quadrinhos. Groensteen (2014, p. 125) apresenta uma vinheta do quadrinho belga *Correntin* (1943 – 1974), de Paul Cuvelier, para demonstrar como imagem e palavra servem à cena, particularmente em como a imagem ocupa diferentes papéis, a depender da leitura realizada sobre a cena.

Figura 50 – Vinheta do quadrinho *Correntin*



Fonte: Thierry Groensteen, *O sistema dos quadrinhos* (2015, p. 130).

Buscando demonstrar o potencial narrativo da imagem, Groensteen (2015, p. 130) propõe a substituição da cena visual pelo enunciado “erguendo seu sabre, o primeiro dos cavaleiros lança-se sobre Correntin e Zaïla imobilizados em solo”. Em seguida, o autor faz uma análise do processo de transmissão das informações a partir de cada uma das possibilidades como forma de representação. Segundo ele, ainda que exista o mesmo conteúdo no enunciado verbal e na imagem, a contrapartida verbal esquivava-se de alguns aspectos relevantes na história, como distância que separa os personagens, roupas de cada um deles, posição do sol ou características da paisagem. Por outro lado, “a imagem não se emudece em relação a todas as perguntas. Mas ela só me fornece essas respostas no momento em que, mudando meu regime de leitura, eu a *observo* como um descritível ao invés de *consumi-la* como enunciação” (GROENSTEEN, 2015, p. 130; destaque no original).

Embora Groensteen construa a contraparte verbal atendendo a suas intenções argumentativas com reduzida seleção de informações, o quadrinho, ao mesmo tempo, valoriza detalhes visuais da cena para a compreensão do duplo papel da imagem nas HQs – o de narrar e descrever –, ficando a cargo do leitor perceber as duas funções desempenhadas. Para entender

esse duplo papel, cabe reforçar que o processo de leitura de uma história em quadrinho está intrinsecamente associado à percepção visual que o leitor realiza da página, bem como à posição panóptica que ele ocupa em relação às páginas. Frequentemente, após percepção visual mais ampla do olhar difuso, o leitor de quadrinhos foca sua atenção em momentos específicos para uma leitura mais aprofundada e sequencial. No entanto, o olhar panorâmico permeia todo o processo, inclusive quando a atenção é depositada, por exemplo, em um balão de fala: ainda que se leiam as palavras, os demais elementos ainda são visualmente percebidos. Semelhante à forma como uma pintura é lida, o leitor de quadrinhos apreende as informações de modo simultâneo para que, posteriormente, seja feito um processo mais pontual de leitura. Dessa forma, a imagem não só permite os processos de narrar e descrever, mas também os realiza simultaneamente e de modo quase indissociável, já que, ao enfatizar a ação, como o cavaleiro que ataca Correntin e Zaïla, são apresentados tanto o ato de atacar quanto a descrição daquele que ataca, não havendo possibilidade de separação.

(...) a história em quadrinhos (a narrativa visual em geral) não me parece apta a produzir, por conta própria, equivalente algum da operação que é conhecida como descrição no domínio literário. Por outro lado, cada um dos quadros é descritível para o leitor, da mesma forma que os reconhecemos como enunciáveis. É ao receptor que cabe, se for o caso, construir essa descrição (GROENSTEEN, 2015, p. 132).

Thierry Groensteen fala da constância com que os elementos descritivos são apresentados ao leitor, ocorrendo grande repetição de predicados na prancha. Em comparação com o material prosaico, ocorrem momentos descritivos absolutos ou distribuídos no decorrer do texto, no entanto, uma vez que um personagem é descrito, salvo alguma particularidade do momento, não há necessidade de retornar ao exercício de apresentação. Essa diferença também pode ser atribuída à forma de leitura dos quadrinhos em comparação com a prosa: a leitura periférica proporcionada pela simultaneidade dos quadrinhos permite a aquisição de múltiplas informações, ao passo que a leitura linear da prosa limita as novas informações ao momento preciso da leitura.

Na construção narrativa em prosa, esses processos são evidentemente realizados apenas pelas palavras. Como qualquer significado pode ser extraído somente dos vocábulos, estes devem ser lidos dentro de seus contextos sintático-semânticos, gerando, portanto, conteúdo. Diferente do processo de leitura das histórias em quadrinhos, não há, na prosa, evidente simultaneidade: as informações surgem à medida que os olhos passam pelas palavras e constroem possibilidades significativas, sendo estas essencialmente de ordem narrativa ou

descritiva. Em princípio, a utilização de palavras para um dos processos interrompe o outro, o que tornaria o texto em prosa uma alternância entre narrativa e descrição. Essa separação foi questionada por Todorov (2013, p. 82), no final da década de 1930, argumentando que “nunca se encontrará, num texto real, um diálogo puro, ou uma descrição pura etc.”. Vale ressaltar que, assim como Georg Lukács (1965) fala de Zola, alguns escritores conseguem equilibrar melhor esses momentos, minimizando a interrupção da narrativa e tornando todo o processo mais contínuo e harmônico.

Assim, durante a leitura, o traço imagético dos quadrinhos permite ao leitor perceber aspectos próprios da descrição. Lukács discute a relação do ato de narrar e de descrever na construção narrativa, como esses dois processos estão no texto. A partir de uma cena de corrida de cavalos, no romance *Nana*, de Émile Zola, Lukács (1965, p. 43) destaca o virtuosismo literário de Zola na descrição da corrida em todos os momentos, bem como na retratação da moda parisiense a partir da vestimenta dos personagens que assistem à corrida da tribuna. No entanto, também é destacado como toda a descrição “não passa de uma digressão dentro do conjunto do romance” (LUKÁCS, 1965, p. 44), o que questiona o papel da descrição como engrenagem da obra.

Em oposição a essa descrição que interrompe e afasta o leitor da narrativa, Tolstói realiza uma construção que “não descreve uma ‘coisa’: narra acontecimentos humanos. E esta é a razão de que o andamento dos fatos venha narrado duas vezes, de maneira genuinamente épica, ao invés de ser descrito por imagens” (LUKÁCS, p. 45, 1965). Mais adiante, Lukács (1965, p. 59) aponta como problema da literatura burguesa do século XIX sua obsessão pela observação e pela descrição, eliminando, com isso, o intercâmbio entre a “práxis” e a vida interior. Ainda como crítica à descrição, o autor a considera como substituto literário destinado a encobrir significação épica. Lukács parece, então, conceder à descrição papel inferior à narração.

Em uma história em quadrinhos, a descrição pode ser fortemente associada ao desenho do artista, podendo variar de algo mais estilizado, minimalista, até um traço mais fotográfico. Essa variação está sujeita à intenção, necessidade e competência do artista. As escolhas do quadrinhista em relação ao estilo de desenho é responsável por um tipo de detalhamento que, “em se tratando de uma imagem desenhada, em primeira instância, é o estilo próprio do desenhista que determina o grau de precisão da imagem, a quantidade de detalhes que ela contém” (GROENSTEEN, 2015, p. 131). Essa quantidade e qualidade de detalhes, bem como o interesse pessoal do leitor pela obra estão diretamente associados ao tempo de leitura, ou seja, o tempo do olhar diante das imagens. Em relação à clareza e precisão dos detalhes,

o grau de precisão da imagem permanece mais ou menos igual independente do tema (lugar, objeto, personagem) representado. Se a imagem é descritiva, ela o é indiferentemente a todos os aspectos transmitidos pela narrativa, dando a mesma atenção a todos (GROENSTEEN, 2015, p. 131).

Salvo os interesses específicos de quem faz as imagens e casos mais particulares, o tratamento dos diferentes elementos é bastante próximo: “a narrativa em imagens é, portanto, muito mais discriminativa que o texto literário” (GROENSTEEN, 2015, p. 131).

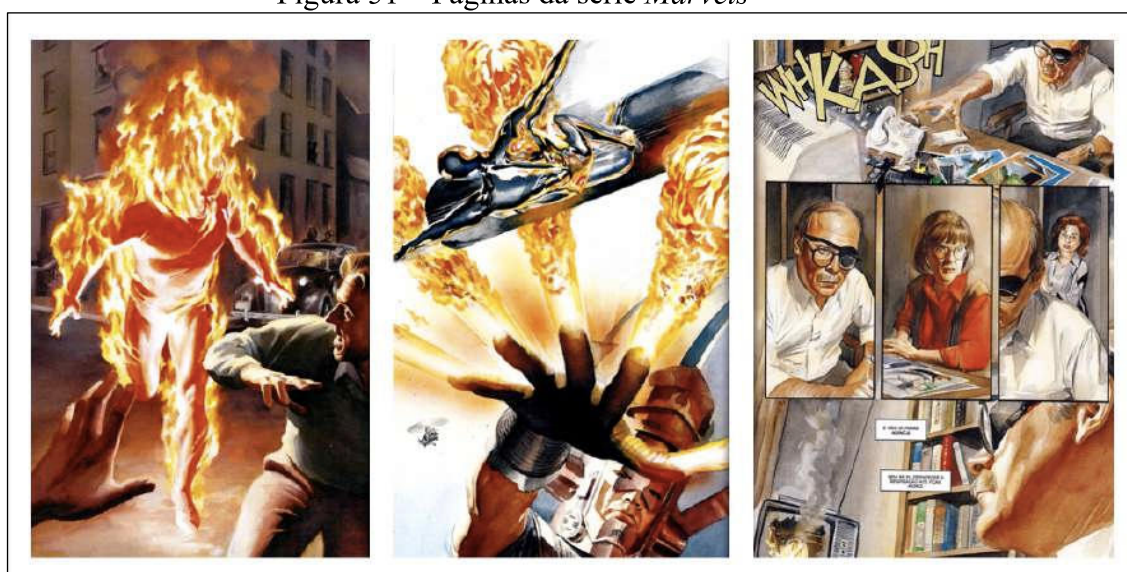
A partir dessa observação acerca da imagem em seu papel descritivo, é possível afirmar que a descrição é um processo constante na narrativa das histórias em quadrinhos. Isso, no entanto, não promove a problemática apontada por Lukács na cena da corrida, de Zola, uma vez que essa constante descrição não necessariamente interrompe a narrativa. Em *Jimmy Corrigan*, os momentos que poderiam ser considerados exclusivamente descritivos, como grandes panorâmicas de página inteira ou lugares apresentados em diferentes momentos no tempo, produzem não somente senso de localização necessário à compreensão, mas também contexto de percepção dos personagens, transcendendo o que seria apenas momento referencial ou descritivo em que o quadrinhista deve dedicar-se tecnicamente à feitura da imagem. Para além do valor referencial ou da beleza visual, as escolhas são regidas por seu valor narrativo ao todo. O quadrinhista responsável pela feitura dos desenhos, ainda que possa dominar vários estilos visuais e técnicas, acaba por escolher um modo de desenhar que atenda às necessidades da obra.

Alguns artistas são conhecidos por trabalho técnico bastante elaborado, como o já mencionado Dave Gibbons, em *Watchmen*, que, sob criteriosa orientação de Alan Moore, usou profunda riqueza de detalhes nos cenários da história, como fotos e recortes de jornal ao fundo. Os artistas dos quadrinhos alternativos fazem traço mais estilizado, preservando aspectos de proporção e perspectiva nos desenhos. Esse equilíbrio de estilo mais estilizado com aspectos tradicionais pode ser observado nos trabalhos dos irmãos Hernandez e Allison Bechdel. Conforme já mencionado (MCCLLOUD, 2006, p. 36 e 37), os quadrinhos alternativos acabam consolidando esse uso do traço mais cartunesco em narrativas mais sofisticadas, explorando a expressividade de um estilo de desenho que parece mais natural às histórias em quadrinhos. Alguns artistas optam por desenhos que exploram as possibilidades de um desenho mais figurativo conjuntamente com um estilo mais realista, como em *Tintin*, do belga Hergé, e *Maus*, de Art Spiegelman. Em ambos os trabalhos, é possível perceber um tratamento mais minimalista nos personagens em oposição a um maior detalhamento dos cenários. Constrói-se,

assim, um jogo de oposição entre a preocupação com a representação fidedigna dos cenários e a deliberada, e complexa, construção de personagens de modo minimalista. Spiegelman faz um jogo de oposição em que se impessoalizam os personagens, ao mesmo tempo em que se legitimam os espaços como historicamente reais, uma forma paradoxal para estabelecer a representação dos fatos narrados pelo pai. Semelhante abordagem pode ser percebida em *Jimmy Corrigan*, em que os diferentes Jimmys têm o rosto estabelecido a partir de poucos traços. Ware traça poucas linhas para definir cada um, em particular nas versões infantis de Jimmy e de seu avô, conforme apresentado em capítulo anterior.

Para melhor ilustrar as implicações de uma narrativa que se fia pelo descritivismo visual, cabe observar o caso de Alex Ross. Em meados dos anos 1990, o estilo visual adotado por ele ficou bastante conhecido com o lançamento da minissérie de quatro edições *Marvels*. Escrita por Kurt Busiek, a narrativa traz os super-heróis a partir do olhar de pessoas comuns, destacando, assim, o estranhamento provocado por esse universo fantástico quando se observa um traço realístico.

Figura 51 – Páginas da série *Marvels*



Fonte: Kurt Busiek; Alex Ross. *A coleção oficial de graphic novels Marvel: Marvels* (2013, não paginado).

Dialogando com a tradição de pintura comprometida com o realismo técnico, até então pouco comum no espaço das histórias em quadrinhos, o trabalho de Ross consiste em um profundo estudo de formas, sombras, volumes e textura, resultando em uma obra visualmente meticulosa, nos moldes dos pintores clássicos. O artista usa modelos vivos para cada personagem, bem como fotografias de família como referência para diferentes cenas. Sua obra

destaca preocupação com a percepção visual do mundo, como cada detalhe deve resultar em um trabalho que reflete aspectos do nosso mundo, ao mesmo tempo em que usa a tradição dos super-heróis estadunidenses. Dessa forma, sua preocupação artística está na capacidade de reproduzir esses detalhes, de expor nas páginas algo visualmente reconhecível, entendido como real, atribuindo, assim, um tipo de veracidade às narrativas fantásticas.

Eu preciso praticar com imagens reais, para que os aspectos naturais delas sejam recuperados e lembrados com o tempo, porque eu estou sempre comparando meu trabalho minuciosamente com objetos reais, pessoas reais, e com isso, aos poucos o cérebro grava as coisas, mas nunca perfeitamente. Motivo pelo qual eu gosto sempre de conferir com um modelo vivo, ou um..., ou um objeto exato. Você sabe, você sempre quer ver como é o real antes de se comprometer completamente com a ilustração. Antes eu fazia por memória e imaginação. Quando você confia somente nos seus instintos, algo sempre fica um pouco estranho (ALEX, 2018 - tradução minha⁵⁵).

Com uma percepção bastante tradicional, Ross entende o realismo em uma perspectiva descritivista, como método de se captarem “os aspectos naturais”. Dialogando com a pintura tradicional, Ross leva aos quadrinhos qualidade técnica incomum aos *comics*. Seu esforço técnico é responsável por credibilidade artística muitas vezes ignorada nos quadrinhos de estilos visuais menos virtuosísticos. Como seus desenhos aproximam o universo habitado por super-heróis, alienígenas, civilizações antigas e as mais estranhas criaturas de algo visivelmente reconhecido como real, Ross usa o realismo de representação em uma narrativa amparada pelo fantástico.

A ideia de criar super-heróis e personagens fantásticos em uma história em quadrinho desenhada em estilo fotográfico foi uma forma de atribuir realismo visual, de representação, às narrativas fantásticas. Em certa medida, semelhante efeito é alcançado nos filmes de super-heróis com atores que se aproximam da realidade visual: os personagens até então estavam vinculados às vinhetas, parecem “bem mais reais do que nos gibis” (Figura 04).

O trabalho de Ross como capista tem grande valor, uma vez que a capa é constituída de uma imagem que ocupa todo o espaço e não se encontra diretamente justaposta à história. Desse modo, é razoável pensar a capa como composição a ser contemplada individualmente e por mais tempo. No entanto, ao pensar a imagem como elemento narrativo de uma história em

⁵⁵ Do original: “I need to exercise in just regular figure drawing so that more natural things are recalled and remembered over time because I am always doing a point for point comparison to a real object sometimes, a real person, and your brain holds on to things a little bit by a little bit, never perfectly which is why I always love to regard checking live model, or a live aab... or an exact object, you know, you always want to see what does reality hold before I commit myself completely on this illustration I first did by my imagination when you trust just your own instincts it can always get a little wonk.”

quadrinho, ela passa a ocupar papel diferente. Ao ser estabelecida para uma HQ, o desenho passa a ser constantemente relacionado a tudo que fisicamente está à sua volta, assim como à história. Diminui-se, assim, seu caráter contemplativo em nome do papel narrativo, passando a operar não de forma solitária, mas em relação ao entorno e compromissada com o fluxo de leitura.

