



Universidade de Brasília

Instituto de Letras – IL

Departamento de Teoria Literária e Literaturas – TEL

Programa de Pós-Graduação em Literaturas

A Escrita-de-Si em História em Quadrinhos

Antonio do Rêgo Barros Neto

Brasília

2020

Antonio do Rêgo Barros Neto

A Escrita-de-si em História em Quadrinhos

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em literatura pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura do Departamento de Teoria Literária e Literaturas do Instituto de Letras da Universidade de Brasília.

Orientadora: Cintia Schwantes.

Universidade de Brasília

Instituto de Letras

2020

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

BB277e Barros Neto, Antonio do Rego
Escrita-de-Si em História em Quadrinhos / Antonio do Rego
Barros Neto; orientador Cíntia Carla Moreira Schwantes. --
Brasília, 2020.
123 p.

Tese (Doutorado - Doutorado em Literatura) --
Universidade de Brasília, 2020.

1. Escrita-de-Si. 2. Literatura Comparada. 3. História em
Quadrinhos. 4. Autobiografia. 5. Arte Sequencial. I.
Schwantes, Cíntia Carla Moreira, orient. II. Título.

Universidade de Brasília

Tese para obtenção do grau em Doutor em Literatura.

Prof.^a Dr.^a Cíntia Schwantes – Presidente

Prof.^a Dr.^a Juliana Carvalho – Membro externo

Prof.^a Dr.^a Adriana Ibaldo – Membro Interno

Prof.^a Dr.^a Patrícia Nakagome – Membro Interno

Prof.^a Dr.^a Vanessa de Carvalho Andrade – Suplente

Agradecimentos

Nos quatro anos que levou esse trabalho, que começou em 2016, muita coisa ocorreu tanto no âmbito global quanto no âmbito pessoal, o que resultou na grande quantidade de tempo para a produção e demora na finalização. Essa tese começou em um momento que será mostrado nos livros de história como o início de uma grande mudança no paradigma das relações ocidentais, e é concluída durante a maior pandemia da história pós-Segunda Guerra e um dos momentos mais voláteis da história recente. Essa volatilidade, tensão e pessimismo generalizado pelo futuro acabaria refletindo na própria saúde do autor, tendo seu pior momento durante o ano de 2019.

Tendo isso em mente, é que o autor agradece imensamente a paciência e apoio da Professora Cintia Schwantes, sem a qual este trabalho e qualquer possibilidade de iniciá-lo ou de terminá-lo não existiria. E se essa tese conseguiu ser concluída, foi muito pelas tentativas dela de manter o autor na linha.

Outros agradecimentos vão à Diana Tavares Ferreira, uma enorme amiga cuja presença foi inestimável nesses anos sombrios e sem quem muitas experiências não existiriam. E por me mostrar o aplicativo zotero, que foi muito útil em organizar a bibliografia.

E nesses tempos difíceis, tempos de mudança, talvez seja um capítulo interessante em nossas autobiografias.

Resumo

O presente trabalho busca analisar a natureza do gênero literário conhecido como *escrita-de-si* e como ela pode ser trabalhada dentro da linguagem das histórias em quadrinhos. Para isso, serão analisadas três obras que trabalham o tema de três maneiras distintas, mas que mesmo assim, se mantêm dentro do *pacto autobiográfico*, conceito desenvolvido por Phillippe Lejaune, e que se convencionou como sendo a base para as definições do gênero. Ao analisar *10 pãezinhos: Crítica*, este trabalho expõe como as histórias em quadrinhos permitem uma abordagem com elementos mais fantásticos, tratados com uma sutileza que não quebra os limites do pacto. Já em *Persépolis*, será analisado como as diversas mudanças na vida da personagem-autora são mostradas, como elas refletem o próprio ato de produção da obra e como são exploradas as possibilidades únicas do uso dos quadrinhos em *escrita-de-si*. *Uma história de Sarajevo*, quando analisada sob a ótica da *escrita-de-si*, mostra como Sacco lida com a necessidade de mostrar as histórias narradas da maneira mais verídica possível, e como a posição de Sacco na história só é possível em uma história em quadrinhos. Como base teórica, este trabalho utiliza o já citado trabalho de Philippe Lejaune para a teoria da *escrita-de-si*, e a teoria de Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos*, para estruturar e analisar os quadrinhos como linguagem, complementando-a com o trabalho de Will Eisner. Também se utilizou do trabalho de Elizabeth El Refaie, em *Autobiographical comics: life writing in pictures* para trabalhar as relações entre *escrita-de-si* e histórias em quadrinhos. Este trabalho tem como objetivo explorar as possibilidades únicas que as histórias em quadrinhos trazem para o gênero, destacando os fenômenos que só ocorrem nesta mídia.

Palavras-chaves: *Escrita-de-si, Quadrinhos, Autobiografia, Arte Sequencial*

Abstract

The present work attempts to analyze the nature of the literary genre known as *life writing* and how it can be worked into the language and framework of what is known as *comic books*. To that extent, it analyzes three different titles that explore three very distinct ways of exploring the genre, while maintaining themselves under the *Autobiographical Pact*, a concept developed by Philippe Lejaune, used as base on how to define the genre. In *10 paezinhos: Crítica*, this work shows how the comics language allow for the use of a more fantastical approach, treating them with a degree of subtlety that does not break the boundaries of the pact. In *Persépolis*, it analyzes how the changes in the life of the author-protagonist are shown, how they reflect the very production of the comic and how they explore the unique use that comic books bring to *life writing*. *The Fixer: a Story from Sarajevo*, when read through the lenses of *life writing*, shows how Sacco deals with the need of truthfulness and how he posits himself in a way that is only possible in comic books. The theoretical basis for the *self-writing* analysis comes from the already mentioned work by Philippe Lejaune, while the *comic book as a language* approach comes from the work by Scott McCloud in *Understanding Comics*, complementing it with the work from Will Eisner. To study the relationship between *self-writing* and comic books, it was also used the work by Elizabeth El Refaie, *Autobiographical Comics: life writing in pictures*. The objective of this work is to explore the unique possibilities comic books bring to the genre, highlighting the phenomena that only occurs on this type of media.

Keywords: *life writing, Comic books, Autobiography, Sequential Art*

“Comics are words and pictures. You can do anything with words and pictures.”
— *Harvey Pekar*

Sumário

Introdução.....	9
Capítulo 1 - Quadrinhos e Autobiografia: uma mistura singular	18
1.1 Quadrinhos: como, quando e de quem é a culpa	18
1.2 Escritas de si e quadrinhos: expandindo o pacto autobiográfico ...	41
Capítulo 2 - 10 pãezinhos e contos de vidas dos gêmeos, por favor!.....	49
Capítulo 3 - <i>Persépolis</i> : Uma vida entre o Ocidente e o Oriente	62
Capítulo 4 - O Espírito de Sarajevo	94
Conclusão.....	109
Bibliografia	120

Introdução

Dentre as mídias de entretenimento, as Histórias em Quadrinhos (HQs) têm características únicas que as tornam um fenômeno singular. HQs são uma mídia física visual. Enquanto a prosa da literatura tradicional, em seus exemplos mais realistas, se utiliza de descrições vastas, extensas e detalhistas para permitir que o leitor monte em sua mente a ambientação e sequência de eventos que definem o enredo, as HQs, em seus exemplos igualmente trabalhados, tem uma natureza pictórica, com imagens e figuras cujos estilos podem variar desde os mais foto-realistas até os mais abstratos, até mesmo uma mistura dos dois na mesma obra, com o objetivo de impactar diretamente os olhos do leitor e repassar impressões e emoções similarmente a ter presenciando esses feitos e seus efeitos.

De forma semelhante, outras mídias visuais, como teatro, cinema e tv, tem o espectador como testemunha dos eventos da narrativa, guiando-o através de uma linha de tempo bastante estrita e dando a ele pouco controle sobre o ritmo e cadência da narrativa. Nas HQs, por outro lado, o leitor tem um papel mais ativo, pois tem que fazer o esforço de ler a página, e de uma forma diferenciada do que se tratasse de uma narrativa escrita. Esse esforço dá ao leitor o controle do ritmo e tempo de leitura, permitindo a ele voltar e avançar na narrativa quando quiser, fazer uma pausa para digerir melhor os eventos que acabou de presenciar, passar bastante tempo analisando cada quadro em detalhes, se comunicar ativamente com o códex em suas mãos e sair da posição de testemunha inocente ao se tornar cúmplice dos eventos daquela história. Se o leitor, de uma HQ ou de um romance, não virar a página, aquela história não se conclui e não segue em frente.

Por outro lado, ao contrário da prosa, aqui o leitor não está construindo o ambiente e todos os personagens a partir do éter de sua imaginação. Os personagens estão presentes ali na página, os atores escolhidos e suas feições definidas anteriormente ao abrir da edição. Com arquitetura e ruas próprias, bancos, praças e sorveterias, as cidades existem previamente ao leitor. Nas HQs o leitor é um viajante pego involuntariamente em eventos além de seu controle,

mas ao mesmo tempo uma peça essencial para o desenrolar da trama e para que os eventos cheguem a sua inevitável conclusão. A mão que vira a página é tão responsável pelos eventos quanto o machado que cai por entre os quadros, mas ao mesmo tempo, tudo que o leitor pode fazer é se deixar guiar pelas sarjetas e seguir o fluxo dos eventos, organizando mentalmente cada quadro, lendo a imagem a sua frente e acompanhando ativamente aqueles seres, cuja história agora também é a dele.