Embora a preocupação de Ross na apreensão de elementos que caracterizam a cena seja metodicamente realizada, de forma que cada detalhe contribua para o final mais próximo possível do que pode ser visto no mundo, os processos de observação e seleção são bastante próprios do ato de desenhar. A questão, então, é a estética visual adotada, a maneira como o artista transpõe esses elementos para a página. Uma vez que os quadrinhos consistem em imagens desenhadas, esse processo permeia também a sua escrita, residindo, nesse ponto, importante elemento no processo de escrita. A relação das histórias em quadrinhos com o processo de descrição, assim como o comenta Flaubert sobre a prosa, implica seleção de elementos, mas diferente de uma câmera, que não elimina o que está diante da lente. No ato de desenhar, cada forma é criada manualmente para preencher a folha vazia, de modo que a escolha de tais elementos é ainda mais significativa, e tudo na folha foi deliberadamente criado pelo artista.

Esse exercício de captação de informação pelo processo de desenhar pode ser observado em uma cena no primeiro episódio da minissérie *True Detective* (2014). O detetive Rust Cohle desenha a estranha cena em que uma mulher nua, com chifres de cervo presos na cabeça, encontra-se amarrada em posição de reza diante de uma enorme árvore. Essa atitude, que muito estranha os demais policiais presentes, vai além das excentricidades de um personagem peculiar. Diante da estranheza da cena, o registro pelo desenho mostra-se como possibilidade de observação e seleção de elementos bastante próprias. No ato de desenhar, cada risco, cada traço, cada forma, cada informação foi observada e transferida para o papel pela ponta do lápis, em um simultâneo exercício de observação e representação. Findado o registro, fotográfico ou desenhado, ambos podem ser posteriormente analisados, no entanto o desenho dispõe de um processo de percepção do que está materializado no mundo ao mesmo tempo que as formas são captadas pelo observador. Promove-se, assim, mais uma íntima relação entre aquilo que é observado e aquele que promove sua representação gráfica.

Durante uma conversa sobre o detalhamento na composição de uma história, os autores Will Eisner e Frank Miller discutem a função da imagem na narrativa de uma história em quadrinhos. Descrevendo seu processo de criação de cenário, Eisner diz como “é possível com boa iluminação e detalhes-chave determinar uma cena” (BROWNSTEIN, 2014, p. 66).

Frequentando os teatros na época da Depressão americana, os quais dispunham de pouca verba para as peças, Eisner percebeu como os cenários eram estabelecidos a partir de pontos chave, como uma pequena escada para definir a entrada de um prédio ou um poste para identificar uma rua. Esse estilo, a que se refere como impressionista, permeia grande parte de sua obra, ficando ainda mais forte em suas *graphic novels*, como pode ser percebido nas primeiras páginas de *Um Contrato com Deus*, a seguir, nas quais apenas a porta e uma escada definem o local para onde Frimme Hersh se encaminha.

Figura 52 – Impressionismo do cenário em *Um contrato com Deus*



Fonte: Will Eisner, *Um contrato com Deus* (2007, p. 22 e 23).

Em sentido semelhante à crítica de Iser (2013, p. 45) a respeito da quebra de ficcionalidade da peça *Velha senhora*, Eisner e Miller falam desse rompimento em algumas histórias e quadrinhos. Em referências aos mangás, os dois quadrinhistas mencionam artistas que criam grande quantidade de detalhes em seus cenários e personagens. Segundo eles, essa quantidade promove um problema à narrativa, deixando-a em segundo plano em relação ao tolo descritivismo de quem desenha cada janela e cada tijolo de um prédio:

EISNER: Aqueles quadrinhos que vi, com cenários bem detalhados – com janelas e maçanetas, botões e unhas, tudo desenhado com precisão – são todos muito acurados e eu penso que isso é maravilhoso, mas me parece que isso limita a velocidade da história. Retarda o fluxo.

MILLER: Acho, por exemplo, que, tecnicamente, *Akira* [de Katsuhiro Otomo] é uma obra de arte surpreendente, mas a simples escala da linha de trabalho, o detalhe da arquitetura..., depois de um tempo você fica, ‘Estou lendo uma história ou recebendo uma aula?’ (...) Quando começa a haver toda essa informação, isso tende a entrar no caminho da narrativa.

EISNER: (...)O nível de velocidade de uma história é importante, mas depende da história que você quer contar. Mostrar um edifício inteiro em detalhes infinitos não é contar uma história, pelo menos que me consta (BROWNSTEIN, 2014, p. 69 a 71).

Nos anos 1980, o mangá se viu em uma direção realística, em uma abordagem que ocorreu tanto no tratamento visual atribuído às obras de ficção e fantasia, promovendo densidade às configurações irreais de suas narrativas, quanto nos quadrinhos mais tradicionais, que abordavam questões contemporâneas (MAZUR; DANNER, 2014, p. 199). As narrativas distópicas ganharam fama nesse período com a figura de Katsuhiro Otomo, primeiramente com a obra *Domu: a child's dream* (1980 – 1983), posteriormente com *Akira* (1982 – 1990). Seu trabalho era “Visualmente inspirado na obra do criador francês Moebius, os personagens e cenários de Otomo eram ricamente detalhados, transmitindo uma sensação de realismo e profundidade incomum no mangá naquela época” (MAZUR; DANNER, 2014, p. 201). O estilo visual detalhista de Katsuhiro Otomo, de que falam Miller e Eisner, pode ser observado nas cenas do mangá *Akira*:

Figura 53 – Formas orgânicas (à esquerda) e prédios e máquinas (à direita) em *Akira*



Fonte: Katsuhiro Otomo *Akira* 6 (2019, p. 14 e 121).

O ponto abordado pelos dois artistas é justamente em torno da quantidade de detalhes em um quadrinho, nesse caso específico, em um *mangá*. Em como esse detalhismo apresenta um tipo de linguagem técnica que atravessa o texto, uma riqueza de detalhes que pode afetar negativamente o fluxo narrativo e colocar-se à frente da história. Em sentido semelhante, ao ser

indagado sobre seu trabalho ser algo emotivo, Ware apresenta também sua visão sobre a leitura das histórias em quadrinhos:

Eu tento desesperadamente colocar em minhas histórias a maior quantidade de emoção que consigo. No entanto, inclusive quadrinhistas que eu admiro muito falam que meu trabalho é frio e laborioso. Acho que eles olham como se fosse arte ao invés de lerem como quadrinhos. Pra mim, tudo se resume a um problema, ou qualidade, dos quadrinhos. Eles são separados das artes escritas e daquelas visuais, porque são lidos e vistos simultaneamente. Se o leitor *vê* ao invés de *ler*, eles vão prestar mais atenção em como tudo foi desenhado. É um erro comum porque minhas histórias são confusas e soltas, e por isso, mais expressivas, humanas e calorosas (BRAITHWAITE, 2017, p. 59 – tradução minha⁵⁶; destaque no original).

Ware destaca um equívoco comum em relação ao seu trabalho, bem como às histórias em quadrinhos que não são percebidas como textos. A principal problemática é a percepção sobre os desenhos em uma história em quadrinhos, os quais são, muitas vezes, entendidos como objeto artístico, contemplativo, e não narrativos para serem lidos. Essa percepção seria então um entrave para a própria leitura de uma HQ porque ignora justamente a função da imagem.

Retomando a questão do excesso de informação, ao criar elementos que facilmente passariam despercebidos ao olhar humano, os detalhes ocupam, então, lugar de destaque que não é natural a eles, ou que não deveria ser. A partir de um comentário de Hebbel, Lukács discorre exatamente sobre como o detalhe pode tornar-se artificialmente importante: “Hebbel discerne aqui, agudamente, o outro perigo fundamental que é imanente à descrição: o perigo de que as particularidades se tornem autônomas” (LUKÁCS, p. 67, 1965). Evidente que se fala aqui de um desvio, e não de uma ação deliberada do autor em destacar algo pertinente à cena.

Em referência a Homero, Lukács (p. 73, 1965) destaca a maneira como o cetro de Agamênon é apresentado ao leitor, em como o autor não se preocupa em fazer uma construção imagética, algo que poderia tornar possível sua reprodução a partir da sua descrição. Em uma crítica antecipada ao descritivismo frio, Homero não descreve o objeto, mas conta sua história, transformando em ação o processo que poderia ser uma descrição em narração. Em ambos os casos, assim como no belíssimo trabalho de Katsuhiko Otomo, em *Akira*, a crítica que se coloca

⁵⁶ Do original: “I desperately try to put as much real emotion into it as I possibly can. But even cartoonists I really admire have been quoted as saying they find my work dry and laborious. I think they’re looking at it as art, rather than reading it as a comic strip. To me, it comes down to the problem, or advantage, of comics. They’re defined as separated from writing or visual art because they’re simultaneously read and viewed. If the reader *views* it rather than *reads* it, they’re going to pay more attention to how it’s drawn. It’s a common mistake to assume because work is messy or loose, it’s therefore more expressive, human, and warm.”

é no uso do descritivismo estético, seja ele visual ou prosaico, que escamoteia a narrativa, situando-a em um inapropriado segundo plano.

De que maneira, então, é possível reconhecer maior ou menor descrição em uma história em quadrinhos? Como atribuir ao seu autor intenção por algo menos ou mais narrativo? Conforme mencionado, as imagens são, sim, elemento também capaz de situar o leitor no tempo e no espaço narrativo, de definir mudanças de ambientes e de tudo que a descrição normalmente se propõe a fazer, mas não apenas isso. Quando a imagem enuncia uma ação, ela passa a exercer uma função narrativa, ela conta então algo ao leitor como faz *Correntin* na análise de Groensteen (2015, p. 130). Ela ocupa um papel além do referencial. Outro ponto importante é se a imagem que atravessa a narrativa está no estilo visual escolhido pelo quadrinhista. A depender dessa escolha, a abordagem visual adotada no desenho pode enfatizar o ato de descrever, de detalhar, em maior ou menor intensidade. O uso de um traço mais naturalista fotográfico permite maior riqueza de detalhes, podendo fazer, por exemplo, alusões à textura de algo. Desse modo, se, por um lado, essa escolha estética pode implicar um texto que se ocupa mais em descrever, por outro, uma abordagem mais minimalista já não permite tal nível de detalhamento, implicando leitura menos contemplativa e mais narrativa, uma vez que o olhar tende a ser menos detido.

Nesse duplo papel, o de narrar e descrever, fica praticamente impossível separar a ocorrência de cada um desses propósitos durante a narrativa, estando essa dificuldade tanto nas histórias em quadrinhos como na narrativa em prosa. No entanto, cabe destacar que o processo, como o olho humano, vaga pela página e faz com que diferentes informações sejam simultaneamente absorvidas, informações estas que se associam aos dois processos.

O estilo visual cumpre, então, um propósito dentro da narrativa, que pode estar a serviço do aspecto criativo dos autores ou subordinado às exigências e limitações editoriais. O detalhamento quase fotográfico, como tentativa de apreender a realidade, pode ser aproximado do descritivismo próprio do naturalismo literário do século XIX. Porém essa é apenas uma possibilidade para o realismo visual, descritivo, que ignora tantos outros aspectos que compõem nossas experiências. Parece-me claro que, assim como um descritivismo na prosa pouco contribui para uma proposta de representação realística, a utilização do realismo fotográfico como estilo visual em uma HQ tampouco se apresentou como o caminho mais eficiente. Para além de preocupação em constituir uma possibilidade de realidade de uma história em quadrinhos, as ilustrações são elementos narrativos e, como tais, servem a esse propósito, e não, pelo menos em princípio, a uma função contemplativa. A grande quantidade de detalhes pode mostrar-se como empecilho à leitura fluída, de modo que a pluralidade de detalhes pode ser

encarada como algo que afeta negativamente o texto, tornando-o mais lento e dissociado da narrativa.

5.3 UM FLERTE COM O REAL: COMENTÁRIOS E CONTORNOS DO REALISMO

As relações e tensões entre realidade e narrativa estão presentes nas histórias em quadrinhos e são observáveis em diversos exemplos que se ocupam de relatos históricos e de conflitos pessoais. Mais diversas ainda são as formas como são contadas essas histórias profundamente relacionadas a acontecimentos históricos ou a vivências pessoais. Tematicamente, no entanto, abordagens realistas sempre estiveram presentes nas HQs. O importante personagem Yellow Kid era a caricatura do imigrante asiático que vivia nos guetos dos Estados Unidos: ainda que as histórias versassem sobre peripécias rocambolescas e concepções estereotipadas de uma camada da sociedade, há inserção de situações da imigração no estabelecimento do protagonista e no tema da história como um todo. Voltando ao século XVII e permitindo-me a ir além dos quadrinhos norte-americanos, Rogério de Campos (2015) faz uma recuperação histórica dos quadrinhos em seus primórdios europeus e apresenta a seguinte obra.

Figura 54 – Narrativa por imagens em propaganda católica contra Lutero



Fonte: Rogério de Campos, *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos* (2015, p. 37).

O texto em questão, possivelmente não entendido na sua época como uma história em quadrinhos, era uma propaganda católica que apresentava episódios da vida de Martinho Lutero para difamar o monge. Os diferentes momentos bem como a ordem de leitura são indicados pelas letras do alfabeto, iniciando pelo terceiro quadrinho da coluna da esquerda (indicado pela letra “A”) e seguindo a leitura em sentido horário⁵⁷. Mesmo sendo um texto de propaganda da Igreja Católica, a história pode ser percebida como narrativa relacionada a fatos e figuras históricas, dialogando com aspectos biográficos na sua temática e com elementos do mundo do leitor.

Atribuir realismo a uma narrativa não é algo simples, ainda mais com linguagem complexa e dialética como a dos quadrinhos, em que o principal elemento de sua linguagem são imagens realizadas por alguém, o que já promove distanciamento da tradicional noção de realidade. No quadrinho *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*, Ware estabelece um personagem fictício e seus conflitos internos durante o encontro com o pai, que até então lhe era desconhecido. Os acontecimentos narrados, apesar dos elementos historicamente registrados – feira Mundial de Chicago de 1893, forte semelhança da relação do autor com seu pai – não reproduzem uma situação que de fato aconteceu com aquelas pessoas e naqueles lugares. As personagens não são claramente percebidas como versões de pessoas reais, mas construções narrativas verossímeis que, como tais, estão também, de algum modo, apoiadas em experiências e contextos daquele que as estabeleceu para o texto. Embora não haja imediata relação com um quadrinho que se proponha ao realismo histórico e documental, há um tipo de universo que pode trazer à percepção do leitor questões do ser humano e sua relação com o mundo e com as pessoas.

A maneira como Chris Ware aborda situações humanas chama a atenção para algo mais amplo em relação ao realismo nas histórias em quadrinhos: entendê-lo como proposta de representação, recurso, e não como escola ou modelo estilístico. Eis uma preocupação que espero levar-me a uma melhor compreensão de como a presença do real está relacionada à narrativa de *Jimmy Corrigan*: entender como Ware articula, em uma mesma história, acontecimentos históricos, de ordem pessoal e universal, a outros de ordem ficcionais, e outros

⁵⁷ Na ordem de leitura: Martinho Lutero nasce em família católica. / Lutero é educado na fé católica. / Seu melhor amigo é atingido por um raio quando estava a seu lado. / Lutero entra para a ordem dos eremitas de Santo Agostinho. / Lutero adquire conhecimentos, mas sua virtude diminui. / Lutero briga com seus irmãos monges por vários cargos. / Lutero rejeita o cargo de prior e deixa o monastério. / Lutero vive de maneira dissoluta (a imagem o mostra entrando em um bordel). / Lutero abduz oito donzelas dedicadas a Deus. / Ele se junta a Catarina de Bora em seu casamento que rouba a Deus. / Lutero perverte os verdadeiros evangelhos e espalha suas heresias. / Lutero rompe com Calvino e Melâncron sobre a fé. / Morre de cólica em estupor alcoólico. / O cadáver de Lutero é levado de Eisleben para Wittenberg (no céu, abutres e um demônio). / Lutero queima nas profundezas.

ainda no campo do fantástico. Tudo de modo a construir o retrato de uma experiência individual que remete a uma série de questões do humano.

Dessa forma, apesar de lidar diretamente com a representação visual de pessoas e lugares, as manifestações narrativas das histórias em quadrinhos promovem esse diálogo com o real de forma mais complexa do que uma débil tentativa de reproduzir um mundo visualmente reconhecível. Ainda que as narrativas históricas e biográficas constituam importante gênero de quadrinhos, a aproximação de um mundo reconhecível ao leitor não está de modo algum restrito a esses gêneros. Casos como *A gigantesca barba do mal* (2016), originalmente publicada em 2013, de Stephen Collins, em que uma cidade fictícia, inserida em um mundo geograficamente fantástico, remetem alegoricamente a diversos problemas humanos de uma sociedade repressiva às individualidades; ou *Black Hole*, que abarca um universo de sentimentos e experiências familiares. Semelhante familiaridade pode ser apreendida das páginas de *Jimmy Corrigan*.

Em diversos momentos, Ware destaca sua intenção de conseguir um resultado mais real em seus trabalhos ou, pelo menos, algo que disso se aproxime (BRAITHWAITE, 2017). Não se trata de o autor conseguir reproduzir fielmente, atingir uma verdade, como foi pensado em tantos momentos ao longo da história da arte e literatura, mas de uma proposta que coloque nas páginas do quadrinho algo capaz de dialogar profundamente com aspectos da vida. Observando esse importante trabalho de Chris Ware, apesar das divagações fantásticas do protagonista e do universo ficcional ausente na vida de muitos leitores, encontra-se também a representação de comportamentos e dinâmicas sociais, dúvidas e inseguranças que promovem reconhecimento e reflexão das próprias vivências dos leitores. Por que não pensar as divagações de Jimmy como experiências tão humanas quanto tantas outras ao longo da vida?

Uma vez que as divagações fantásticas de Jimmy Corrigan e do avô quando jovem não atuam concretamente no mundo, mas apenas no universo mental desses personagens, esse elemento aparentemente dissonante ao realismo mais tradicional não deve ser percebido necessariamente como rompimento com o realismo de conteúdo da obra. Ao contrário, a presença do escapismo fantástico para a vida tediosa e desconfortável pode ser interpretada como traço próprio da subjetividade e da imaginação humana, contribuindo, assim, para aproximar-se de situações e experiências comuns, ordinárias e cotidianas do ser humano.

Relevante para essa análise é compreender o que pode ser considerado uma narrativa realista. São muitas as gradações do que se aproxima e se afasta de uma realidade possível, sendo a própria quantificação dessas gradações imensurável. Além disso, questiona-se como essa realidade se insere na narrativa e de que forma a linguagem estabelece essa construção.

Toda narrativa dialoga com algum elemento do mundo circundante, o que pode ocorrer de dois modos: ou o estabelecimento de um universo ficcional onde ela acontece, ou a tentativa de contar algo historicamente ocorrido. Partindo da ideia de que essa referida realidade é algo externo ao indivíduo, tudo aquilo que pode ou não ser percebido, interpretado e, posteriormente, transformado em narrativa, existiriam narrativas de fatos ocorridos no mundo concreto e as que criariam fatos plausíveis de terem acontecido, em maior diálogo com o mundo extratextual.

A problemática aparece em dois importantes processos para a construção de narrativas de fatos historicamente ocorridos: na percepção e apreensão das informações em torno do acontecimento e na transformação desses fatos em narrativa. Outro aspecto que demanda atenção é a inocência daquele que se propõe a narrar os fatos acreditando que, embora fosse possível captar cada detalhe e aspecto em torno de uma experiência, aquilo que ele narra constitui o fato em si, e não uma das inúmeras possibilidades de interpretações possíveis. Sendo assim, é importante saber que aquele que se propõe a reproduzir um fato será incapaz de fazê-lo, justamente por acreditar que a tarefa é possível.

Dessa forma, o conflito parece residir tanto no ato de capturar as informações para a constituição do real, do que aconteceu ou que poderia ter acontecido, quanto também, e talvez principalmente, na transformação desse algo, desse conjunto de informações em narrativa. Ou seja, envolve o ato de seleção do que entra no texto, dinâmica esta que implica a escolha de algo e a eliminação de várias outras informações. Nesse sentido, a memória entra como um operador dessa absorção e seleção, um processo que entra em constante relação.

Seja como for, a memória é tocada pelas circunstâncias, como o piano que ‘produz’ sons ao toque das mãos. Ela é o sentido do outro. E por isso ela se desenvolve também com a relação – nas sociedades ‘tradicionais’, como no amor – ao passo que se atrofia quando se dá a automatização de lugares próprios. Mais que registrar, ela responde às circunstâncias, até ao momento em que, perdendo sua fragilidade de móvel, tornando-se incapaz de novas alterações, ela só consegue repetir suas primeiras respostas (CERTEAU, 2014, p. 152; destaque no original).

Aquele que se propõe a contar algo deve ter a consciência de que a subjetividade ocupa os espaços deixados pelas lacunas. Ao entender a reprodução como processo natural de percepção da realidade, é possível reconhecer certa liberdade que, mesmo quando se vivencia o fato, escapa-nos uma série de aspectos. Por que então seria diferente no processo narrativo, o qual consiste em uma tentativa de (re)viver algo e experienciá-lo? Esse processo envolve a captação de aspectos, ao passo que outros nos escapam.

No conjunto em que ela [a memória] se produz, é apenas *um detalhe a mais* – um gesto, uma palavra – tão exato que inverte a situação. Mas que mais poderia a memória fornecer? Ela é feita de clarões e fragmentos particulares. Um detalhe, muitos detalhes, eis o que são as lembranças. Cada uma delas, quando se destaca tecida de sombra, é relativa a um conjunto que lhe falta. Brilha como uma metonímia em relação a esse todo (CERTEAU, 2014, p. 152; destaque meu).

Há ainda a problemática e já mencionada atribuição do descritivismo como pilar para a narrativa realista, uma ingênua noção de que descrever cada detalhe físico do que está diante do personagem é a maneira de levar à página uma realidade até então a ela externa. Além de ser uma inglória luta contra a memória e suas limitações, parece-me um problema conceitual reduzir a uma proposta realista a tentativa de descrevê-la em seus mínimos detalhes:

A estrutura geral da narrativa, aquela, pelo menos, que até agora tem sido analisada aqui e ali, aparece como essencialmente *preditiva*; esquematizando ao extremo, e sem levar em conta numerosos desvios, atrasos, reviravoltas e decepções que a narrativa impõe institucionalmente a esse esquema, pode-se dizer que, a cada articulação do sintagma narrativo, alguém diz ao herói (ou ao leitor, pouco importa): se você agir de tal modo, se escolher tal alternativa, eis o que vai obter (o caráter *relatado* dessas predições não lhes altera a natureza prática). Bem diferente é a descrição: não tem qualquer marca preditiva; ‘analógica’, sua estrutura é puramente somatória e não contém esse trajeto de escolhas alternativas que dá à narração um desenho de vasto *dispatching*, dotado de uma temporalidade referencial (e não mais apenas discursiva) (BARTHES, 1988, p. 183; destaque no original).

Há uma quase separação proposta por Barthes do ato de narrar e descrever, atribuindo à descrição o papel da imagem-desenho no que se refere a mostrar, descrever. Enquanto a narrativa surge como o impulso da história, um elemento de movimentação dos acontecimentos, a descrição, como elemento somatório, proporciona pausa da narrativa, um momento que, ao interromper seu fluxo, permite ao leitor observar. De modo a apresentar o pensamento de Barthes sobre a relação da língua com a realidade, Compagnon considera:

Mas Barthes tranquilamente passa de um convencionalismo restrito, relacionado com a natureza arbitrária do signo linguístico, para um convencionalismo generalizado, relacionado com o irrealismo da língua e mesmo da palavra, um convencionalismo tão absoluto que as noções de adequação e de verdade perdem toda pertinência. Em resumo, uma vez que todos os códigos são convenções, os discursos não são nem mais nem menos adequados, mas todos igualmente arbitrários. A linguagem, recortando arbitrariamente, ao mesmo tempo, o significante e o significado, constitui uma visão de mundo, isto é, um recorte do qual somos irremediavelmente prisioneiros (COMPAGNON, 1999, p. 124).

Ainda sobre Flaubert, Roland Barthes reflete sobre o realismo a partir de seus textos. Sua análise perpassa pelo descritivismo como algo que se propõe a uma objetividade e um outro que se constrói por comparações que beiram o metafórico. Nesse sentido, o autor problematiza o papel da descrição em uma obra realista (1988, p. 185 e 186). Lançando um olhar sobre o relato, Michel de Certeau também propõe uma reflexão sobre a relação entre descrição e narração.

(...) no relato não se trata mais de ajustar o mais possível a uma ‘realidade’ (uma operação técnica etc.) e dar credibilidade ao texto pelo ‘real’ que exhibe. Ao contrário, a história narrada cria um espaço de ficção. Ela se afasta do ‘real’ – ou melhor, ela aparenta subtrair-se à conjuntura: ‘era uma vez...’ Deste modo, precisamente mais que descrever um ‘golpe’, ela o *faz* (CERTEAU, 2014, p. 142; destaque no original).

Certeau compreende a narrativa como espaço da ficção, como possibilidade de insinuar um ato, e não de descrevê-lo. Apesar de distanciar o “real” do processo narrativo, não ocorre sua eliminação, mas a percepção de um espaço em que a ficção se apoia para tornar-se narrativa. Nesse sentido, Certeau aproxima-se de Barthes (1988) quando este fala da ilusão referencial, efeito de real, e aquele de como a narrativa faz o “golpe”, ou quando afirma que “o discurso produz então efeitos, não objetos. É narração, não descrição.” (CERTEAU, 2014, p. 142). Semelhante à concepção de Michel de Certeau sobre a linguagem como operadora do realismo, para Compagnon,

A ilusão referencial resulta de uma manipulação de signos que a convenção realista camufla, oculta o arbitrário do código, e faz crer na naturalização do signo. Ela deve, pois, ser reinterpretada em termos de código. Doravante, a única maneira aceitável de colocar a questão das relações entre a literatura e a realidade é formulá-la em termo de “ilusão referencial”, ou segundo a célebre expressão de Barthes, como “efeito de real”. (COMPAGNON, 1999, p. 109 e 110).

Essa ilusão proposta por Barthes é estabelecida pela linguagem, e esta por si faz referência não à coisa imitada, mas a um código, retomando-se, nesse sentido, o papel da mimese:

A referência não tem realidade: o que se chama de real não é senão um código. A finalidade da *mimèsis* não é mais a de produzir uma ilusão do mundo real, mas uma ilusão do discurso verdadeiro sobre o mundo real. O realismo é, pois, a ilusão produzida pela intertextualidade: ‘O que existe por trás do papel não é o real, o referente, é a Referência, a ‘sutil imensidão das escrituras’ (COMPAGNON, 1999, p. 110; destaque no original).

Neste momento, cabe refletir sobre o não cachimbo de Magritte, sobre como se tenta debilmente recriar a realidade em uma página ou em uma tela, ou, para mantermos em nosso tema, apertá-la, deformá-la para que caiba nas vinhetas de uma história em quadrinhos. A realidade não pode sequer ser plenamente vivida, percebida, mesmo quando está ocorrendo. Sempre há um momento, um instante, que escolhemos, conscientes ou não, para que tantos outros nos escapem. A representação do real, por outro lado, simula, mimetiza, essa realidade reconhecível, experienciável, ainda que em partes, uma metonímia de fatos e possibilidades. A narrativa é um meio de observação, captação, seleção e exclusão capaz de ordenar, de algum modo, essa pluralidade de acontecimentos, atribuindo significado a eles: “Argumentar que a função da literatura é transmitir, inalterado, um pedaço da vida é conceber erroneamente a natureza fundamental da linguagem: o próprio ato de escrever é um processo de abstração, seleção, omissão e organização” (FRIEDMAN, 2002, p. 179). Ainda que se refira à literatura, Friedman fala do “próprio ato de escrever”, sendo que o mesmo pode ser estendido à escrita das histórias em quadrinhos. Nesse sentido, ela pode ser entendida como forma de representação e, a qualquer tentativa de reprodução, corre-se um grande risco de falhar.

Para questionar os padrões do que pode ou não ser considerado obra realística, C. S. Lewis (2009, p. 57) vale-se da obra *Édipo rei* como referência de parâmetros realísticos. O autor discorre sobre comportamentos e eventos, podendo estes serem entendidos como possíveis. Apesar da representação do comportamento humano e das eventualidades da vida, “a própria situação não é”, a premissa da história é inverossímil. Para Lewis, há separação entre o que pode ser considerado como maior diálogo com o que experienciamos como real e o que, mesmo cercado do possível, é dissonante do que podemos esperar como possível. Faz-se necessário então um “acordo” entre leitor e obra para que a narrativa seja entendida como possível, de modo que todo o resto seja digno de credibilidade. Ainda segundo ele, até a época contemporânea, a maioria das obras utilizavam esse recurso, de um realismo coxo, não podendo ser criticadas por seu menor comprometimento com o que é considerado realístico. Conclui então o autor:

Torna-se claro, portanto, que, se somos realistas tão radicais ao ponto de defender que toda ficção de qualidade deve ser fiel ao mundo real, temos de optar por uma ou outra de duas linhas. No caso da primeira delas, podemos dizer que as únicas obras ficcionais boas são aquelas que pertencem ao segundo tipo, à família de *Middlemarch*: obras de ficção sobre as quais podemos dizer sem qualquer reserva: ‘A vida é assim, tal qual’. Se fizermos isso, teremos contra nós a prática literária e a experiência de quase toda a humanidade. Um antagonista terrível demais. *Securus judicat*. A outra possibilidade seria defender que as histórias como a de Édipo, que tratam do excepcional e do atípico (e, portanto, do notável), também são fiéis à realidade (LEWIS, 2009, p. 58; destaque no original).

De modo a condenar a excessiva valorização do realismo, em particular do realismo de conteúdo, o autor desconstrói a ideia de que haja realismo absoluto. Ainda apoiado nos dois tipos de realismo, o autor menciona a preferência atual pelo realismo de conteúdo, mas que isso não deve ser entendido como um princípio geral (LEWIS, 2009, p. 55 e 56). Sobre esse pensamento, cabem duas observações para melhor aproveitá-lo na discussão deste trabalho. A primeira refere-se às motivações do autor para discutir o realismo e sua aproximação com as produções literárias. Diante de exacerbada defesa dessa dinâmica como parâmetro de qualidade literária e o conseqüente demérito atribuído às obras que não o fazem, Lewis defende outras possibilidades de literatura:

Contudo, esse pressuposto parece espreitar tacitamente no fundo de muita crítica e discussão literária. Podemos sentir isso tanto no abandono ou no descrédito generalizado a que foram relegados o romântico, o idílico e o fantástico, quanto no imediatismo com que se estigmatizaram essas instâncias como ‘escapismo’. Percebemos isso quando os livros são valorizados por constituir ‘comentários sobre a’, ou ‘reflexos da’ (ou mais deploravelmente ‘fatias’ da) Vida. Observamos também que essa ‘fidelidade ao real’ é considerada tão significativa em literatura que supera as demais considerações (LEWIS, 2009, p. 56; destaque no original).

A segunda observação é em relação a contexto da citação. Inserida no início da década de 1960 e, evidentemente, fazendo referência às obras em prosa, Lewis comenta sobre a preferência literária daquele período. Naturalmente, o autor não se preocupa com a estética das histórias em quadrinhos, ainda que estas gozassem de maior prestígio na Europa do que nos Estados Unidos. No entanto, a reflexão de Lewis recai sobre a importância do elemento imaginativo na construção dos castelos e o valor dos diferentes aspectos na escrita de uma obra.

Por mais atual que um quadrinho seja, ele está em constante diálogo com a tradição estética, inclusive reinventando-a, o que implica constante diálogo com o realista e o fantástico. A presença de elementos realísticos em diversas publicações contemporâneas nos Estados

Unidos, não só das *graphic novels* independentes como também dos super-heróis, está em constante diálogo com outros recursos distantes, em princípio, de uma proposta realista. Frequentemente, as histórias em quadrinhos dialogam com diferentes estéticas, como nos *funny animals*, em *Maus*, no gênero de horror/terror dos trabalhos de Charles Burns, nos quadrinhos contemporâneos com o uso de grade tradicional rígida, e no profundo diálogo visual de Ware com os quadrinhos dos anos 1950 e 60.

Ao longo de sua história, seja em uma das consideradas origens em Rodolphe Töpffer ou na suposta gênese americana de *Yellow Kid*, os acontecimentos cotidianos e o mundo que cerca os indivíduos sempre foram motivo nas histórias em quadrinhos. Ainda que a forma como essa dada realidade do mundo concreto é tratada tenha ocorrido de diferentes maneiras ao longo do tempo, essa relação sempre existiu. Dessa forma, e em um alinhamento à proposta de Lewis, os quadrinhos valeram-se do realismo de representação, sendo que, aos poucos, o realismo de conteúdo foi ocupando cada vez mais espaço com as aspirações artísticas. Nessa perspectiva, o realismo adquire mais espaço temático, apresentando-se como marca inovadora, de vanguarda, dentro da tradição dos quadrinhos estadunidenses, sendo, inclusive, marcado pelo experimentalismo visual que muitas vezes se distanciava de uma representação mais fotográfico.