Esse papel mais ativo do leitor é uma das características que vem atraindo leitores por mais de oitenta anos, e se situa no centro da arte dos quadrinhos. Mas mesmo assim, muito pouco se sabe de seu funcionamento ou como esse relacionamento funciona na mente do leitor. Isso, no entanto, não diminui a intensidade e a relação íntima que o leitor estabelece ao encontrar as imagens não filtradas, desenhadas nas páginas de uma HQ. Podemos acrescentar que decifrar os elementos visuais da narrativa em quadrinhos é em si um esforço de interpretação, ausente na leitura da narrativa em prosa. E provavelmente devido a essa honestidade inata, os quadrinhos tenham sido uma mídia muito convidativa para a escrita-de-si e as autobiografias.

Escritas de Si podem ser definidas, em um primeiro momento, como compostas de textos em que o autor escreve sobre si mesmo ou sua vida. Entre os tipos mais comuns de escritas de si temos diários, memórias, histórias de vida e autobiografias. Temos até mesmo autobiografias fictícias, em que o texto é feito nos moldes de uma autobiografia, mas obviamente sobre uma personagem de ficção. Mas como notado, essa definição é simplista. *Escritas de si* compõem um gênero muito mais complexo e que apesar de fácil identificação, é de difícil definição.

A discussão sobre autobiografias e escrita-de-si começa com a ideia de que autobiografias são as histórias de vida de *grandes homens* contada por eles mesmos, como nas *Confissões* de Santo Agostino (Séc. V) e Jean Jacques Rousseau (Séc. XVIII). Até então, as discussões sobre essas obras abordavam um EU único, autônomo, racional e coerente. Por esse “EU” ser uma entidade independente da irracionalidade dos desejos do corpo, poderia ser considerado universal, no sentido de que uma identidade comum permitiria a outros se identificarem com o autor (Smith, 1993 apud. El Refaie, 2012).

Foi com as profundas mudanças culturais das décadas de 60 e 70 do séc. XX que veio também uma mudança no que se pensa como sendo uma autobiografia: o que era restrito a *grandes homens*, agora se tornou disponível a todos, pois a vida de qualquer pessoa poderia ser considerada igualmente valiosa e interessante. O advento da Segunda Grande Guerra trouxe um fenômeno de impacto decisivo que foi o Holocausto, e as narrativas dos sobreviventes trouxeram a compreensão de que viver eventos extraordinários torna-se uma experiência merecedora de ser compartilhada a partir de um texto. A partir desse momento, em que pessoas comuns se tornam objeto de interesse em virtude de suas vivências, a escrita-de-si se torna mais aberta a outros temas.

A Autobiografia se torna a ferramenta, por exemplo, pela qual indivíduos marginalizados podem ter suas vozes ouvidas e defender a validade de seus pontos de vista. É aqui que a escrita-de-si se expande além da autobiografia para abarcar diários, confissões, cartas, relatos de viagens e todos os tipos de narrativas pessoais. Dessa forma viria a se formar o que se chama neste trabalho, a partir de um corpo teórico, de *Escritas de Si*.

Com essa expansão também veio a problematização da então definição da escrita-de-si e do “EU” estático, racional e independente. O novo conceito foi inspirado pelo pensamento pós-estruturalista, onde o “EU” agora era visto como fraturado, dinâmico e plural (El Refaie, 2012) e não haveria como estabelecer uma “verdade” que validasse a história proposta pelo autor como sendo sua experiência de vida. O principal exemplo desse ponto de vista é a obra *Roland Barthes por Roland Barthes* (1977), um livro que se diz autobiográfico, ao mesmo tempo que brinca, quebra e desafia todas as suposições sobre o gênero. Como descreve Elisabeth El Refaie, em *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*, de 2012

:

[...] A tradicional sequência cronológica é substituída no trabalho de Barthes por fragmentos de memória com uma ordem completamente aleatória e descrita por um número de perspectivas diferentes¹.

De Man (1979 apud El Refaie, 2012) também ataca essas suposições clássicas, trazendo pela primeira vez a ideia de que escritas de si não são um gênero separado, mas uma maneira diferente de leitura que pode ser usada em vários tipos de texto. Um dos argumentos para isso é que seria impossível distinguir entre fato e ficção em uma autobiografia.

Além de De Man, Wägenbauer (1981) e Kerby (1991) também questionam a “verdade” nas autobiografias, lidando com a noção de que as memórias são “um processo contínuo de reinterpretação, ou re-relembrar, os eventos de uma vida sob a luz dos interesses e preocupações atuais²”. Portanto, as memórias do passado “não podem escapar a historicidade de nosso olhar e nossos interesses”³ com a consequência de que a “verdade” em narrativas autobiográficas é “mais uma questão de uma certa adequação à um significado implícito do passado do que uma representação historicamente correta ou uma verossimilhança”⁴.

É nesse momento que se redescobre o trabalho de Philippe Lejeune, e seu conceito de *Pacto Autobiográfico*. Este é um conceito que apareceu primeiro em 1973, em um ensaio na revista *Poétique*, e que foi revisitado pelo autor mais tarde em seu livro *O Pacto Autobiográfico* (1975), *O Pacto Autobiográfico (bis)* (1986) e *O Pacto Autobiográfico 25 anos depois* (2001).

O Pacto é uma proposta vinda do autor da obra, que visa estabelecer com o leitor um entendimento de que os eventos descritos na obra serão o mais

¹ Tradução livre do inglês: [...] the traditional chronological sequence is replaced in Barthes's work by memory fragments in a completely random order, described from a range of different perspectives. (El Refaie, 2012, pg. 24)

² Do inglês: [...] a continuous process of reinterpreting, or re-remembering, the events of a life in the light of current interest and concerns (Wägenbauer, 1981 apud El Refaie, 2012, pg. 25)

³ [...] cannot escape the historicity of our gaze and our interests [...] (Kerby, 1991 apud El Refaie, 2012, pg. 25)

⁴ [...] “more of a question of a certain adequacy to an implicit meaning of the past than of a historically correct representation or verisimilitude” [...] (Kerby, 1991 apud El Refaie, 2012, pg. 25)

próximos da realidade, com um esforço sincero do autor de mostra-los com um alto nível de veracidade e verossimilhança. O critério usado para estabelecer esse pacto é a identidade entre o protagonista da obra com o próprio autor, que pode ser feita de três maneiras diferentes.

A primeira, e mais óbvia, é o nome do autor/narrador/personagem estar escrito na capa do livro. A partir desse fato, o leitor tem a ideia de que a história provavelmente aconteceu com o próprio autor, e assim acontece no mesmo mundo em que o autor vive, que é o mesmo mundo em que o próprio leitor também se encontra. Assim, o leitor já tem um contexto histórico a partir do qual pode julgar a veracidade e a verossimilhança da obra.

Uma segunda maneira é quando o nome do personagem não aparece na obra, mas o autor fornece indícios da identificação através do que Genette (1997) chama de *paratextos*. *Paratextos* incluem os elementos físicos do livro, como a capa, título, páginas, notas de rodapé, prefácio e posfácio, chamados de *peritextos*, além de artigos, entrevistas, críticas e diários, estes chamados de *epitextos*.

Uma terceira maneira, não tão explícita quanto as outras duas, é quando o autor deixa pistas dessa identidade, ao longo da narrativa, como títulos de obras anteriores, menção a sua profissão, nome do pai e mãe ou até mesmo uma menção rápida de seu nome. Por outro lado, mesmo com a presença dessas pistas, o pacto é quebrado se o nome do narrador-autor não for o mesmo do autor do livro, pois isso impossibilita a identificação.

Para El Refaie, uma maneira mais interessante e produtiva de lidar com esse “desmantelamento do conceito de verdade” é mudar o foco do produto para o processo da *escrita-de-si* em si. Segundo a própria autora:

[...] Apesar da – ou talvez devido a – fluidez inevitável de nossa auto-identidade, ainda existe um desejo humano profundo por algo mais estável e coerente, o que quer dizer que nós “instintivamente gravitamos para estruturas que suportam nossa identidade: a noção de identidade como contínua através do tempo e do uso do

Esse é um conceito bem próximo do conceito de dialogismo de Mikhail Bakhtin. Para Bakhtin, existem três princípios dialógicos: o princípio da alteridade, o princípio do inacabamento e o princípio do respeito à singularidade.

O princípio da alteridade pode ser definido como, a seguir: a base de qualquer relação social está na interação com o outro, pois o próprio Ser⁶ precisa se ver no outro para definir sua identidade. A consequência deste princípio é que a noção de ser é naturalmente inacabada, já que o indivíduo nunca terá acesso a todos os fatos necessários para compreender inteiramente sua própria existência (como os eventos de seu nascimento e sua morte), o que define o princípio do inacabamento. Essa incompletude contribui para tornar o Ser um evento singular, que para melhor ser entendido, deve ser analisado no contexto temporal e espacial de suas relações com a sociedade, sendo este o princípio do respeito à singularidade.

Para Bakhtin, esses princípios estão presentes na própria noção do romance como obra artística, uma vez que a obra só existe no momento em que o resto da sociedade tem acesso a ela, e seu valor não depende apenas das ideias mostradas na obra, mas também do julgamento pessoal de cada leitor, cujos valores serão completamente desconhecidos pelo autor durante a escrita. Assim, qualquer crítica posterior tem que levar em conta os aspectos sociais e culturais do momento histórico em que se deu a publicação.

Ao fenômeno da leitura de um romance em que tempo e espaço se confundem na mente do leitor, Bakhtin deu o nome de *cronótopo*. Cunhado em 1937, é um conceito usado pelo pensador russo para melhor definir e analisar os gêneros literários, principalmente como cada gênero lida com a passagem do tempo. O conceito foi pego de empréstimo da física, do trabalho do cientista

⁵ Tradução própria do original: [...] Despite – or perhaps because of – the unavoidable fluidity of our self-identity, there is still seems to be a deep-seated human desire for something more stable and coherent, which means that we “instinctively gravitate to identity-supporting structures: the notion of identity as continuous over time and the use of autobiographical discourse to record its history [...].”