Nesse constante diálogo entre o realismo de conteúdo e o de representação, bem como dos elementos fantásticos, encontra-se extensa área do que pode ser considerado realismo ou fantástico. De modo a definir o papel de cada um desses realismos, C. S. Lewis estabelece premente necessidade dos dois tipos que ele propõe.

A exigência de que toda a literatura deveria apresentar realismo de conteúdo não pode ser sustentada. A maior parte da grande literatura produzida no mundo não apresenta esse tipo de realismo. Mas há um tipo de exigência bem diferente que podemos fazer com propriedade: não de que todos os livros deveriam ser realistas de conteúdo, mas de que todo livro tenha tanto desse realismo quando pretenda ter (LEWIS, 2009, p. 60 e 61).

Não se trata de estabelecer maior qualidade entre uma obra que se proponha ao fantástico em relação a outra que intencione estabelecer uma narrativa visceral de acontecimentos, mas do quanto são necessários a uma obra recursos realistas para essa proposta estética. Assim, Lewis aponta para o pensamento Aristotélico em torno do que é necessário para que uma narrativa seja possível.

5.4 O COMUM

De modo a promover outro olhar sobre o mundo à volta, as narrativas voltam-se ainda mais para o mundo ordinário, das pessoas comuns e suas atividades rotineiras. Esse novo olhar promoveu uma mudança do que se entendia por ação e roteiro. No lugar de grandes feitos, tramas complexas e inesperadas revelações, a narrativa valoriza essas figuras comuns e até invisíveis aos grandes romances e fantasias.

Esta erosão e derrisão do singular ou do extraordinário já vinha anunciada em *O homem sem qualidades*: ‘Talvez seja precisamente o pequeno-burguês a pressentir a autora de um novo heroísmo, enorme e coletivo, a exemplo das formigas’. Na verdade, a chegada dessa sociedade de formigas começou com as massas, as primeiras a serem submetidas ao enquadramento das racionalidades niveladoras. (CERTEAU, 2014, p. 57).

O trabalho de Chris Ware em *Jimmy Corrigan* não fala de um grupo de indivíduos, invisíveis ao grande capital, mas concentra-se na história de um homem comum que enfrenta seus próprios dramas. O romance gráfico dá voz não a um indivíduo bastante particular, mas a alguém com inseguranças, dificuldades e problemas comuns a quaisquer pessoas. Desse modo, distanciando-se de contornos grandiloquentes ou fantásticos, Chris Ware fala simultaneamente de alguém cuja vida é ordinária e carregada de particularidades, mas que não se torna um personagem ou uma história, ao contrário, as ações e suas consequências são apresentadas dentro do banal. Concentrando-se nessa vida comum e sem grandes aventuras, a história está fortemente associada ao tédio, a uma narrativa lenta em que pouco acontece. Essa constatação é validada pela quase inexistência de ações físicas maiores do que as do dia-a-dia, ações como atender telefone, usar talheres na alimentação, entre tantas outras. Desse modo, não há acontecimentos grandiosos, comumente encontrados nos quadrinhos de aventura, ainda que não sejam exclusivos desse gênero narrativo. Essa ausência de grandes movimentações físicas implica a presença de momentos mais sutis e, por isso, ações mais lentas e menores, amplamente explorada pelo traço e *layout* de Ware.

Os pontuais e breves momentos de ação acabam, em sua maioria, reservados à imaginação e ao universo onírico dos Jimmys. Em uma passagem surreal, Jimmy é visitado pelo personagem God. Nessa ocasião, a casa onde Jimmy encontra-se é suspensa por uma enorme mão vermelha do super-herói. Em seguida o imóvel é solto e, para o desespero de Jimmy, seu imaginário filho se perde e é encontrado aos pedaços, como um boneco. Outro momento – que não está associado diretamente aos Jimmys, mas a um acontecimento histórico

– ocorre em um *flashback* da guerra civil americana em que o bisavô de Jimmy esteve. Nessa breve, e, inicialmente, deslocada passagem, em um maior fluxo de ação estranho ao quadrinho, ocorrem grandes explosões e troca de tiros.

Figura 55 – Momentos de ações mais expansivas



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Ainda que sejam momentos de ação, a forma como são tratados torna-os coesos com o todo da história. Ware privilegia a atmosfera tediosa em *Jimmy Corrigan*, de forma que pequenos e breves momentos são representados com ângulos estáticos e distantes dos personagens envolvidos, em rompantes de ação chegam mais a estranhar o leitor do que, de fato, acelerar a narrativa.

Toda essa ambientação do quadrinho permite que a narrativa dialogue com os constrangimentos e as frustrações vividos pelos dois Jimmys. As duas grandes narrativas que apresentam a complexa relação dos Jimmy com seus respectivos pais impulsionam, de fato, a história. Embora, em algum momento ou por algum tempo, o leitor anseie pela resolução dos conflitos paternos, esses dramas, quando comparados a vários momentos de diálogo e interação social, parecem ficar em um segundo plano, quase que no esquecimento do leitor. A discussão a respeito do relacionamento entre pai e filho e experiências de vida parece um engodo para experimentar formas de representar as nuances da interação humana.

Desse modo, mesmo que a existência do todo seja fundamental à coerência da obra, percebo *Jimmy Corrigan* como um quadrinho mais envolvido com suas partes do que com a grande história contada. Essa constatação está fundamentada não por algum tipo de problema no roteiro ou por este ser, de algum modo, pouco envolvente (o que seriam afirmativas no mínimo injustas ao trabalho em questão), mas por perceber nesse quadrinho de Ware maior preocupação em estabelecer certa atmosfera narrativa do que em contar uma história grandiosa,

com reviravoltas, peripécias variadas, algum tipo de jornada redentora ou engrandecedora dos personagens. A história parece ser construída de dentro para fora, de modo que os momentos são anteriores aos acontecimentos maiores do roteiro, o leitor é quase ludibriado a esquecer o todo em nome da atenção necessária para a leitura das cenas.

Nesse sentido, *Jimmy Corrigan* não pode ser considerado uma grande aventura ou romance de formação, não sendo dotado de um final grandioso, revelador, redentor ou de aprendizado. Ao contrário, as experiências vivenciadas não parecem alterar a percepção de Jimmy a respeito do mundo que o cerca, e a vida, após a experiência de conhecer o pai, não lhe parece mais confortável. Nas últimas páginas, após o retorno de Jimmy a Chicago, Ware apresenta uma sequência de acontecimentos que remetem às mesmas dinâmicas e relações na vida do protagonista, estabelecendo a repetição e a mesmice como traços da vida de Jimmy: sua relação com a figura materna é tão fria, opressora e distante quanto antes; a apresentação do novo namorado de sua mãe é tão irrelevante e desconfortável quanto o encontro com o ator da feira de carro ocorrido na infância de Jimmy; outra pessoa passa a ocupar o lugar em frente à mesa de trabalho de Jimmy; o mundo, enfim, ainda parece um lugar opressor e desconfortável.

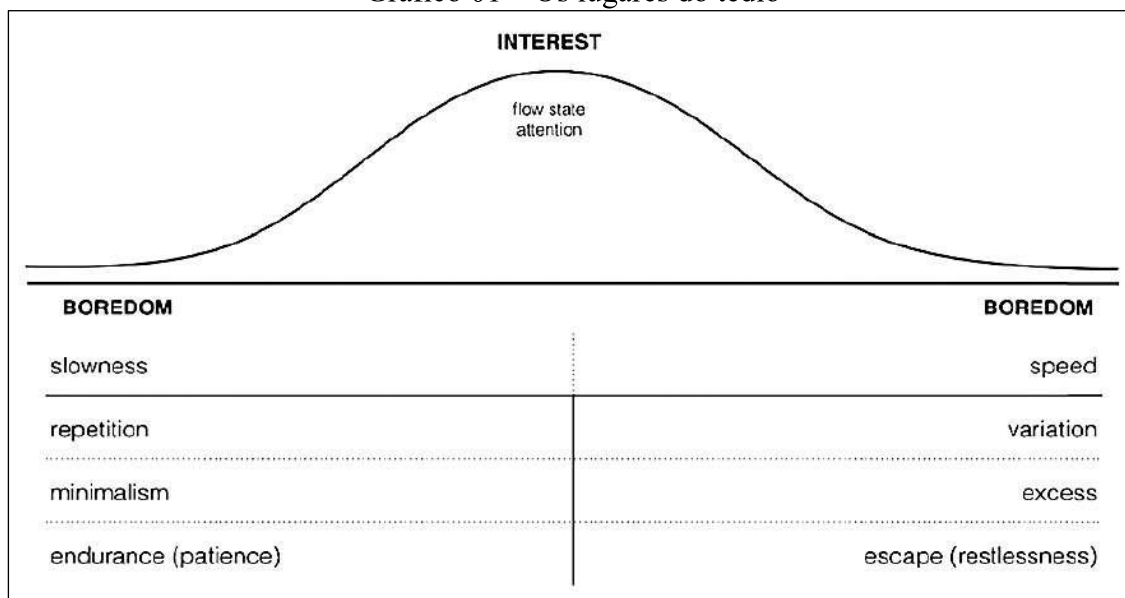
A partir dessa ausência de variação é que se atribui um aspecto tedioso aos acontecimentos ao longo do quadrinho. Não justifica a atenção dada à narrativa de *Jimmy Corrigan* por uma tradicional curiosidade em relação ao que acontece, ao menos não em uma leitura mais crítica da HQ. A motivação pela leitura ocorre mais pela possibilidade de acontecer do que pelo que acontece de fato, tornando o processo mais interessante do que qualquer tipo de resolução de fatos. Schneider (2016, p. 134), comenta sobre o processo de expectativa em torno do quadrinho *Quelqu'un va venir* (2002), de Pierre Duba, em como esse processo não está propriamente relacionado aos fatos, mas a uma constante promessa por algo. Creio que *Jimmy Corrigan* utiliza-se de semelhante estratégia.

Em certa medida, e de modo retroativo, a frustração por parte de quem espera por alguma resolução acaba por contribuir para a significação da história, funcionando como anticlímax que promove o encerramento, mas não a tradicional resolução. Trata-se então de um texto que rompe com a estrutura narrativa tradicional de problema e resolução. Como mencionado, não há qualquer grande alteração em relação a Jimmy, os fatos muito mais reforçam seu comportamento do que apresenta novas perspectivas para encarar os problemas do protagonista. Essa “ausência de acontecimentos” ou essa outra maneira como os acontecimentos se relacionam coaduna com a percepção de Auerbach sobre o romance realista ocidental. O pensamento do autor culmina no último capítulo da obra quando “Auerbach vê na conquista do ‘momento qualquer’, sem ligação com nenhuma continuidade de ação, a realização suprema do

realismo ocidental” (RANCIÈRE, 2021, p. 12; destaque no original). Nesse sentido, Ware explora outras possibilidades para a representação da condição humana em *Jimmy Corrigan*, eliminando a sucessão de peripécias e grandes acontecimentos para contar sobre seu apático protagonista.

Identifica-se, com isso, uma complexidade narrativa no texto que pode ou não atender aos anseios do leitor, e que, quando o faz, ocorre de diferentes maneiras e por diferentes aspectos do texto. Nesse sentido, Schneider (2016) defende que o tédio estaria mais relacionado às experiências do leitor do que ao próprio objeto. O domínio de leitura e dos códigos envolvidos no processo seriam os critérios para esse julgamento, sendo que cada leitor terá seu próprio nível de tolerância em relação a textos complexos, entendidos aqui também como textos que fogem a estruturas familiares. Nesse processo, o interesse do leitor estaria relacionado à quantidade de informação que lhe é apresentada durante a leitura e a possibilidade de compreensão dessas informações como relevantes à história. O tédio estaria justamente nesse lugar de constância, seja ele de pouca variação, em que o novo é pouco presente, ou no excesso, em que ocorre grande fluxo de informações. A partir de um diagrama apresentado por Orrin Klapp (1986), Schneider explicita os tipos de movimentos em relação às informações que compõem a narrativa:

Gráfico 01 – Os lugares do tédio



Fonte: Greice Schneider, *What happens when nothing happens* (2016, p. 85).

Assim, nos dois extremos, cada um construído a partir de dinâmicas opostas, encontra-se o tédio: lentidão, repetição e minimalismo (à esquerda); e velocidade, repetição e

minimalismo (à direita). A atenção, ou o interesse do leitor estaria no centro. Apesar de o tédio ser mais comumente associado aos aspectos da coluna da esquerda, a imagem apresenta outras possibilidades para sua manifestação: informações relevantes, significativas, necessárias ou não para o desenvolvimento da história; afastamento da atenção do leitor pelo excesso de elementos, excesso este que incapacita o leitor de mensurar a relevância da informação e tampouco significá-la para a narrativa, tornando tudo desnecessário e desinteressante. Em um cenário oposto, em que haveria maior redundância e monotonia, muito pouco é apresentado ao leitor, e de modo muito espaçado no tempo, constrói-se uma narrativa lenta e redundante, levando o leitor a não esperar por novas informações (SCHNEIDER, 2016, p. 83).

Há de se diferenciar o tédio como algo desinteressante, que afasta o leitor, e o tédio como estética da narrativa, intencionada de algum modo pelo autor. Diante dessas duas possibilidades, *Jimmy Corrigan* está mais próximo do segundo cenário: uma narrativa lenta, monótona e marcada por forte senso de repetição, sem grandes reviravoltas, cujos acontecimentos não são *a priori* o ponto de maior interesse ao texto, mas a maneira como Ware apresenta-os ao leitor. Evidente que a estética dos quadrinhos de Ware, especificamente em *Jimmy Corrigan*, é estabelecida por um conjunto de aspectos, no entanto destaque não só o estilo de desenho e o uso das cores, particularmente em relação à condução do olhar pela página, mas também o complexo jogo de *layout* como talvez o ponto principal de como Ware estabelece a narrativa.

5.5 PALAVRAS E SILÊNCIOS

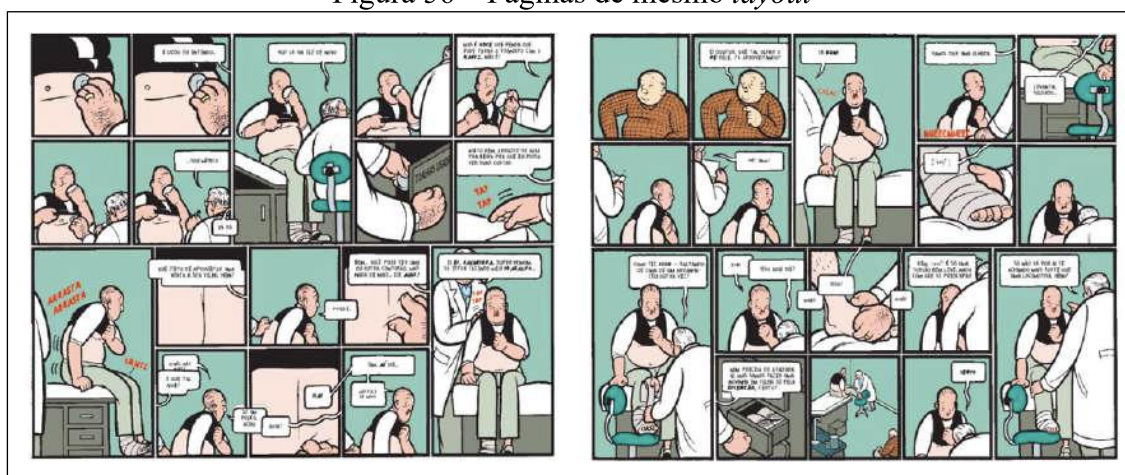
Retomando os momentos que contribuem para a atmosfera de *Jimmy Corrigan*, volto a atenção para as interações de Jimmy com os demais personagens da história, representadas de modo bastante complexo. O artista consegue não apenas captar, com rara economia de traço, a sutileza dos gestos, como também a dinâmica dos diálogos, os intervalos e a duração entre falas e silêncios. Esses silêncios que perpassam todo o quadrinho, profundamente associados à repetição ou a delicadas variações de uma mesma imagem, estabelecidos também, e talvez, principalmente, pelo *layout*, definem o ritmo dos diálogos e monólogos, transparecendo inseguranças e desconfortos dos personagens.

Há também importante proporção entre palavras e imagens, bem como relação entre esses elementos para construção do ritmo. Ware utiliza grande quantidade de desenhos para representar um momento, em princípio curto, o que, de alguma forma, explica o grande volume físico do quadrinho. Dessa maneira, o autor fragmenta a cena com variadas nuances de gestos,

reações e expressões dos personagens durante a conversa, profundamente marcada por assuntos que apenas preenchem os silêncios ou são voltas para chegar a assuntos desconfortáveis para Jimmy. Essa quantidade de imagens, normalmente variações de uma imagem inicial, uma quase repetição dessa, nunca são o mesmo desenho, como mencionado.

As imagens diferenciam-se entre si por detalhes, percebidos nos gestos e expressões dos personagens, uma forma de apresentar a lenta passagem do tempo e o constante movimento do corpo, à medida em que as personagens falam. Nesse jogo de repetição, alonga-se o tempo, tanto da ação apresentada quanto da leitura, da percepção e associação daquele momento. Ocorre então “desvalorização” da ação formal para o estabelecimento de um ambiente monótono e tedioso, próprio à narrativa de *Jimmy Corrigan*. Como visto, essa atmosfera não está apenas na fragmentação em momentos menores, mas também na forma como essas imagens são distribuídas ao longo da cena, na variação dos quadros e na maneira como são distribuídos e organizados na prancha. Ware fragmenta as ações de modo que elas também ocupem espaço determinado, tanto na quantidade de quadros dispensados para as imagens quanto no formato deles. O autor utiliza de simetrias visuais, ou paralelismos, para enfatizar aspectos, como no exemplo a seguir, com um caso de páginas com o mesmo *layout*.

Figura 56 – Páginas de mesmo *layout*



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Essa distribuição em paralelo dos quadros pela página propõe ritmo narrativo, de leitura, variação no tempo de leitura dos diversos espaços da página. Isso ocorre não apenas pela quantidade de palavras, mas também, e talvez principalmente, pela forma como os quadros são distribuídos na prancha. Na lentidão que propõe, Ware permite ao leitor experienciar e significar os delicados gestos e expressões, os pequenos momentos, os momentos dentro dos momentos, bem como colocar-se naquele espaço. A forma como o ritmo é estabelecido dialoga

com a linguagem musical, não apenas no sentido metafórico, em que a variação do tempo aproxima a leitura da experiência auditiva, mas também em seus aspectos formais, pela maneira como a escrita em partitura está intrinsecamente associada ao visual, tanto no que se refere à aparência dos símbolos, como à ocupação do espaço, posicionamento, resultando nas diferentes possibilidades de significação.

De modo a contribuir para essa estética lenta, momentos são dedicados a objetos e demais aspectos de cenário. Os objetos estáticos, imóveis por dois ou mais quadros passam a significar mais do que um referencial espacial da cena. Os elementos são colocados nas cenas de modo a estabelecer ambientação e delicada tensão ao momento, promovendo um tipo específico de transições, de aspecto para aspecto (MCCLLOUD, 2005, p. 72). Como resultado, o olhar acaba repousando nesses pequenos momentos que atravessam o texto, contribuindo para a atmosfera narrativa, uma vez que é promovida a leitura de elementos que poderiam passar despercebidos. Eles permitem um ato de reflexão que, deliberadamente, atrasa a leitura, uma busca por significado em uma sequência em que pouco acontece. Além disso, Ware utiliza um “excesso de conectividade narrativa, particularmente em termos de iconografia, outros recursos descritivos e associações que estabilizam a realidade ficcional e impede que a leitura acelere” (BANITA In BALL; KUHLMAN, p. 183, 2010 – tradução minha⁵⁸)

Figura 57 – Lentidão narrativa construída pelos elementos do cenário



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

⁵⁸ Do original: “(...) what he favors is an excess of narrative connectivity, particularly in terms of iconography and other descriptive devices and linkages that stabilize fictional reality and prevent reading from speeding along too quickly.”

Essa reflexão não consiste em uma interrupção da narrativa, mas um processo que acompanha a leitura dessa proposta estética. Nesse sentido, o cenário onde tudo acontece assume importante papel.

(...) a fala é quase ausente nas vinhetas, mas essa não implica necessariamente em silêncio. Ao contrário, os sons – de pássaros, trem ou vento – são essenciais para a experiência temporal o caminhante convida o leitor a compartilhar. Junto com os detalhes do espaço, eles atrasam o virar de páginas e alongam o tempo de leitura, reproduzindo a atmosfera vivida pelo próprio protagonista (SCHNEIDER, 2016, p. 74 – tradução minha⁵⁹).

Esses momentos são marcados pela diminuição ou ausência de falas, o que acaba retirando a leitura verbal dos quadros. Ware (CHRIS, 2019) comenta que, durante um período, abandonou quase completamente as palavras em seus quadrinhos, sendo essa ausência uma forma de valorizar o potencial narrativo das imagens e do código visual dos quadrinhos, uma forma de mostrar o que acontece, ao invés de falar o que acontece. O silêncio fez com que o autor ficasse mais atento ao ritmo interno e aos sons que são criados na mente de quem lê, um tipo de música silenciosa parece ocorrer na ausência das palavras. A reintrodução das palavras aconteceu de modo mais cauteloso, como pode ser percebido na economia verbal em *Jimmy Corrigan*.

O silêncio é amplamente utilizado como forma de tensão na linguagem cinematográfica. Um ótimo exemplo desse uso está presente no filme *2001: uma odisseia no espaço* (1968), de Stanley Kubrick. A ausência de diálogos na quase primeira meia hora do filme e de som em outros momentos carregam a narrativa de tensão. Esse recurso potencializa os significados das imagens no ecrã, levando uma leitura mais atenta. O desconforto instantâneo do espectador provocado pela ausência de sons, principalmente verbais, estabelece uma ambientação do vazio que deve ser preenchido por imagens, o que parece intensificar efeito e a construção de sentido na linguagem cinematográfica. Já nos quadrinhos, esse recurso pode não ser tão imediato já que se trata de uma linguagem em que inexiste o som concreto, mas uma alusão a ele. A comparação, no entanto, mostra-se útil para entender como a experiência do silenciamento pode afetar a narrativa. Em *Jimmy Corrigan*, a ação alongada e os diversos momentos de silêncio, de não diálogos, demandam uma leitura maior da cena, acentuam o que ocorre e proporcionam

⁵⁹ Do original: “(...) speech is almost absent in the panels, but that does not necessarily imply silence. On the contrary, the sounds – of birds, trains and wind – are essential to the temporal experience the promeneur invites us to share. Together with the details of space, they delay the turning of pages and elongate the reading time, reproducing the atmosphere lived by the protagonist himself.”

semelhante estado contemplativo provocado pela narrativa espacial de Kubrick. Em essência, ao promover a ausência de um elemento específico, acaba-se por destacar outro(s) que ali se encontra(m).

Em obras como *Watchmen*, o ritmo de leitura é fortemente definido pela quantidade de elementos e detalhes inseridos nas vinhetas e pela restrita variação de tamanho entre elas, estabelecendo ritmo mais constante, sendo, nesse caso, lento. A vinheta maior, que tem maior carga de informação seja pelo peso narrativo, seja pelo conteúdo visual inserido no requadro, demanda maior tempo de leitura, além de provocar mais impacto quando antecedida de páginas sem requadros tão grandes. Essa variação no tempo de leitura ocorre, então, mas não apenas, pela alternância desses requadros e pela quantidade de informação que o quadrinhista apresenta ao leitor. Entre esses elementos da vinheta, o verbo desempenha importante papel na temporalidade da narrativa, sendo importante entender que

Esse *tempo de leitura* não se deve considerar como o tempo efetivo que emprega o leitor em ler, por exemplo, uma vinheta: cada leitor tem sua própria velocidade de leitura, seu ritmo próprio e seus próprios interesses, que o levam a percorrer temporalmente o texto de maneira diferente. Deve se considerar, melhor dizendo, como um *tempo médio* de leitura, ou um *tempo ideal* ... Não se deve considerar tampouco como algo que ser mensurável de maneira exata (BARBIERI, 2017, p. 215; destaque no original).

Para Barbieri, embora a palavra seja uma forma de balizar o tempo de leitura, não deve ser considerada sua ampulheta, já que a imagem, nas histórias em quadrinhos, antecede a palavra. Em se tratando de produção artística, não se pode dizer de algum conjunto de regras ou padrões absolutos para distribuir e organizar os elementos em uma página de HQ. Destaco aqui uma possibilidade de pensar os elementos do texto de modo a entender as escolhas do autor, atribuindo significado a essas escolhas. Em uma história em que pouco de fato acontece, Ware ocupa-se em destacar momentos, em princípio insignificantes, mas que carregam a obra de um tipo de realismo, de um senso de familiaridade ao leitor comprometido com as atividades cotidianas e com os pequenos momentos “insignificantes” e ordinários da vida.

Durante uma entrevista, em 2002, no *Center for interdisciplinary studies of writing*, Ware faz um comentário sobre seu processo de escrita e como ele está intrinsecamente associado a uma noção rítmica que se pretende para página:

Acho que começo desenhando tudo sem palavras e depois tento dar o ritmo que seria próprio à vida. Quando estou desenhando uma faixa, ela deve ter um certo ritmo e eu basicamente toco ao mesmo tempo que leio, quase como uma partitura de piano. Se eu leio e sinto que há uma pausa ou um ritmo nela que não pareça correto, eu divido a vinheta e coloco em um espaço (...). Acho que seria próximo ao que você faz quando está editando uma entrevista para que soe natural (...) (BRAITHWAITE, 2017, p. 128 – tradução minha⁶⁰).

Vale ressaltar a preocupação em aproximar sua narrativa a algo com “ritmo próprio à vida”. Ware verbaliza sua preocupação em escrever uma história familiar ao leitor, que fale de acontecimentos, preocupações, inquietações, problemas, alegrias e tudo que compõe o ordinário da vivência humana. Também cabe ressaltar o recurso da fragmentação e a utilização de espaços para se alcançar o ritmo desejável. Ao longo da HQ, Ware escolhe cuidadosamente como distribuir as informações, alternando entre páginas visualmente verborrágicas e com grande quantidade de vinhetas, e outras com menos e maiores requadros, podendo ainda haver uma página com um quadrinho. A alternância desse volume é própria à escrita dos quadrinhos, no entanto chama-me a atenção o efeito narrativo proporcionado pelas páginas com muitas vinhetas, a sequência de páginas com esse volume e o tratamento visual, que prende a atenção do leitor. Recupero novamente a cena em que Jimmy conversa com o pai no hospital e, por meio da constância seguida de abrupta mudança, Ware oferece envolvente leitura.

É perceptível nas escolhas de Ware o já discutido cuidado com que organiza as páginas, com que escolhe apresentar ou omitir informações na composição de cada página e dos requadros, com que fica atento às palavras e à forma como elas interagem com os demais elementos:

Percebi que eu estava contando muito com as palavras para contar uma história, e eu queria contá-la apenas com imagens, porque percebi nas tiras de *Krazy Kat* um ritmo que de fato impulsionava a história adiante. Eu queria me limitar, tentar contar a história apenas pelos gestos, porque descobri que isso seria a melhor forma de me familiarizar com a linguagem dos quadrinhos (BRAITHWAITE, 2017, p. 120 – tradução minha⁶¹).

⁶⁰ Do original: “I think I just comes from drawing first of all without using words, and then trying to give it a real sense of the rhythm of life. When I’m drawing a strip, it has to have a certain rhythm to it, and I basically play through it while I’m reading it, almost, like a piano roll. If I read through it and feel that there’s a pause in it or there’s a rhythm in it that seems wrong, I’ll subdivide a panel to put in a space (...) I would think it would be analogous to what you’re doing when you’re editing and interview so that it sounds natural (...)”

⁶¹ Do original: “I realized I was relying on words to tell the story, and I wanted to tell the story only with the pictures because I realized, looking at strips like *Krazy Kat*, that there was a musical rhythm that would actually drive the story forward. I wanted to limit myself, to try to communicate a story only through gesture, because I figured that would probably be the best way to acquaint myself with the cartoon language”

Ao longo do livro, diversos requadros são colocados sem qualquer fala, sendo que, não raro, os grandes requadros são escolhidos para não terem falas, nem do narrador nem dos personagens; já as vinhetas menores costumam ter diálogos e intervenções do narrador. Dessa forma, os requadros maiores normalmente não têm balões de fala, encontrando-se, no máximo, frases curtas atribuídas ao narrador, onomatopeias descritivas ou pequenos balões de fala, diminutos em relação aos de tamanhos maiores de requadros.

Além dos tradicionais balões de fala e das palavras do narrador, Ware vale-se da palavra para produzir determinados sons, o que seria, em princípio, uma onomatopeia. Apesar da aparência de onomatopeia, o modo como Ware utiliza não é a reprodução do som ou uma convenção dele, mas a ação que o origina. Dessa forma, esse recurso apresenta, simultaneamente, a origem ou razão do som, a ação que o produziu, bem como infere sua sonoridade, uma onomatopeia que representa tanto a presença do som quanto descrição da razão daquele mesmo som:

Figura 58 – Onomatopeia descritiva



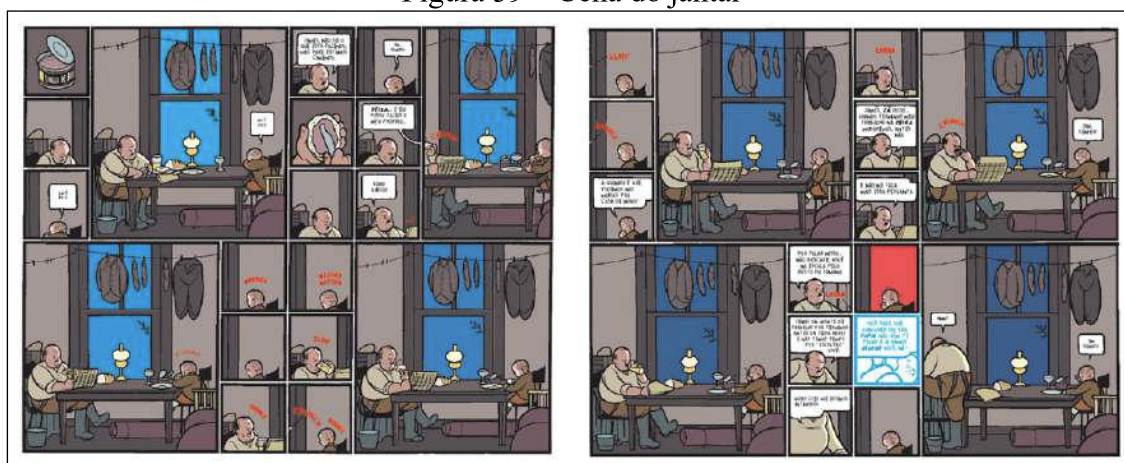
Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

A maioria dos diálogos, se não todos, tem a presença de Jimmy Corrigan ou do pequeno James, personagens socialmente inseguros e com dificuldade para se comunicarem. Dessa forma, seus diálogos são construídos por essa insegurança que impede algum dos Jimmys de falar, razão pela qual os diálogos são marcados por vinhetas de silêncio quer seja provocado por algum receio, constrangimento, insegurança, opressão ou qualquer sentimento que impede fluidez e descontração na conversa.

Ware representa com sucesso essa dinâmica de fala, fazendo com que o leitor acompanhe o tempo que o autor pensou para cada diálogo. Com esse controle sobre a leitura, o

autor consegue manter o leitor subordinado ao texto, refém do ritmo, quase sempre lento e até maçante. Essa representação dos diálogos é realizada de forma que se perceba uma situação bastante corriqueira, em que as falas não estão prontas em um roteiro, em que as respostas são imediatas, sem qualquer reflexão sobre as questões envolvidas. Ware explora uma importante propriedade da *graphic novel*, como a liberdade criativa de escrever a história sem restrições editoriais (ou mínimas), para a quantidade ou dimensão da página. Nesse sentido, explorando o uso de quadros sem fala, o autor não tem pressa para contar sua história, razão dos constantes e bem empregados silêncios. Esses silêncios e pausas podem ser observados em diversos momentos da narrativa, entre os quais destaco um diálogo entre Jimmy avô e o pai no início do último terço do livro. A conversa ocorre durante um jantar no dia em que Jimmy apanha na escola por ter brigado com a menina de cabelos ruivos na obra da feira.

Figura 59 – Cena do jantar



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

A cena, que ocupa duas páginas inteiras, tem trinta e cinco quadros e dezesseis balões de fala, dos quais três expressam choros e resmungos, e treze balões têm sintagmas verbais. Observa-se a usual composição de duas faixas por página, ocorrendo, nesse caso, alternância de quadros maiores e colunas verticais com quadros menores. Ambas as páginas possuem uma quase mesma artrologia, sendo a única diferença a retirada de uma coluna de três quadros na faixa superior da primeira página. Essa mudança faz com que, na segunda página, o último quadro da faixa superior seja maior, mostrando Willian sentado à mesa.