⁶ O Ser seria a própria noção de indivíduo, levando em conta sua posição no sistema dialógico. Segundo nota em *Para uma filosofia do Ato responsável*, o termo original em russo, *Bytie*, assim como o verbo e o substantivo Ser em português, também engloba o sentido de existir, a noção mais utilizada no texto. Essa interpretação é corroborada pelas notas das traduções em inglês e francês (*Being* e *Être*, respectivamente) além de ser consistente com as notas do próprio original russo. (2010, Tradução: Valdemir Miotello & Carlos Alberto Farraco.)

alemão Albert Einstein. Segundo sua teoria da relatividade, Tempo e Espaço são indissociáveis, sendo o tempo uma quarta dimensão do espaço-tempo. O conceito científico não é importante em si, mas sim a ideia base de que tempo e espaço podem ser tratados como sendo uma única entidade. O próprio termo criado por Bakhtin é formado pela junção dos termos gregos χρόνος ("tempo") e τόπος ("espaço") e reforça justamente essa ideia. De acordo com Bakhtin:

No cronótopo artístico literário, indicadores espaciais e temporais se fundem em um todo concreto, cuidadosamente elaborado. O Tempo não é mais o que era. Ele se solidifica e toma forma, se torna artisticamente visível. De mesmo modo, o espaço se torna imantado, e responsivo aos movimentos do tempo, do enredo e da história. Essa intersecção de eixos e fusão de indicadores caracteriza o cronótopo artístico (Bakhtin, 1937)⁷

A fusão do espaço e do tempo é apresentada como fundamental para a compreensão de como os gêneros funcionam na literatura. Tais diferenças são determinadas pelo próprio cronótopo:

⁷ Tradução própria a partir da versão em inglês: In the literary artistic chronotope, spatial and temporal indicators are fused into one carefully thought-out, concrete whole. Time, as it were, thickens takes on flesh, becomes artistically visible, likewise, space becomes charged and responsive to the movements of time, plot and history. This intersection of axes and fusion of indicators characterizes the artistic chronotope. (The Dialogic Imagination: Four Essays. Austin, University of Texas Press, 1981)

O cronótopo na literatura tem uma significação genérica intrínseca. Pode-se até mesmo dizer que é precisamente o cronótopo que define gênero e distinções genéricas, porque em literatura a categoria primária no cronótopo é o tempo [...] Estas formas genéricas, inicialmente produtivas, reforçadas pela tradição; em seu desenvolvimento subsequente continuaram a existir insistentemente, até o ponto em que perderam qualquer significado produtivo na atualidade ou adequado a situações históricas posteriores. (Bakhtin, 1937)⁸

Voltando a El Refaie, podemos interpretar a “fluidez inevitável de nossa identidade” como o próprio conceito de inacabamento, sendo esse princípio a base desse desejo por estruturas mais coerentes e a gravitação para a noção de identidade continua e, ousado dizer, da escrita-de-si como uma maneira de completar a própria história.

Com base nessa interpretação, podemos dizer que em uma escrita-de-si, o cronótopo artístico da obra se mistura com o cronótopo histórico acessível para o leitor, dando-lhe uma base com a qual averiguar se o autor-personagem está cumprindo sua parte. Dessa forma, podemos reinterpretar o pacto autobiográfico como sendo a promessa pelo autor-personagem, devidamente identificado, de que o cronótopo da obra irá seguir o mais próximo possível o cronótopo aceito como sendo o cronótopo histórico corrente à publicação, sendo possível algum desvio.

O que as HQs trazem para as autobiografias são novas maneiras e ferramentas para a identificação do autor-personagem e para a aproximação do cronótopo artístico da obra com o cronótopo histórico. Enquanto o nome do autor

⁸ Tradução própria da versão em inglês: The chronotope in literature has an intrinsic generic significance. It can even be said that it is precisely the chronotope that defines genre and generic distinctions, for in literature the primary category in the chronotope is time. [...] These generic forms, at first productive, were then reinforced by tradition; in their subsequent development they continued stubbornly to exist, up and beyond the point at which they had lost any meaning that was productive in actuality or adequate to later historical situations. (The Dialogic Imagination: Four Essays. Austin, University of Texas Press, 1981)

tem uma grande importância em um romance em prosa, o romance em forma de HQ (o popular romance gráfico) pode, como um índice a mais, simplesmente mostrar o rosto do narrador como sendo o do autor. O local desenhado é mostrado como um bairro ou local que o autor frequenta, e mesmo que os eventos pareçam inacreditáveis, a imagem desses eventos ocorrendo em locais reais com pessoas similares àquelas que vivem por ali aumenta a aproximação necessária para se configurar como uma escrita-de-si.

Neste trabalho será discutida em detalhes justamente essa relação entre as HQs e a escrita-de-si, relação que pode ser retrçada aos primórdios da arte e que vem tendo uma grande ressurgência nos últimos anos. Essa parte da análise será baseada na teoria desenvolvida por Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos* e *Desenhando Quadrinhos*, e na obra de Will Eisner. Após a apresentação da teoria, serão analisadas individualmente três obras representantes das escritas de si em quadrinhos: *Persépolis* por Marjane Satrapi, *Uma história de Sarajevo* por Joe Sacco e *Crítica* pelos gêmeos Fabio Moon e Gabriel Bá. A cada obra corresponderá um capítulo.

Capítulo 1 - Quadrinhos e Autobiografia: uma mistura singular

1.1 Quadrinhos: como, quando e de quem é a culpa

Dependendo da perspectiva, a resposta para a pergunta “Quando surgiram as histórias em quadrinhos?” pode variar desde “junto com o desenvolvimento da imprensa” ou, até mesmo, “desde os tempos das cavernas”, já que a humanidade transmite informações por imagens desde seus primórdios, como pode ser visto nas diversas imagens deixadas pelos homens do Paleolítico em cavernas ao redor do mundo. Mesmo as famosas imagens que ilustram as paredes nas pirâmides do antigo Egito podem ser consideradas uma forma antecessora das histórias em quadrinhos.

O que pode-se afirmar de fato é que o momento essencial para o quadrinho moderno foi o início do século XX, principalmente o período entre guerras. Um momento em que as tirinhas de jornal começavam a migrar dos jornais para um então novo formato, que ficou conhecido nos EUA como *comic book*, e no Brasil como *História em quadrinhos* (HQ), um códex de 22 páginas e anúncios, publicado de maneira periódica. Apesar de inicialmente ser apenas destinado à republicação das tirinhas, quase imediatamente começou a publicação de material original. E seriam mais de 80 anos de publicação das mais diversas histórias dos mais diversos tipos, começando com as aventuras de fantasia e ficção científica e rapidamente expandindo para os romances, dramas e os mais diversos gêneros.

Justamente por serem tão recentes, os quadrinhos passaram boa parte desses oitenta anos sendo desenvolvidos à base da experiência e da troca de conhecimentos entre quadrinhistas: use o que funciona, descarte o que não; seja direto, rápido e eficiente. Principalmente no início, o que era bom para as tiras era bom para as HQs, afinal, são vinte e duas páginas por mês, com os artistas ganhando U\$ 10 por página, e em plena Grande Depressão. Muitos poucos artistas tinham um padrão de qualidade ou mesmo interesse em explorar a mídia para além de um trabalho para colocar comida na mesa.

A exceção a essa atitude foi William Erwin Eisner, conhecido na indústria simplesmente como Will Eisner. Possuindo olhar mais técnico e até mais

exigente, muito devido à experiência artística encorajada por seu pai, Eisner via os potenciais dos quadrinhos e as novas maneiras de usar essas vinte e duas páginas. Inúmeros clichês dos quadrinhos foram criados pelo próprio Eisner, como os quadros de página inteira, os quadros de páginas duplas e, o favorito do autor, as composições que misturam o título da obra na imagem desenhada. Seus quadrinhos tinham grande dinamismo, que gerava um forte apelo popular, o que o tornou um dos mais prolíficos autores da época e ainda um dos melhores exemplos da mídia.

Eisner também foi o primeiro, e por muito o tempo o único, a estudar os quadrinhos, principalmente a maneira específica de contar histórias em quadrinhos. Para a maior parte da indústria, isso era algo que se aprendia na prática, no meio da *bullpen*⁹, por meio de erro e acerto e cobranças do editor. Em poucos casos, como na Marvel Comics, se publicavam manuais como o clássico *How to Draw Comics in the Marvel Way* (no Brasil, *Como desenhar no estilo Marvel*), mas essas obras ensinavam pouco mais que os conhecimentos básicos de desenho e anatomia, com alguma sugestão de posicionamento de “câmera” e enquadramento. Mas essas publicações já vieram em um momento bem mais tardio da indústria: *How to Draw...* é de 1984. Eisner, por outro lado, sempre estudou o próprio trabalho, até mesmo para procurar maneiras de melhorá-lo. Além disso, ele sempre teve a curiosidade de entender como os quadrinhos produzem sua *narrativa*, descobrir como aquela sequência de quadros conseguia contar a história e ir além de meras ilustrações. Esse olhar crítico e busca de qualidade foram o que levou Eisner a não apenas analisar a própria obra, mas também a explorar os quadrinhos para outros gêneros além da aventura, e romance, criando desde séries semi-biográficas a contos urbanos.

Eisner mostrava que não era apenas desenhar as imagens uma próxima da outra que fazia uma boa história. O controle do ritmo, posicionamento dos quadros e até ângulos e expressões dos personagens eram importantes para guiar o leitor pelas páginas e, inevitavelmente, pela história. Eisner explorava todos esses elementos, inspirando-se em contos de fadas, filmes de Hollywood

⁹ O local/escritório onde tradicionalmente se produzia as histórias, principalmente antes da popularização da internet.

e até no teatro, e adaptando suas técnicas e conceitos para os quadrinhos. Mas o conceito mais importante de Eisner talvez seja o mais simples: todas essas técnicas deviam servir a história. Um desenho detalhado ou anatomia hiper-realista pode ser bonito e atrativo por si só, mas ele ainda deve ter uma função dentro da narrativa.