A cena apresenta nuances nos desenhos advindas do ato de comer e dos gestos inseguros de Jimmy. Há apenas um balão com a tradicional onomatopeia de choro no primeiro desses oito quadros maiores, e no último encontram-se dois balões de fala, sendo um resmungo interrogativo do pai e a resposta “sim, senhor!”, de Jimmy; nos demais, há apenas o

constrangedor silêncio da cena e as onomatopeias descritivas de Ware. O requadros maiores apresentam a cena da mesa em que pai e filho jantam, enquanto as menores enquadram os personagens. Apenas dois dos requadros menores mostram algo que não os James e seu pai, sendo esses os únicos casos em que Ware aproxima e aumenta o tamanho do que é mostrado; todos os outros apresentam os personagens em um mesmo tamanho, estabelecendo uma visão estática da cena. Essa ausência de *closes* é comentada por Ware como parte importante da linguagem dos quadrinhos, um traço que os separa do cinema. Ao ser indagado sobre como *Krazy Kat* influenciou seu trabalho, ele diz:

Bem, primeiramente, em termos de composição. Os personagens de Herriman vivem na página, de uma forma que nenhum outro personagem de quadrinho vive. Em partes, é porque apresenta seus personagens em um cenário teatral onde, apesar do fundo mudar, os personagens se mantêm do mesmo tamanho. Não há movimento de “câmera”. Ele se fia bastante na ideia antiga de o que os quadrinhos poderiam ser, um teatro baseado em revistas (BRAITHWAITE, 2017, p. 179 – tradução minha⁶²).

Evidentemente que, pelo tamanho da obra *Jimmy Corrigan*, Ware não permanece com a “câmera” estática por toda a história. Mas, de fato, como a cena do jantar, em diversos momentos ele preserva as dimensões dos personagens bem como os ângulo em que são apresentados ao leitor.

O que chama a atenção é a distribuição das palavras ao longo dessas duas páginas. A cena configura-se, então, de grandes requadros sem palavras e de vários pequenos com imagens que derivam desses maiores e com maior quantidade de texto verbal. Fisicamente, era de se esperar equilíbrio entre os balões ocupando espaços maiores e as palavras e imagens. No entanto, Ware situa a maioria dos balões nos requadros menores, deixando as vinhetas maiores essencialmente com o mesmo enquadramento em que pequenos gestos variam entre elas, funcionando como grandes respiros e silêncios à cena. Essa construção e outros momentos da obra dificilmente poderiam ocupar tanto espaço de uma HQ caso essa estivesse subordinada aos moldes comerciais de publicação. Refiro-me aqui a critérios bastante claros e objetivos: quantidade e dimensão de página e, principalmente, prazos. Seguindo o propósito dos quadrinhos *underground* e, mais ainda, dos alternativos, o romance gráfico, permite liberdade ao autor, privilegiando a proposta autoral. Seria permitido ao quadrinhista, por sua escolha

⁶² Do original: “Well, first of all, compositionally. Herriman’s characters lived on the page in a way that no other cartoon characters have. Partly it’s that he presents the characters in a theatrical setting where, though the backgrounds change, the size of the characters doesn’t. There’s no “camera” movement. He stuck very much to the early idea of what comics could be, as magazine-based theater.”

estética, apresentar uma cena como esta de modo a ocupar duas páginas, e não talvez três ou quatro requadros com balões emendados e comprimidos para preservar o número de página estabelecido pela editora.

A concepção da cena, com suas pausas, volumes de imagens, bem como a atmosfera da história estabelecem um ritmo de leitura particular. Art Spiegelman revela preocupação com o tempo de leitura durante a escrita de *Maus*, optando, para tal, pelo desenho que não exija do leitor tempo muito maior do que o de leitura das palavras. Dessa forma, a leitura de texto e imagem seria um processo mais coeso, uniforme, constituindo uma leitura de quadrinhos e não algo fragmentado:

Algo que tentei, foi rascunhar ilustrações que me lembrassem dos livros infantis ilustrados do leste europeu. Foi interessante, mas na verdade interrompeu o fluxo da narrativa. Em princípio, essa abordagem insistiu em minha superioridade em relação ao leitor, no sentido de ‘eu tenho uma certa experiência em fazer essa coisa que se parece com gravuras de madeira que você não tem, por isso, cale a boca e ouça’. Isso tinha a autoridade de parecer um trabalho árduo, mas desse modo, cada quadrinho, levava a uma leitura lenta do mesmo enquanto imagem - isso interferiu com o processo de realmente ler quadrinhos, onde se recolhe a informação visual necessária e continua em frente para próxima imagem (SPIEGELMAN, 2011, p. 143 – tradução minha⁶³).

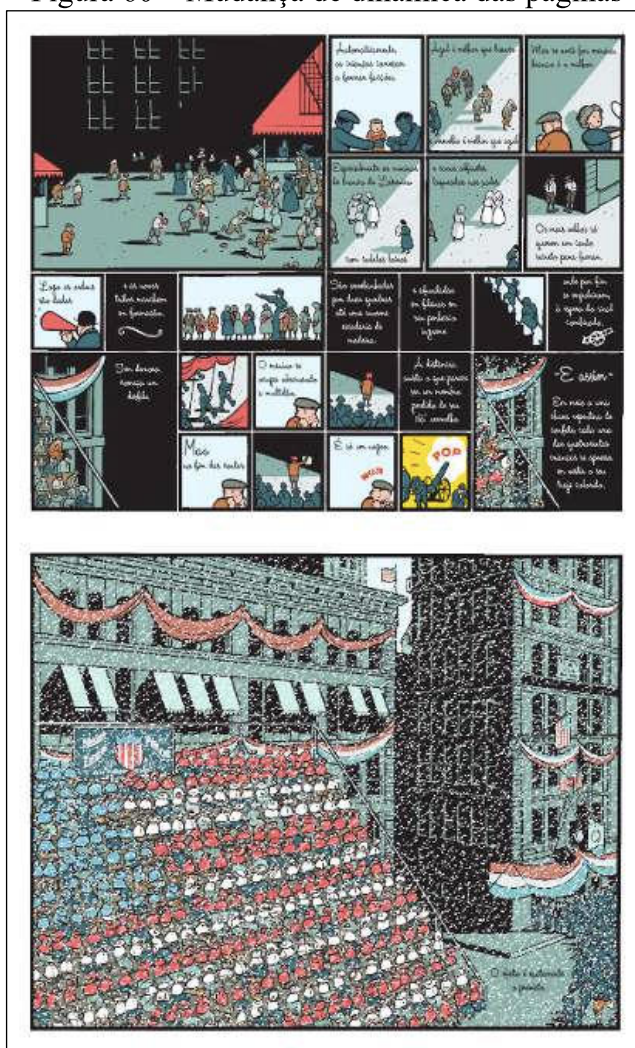
Se, em *Maus*, Art Spiegelman proporciona leitura fluida, em que palavra e imagem tenham o mesmo peso, constituindo-se uma leitura própria aos quadrinhos, em *Jimmy Corrigan*, Chris Ware, em diferentes momentos da narrativa, provoca um exercício lúdico com o ritmo da leitura e o peso da palavra e da imagem. Ao reservar as palavras aos pequenos requadros da cena do jantar, o que resta ao leitor senão a leitura dos grandes requadros? Evidentemente que a leitura de histórias em quadrinho está subordinada à leitura de imagem, de palavras e diferentes combinações desses dois elementos. Refiro-me aqui à forma como Ware distribui e organiza esses elementos de modo convocar o leitor a ler essas imagens e o silêncio. Essa redução ou ausência de palavras são um convite à leitura das imagens, como se o autor direcionasse o olhar e a leitura para as formas e cores, como se, a todo momento, destacasse nuances da obra.

⁶³ Do original: “One thing I tried out was scratchboard illustration that reminded me of Eastern European children’s book illustration. It was interesting, but really stopped the flow of storytelling dead in its tracks. First, it insisted on my superiority to the reader, in the sense of, ‘I have a certain expertise at making this thing that looks like wood engravings that you don’t have, so shut up and listen’. It had the authority of looking labor intensive, but each box in that approach led to one slowing down to look at that box as a drawing—it interfered with the process of actually reading comics where one would glean the visual information necessary and march forward toward another picture.”

Novamente, ocorre o uso de uma relação paradigmática em que a ausência de um elemento reforça o papel de outro, nesse caso, a ausência de palavras destaca ainda mais o desenho como força narrativa. Parece haver preocupação em valorizar alternadamente palavra e imagem, atribuindo importância a cada um desses elementos. Não me refiro à separação de elementos, mas à habilidade em utilizar diversos recursos a serviço da narrativa. Os quadrinhos permitem certa liberdade ao leitor quanto ao tempo e até à ordem de leitura, e com essa liberdade Ware conduz esse processo de modo magistral, indo além da fragmentação do tempo, escrevendo de modo a pensar no ritmo de leitura da obra.

Essa alternância entre textos verbais e silêncios é entendida aqui como ausência verbal e redução a quase nenhuma palavra. O recurso pode ser percebido nas páginas compostas por um único requadro panorâmico, frequentemente, se não sempre, posterior a uma página repleta de diálogos.

Figura 60 – Mudança de dinâmica das páginas



Fonte: Chris Ware, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* (2009, não paginado).

Há uma grande mudança quando o leitor vira a página (imagem superior) para a próxima (imagem inferior). O impacto e desconforto são imediatos, tanto pela mudança da dinâmica da página quanto pela supressão brusca da unidade verbal. Assim, o leitor é levado a procurar palavras, substituídas por algumas poucas que podem estar em um único pequeno balão, fora do quadro ou ausente daquele espaço. De qualquer modo, nessa tola procura, o leitor se vê lendo imagens. Diferentemente da proposta de Spiegelman, Ware opta por valorizar e explorar diferentes ritmos narrativos, experimentando a leitura dos momentos exclusivamente imagéticos.

5.6 MUITO ALÉM DA DESCRIÇÃO

Diante de uma proposta realista, muito parece então gravitar em torno dos modos de representação e do papel da descrição. Tão aclamada em alguns momentos e execrada em outros, a descrição como construção imagética foi também encarada pelos quadrinhos devido a limitações de ordem econômica e tecnológica, seguida de opção estética. Tantos quadrinhistas, como Alison Bechdel, Seth, Chester Brown, para citar alguns poucos, perceberam o universo de possibilidades existente em construções visuais minimalistas, simplificadas ou impressionistas, usando a própria imprecisão e subjetividade para trazer esse universo ao texto. Ainda assim, artistas como Will Eisner, Dave Gibbons e Charles mostraram como o realismo visual também pode mostrar-se coerente para a construção de uma narrativa que se proponha ao realismo de conteúdo.

Em um complexo processo de seleção, a descrição apresenta-se como um ponto de tensão em torno do realismo e da construção narrativa, em particular quando se observa sua realização em um processo tão mesclado e simultâneo, como ocorre nas histórias em quadrinhos. Talvez a inquietação de Lukács não fosse tão grande caso seu objeto fosse justamente os quadrinhos que, como apresenta Thierry Groensteen, passam por um processo simultâneo, em que a descrição ocorre paralelamente à narrativa, tornando-a mais harmônica e coesa.

Outro ponto de tensão acerca do realismo reside na própria compreensão do que seria esse “real”, seguido pela conseqüente reflexão de como esse real se materializa no texto. Passa também pela tentativa inglória de quantificá-lo em um texto, de atribuir *status* de realismo a partir da presença de algo, da percepção mais clara do que ali é mostrado como elemento externo que traz realidade à narrativa. É importante entender que os castelos podem ser estabelecidos de diversas maneiras e por variados caminhos. Os contornos dessa construção podem ser estabelecidos por um realismo de representação, por meio de atenta descrição bem como de cuidadosa seleção de detalhes, informações e ruídos. Essa descrição deve estar além da fria e débil objetividade de que fala Barthes, capaz, então, de situar o leitor diante de um universo encantador e, ao mesmo tempo, novo e familiar a ser descoberto. Uma descrição que, enfim, não seja entrave à narração, mas aliada capaz de impulsionar todo o processo.

Nesses castelos também estão presentes experiências na ordem do humano, pequenos momentos que passam despercebidos, mas que podem ser captados, apresentados e destacados pela arte. Como tão bem explicita C. S. Lewis e tão bem aplicado foi pelos ratos de Spiegelman, o concreto e o imaginativo, o lúdico e o reflexivo, o real e o fantástico e tantas outras aparentes

oposições não devem ser percebidas como estéticas excludentes entre si. Ao contrário, mostram-se como interessantes possibilidades de construção, pelo próprio jogo de contraste no texto, servindo como alicerce de novos universos. O fantástico promove um respiro para aquilo que é duro e concreto, promovendo espaços para o leitor colocar-se no texto e passar a significá-lo como algo familiar e possível. Nesse sentido, o desenho é a construção de alguém a respeito de algo que pode ser entendido como um respiro necessário para que aspectos realistas se mostrem possíveis.

Retomando a cena do jantar de *Jimmy Corrigan*, destaco o momento em que é alocada nos grandes requadros, em como Ware insinua ruídos e pensamentos que não estão materializados por onomatopeias ou balões de pensamento. Nesse sentido, a pouca, mas importante, mudança nos requadros parece chamar o leitor para a leitura das imagens, não pelo senso de exibicionismo citado por Spiegelman (2011, p. 143) ao mencionar as imagens como gravuras de madeira, mas pela observação de pequenas mudanças que revelam mais dos personagens. Dessa forma, Ware explora elementos realísticos nas nuances dos gestos que ocorrem em pequena sequência de tempo, transmitindo, assim, o comportamento humano pelo incômodo da situação, o que torna um momento cronologicamente breve em uma leitura mais alongada pela percepção do personagem sobre a situação. A série de intervalos entre as falas ocupar esses espaços com gestos sutis e momentos de apreensão da cena.

Evidentemente que esta cena poderia ser realizada de inúmeras maneiras, entre as quais com mais ou menos requadros e balões, com mudanças de planos e ângulos. Ao colocá-la em duas páginas inteiras justapostas, Chris Ware opta por apresentar esse momento como um todo, intencionando, com isso, promover percepção ampla do que acontece e posterior leitura dos pequenos momentos e aspectos.

As pausas propostas por Ware na leitura verbal atribuem curiosa dinâmica narrativa, uma composição rítmica que se aproxima da música, uma aproximação que o próprio autor faz de sua escrita. Essa alternância remonta aos espaços musicais em que o silêncio significa as notas à volta, ao mesmo tempo em que momentos anteriores podem ecoar nos espaços da página. Assim como os intervalos mais longos entre notas promovem mais atmosfera sonora do que informação harmônica, as pausas de Ware também estabelecem ambientação ao texto. Mesmo que a cena e seus detalhes sejam observáveis pelo leitor, consubstanciando a descrição, o quadrinho se ocupa mais em emular a sensação e em promover familiaridade do leitor com a situação do que promover reconhecimento por uma descrição detalhada ou ampla. Nesse sentido, Ware constrói um tipo de realismo que não dialoga com o descritivismo ou com convenções cinematográficas para traduzir o subjetivo. Estabelece, ao contrário, uma forma de

contar a partir do discurso visual das histórias em quadrinhos, de seu potencial narrativo. Um emular de sons e sensações, imagens que, enfim, narram o que acontece, ao invés de um texto que fala ao leitor a significância do que se passa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos encontraram nos Estados Unidos terreno fértil para sua produção e difusão mundial. A partir de seus traços marcantes nos primeiros anos, é possível dizer que as *strips* e, posteriormente, os *comics* acompanham a tradição de narrativas de teor cômico e aventureiro, e em sua maioria e durante muito tempo, curtas, que não permitia maior desenvolvimento de roteiros e personagens. Isso foi resolvido com as publicações seriadas fora do grande mercado e, posteriormente, com a *graphic novel* que, como suporte, permitiu maior espaço para as composições narrativas e, como estética, proporcionou nova forma de escrita, um lugar também mais afeito ao realista. Destaco essa característica porque, em aparente contradição, as HQs mostraram-se como meio fértil para a mescla de narrativas históricas e autobiográficas. Em um trabalho que se propõe a investigar aspectos realistas nas histórias em quadrinho, pode soar estranha a escolha da obra *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*, e por um tempo esse pareceu ser também meu caso. Devido à grande quantidade e à qualidade de quadrinhos associados a gêneros históricos, evidentemente ancorados em fatos do mundo real, a escolha por alguma dessas obras soaria como quase obviedade. Por que então usar o trabalho de Ware para esse propósito? A pergunta, aparentemente deslocada, será importante para recuperar o caminho trilhado neste trabalho.

A primeira grande questão explorada relaciona-se à percepção do que é, ou o que pode ser, o realismo e à contribuição dessa discussão para maior compreensão dos quadrinhos norte-americano do final do século XX e início do XXI. Para melhor compreender esse processo de construção narrativa, aproximei narrativas literárias e histórias em quadrinhos, uma vez que percebo em ambas uma construção narrativa por meio das possibilidades de linguagem. Uma escrita também capaz de promover reflexões sobre dramas humanos em sua mais ampla pluralidade. Certamente, a organização dessa linha de pensamento foi meu grande desafio, mostrando-se como fonte de incômodo e, principalmente, de aprendizado. A complexidade desse tema está tanto em sua compreensão, começando por seu próprio nome, mas principalmente em como organizá-lo em uma discussão em torno dos quadrinhos.

Partindo das reflexões aristotélicas em torno da verossimilhança e do ato de contar, foi possível perceber o papel embrionário do elemento ficcional como matéria para a construção narrativa. Já ali, apesar do que foi posteriormente compreendido, a ficção foi apontada como elemento importante para uma narrativa comprometida com a realidade. Avançando no tempo, essa percepção talvez tenha sido propositalmente ignorada pelos escritores e teóricos do Realismo do século XIX, atribuindo valor de verdade que, com o tempo, não se sustentou.

Com o retorno de alguns teóricos ao assunto, novas perspectivas foram apresentadas, entre as quais a de Erich Auerbach, que propõe uma seleção de obras para explorar o desenvolvimento do romance ocidental, culminando na percepção do realismo como uma estética que se desenvolveu ao longo do tempo. Essa mudança permite a leitura carregada de menos “ismo” para um olhar mais adjetivo, promovendo outros tipos de diálogos com o mundo extratextual. Nesse sentido, o termo “realista” passa a melhor referenciar as narrativas que procuram maior aproximação com esse externo ao texto, levando ao uso de “romance realista” e “ficção realista” para identificar essas obras. Nessa perspectiva em torno das novas relações que o texto realiza com o mundo, Auerbach destaca o papel de situações, antes desinteressantes à literatura, que se tornam relevantes por explorarem as fronteiras da narrativa. O “momento qualquer” surge como importante marca do romance moderno, que passa a ocupar-se com a escrita de trabalhos menos preocupados com roteiros de grandes eventos e peripécias, elevando pequenos acontecimentos à matéria do texto, mais focados em apresentar o banal, a monotonia do cotidiano, os problemas individuais sem conflitos de moralidade tacanha ou grandiloquência anacrônica.

Esse olhar mais adjetivo preserva aspectos da verossimilhança e desvincula aquilo que é realista de uma noção de verdade, dialogando com o realismo de conteúdo discutido por C. S. Lewis, que, mesmo utilizando o problemático termo “realismo”, refere-se a uma característica de um texto, e não ao que ele é em absoluto. Entendo essa outra percepção como fundamental para compreender traços de uma obra como *Jimmy Corrigan*, como a ficcionalidade e o realista estabelecem a narrativa.

Há também a percepção de que o Realismo, calcado em um modelo narrativo bastante anterior ao que trago no trabalho, é uma impossibilidade, uma vez que a linguagem é um recurso de (re)construção que, por si só, impossibilita a realidade no texto. Wolfgang Iser atravessa este trabalho para esclarecer processos de escrita literária que dialoga com o mundo externo, a diegese, desconstruindo a dicotomia de realidade e ficção. O teórico propõe que a escrita literária implica atos de fingir, entre os quais o ato de seleção, que permite a desconstrução de estruturas existentes, de modo a atenderem às necessidades do texto. Pelo uso que se faz de elementos externos ao texto, o autor os ressignifica nesse novo espaço, permitindo a observação da própria realidade. Embora essa seleção implique encenação por parte da escrita, o diálogo que se estabelece com o que é externo não torna o texto a própria realidade externa. Simultaneamente ao diálogo com o de fora, há o desnudamento da ficcionalidade, a percepção de que aquilo que está no texto não pode ser entendido como verdade.

A maneira como Iser busca entender o processo da construção narrativa em maior diálogo com o externo extrapola a valorização da descrição como porta para que o real adentre. Ele fala da seleção que implica o ofício da escrita: escolhas para que se alcance um efeito, o de realidade mencionado por Barthes. A presença de elementos antes pertencentes ao mundo real não imbuí uma condição de documento ao texto, tampouco seria essa a sua proposta. Ao contrário, o desnudamento de sua ficcionalidade é parte dessa escrita que busca aproximação com a realidade. Embora Iser atribua esse desnudamento à escrita literária, o pensamento pode ser ampliado aos demais processos artísticos, entre os quais, e de profundo interesse para este texto, as histórias em quadrinhos, particularmente as que gozam de liberdades artísticas em sua feitura, o que permite experimentações estéticas e temáticas. As proposições de Iser contribuem para outra percepção da mimese, abandonando a ideia de que se trata de um processo de cópia, um “decalque do real preexistente”, passando a permitir, e valorizar, o ficcional como parte dessa escrita, tornando-se, então, uma “imitação criadora”.

Como construção imagética, exercício de subjetivação em nome de uma figuração mais ou menos concreta, a presença do real nas histórias em quadrinhos deve-se também à sua visualidade, à escolha de como a história será desenhada. Nos Estados Unidos, o prestígio de desenhos aos moldes dos pintores renascentistas pode ser sintetizado pelo trabalho do quadrinhista Hal Foster nas páginas de *Príncipe Valente* e em trabalhos mais atuais de Alex Ross. O apreço pela anatomia e pelas técnicas de perspectiva contribuíram para o que se entendia, na época e durante algum tempo, como um quadrinho capaz de captar a realidade nos requadros, em uma “representação realista”.

Nesse sentido, a busca por conferir *status* realista aos quadrinhos representa aparente barreira em sua própria essência, o desenho. O fato de uma narrativa ser contada por imagens, desenhadas por alguém (com estilo individual, escolhas e/ou limitações técnicas) ressalta que o ato de figurar pressupõe nítida construção com figuração talvez mais disfarçada do que a encenada por palavras. Embora a “imitação criadora” e o flerte com o mundo externo ao texto não residam necessariamente em um estilo visual ancorado na tradição renascentista, mostram sua força em traços menos figurativos, com abstração mais própria aos quadrinhos.

Estilos de desenho nas histórias em quadrinho foram aproximados da descrição prosaica em virtude do diálogo estabelecido pela descrição no processo narrativo, por sua capacidade de captar a realidade externa, apesar de possíveis entraves nesse processo do qual é parte intrínseca. Assim como desenhos de estilos mais naturalistas podem desviar a narrativa, tornando as imagens mais contemplativas, a descrição objetiva também pode interromper o fluxo da história. Trata-se de um embate entre o narrar e o descrever. No entanto, a imagem nas

histórias em quadrinhos não é apenas a apresentação visual de algo, mas a engrenagem narrativa que permite e movimenta a história. Sua natureza verbo-visual apresenta uma, então, menor separação entre os processos narrativos e os descritivos, cabendo ao quadrinhista valer-se dessa potencialidade das imagens para uma construção mais narrativa e menos expositiva. Essa perspectiva é bastante importante para que se entendam as histórias em quadrinhos como linguagem própria, e não um mero suporte narrativo para se mesclar um texto preexistente a imagens.

Assim como tantos outros quadrinhistas, Ware desvincula-se de um estilo visual mais realista, ainda que apresente grande quantidade de elementos em suas páginas, promovendo uma narrativa de leitura fluida. O quadrinhista explora essa possibilidade da imagem por meio de um desenho de leitura bastante imediata e do uso contido das palavras. Valoriza, assim, o ruído narrativo, trazendo imprecisão e ambientação à cena, o que simula a pluralidade de informações da própria realidade. Não se percebe, então, a presença de descrições frias na obra, uma vez que as imagens não estão no texto como referência de visualidade ou aparência, mas narra, principalmente, o que acontece. Tampouco as palavras exercem esse papel, praticamente não se encontrando no texto descrições, ao contrário, prevalece a economia das palavras como veículo de informação do enredo. O traço menos fotográfico na narrativa mostra-se também como entrada para a ficcionalidade, negando o realismo imbuído de verdade, um quase purismo que, ao não aceitar nada além do concreto, dos fatos, impede o autor de atuar como o poeta de Aristóteles. Aos moldes do que foi a descrição para a prosa, essa lógica foi substituída por outros valores que melhor atenderam às intenções realistas. Os quadrinhos assumem o potencial significativo das imagens, exploram possíveis abstrações desse processo, admitem também sua própria ficcionalidade. É justamente na aparente barreira da imagem que as histórias em quadrinhos abrem caminhos para propostas mais realistas, seja em relatos históricos, seja confissões autobiográficas, seja em ficções do comum.

O desenho pode ser então entendido como elemento que se relaciona tanto ao que é familiar e real quanto ao ficcional. Essa oposição é possível, uma vez que, como aproximação com o real, as imagens podem ser um referencial de forma e localização para o leitor. A relação com o ficcional estaria associada ao estilo do autor que, em algum grau, estaria subjetivando a forma ou a ação, estaria no campo da seleção feita pelo quadrinhista para realizar a imagem, podendo também manifestar-se na utilização de elementos que tendem ao fantástico. É possível perceber esses dois propósitos da imagem em *Jimmy Corrigan* na abstração de algumas formas humanas e na utilização de cores para além de uma proposta de similaridade com a coisa colorizada.

O ficcional atravessa o texto pela própria escrita, no *como se*, de Iser. A realidade não está na referência ao externo, não se manifesta, então, em uma simples realocação de algo de um espaço para outro, mas pelo fingimento que se propõe, por uma ilusão de realidade, uma escrita que, ao mesmo tempo em que assume sua ficcionalidade, disfarça essa mesma ficcionalidade quando absorvida pelo leitor. Talvez, mais importante que a identificação desses elementos, seria seu significado e sua função para a narrativa do quadrinho. Nesse sentido, o ficcional, produz pausas naquilo que é mais concreto e familiar, conectando o texto ao externo. O ficcional é esse objeto transicional que se desloca e conecta o real ao imaginário, produz a irrealização, e a partir dela é possível a reflexão daquilo que está fora da diegese. No importante papel realizado pela ficcionalidade na construção de um texto em diálogo com o real é que se percebe a ilusão de realidade tão evidente na alegoria dos ratos de Spiegelman, também evidente na imagem de um personagem que, apesar de ter seu rosto construído por poucos traços, apresenta-se tão humano. Como então entender o ficcional em *Jimmy Corrigan* para a construção de uma ficção realista?

A narrativa de Ware traz a história de um personagem carregado de frustrações que se manifestam na dificuldade para relacionar-se com o outro e para realizar seus próprios desejos. Ao receber uma carta de seu então desconhecido pai, vê nessa situação a oportunidade para compreender-se e encontrar algum tipo de solução para as próprias inquietações. Em um sentido amplo o trecho da história permite a compreensão de uma narrativa realista, uma ficção então realista? Ao debruçar-me no *como se* da HQ, compreendi que essa aproximação realista em *Jimmy Corrigan* está relacionada à maneira com os acontecimentos são apresentados ao leitor.

A partir de um *layout* inteligente, que extrapola o espaço da página e dos requadros apenas como lugar de alocação de desenhos, Ware distribui as vinhetas de modo a explorar suas relações e possibilidades. Um aspecto importante sobre o *layout* em *Jimmy Corrigan* é o efeito que ele provoca no tempo de leitura e no tempo da diegese. O quadrinho apresenta um tempo que remete à lentidão dessas mesmas situações quando fora do texto. Apresenta cuidado na maneira como a temporalidade se manifesta no quadrinho. As diferentes dimensões de requadros são responsáveis pelo senso rítmico, performando diferentes tempos ao longo da história. Nesse sentido, cabe relacionar a atenção investida por Ware na construção temporal, remetendo ao pensamento de Auerbach a respeito do que ele chama de romance moderno. Além da mudança temática, caracterizada principalmente pela atenção a outros enredos e personagens, antes desinteressantes à narrativa, o autor fala de uma nova representação do tempo, de uma fragmentação temporal própria a esse novo romance. Ware utiliza diferentes recursos para a construção de um tempo fragmentado, que escapa à estrutura narrativa mais

antiga. Em uma narrativa em que o tempo diegético é constantemente intercalado por variados paratextos que se colocam em maior ou menor proximidade com os eventos, e principalmente por digressões temporais e divagações mentais de seu protagonista, seja em sonhos ou diferentes percepções de seu entorno, o fluxo de consciência surge como importante elemento de composição narrativa do quadrinho. Ware também explora a fragmentação do tempo a partir de seu *layout*, desconstruindo a fugacidade de pequenos momentos, de “momentos quaisquer”, alongando-os e atribuindo-lhes significados. A narrativa do quadrinho é construída muito além de sequências de ações e suas consequências, de forma que, nesse aspecto, o trabalho de Ware apresenta novas perspectivas para o narrar nas histórias em quadrinhos.

Inserindo diferentes tipos de paratextos ao longo de sua HQ, Chris Ware promove fragmentação e oscilação no tempo. Os logos, que se assemelham a anúncios do próprio quadrinho, são quebrados por meio da interrupção visual do texto, o que seria a ordem cronológica dos fatos. Já os mosaicos narrativos rompem drasticamente com a dinâmica predominante na história. Esse recurso diferencia-se das demais inserções gráficas, por promover trechos com regras próprias de leitura, indo além de um elemento de ambientação da atmosfera do quadrinho e experimentando outras possibilidades narrativas da imagem por meio da desconstrução da sequência linear de eventos. Em um pequeno espaço da HQ, esses mosaicos trazem grandes saltos no tempo e no espaço. Ware estabelece um ritmo particular a essas passagens, que rompem tanto com a ordem tradicional de uma leitura de história em quadrinhos, quanto com o estilo predominante em *Jimmy Corrigan*.

Outro traço marcante no quadrinho é o cuidado com o texto verbal, utilizado de modo a não ser uma muleta expositiva, mas uma representação da fala de pessoas. A cena em que Jimmy avô e o pai jantam representa uma estética comprometida com o comum, com o diálogo que acontece em uma situação desagradável a Jimmy avô. Apesar da tensão envolvida na cena, não há nenhum tipo de grande resolução catártica a partir daquele conflito. Ware ocupou-se em mostrar o desconforto da situação, o comportamento humano advindo daquele conflito. Por meio de deliberado alongamento das ações e da percepção delas por parte do leitor, Ware destaca pequenos gestos que denotam os sentimentos de cada um dos personagens, enfatizando a monotonia que permeia a obra. Semelhante dinâmica pode ser observada na também mencionada cena em que Jimmy e o pai conversam durante a consulta ao médico, na utilização de um tempo que se dilata nos pequenos gestos, na economia de palavras e no uso de silêncios. O quadrinho apresenta-se como uma narrativa lenta e monótona, caracterizada pela repetição. Nas cenas, o *layout* estabelece a orientação e o ritmo de leitura, reforçando as imagens por meio de fragmentação e repetição visual que enfatizam as imagens.

Tanto na proposta da história quanto na forma como é contada, a HQ é uma narrativa associada à monotonia da vida de Jimmy. Mesmo quando aparece uma grande mudança em sua vida, como a oportunidade de conhecer seu pai, esse encontro não é marcado por grandes revelações. Ao contrário, é definido por momentos lentos e constrangedores, em que nada ou muito pouco parece acontecer. A repetição promove a imersão do leitor no universo construído, como se o espaço ficcional da história fosse visitado pelo leitor, tornando, de algum modo, um espaço familiar.

Para além da história dos Jimmys, a monotonia e a lentidão do quadrinho são construídas pela repetição, que pode ser percebida de modo mais formal na utilização de imagens bastante semelhantes, com diferenças sutis nos gestos, realizando o alongamento dos acontecimentos. A ausência de ação é estabelecida pelo alongamento do pouco que ocorre na HQ, de modo que Ware performa a ausência de ação, promovendo uma narrativa monótona e lenta. Além de utilizar o mesmo *layout* em sequência, também se encontram no quadrinho paralelismos entre páginas com apenas pequenas variações de *layout*. Ware preserva a repetição que, na composição das páginas, estabelece o ritmo constante da leitura. Outro uso de repetição é encontrado em motivos visuais ao longo do quadrinho, imagens que surgem em diferentes momentos, dialogando entre si e trazendo carga semântica dos momentos anteriores. Os mais evidentes desses motivos são a esquina com os prédios e as cenas apresentadas por um olhar que parece sobrevoar os corpos de personagens que estão deitados, seja em camas, sofás ou caixão.

A repetição em *Jimmy Corrigan* estabelece a atmosfera da história contada. Em um sentido mais amplo, em nome da forma de narrar, ele constrói uma narrativa a respeito da banalidade da vida, do cotidiano tedioso e do desprestígio do roteiro. A ausência de grandes acontecimentos leva o leitor a procurar por algo que capte sua atenção, promovendo, desse modo, a busca e observação desses pequenos momentos, de uma leitura mais lenta que permita a captação das sutilezas da obra. O foco passa a ser a maneira como tudo é apresentado e não necessariamente a própria história contada, podendo ser entendido como um quadrinho comprometido mais com a estética do que propriamente com os acontecimentos. Esse modo de escrita é amparado pela representação do comportamento humano, da sutileza dos gestos, que devem ser lidos e significados pelo leitor, pelos silêncios e pausas nos quais a insegurança ou pensamento freiam uma fala ensaiada.