Toda essa experiência levou Eisner a fazer palestras em diversas universidades sobre como escrever quadrinhos, o que inevitavelmente levou à publicação de três obras acadêmicas e importantíssimas para os quadrinhos modernos: *Comics and Sequential Art (Quadrinhos e Arte Sequencial*, no Brasil); *Graphic Storytelling and Visual Narrative (Narrativas Gráficas*, no Brasil) e *Expressive Anatomy for Comics and Narrative* (a única que não está disponível em português). Não é surpresa que é justamente a Eisner que é creditada a criação dos termos *Graphic Novel* e *Arte Sequencial*, utilizados por ele para convencer editores do potencial dos quadrinhos como obras complexas.

Foi apenas no final dos anos 90 que apareceria um segundo estudioso sobre quadrinhos. Foi expandindo o termo *Arte Sequencial* de Eisner, que Scott McCloud começou sua análise dos quadrinhos em *Desvendando os Quadrinhos* (2005), uma das mais influentes e profundas análises dos quadrinhos, excetuando-se aquelas feitas por Eisner. Enquanto Eisner, partindo principalmente da própria experiência, encara os Quadrinhos como algo mais próximo do teatro, McCloud traz a ideia de quadrinhos como mais próximos de uma linguagem em seu próprio direito, bastante influenciado pelas ideias correntes no final dos anos 90.

McCloud define quadrinhos como *Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador*. Para o autor, a principal característica das HQs vem de sua apresentação, uma sequência de imagens, dispostas das mais diversas maneiras pelas páginas, se utilizando de figuras e palavras (apesar de que a última não seja estritamente necessária) para contar uma história, passar uma mensagem ou um ponto de vista. É a transição de um quadro para o outro, e a maneira como esses quadros relacionam seus conteúdos, que montam a base para um *vocabulário* dos quadrinhos. Com isso em mente, pode-se criar

uma análise bem mais detalhada e técnica das histórias em quadrinhos, tratando-as ao mesmo tempo como um texto e como um quadro.

Essa linguagem híbrida, característica, permite que as HQs, como mídia impressa, tenham um impacto mais contundente e dinâmico que outras formas de leitura. Um fenômeno explicado através do nível de esforço mental necessário para ler e entender a informação contida na história, sendo muito menor em uma HQ que num texto em prosa.

Para McCloud, essa diferença de esforço se explica pelo fato de que as HQs representam uma informação *recebida*, enquanto um texto mais tradicional representa informação *percebida*: para entender um texto em prosa, o leitor precisa aprender um código (o alfabeto) e decodificá-lo (entender como letras formam palavras, como estas formam frases e como as frases formam textos), *perceber* a informação por trás do texto e montar a cena mentalmente a partir da imagem descrita. Um fenômeno incrivelmente complexo, mas que é a própria base do ato de leitura. Todo esse processo exige um nível de concentração e abstração considerável, e por diversas vezes, cansativo.

A imagem, por outro lado, é mais natural para os olhos e para mente, uma vez que é uma função natural lidar com imagens. As cores, formas e movimentos são entendidos quase instantaneamente, uma vez que o leitor não precisa “aprender” um novo código ou novas regras, apenas utilizar mecanismos inatos. Essa é uma das razões pelas quais, durante a Segunda Revolução Industrial, os quadrinhos tiveram papel relevante no processo de letramento da população urbana. Uma revelação ou sequência que necessitaria de um bom número de páginas em um romance, em uma HQ acontece com o simples virar da página ou com o breve movimento de olhar ao final da mesma¹⁰.

A essa diferença de esforço, McCloud deu o nome de *Conclusão*, e a partir dos níveis de conclusão necessários, definiu seis tipos de transições quadro-a-quadro, que foram utilizadas como a base para sua análise.

¹⁰ Essa característica acaba sendo uma faca de dois gumes para as HQs. Segundo o próprio Eisner: “O problema com as HQs é que, se elas caem da estante, elas podem abrir em uma das últimas páginas, revelando o final da história. Se isso acontece com um romance, você só precisa não ler o texto.”

O primeiro tipo é o mais simples, com menos conclusão: na transição *momento-a-momento*, os quadros mostram etapas diferentes de uma única ação, por um único sujeito. O foco torna o entendimento bem direto e não deixa dúvidas para o leitor do que está acontecendo. É muito utilizado para aumentar o efeito dramático de uma cena, e tem um efeito similar ao de “câmera lenta” do cinema. Em alguns gêneros, como o quadrinho jornalístico, *momento-a-momento* pode ser usado de maneira mais literal, mostrando diversos momentos da vida do personagem.



FIGURA 01 – Exemplo didático de momento-a-momento, mostrando vários momentos de uma mesma ação (tanto o ato de escrever quanto o funcionar do relógio). Exemplo próprio



FIGURA 02 – Em *Valsa com Bashir*, momento-a-momento é usado para mostrar os detalhes de um movimento de Karate.



FIGURA 03 – Satrapi usa momento-a-momento para mostrar as mudanças da adolescência em *Persépolis*.

Em seguida temos o Ação-a-Ação: neste caso, aparece um único sujeito, passando por diversas ações. Este é a transição mais utilizada, e a que é mais identificada com as histórias em quadrinhos, sendo a marca das histórias de aventura e de ação.



FIGURA 04 – Exemplo didático de ação-a-ação, mostrando o mesmo personagem em 3 ações diferentes (perceber o alarme, correr e abrir a porta). Exemplo próprio.



FIGURA 05 – Em *Valsa com Bashir*, Ação-a-Ação é usada para mostrar as etapas de como usar o perfume *patchouli*. Embora possa parecer que passar perfume seja uma única ação, essa personagem, segundo o narrador, utiliza o patchouli como "um modo de vida", o que retira da ação a carga de cotidianidade e lhe confere um significado mais profundo e mais extenso.



FIGURA 06 – Ação-a-Ação usada para mostrar o progresso da conversa durante a janta.

Já a transição Elemento-a-Elemento¹¹ lida com múltiplos sujeitos ou objetos em alternância, sendo usada principalmente em diálogos. O esforço aqui é essencialmente o de se acompanhar uma conversa.



FIGURA 07 – Exemplo didático de elemento-a-elemento. Nota-se que não precisa haver necessariamente dois personagens para a transição ocorrer. Exemplo próprio.



FIGURA 08 – O uso de elemento-a-elemento em diálogos é a base da narrativa de *Valsa com Bashir*

¹¹ Nos originais em inglês, McCloud nomeia essa transição como *subject-to-subject*. Em *Desvendando os Quadrinhos* (M.books), traduziu-se como *Tema-a-Tema*. Mas, em *Desenhando Quadrinhos* (M.books), como *Sujeito-a-Sujeito*. Como nenhum dos termos é realmente descritivo da transição, optou-se por traduzir para *Elemento-a-Elemento*, uma vez que essa tradução leva em conta a gradação do nível de conclusão necessário.



FIGURA 09 – Em *Persépolis*, a alternância de foco entre o pai e Marjane caracteriza esses quadros como elemento-a-elemento.

A transição Cena-a-Cena se define por uma grande distância entre os quadros, seja ela temporal ou espacial. É o momento em que há uma troca de ambiente ou um pulo temporal para a história. Assim como Ação-a-Ação, é uma das mais utilizadas, sendo as duas consideradas praticamente indispensáveis para se contar uma história.



FIGURA 10 – Exemplo didático de cena-a-cena, mostrando tanto um pulo temporal quanto



FIGURA 11 – Cena-a-Cena é outra das transições estruturais para a narrativa de *Valsa com Bashir*



FIGURA 12 – Cena-a-Cena usada em *Pérsépois*



FIGURA 13 – Cena-a-Cena utilizada em *Uma História de Sarajevo*. Este exemplo acontece na mesma página, mas algo comum entre as obras analisadas é o esforço de manter as transições cena-a-cena na transição entre páginas.

Até agora, pode-se ter uma relação direta entre o tempo passado entre os quadros e o nível de conclusão requerido pelo leitor: Momento-a-Momento são alguns segundos, no máximo; Ação-a-Ação, minutos; em Elemento-a-Elemento já consegue lidar com algumas horas e Cena-a-Cena, qualquer extensão, entre horas e milênios.

O quinto tipo, por sua vez, é diferente, pois o tempo praticamente não tem relevância. Aspecto-a-Aspecto é uma transição em que os diversos quadros não demonstram uma ação, mas os diferentes detalhes de um único momento, simulando o olho do leitor analisando os diferentes elementos da cena. É principalmente utilizado para ambientação e momentos de expectativa. Enquanto o foco do ocidente em ação torna esse quinto tipo praticamente inexistente, Aspecto-a-Aspecto é a principal marca do quadrinho oriental e suas narrativas mais introspectivas.



FIGURA 14 – Exemplo didático de aspecto-a-aspecto. Nota-se como os quadros posteriores essencialmente detalham a cena do primeiro quadro, guiando o olhar do leitor e permitindo que ele passe mais tempo analisando a cena. Nota-se também que para o efeito ficar evidente, precisa-se de bem mais quadros que as outras transições. Exemplo próprio.