A popularização das *graphic novels* trouxe outra percepção cultural sobre as histórias em quadrinhos, com nova possibilidade narrativa, capaz de abarcar grandes eventos históricos e a intimidade da vida de indivíduos, contados com o sotaque literário dos grandes romances ou com

a sensibilidade da subjetividade poética. Ainda que isso não abarque todas os quadrinhos norte-americanos das últimas décadas, a aceitação do grande mercado, e dos leitores, por essas publicações é uma realidade que leva a uma leitura de que seja esse o retrato das histórias em quadrinhos deste milênio. Não apresento essa questão para definir o mercado editorial, mas para destacar o crescimento de quadrinhos interessados em uma maior aproximação com narrativas realistas.

O desenvolvimento de uma história capaz de discutir questões tão complexas como as que surgem em *Jimmy Corrigan* foi possível, em grande medida, por um espaço físico capaz de abarcar toda a narrativa. A maior quantidade de páginas do que as que eram usualmente encontradas nas publicações norte-americanas aproximou o processo de escrita dos quadrinhos à escrita dos romances, que também iniciam suas publicações de modo seriado em outros veículos comunicativos, para, posteriormente, consolidarem-se em livro. Há então, na relação que inicialmente é física, mas que acarreta processos particulares de escrita, aproximação entre as formas de narrar. Não se trata aqui de propor transposição dos pensamentos teóricos a respeito do romance literário ou da tradução de seus recursos estéticos, mas de um exercício de reflexão sobre as possibilidades dos quadrinhos como narrativa. O maior tamanho das histórias em quadrinhos favoreceu a escrita de narrativas mais longas, mais desenvolvidas, em maior diálogo com um realismo de conteúdo, apresentando maior preocupação com a construção psicológica dos personagens, explorando suas inquietações, comportamentos e relações interpessoais.

Entre tantas publicações, percebo nesse cenário o trabalho de Ware em estabelecer uma obra sofisticada, de grande importância para os quadrinhos, e que, ainda assim, apresenta-se como ficção. Certamente que não o considero inventor ou precursor de uma estética, apenas destaco sua importância para as histórias em quadrinhos, na exploração e no desenvolver das potencialidades da linguagem. Ware consegue estabelecer uma narrativa que dialoga com o extratextual sem se apoiar em grandes fatos históricos, os quais, por sua vez, podem envolver o leitor antes mesmo de sua leitura, e sem contar fastos de sua própria trajetória de vida, que já pressupõe aspectos temáticos próprios ao gênero. Ao contrário, escapando do realismo temático óbvio, *Jimmy Corrigan* vai além do retrato de fatos ocorridos no mundo, apresentando-se como uma obra em si mesma, que trata de dramas humanos, sem necessidade de dialogar diretamente com fatos específicos, que não os da própria história. Ware cria possibilidades de ficção para as histórias em quadrinhos, ao mesmo tempo original e relegada em nome de um realismo temático que passou a dominar as publicações.

Nesse sentido, entre tantas obras possíveis, *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo* sintetiza muitas das novas possibilidades, estabelecendo uma linguagem própria aos quadrinhos, uma linguagem que se distancia de transposições de códigos cinematográficos e literários para as histórias em quadrinhos. Eis o que Ware faz pelos quadrinhos e não apenas nos quadrinhos: evita símbolos imagéticos e ritmos próprios ao cinema americano; não recai em uma verborragia prosaica que almeja trazer ao texto um eco literário tolo; não se apoia na muleta da descrição que apresenta textualmente ao leitor o significado das ações e os acontecimentos; estabelece uma representação das interações humanas que escapa à artificialidade dos diálogos ágeis próprios à narrativa televisiva, com encerramentos abruptos e pouco naturais.

De modo a estabelecer essa linguagem, Ware repousa sua atenção naquilo que talvez seja mais particular aos quadrinhos: as relações entre os elementos dispostos na prancha. Não se trata de buscar um cacoete literário ou poético, de estabelecer um desenho que ilustre melhor, seja por síntese ou detalhismo; trata-se, sim, de explorar como esses elementos podem relacionar-se ao longo da história, de pensar a maneira como a disposição visual dos elementos constrói significado à narrativa.

De que modo então o real pode ser mapeado em um texto como *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*? Como definir os limites para a experimentação artística? Como identificar e significar as escolhas no texto? Como compreender as possibilidades exploradas por Ware nesse vasto terreno da escrita em quadrinhos? Como reconhecer as fronteiras a serem expandidas e os abismos a serem evitados? Como navegar nesse vasto terreno de uma escrita que apresenta em seus protagonistas, indivíduos de uma imaginação que os afasta de suas vidas ordinárias, que justamente os distanciam de suas próprias realidades? O texto não se propõe realista a partir de uma construção visual que é tal qual se apresentaria no mundo, uma figuração que intenta mostrar como algo de fato é.

Apesar da conturbada relação de Ware com a figura paterna, não percebo a autobiografia como aquilo que impulsiona a escrita de *Jimmy Corrigan*. Ware não estabelece como foco de sua história a recuperação de um evento real amparado em verdade documental, histórica ou pessoal. Identifico as experiências do autor como conhecimento sabiamente utilizado para o exercício narrativo, mas não com tom confessional de sua própria vida. Tematicamente, percebo atenção ao ordinário da vida, aos conflitos e às relações humanas. O quadrinho conta uma história que se concentra na construção de um personagem, cuja vida banal e cujos sentimentos podem ser projetados na vida do leitor e de tantas outras pessoas. No entanto, a maneira como Ware nos apresenta sua história é o que melhor marca sua ficção como realista.

A atenção aos pequenos momentos, ao “momento qualquer”, estabelece outra possibilidade narrativa maior que a sequência de eventos que culminam em um desfecho lógico. Ao mesmo tempo em que se vale das possibilidades de um quadrinho longo, que permite o desenvolvimento dos personagens e do universo estabelecido, Ware flerta com a constante continuidade das histórias em quadrinhos. A realidade do seu texto talvez esteja em não promover um encerramento formal, na medida em que não há um evidente recorte próprio à construção narrativa, mas uma ilusão de que os personagens vivem além dos acontecimentos da diegese, estão vivos para além de *Jimmy Corrigan*.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor; W. HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Tradução Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. p. 113 – 156.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução Paulo Pinheiro. São Paulo: 34, 2017.
- AUERBACH, Erich. **Mimesis**: a representação da realidade na literatura ocidental. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- BAETENS, Jan; FREY, Hugo. **The graphic novel**: an introduction. New York: Cambridge University Press, 2015.
- BALL, David M.; KUHLMAN, Martha B. (org). **The comics of Chris Ware**: drawing is a way of thinking, Jackson: University Press of Mississippi, 2010.
- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Tradução Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BARTHES, Roland. O efeito de real In: **O rumor da língua**. Tradução Mário Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1988. p. 181 – 190.
- BRAITHWAITE, Jean (org). **Chris Ware**: conversations. Mississippi: University Press of Mississippi. 2017.
- BROWNSTEIN, Charles. **Eisner/Miller**: uma entrevista conduzida por Charles Brownstein. Tradução René Ferri. São Paulo: Criativo, 2014.
- CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de saber. Tradução Ephraim Ferreira Alves. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.
- CIVITA, Victor (org). Hopper In: **Os grandes artistas**: vida e inspiração dos maiores pintores, Volume III: Modernos. São Paulo: Nova Cultural, 1989. p 241 – 264.
- COMPAGNON, Antoine. O mundo In: **O demônio da literatura**: literatura e senso comum. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: UFMG, 1999. p. 97 – 138.
- ECO, Umberto. O mundo de Miduim In: **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1970. p. 281-291.
- _____. A fotografia. In: **Compreender o cinema**. Rio de Janeiro, Globo, 1987.
- EISNER, Will. Rindo por último: minha vida nos quadrinhos In: **No coração da tempestade**. São Paulo: Abril editora, 1996.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. Tradução Alexandre Boide e Luis Carlos Borges. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FORSTER, Edward Morgan. **Aspectos do romance**. Tradução Maria Helena Martins. Porto Alegre: Globo, 1969.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista da ficção In: **Revista USP**. Tradução Fábio Fonseca de Melo. São Paulo: EDUSP, n. 53, 2002, p. 166 – 182.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. 1 ed. - Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

HATFIELD, Charles. **Alternative comics: an emerging literature**. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Tradução Johannes Kretschmer. Rio de Janeiro: Ed UERJ, 2013.

LEWIS, Clive Staples. **Um experimento na crítica literária**. Tradução João Luís Ceccantini. São Paulo: UNESP, 2009.

LUKÁCS, Georg. Narrar ou descrever. In: **Ensaio sobre literatura**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1965. p. 43 – 94.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global, de 1968 até os dias atuais**. Tradução Marilena Moraes. São Paulo: WMF Martins, 2014.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2005.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. Tradução Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2006.

OLIVEIRA, Júlia de Mello Silva. ROCHA, Rejane C. Mimesis e realismo no romance contemporâneo: uma leitura de *Eles eram muitos cavalos*, de Luiz Ruffato. **Olho d'água**, São José do Rio Preto, v. 10, n. 2, p. 12–29, 2018. Disponível em: <http://www.olhodagua.ibilce.unesp.br/index.php/Olhodagua/article/view/502/447>. Acesso em: 13 jul. 2020.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PELLEGRINI, T. Realismo: postura e método. **Letras de hoje**, Porto Alegre, v. 42, n. 4, p. 137–155, 2007. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/4119/3120>. Acesso em: 25 mar. 2020.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. Tradução Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RAEBURN, Daniel. **Chris Ware**. New Haven: Yale University, 2004.

RANCIÈRE, Jacques. **As margens da ficção**. Tradução Fernando Scheibe. São Paulo: 34, 2021.

SCHNEIDER, Greice. **What Happens When Nothing Happens**: Boredom and Everyday Life in Contemporary Comics. Rio de Janeiro: Leuven University, 2016.

SPIEGELMAN, Art. **MetaMaus**. New York: Pantheon Books, 2011.

TODOROV, Tzvetan. A análise estrutural da narrative In: **As estruturas narrativas**. Tradução Leyla Prone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2013. p. 79 – 90.

TUCKER, Reed. **Pancadaria**: por dentro do épico conflito Marvel vs. DC. Tradução Guilherme Kroll. Rio de Janeiro: Fábrica231, p. 146 – 160, 2018.

VERGUEIRO, W. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado – DOI 10.5216/vis.v7i1.18118. **Visualidades**, v.7, n. 1, 2012. <https://doi.org/10.5216/vis.v7i1.18118>.

WATT, Ian. **A ascensão do romance**: estudos sobre Defoe, Richardson, e Fielding. Tradução Hildegard Feist. São Paulo: Companhia da Letras, 1990.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: SESI, 2017.

GIBIOGRAFIA

- BACKDERF, Derf. **Meu amo Dahmer**. Tradução Érico Assis. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.
- BECHDEL, Alison. **Fun home**: uma tragicomédia em família. Tradução André Conti. São Paulo: Todavia, 2018.
- BROWN, Chester. **Pagando por sexo**. Tradução Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- BURNS, Charles. **Black Hole**. Tradução Daniel Pellizzari. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.
- BURNS, Charles. **Big Baby**. Tradução Daniel Pellizzari. Rio de Janeiro: Darkside, 2019.
- BUSIEK, Kurt; ROSS, Alex. **A coleção oficial de graphic novels Marvel**: Marvels. São Paulo: Panini, 2013.
- CLAREMONT Chris; BYRNE, John. **X-men**: a saga da Fênix Negra. Tradução Mario Luiz C. Barroso, Rodrigo Barros, Fernando Lopes, Paulo França. São Paulo: Panini, 2009.
- CLOWES, Daniel. **Wilson**. Tradução Érico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2012.
- CLOWES, Daniel. **Ghost World**: edição especial 20 anos. Tradução Érico Assis. São Paulo: Nemo, 2017.
- CLOWES, Daniel. **Paciência**. Tradução Jim Anotsu. São Paulo: Nemo, 2017.
- CLOWES, Daniel. **Como uma luva de veludo moldada em ferro**. Tradução Jim Anotsu. São Paulo: Nemo, 2018.
- COLLINS, Stephen. **A gigantesca barba do mal**. Tradução Eduardo Soares. São Paulo: Remo, 2016.
- EISNER, Will. **Avenida Dropsie**: a vizinhança. Tradução Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2004.
- EISNER, Will. Ao coração da tempestade In: **Vida, em quadrinhos**. Tradução Rene Ferri. São Paulo: Criativo, 2013.
- EISNER, Will. O sonhador In: **Vida, em quadrinhos**. Tradução Rene Ferri. São Paulo: Criativo, 2013.
- EISNER, Will. **Um contrato com Deus**. Tradução Marquito Maia. São Paulo: Devir, 2007.
- GIBBONS, Dave; HIGGINS, John; MOORE, Alan. **Watchmen**, edição definitiva. Tradução Jotapê Martins e Helcio de Carvalho. São Paulo: Panini, 2009.
- KRIGSTEIN, Bernard. Mater Race In: **Master Race and other stories**. Seattle: Fantagraphics Books: 2018.

LEMOS, Murakma R. **Little Nemo in slumberland**: tiras das aventuras do menino Nemo na terra dos sonhos. Site. Disponível em: <https://weepingprincess.com>. Acesso em: 15 ago. 2022.

MILLAR, Mark; HITCH, Bryan. **Os Supremos**. Tradução Jotapê Martins e Fernando Lopes. São Paulo: Panini, 2012.

MILLER, Frank; JANSON, Klaus. **Demolidor** por Frank Miller e Klaus Janson. Volume 1. Tradução Mário Luiz C. Barroso, Érico Assis, Daniel Lopes, Jotapê Martins, Fernando Lopes e Helcio de Carvalho. São Paulo: Panini. 2014.

OTOMO, Katsuhiko. **Akira**: volume 6. Tradução Drik Sada. São Paulo: JBC, 2019.

SETH. **A vida é boa se você não fraquejar**. Tradução Dandara Palankof. São Paulo: Mino, 2018

SPEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. Tradução Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Cia das letras, 2005.

THOMPSON, Craig. **Retalhos**. Tradução Érico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009.

TOMINE, Adrian. **A solidão de um quadrinho sem fim**. Tradução. Érico Assis. São Paulo: Nemo, 2020.

WARE, Chris. **Acme novelty library**. Chicago: Phantagraphics, 1993.

WARE, Chris. **Jimmy Corrigan**: o menino mais esperto do mundo. Tradução Daniel Galera. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009.

WARE, Chris. I guess (a.k.a. Thrilling adventure stories). In: VERSTAPPEN, Nicolas. Blog **From Dusk till drawn**. Bangkok, 08 jul. 2022. Disponível em: <https://from-dusk-till-drawn.com/author/fromdusktilldrawnblog/>. Acesso em: 08 jul. 2022.

VIDEOGRAFIA

CORPO fechado. Direção: M. Night Shymalan. Produção: de Barry Mendel, Sam Mercer, M. Night Shymalan. Burbank: Touchstone Pictures, 2000. (107 min)

NEIL Gaiman in Conversation with Art Spiegelman, 2014. 1 vídeo (140 min). Publicado pelo canal Fisher Center at Bard. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bNsKi4NdSHw>. Acesso em: 20 fev. 2019.

ALEX Ross Talks Painting & Comics pt. 1, 2018. 1 vídeo (7 min). Publicado pelo canal Alex Ross. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0k0O8jp3SkA>. Acesso em: 20 fev. 2019.

TRUE detective, 1ª temporada. Produção de Carol Cuddy. Los Angeles: Warner Brothers, 2014.

GRAPHIC Novelist, Chris Ware, 2012. 1 vídeo (9 min). Publicado pelo canal Elysabeth Alfano. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=W4MOYCVgEmw>. Acesso em: 20 fev. 2019.

CARTOONIST Chris Ware interview (2017), 2018. 1 vídeo (31 min). Publicado pelo canal Manufacturing Intellect. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9WaYuLEvz5M>. Acesso em: 20 fev. 2019.

CHRIS Ware Chicago Art 21 Segment Edited to 5 minutes, 2019. 1 vídeo (5 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=69Ci2PTe7vU&list=PLICbGEawrCx9XBUUoG8KaEX2P9VGe6Crt&index=25&t=0s>. Acesso em: 02 fev. 2019.

CHRIS Ware Interviewed at the Edinburgh International Book Festival, 2013. 1 vídeo (7 min). Publicado pelo canal Edbookfest. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4CVyVvR1YEM>. Acesso em: 20 fev. 2019.

CHRIS Ware on drawing empathetic characters, 2015. 1 vídeo (1 min). Publicado no canal Bamorg. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XxCR13sDj_g. Acesso em: 20 fev. 2019.