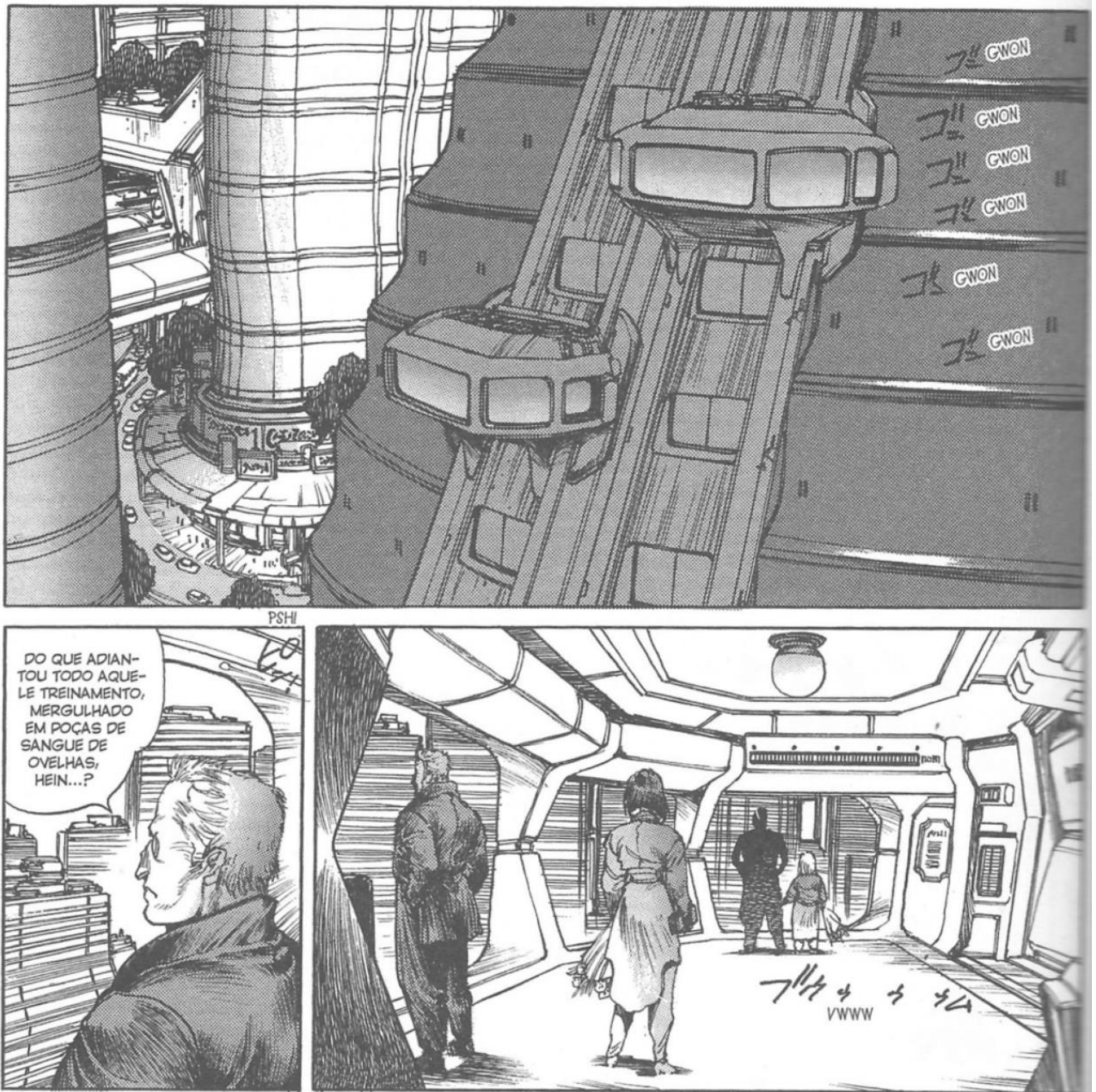
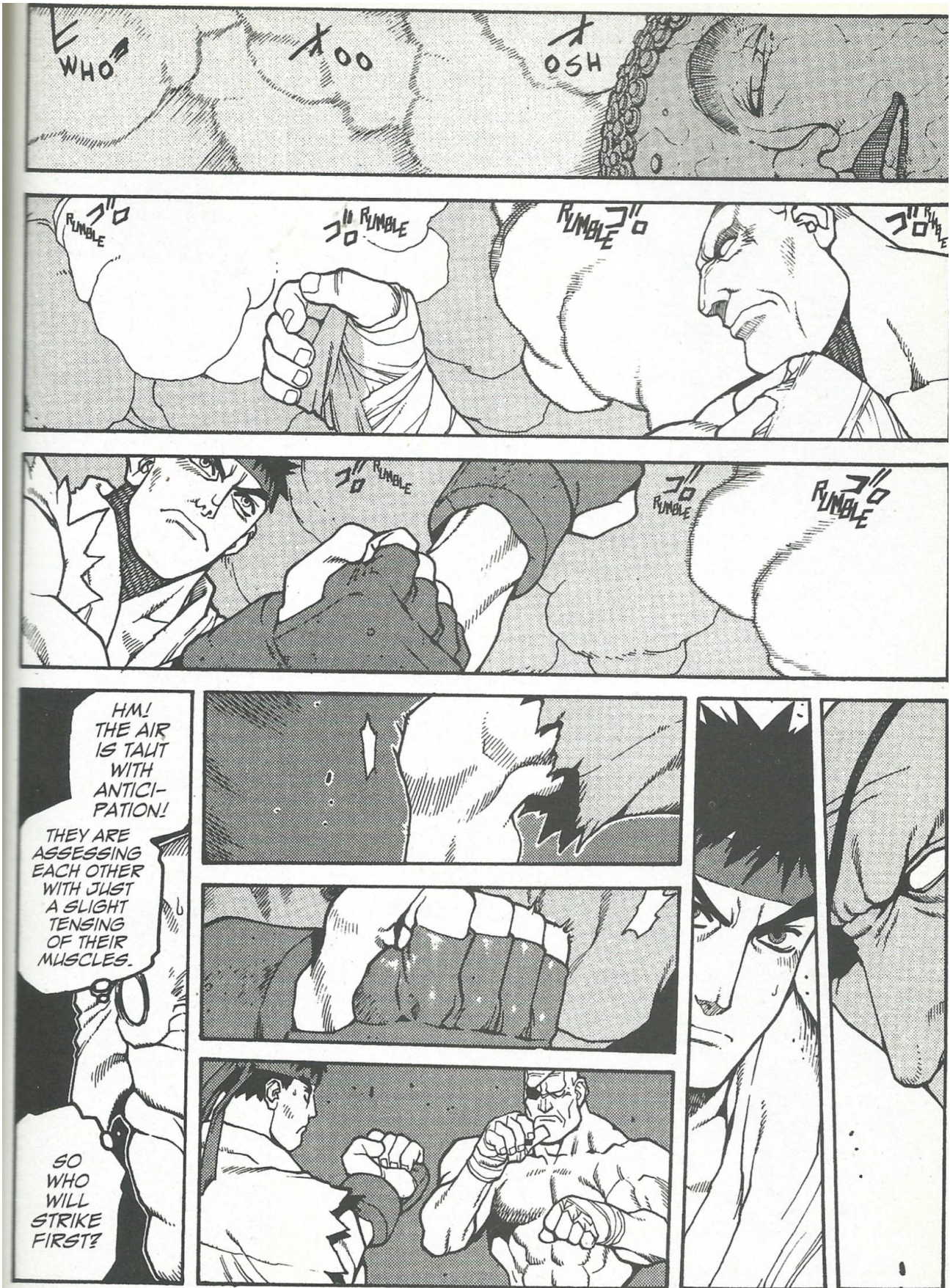


FIGURA 15– Exemplo de transição aspecto-a-aspecto no clássico manga cyberpunk *The Ghost in the Shell*, de Shirow Masamune, mostrando que mesmo em um mangá repleto de ação, há espaço para momentos mais introspectivos.



marciais, e um uso popular de aspecto-a-aspecto. Não é incomum se ter páginas inteiras só dedicadas a essa transição, como mostrado aqui por Masahiko Nakahira no mangá *Ryu Final*.

O sexto tipo, Non Sequitur, é o mais complexo, porque trata-se basicamente, como o nome já indica, de ausência de transição. Encontramos essa transição quando os dois quadros têm pouquíssima relação além da proximidade. Existe algum motivo para os dois quadros estarem nessa sequência, mas esse motivo está longe de ser evidente, ao menos em uma primeira leitura.



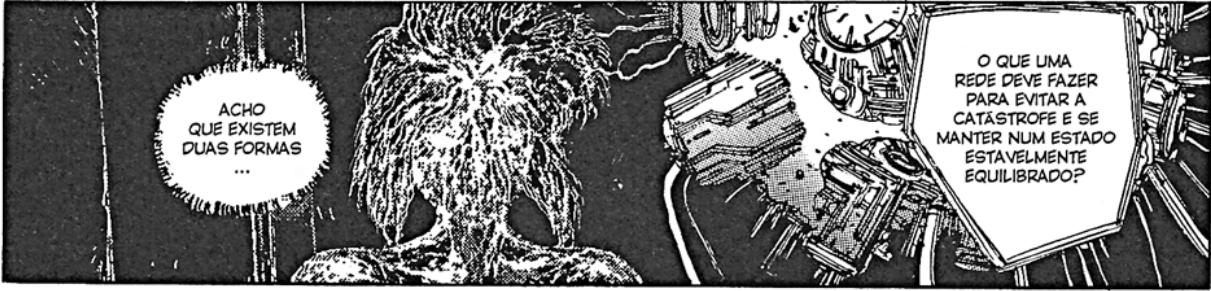
FIGURA 17 – Exemplo didático de non-sequitur. A princípio não se tem uma relação direta entre os quadros, sendo necessário releitura ou elementos para-textuais para compreender a relação entre eles. Exemplo próprio.



FIGURA 18 – Comentário de Scott McCloud sobre as transições non sequitur em *Desvendando os Quadrinhos*, em que se mostra exemplos da própria transição.

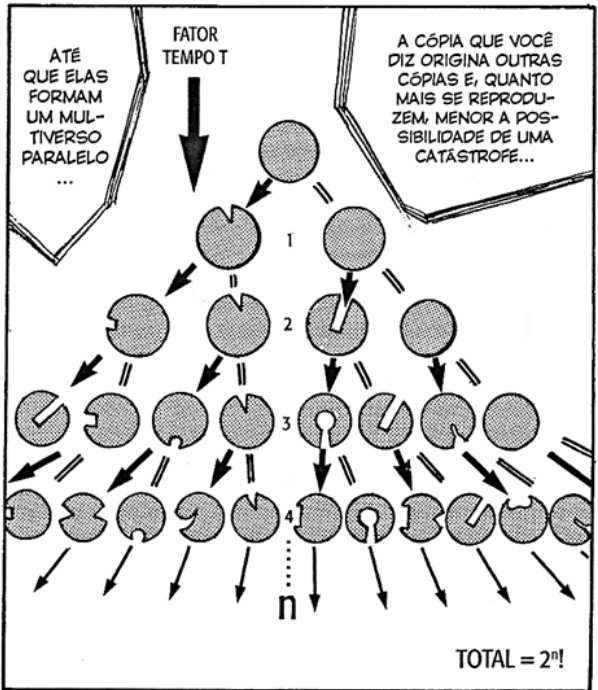
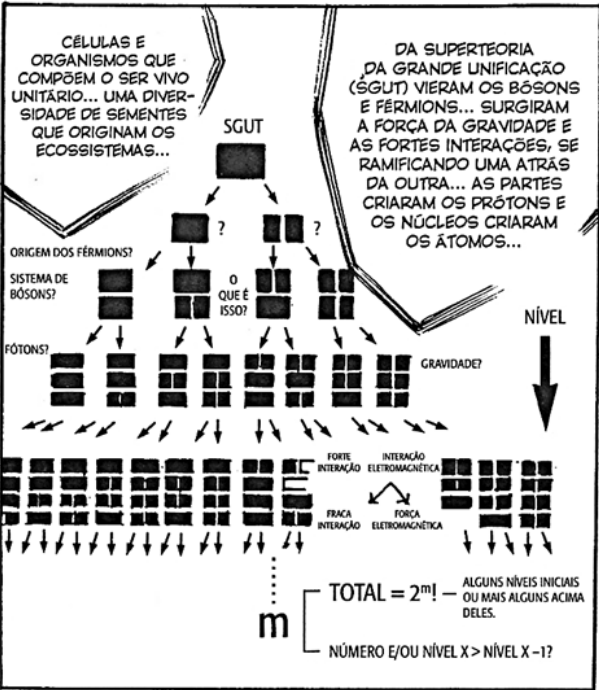
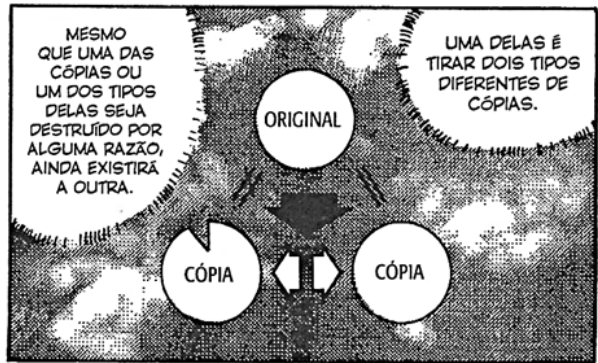
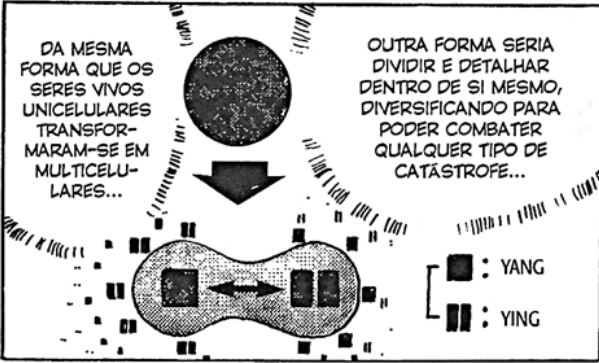
FIGURA 19, na próxima página–

Em *The Ghost in the Shell*, o personagem Mestre dos Fantoches começa uma explicação da verdadeira natureza da mente humana, o significado da própria noção de individualidade, e como o ser humano se relaciona com a natureza. Para a abordagem de um tópico tão complexo, inicia-se uma série de ilustrações dos pontos abordados em cada quadro. Como os quadros não tem muita relação entre si, assim categoriza-se uma longa sequência de transições non-sequitur (só é mostrada aqui a primeira página).



ACHO QUE EXISTEM DUAS FORMAS ...

O QUE UMA REDE DEVE FAZER PARA EVITAR A CATÁSTROFE E SE MANTER NUM ESTADO ESTAVELMENTE EQUILIBRADO?



Essa é uma pirâmide representada por seqüências de trigramas, mas ignorei a quantidade de "pauzinhos" em cada nível, porque é para servir apenas como explicação do sistema. Como o filme educativo Powers of Ten (Potência de Dez, EUA, 1977) nos descreve, a ordem da escala em termos de dimensão seria de: estruturas microscópicas < escala humana < escala dos corpos celestes. No entanto, em termos de complexidade das estruturas, a ordem da escala mudaria para: estruturas microscópicas > escala dos corpos celestes > escala humana, ainda que essa seja uma ordem criada pelo homem. Nesse sentido, entendam que, no terceiro quadro da página seguinte, estamos falando de uma escala humana em que, quanto mais adentramos o limiar de seu centro, mais nova e complexa é a estrutura. A semelhança entre micro e macro é lógica, do ponto de vista da complexidade.

A partir dessas transições, pode-se analisar o relacionamento entre os quadros e como elas influenciam o fluxo na narrativa na obra. A partir delas pode-se definir o uso de cenas panorâmicas, de narrativas paralelas, como determinados ambientes de relacionam, entre as mais diversas técnicas de montar uma cena. Mas para os quadrinhos, isso é apenas metade da linguagem. Além da relação entre os quadros, existe a relação entre imagem e texto.

Assim como nas transições quadro-a-quadro, McCloud conseguiu separar essas relações em seis tipos diferentes, baseando-se na “cooperação”¹² entre a imagem e as palavras.

Na relação Específica da Palavra, a imagem é completamente acessória, sendo que todo o significado e importância da cena são veiculados pelas palavras. A imagem trabalha como pouco mais que uma ilustração, tendo um efeito similar aos livros ilustrados infantis, trazendo pouquíssimo da interação típica dos quadrinhos.



¹² Todas as ilustrações desta até a página 30 foram retirados de *Desenhando Quadrinhos* de Scott McCloud.

O outro lado desta moeda é a Específica da Imagem. Aqui palavras só são utilizadas para efeitos sonoros, ou quando necessárias para o ambiente (letreros, placas de trânsito etc.). Todo o significado e mensagem são transmitidos quase exclusivamente pela imagem. Para muitos criadores, uma história que só use essa relação é um dos maiores desafios.



Específica da dupla é quando imagem e palavras falam a mesma coisa, muitas vezes ao mesmo tempo. Essa relação em geral tem o objetivo de reforçar a informação endereçada ao leitor, e é uma marca das primeiras HQs, na chamada *Era de Ouro dos quadrinhos* entre as décadas de 30 e 50. O efeito criado acaba sendo muito similar aos livros de alfabetização



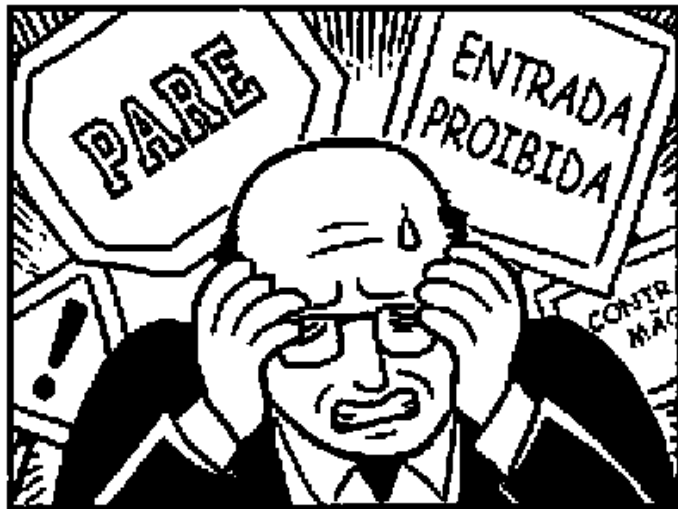
Na Combinação Interseccional, as palavras ampliam o significado da imagem, mostrando para o leitor alguma informação não acessível diretamente pela imagem, ou até contextualizando melhor o que está acontecendo.



Já na Combinação Paralela, texto e imagem aparentemente não tem relação nenhuma, sendo completamente independentes um do outro. O efeito aqui é similar ao das *narrações em off* do cinema. O principal uso é ter as palavras preparando e guiando o leitor para cenas futuras da história, enquanto a imagem lida com o “agora”.



A relação conhecida com Montagem é justamente o já citado efeito favorito de Will Eisner. Aqui o artista combina as palavras e a imagem de maneira que as palavras façam parte do próprio ambiente ou do próprio layout da página. Eisner a utilizava constantemente na HQ *The Spirit*, usando as luzes da cidade ou os próprios prédios, colunas e arquiteturas para embutir o nome da HQ e o título da história.



Já na combinação Interdependente, a informação é passada tanto pelas palavras quanto pela imagem, de tal maneira que se uma for omitida, a informação se perderá e o quadrinho se tornará incompreensível. Para McCloud, essa é a combinação que melhor demonstra o potencial dos quadrinhos, sendo que pode até mesmo ser dividida em dois subtipos: tipo 1, em que a imagem é o núcleo da mensagem, e tipo 2, em que a palavra ocupa essa posição.

A partir desses conceitos, McCloud consegue descrever as HQs de



forma extremamente detalhada, finalmente definindo os diferentes estilos de

HQs, as diversas tradições nacionais, deixando claros os focos de cada artista, definindo o papel do texto e das imagens. Até mesmo discussões polêmicas, como a importância do artista e do roteirista, ou como cor, letramento ou formato podem influenciar as histórias, se tornam mais compreensíveis a partir destas análises.

E é combinando as duas visões dos dois grandes pesquisadores dos quadrinhos que se pode começar a empreender a tarefa de definir os diferentes gêneros literários dentro das histórias em quadrinhos. Enquanto Eisner nos ensina a analisar o que vem dentro de cada quadro, McCloud explicita a maneira como esses quadros se relacionam. O controle do ritmo ensinado por Eisner vai definir a passagem de tempo necessária para as transições de McCloud. As combinações entre palavras e imagem vão auxiliar a cada momento a melhor forma de servir ao enredo.

Devido à própria maneira como os quadrinhos se desenvolveram ao longo da história, não é de se espantar que quando se pensa em quadrinhos atualmente, se pense em ficção. Fantasia. Eventos fantásticos que dificilmente ocorreriam em nosso mundo. Colantes e capas voando. Em deuses nórdicos convivendo com monstros da era nuclear. Pensa-se em mundos coloridos e estranhos.

Mas os quadrinhos têm uma característica não muito evidente para os leitores casuais de HQs: eles sempre se ancoram nas ansiedades e nos medos modernos. Desde seu início em 1938, com o Superman¹³ sendo uma resposta à falta de fé do público americano no próprio país durante a Grande Depressão de 29, até as sutis críticas de Asterix¹⁴ a diversos eventos vividos pelo público francês, o que marca uma boa HQ é, mais do que qualquer outro elemento, o que ela tem a falar sobre o mundo moderno. Um exemplo bem popular são os

¹³ Na edição 11 de *All Star Superman*, Grant Morrison aborda o conceito de que Superman seria um símbolo primal de esperança, necessário mesmo em um mundo em que Superman não exista (como o nosso). Morrison se baseia na ideia popular entre artistas americanos, de que por ter sido criado em plena Grande Depressão; por uma dupla de judeus em Nova York em plena ascensão dos ideais fascistas; quando dez centavos por página eram essenciais para alimentar sua família, Superman representava toda a esperança e otimismo que o povo americano não encontrava mais em sua própria sociedade e governo, sendo esse um dos grandes motivos para o seu sucesso inicial com quase um terço de toda a população americana.

¹⁴ A princípio, as aventuras do irreduzível gaulês parecem apenas um leve entretenimento, com uma pitada de nacionalismo francês (aquela região da Gália foi dominada pelos romanos na História real), mas todo fã sabe que os textos de René Goscinny carregam uma saudável dose de crítica e sátira a seus contemporâneos, além de não ter medo de lidar com temas sérios: *Asterix Legionário* é uma sátira forte às instituições militares; *Os louros de César* lida com os problemas do alcoolismo, enquanto *O Domínio dos Deuses* critica várias facetas do cenário francês, desde o despreparo da polícia até a arrogância de políticos contemporâneos. (<https://davigoncalves.com/2015/06/21/asterix-e-o-dominio-dos-deuses-critica/> e <http://asleiturasdopedro.blogspot.com/2009/10/asterix-50-anos-triplicar.html>)

X-MEN da Marvel Comics, e seus constantes e propositais paralelos com diversas minorias dos EUA.

Com isso, não é surpresa que justamente quando o governo americano demandou uma censura pesada sobre os quadrinhos¹⁵, surgiu o movimento conhecido como *underground comix*¹⁶. Foi esse movimento que lançou diversos autores consagrados hoje em dia, como Robert Crumb, Art Spiegelman e Terry Gilliam. Nos *comix*, os autores tinham a liberdade de publicar assuntos que seriam sumariamente proibidos pelo código dos quadrinhos. E no meio de um conteúdo com forte teor adulto e sexual, também estavam histórias críticas ao governo dos EUA e à própria indústria dos quadrinhos.

Esta liberdade de publicação também produziu um resultado inesperado: os quadrinhos autobiográficos. Neste contexto, muitos autores decidiram escrever sobre experiências próprias e com situações da própria vida, encontrando nos quadrinhos a melhor maneira de expô-las. Esse enfoque é partilhado com os poetas Beatnik, outro grupo underground.

O principal nome do quadrinho autobiográfico é Harvey Pekar, com sua série *American Splendor*, que versa sobre a vida do autor em Cleveland, Ohio. A obra é composta de histórias sobre o trabalho de Pekar como arquivista em um hospital para veteranos, além de relatos sobre amigos e família. Pekar foi convencido a usar quadrinhos como mídia principalmente pelo trabalho de Robert Crumb que, coincidentemente, tinha se mudado para mesma rua. Pekar, que é “incapaz de desenhar uma linha reta” segundo ele mesmo, contou inicialmente com a ajuda de Crumb e depois com uma série de outros quadrinhistas, como Alison Bechdel, Chester Brown, Alan Moore e Joe Sacco, entre outros.

¹⁵ Em meados dos anos 50, seguindo uma comoção popular iniciada pelo psicólogo Frederic Wertham e seu livro, *A sedução dos inocentes*, o governo americano realizou uma série de audiências com as principais editoras de quadrinhos da época, exigindo explicações pelo conteúdo de diversas HQs, considerado inapropriado para um público mais jovem. Essas audiências resultaram em duas grandes consequências diretas: a falência da EC Comics, a maior editora da época (cujas publicações focavam principalmente em histórias policiais e HQs de terror), e a criação do *Comic Book Authority Code*, conhecido no Brasil como o *código dos quadrinhos*, um órgão de autocensura que praticamente definia o que podia ou não ser publicado no mercado de quadrinhos nos EUA. O movimento *underground comix* é considerado uma resposta direta à ascensão do código.

¹⁶ O movimento optou por escrever *comix* com um X com dois propósitos: diferenciar o produto que estava sendo feito daquele vendido pela indústria, e deixar claro o conteúdo adulto que ele abordava, que na época receberia uma classificação X de outros órgãos de classificação indicativa. As duas palavras têm a mesma sonoridade em inglês.

Pekar viu o potencial dos quadrinhos para irem além da ficção e da fantasia que o divertiam quando criança. Para Pekar, os quadrinhos podiam ser sobre todo o tipo de história, e a mistura de imagem e palavras criava um potencial único para histórias. E esse potencial, essa mistura, traz uma série de situações únicas quanto usado em uma autobiografia. Mas para entender essas situações, é preciso entender o que é uma autobiografia.

1.2 Escritas de si e quadrinhos: expandindo o pacto autobiográfico

Segundo Philippe Lejaune, quando um autor se dispõe a escrever uma autobiografia, ele faz um acordo com o leitor em que, à medida do possível ou de suas habilidades, os fatos apresentados são o mais próximos o possível da realidade, ou pelo menos, são próximos da maneira como o próprio autor os vivenciou. A este acordo, Lejaune deu o nome de *pacto autobiográfico*.

O que define o pacto biográfico, segundo Lejaune, é a ideia de que o autor, o narrador e o personagem protagonista do texto são a mesma pessoa. Não basta que o texto seja narrado em primeira pessoa (apesar de textos autobiográficos em 3ª pessoa serem muito raros) ou que o narrador-personagem tenha passado por momentos semelhantes aos que o autor enfrentou. Para Lejaune, é essencial que exista uma *identidade* – perfeita – entre esses elementos, não mera *semelhança*. Segundo o próprio autor:

A identidade é um fato imediatamente perceptível – aceita ou recusada, no plano da enunciação; a semelhança é uma relação sujeita a discussões e nuances infinitas, estabelecida a partir do enunciado. (Lejaune, 1996, pg.35)

Ou seja, a *identidade* do autor-narrador-personagem é algo instantaneamente evidente, em que não é necessário nenhum esforço maior por parte do leitor, que pode aceitar ou não a pretendida veracidade, o que não invalida o fato presente no texto. Já notar a *semelhança* entre autor e narrador-personagem requer um esforço ativo do leitor em trazer elementos extratextuais

para dentro da obra. No pacto autobiográfico, a identidade entre autor, narrador e protagonista é automática.

Para Lejaune, o elemento da obra que define essa *identidade* e que vai deixar claro para o leitor que autor e narrador-personagem são a mesma pessoa, e assim estabelecer o pacto, é a identificação do nome do autor na capa do livro com o nome do narrador-personagem. A maneira mais direta é simplesmente ter essa informação no próprio texto. Mas um texto em primeira pessoa que não contradite a identidade do autor também mantém o pacto. Caso contrário, se o texto depender apenas de uma *semelhança*, deixa de ser uma autobiografia e se torna um *romance autobiográfico*, um texto que se assemelha à autobiografia, mas não tem a necessidade de ser tão próximo da vivência do autor. Autobiografias, romances autobiográficos, memórias, testemunhos, diários e cartas, podem ser consideradas como parte de um gênero maior conhecido como *escritas de si*.

No momento em que os quadrinhos encontram a *escrita-de-si*, temos uma mistura única e interessante: várias características do gênero e do texto passam a se expandir em dimensões impossíveis em outras linguagens. Em *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*, Elisabeth El Refaie detalha como os quadrinhos trazem novas maneiras de entendimento e representação do próprio “eu” do autor.

A primeira delas deriva da própria natureza visual dos quadrinhos: conforme já mencionado aqui, o autor de uma autobiografia ou uma memória tem uma preocupação maior na construção do visual dos personagens e na questão da manutenção de uma identidade pessoal. Muitas obras, inclusive, lidam justamente com as mudanças pelas quais os autores passaram durante o período coberto pela história.

Em segundo lugar, temos aquela característica escondida das HQs: as *sarjetas*. Para El Refaie, as escritas de si são naturalmente fragmentadas, sendo escolhas específicas e extremamente subjetivas da vida do autor, em geral pinçadas por melhor servir a história sendo contada. Essa característica reflete justamente o montar de uma página de quadrinhos, com seus fragmentos visuais escolhidos de forma igualmente subjetiva. As sarjetas ajudam a representar a

natureza imensamente fluida, parcial, inconsistente da compreensão humana do tempo.

Em terceiro, El Refaie explora como o uso dos quadrinhos para contar estas histórias mais próximas da realidade, traz novas perspectivas nas formas como os autores podem usar estratégias, tanto verbais quanto visuais, para autenticar as experiências sendo mostradas.

Para demonstrar este último ponto, volta-se à própria essência do pacto autobiográfico: na prosa temos apenas a coincidência de nomes propositalmente explícita, ou a falta de contradição com o nome do autor, para confirmar que o pacto foi feito. Em quadrinhos temos as feições do autor, a maneira como ele é apresentado, ou simplesmente sua presença (ainda central no texto) para que o leitor se torne ciente de que o pacto está sendo cumprido.

A natureza visual também permite uma maior liberdade na forma como o autor pode se apresentar: para demonstrar uma estranheza pessoal e a ideia de que ele não se encaixa no ambiente, ele pode simplesmente se desenhar com traços diferentes daqueles do restante das pessoas (como será demonstrado em *O Sapo*, um dos contos dos gêmeos Bá e Moon a ser analisado adiante). Em outros momentos, ocorre quase como a descrição de Lejaune: Marjane Satrapi, autora de *Pérsepolis*, faz essa indicação usando como foto de orelha (onde geralmente se achar uma pequena biografia da autora) a mesma imagem com que ela se apresenta no texto.

Devido à própria natureza das *escritas de si*, é muito comum que toda a manufatura das HQs autobiográficas acabe sendo feita pela mesma pessoa. Ao contrário do que se encontra nas obras mais comerciais, onde é extremamente comum roteiro, desenhos, finalizações e até mesmo as letras nas páginas, serem feitas por pessoas diferentes, nas obras mais autobiográficas, há apenas um autor (Pekar sendo a exceção que confirma a regra). A consequência dessa característica é uma gama quase infinita de estilos e visões radicalmente diferentes, de layout e traços, que constantemente trazem novas maneiras e soluções que reiteradamente desafiam os limites do gênero. Podemos constatar isso nas obras que compõem o nosso corpus, além de outras HQs autobiográficas famosas, como se vê nos exemplos a seguir, que demonstram

diferentes traços e estilos de diversas HQs autobiográficas, nos momentos em que os autores se identificam.



FIGURA 27: a imagem de foto de orelha que identifica a infância de Marjane em *Persépolis*;

IN FACT, WE WERE UNUSUAL, THOUGH I WOULDN'T APPRECIATE EXACTLY HOW UNUSUAL UNTIL MUCH LATER. BUT WE WERE NOT RICH.

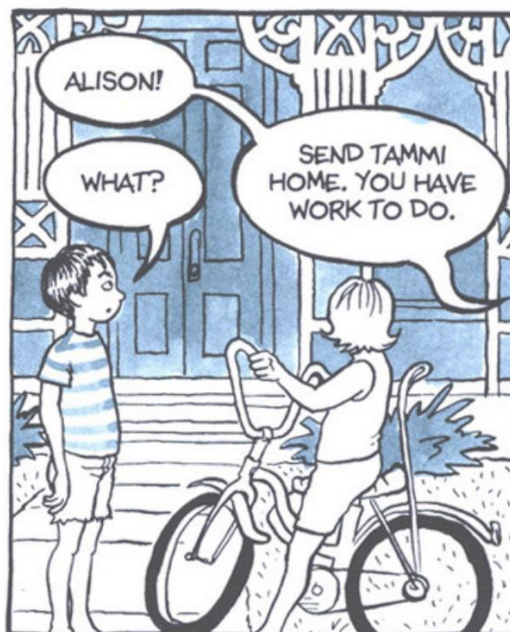


FIGURA 28: O momento em que a criança das 2 páginas anteriores é identificada como a autora Alison Bechdel, em *Fun Home*



FIGURA 29: Momentos no início e fim de *O Sapo*, sendo este último momento quando Gabriel Bá finalmente confirma sua identidade.

Para o próprio autor, existe ainda uma nova camada de reflexão: como representar visualmente, não apenas a si mesmo, mas todos que participaram da história. Essa escolha é importantíssima, pois a maneira escolhida influencia profundamente como o leitor aborda e se relaciona com o personagem. Citando Marjane Satrapi, de *Persépolis* (apud Davis, 2005, p. 270):

*[Quadrinhos] é minha maneira de me expressar e eu acredito que imagens sempre falam mais do que palavras conseguem dizer. Além disso, imagens me ajudam a ter distanciamento sem me tornar cínica, e ser capaz de descrever uma parte da história com humor – o que eu não conseguiria de outra maneira.*¹⁷

Esse distanciamento faz com que o autor tenha outra visão não apenas sobre a história, mas também sobre os próprios eventos escolhidos para contá-la. Ter que passar uma boa quantidade de tempo para planejar e desenhar cada página, cada quadro, torna a experiência de criar um quadrinho autobiográfico um momento único de autorreflexão e autocrítica que, em alguns momentos, acaba se tornando até mesmo parte da própria obra.

¹⁷ Tradução livre de: “[Comics] is my way of expressing myself, and I think the pictures, they say always more than the words can say. Also, in pictures, they help me to have the distance without becoming cynical, and be able to describe a part of the story with humor – which I couldn’t do otherwise”

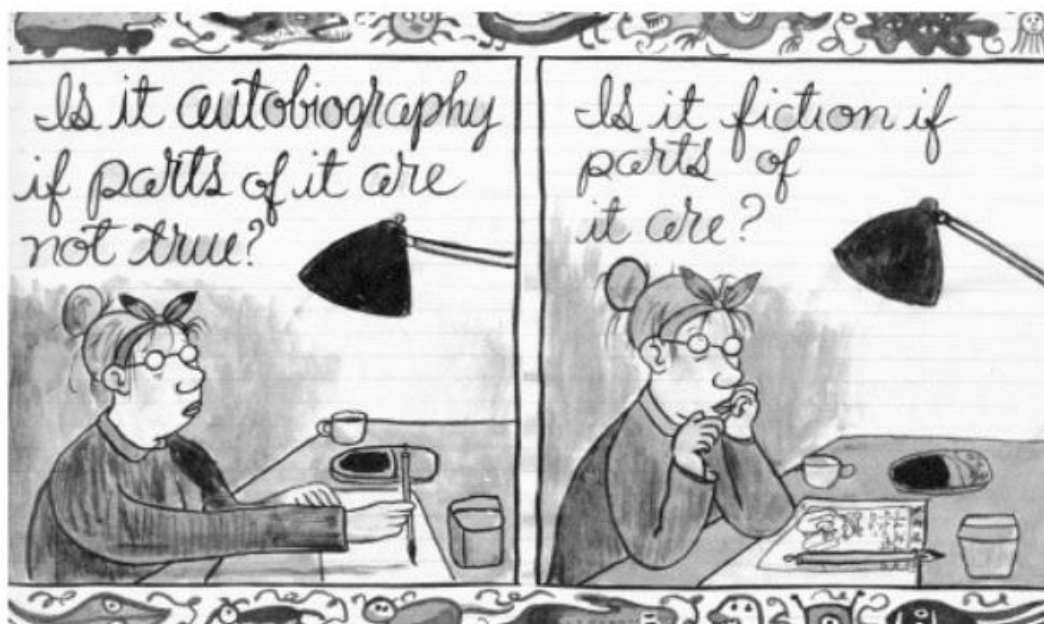


FIGURA 30 – Lynda Barry em um momento metalinguístico em *One! Hundred! Demons!* (apud El Refaie. Original a cores)



FIGURA 31 – Um dos diversos momentos de introspecção de Marjane em *Persépolis*.

El Refaie ainda traz uma última característica da mistura única entre quadrinhos e escrita-de-si. Segundo a autora:

*memórias gráficas podem abrir nossos olhos para as diferentes maneiras em que a escrita autobiográfica pode encorajar o envolvimento cognitivo e emocional dos leitores com uma narrativa completa e/ou com seus protagonistas, através do uso de metáforas multimodais e de humor, por exemplo, ou mostrando personagens em close-up com expressões faciais claramente discerníveis*¹⁸. (2012, pg. 285)

Trazendo de volta as impressões de Marjane Satrapi, a natureza visual dos quadrinhos permite momentos de humor que, se mostrados de outra maneira, pareceriam cínicos demais, ou até mesmo, de profundo mau gosto. Os quadrinhos permitem levar essas imagens diretamente para o escopo emocional do leitor, lidando com assuntos mais delicados de maneira igualmente sutil e delicada. As imagens *recebidas*, em contraste com as descrições *percebidas* de McCloud, são capazes de lidar com situações e momentos que possivelmente escapariam às palavras. As *conclusões* feitas pelo leitor o tornam cúmplice daqueles eventos, e em uma escrita-de-si, o tornam um companheiro do autor que está lá como uma testemunha silenciosa, mas igualmente presenciando aqueles eventos, de uma maneira tão próxima da vivência do próprio autor quanto a alquimia simbiótica entre imagem e palavras consegue demonstrar.

¹⁸ Tradução livre de: *Graphic memoirs may open our eyes to the many different ways in which autobiographical writing can encourage the cognitive and emotional engagement of readers with a whole narrative and/or with its protagonists, through the use of multimodal metaphor and humor, for example, or by showing characters in close-up and with discernible facial expressions (El Refaie, 2012. Pg. 285)*

Capítulo 2 - 10 pãezinhos e contos de vidas dos gêmeos, por favor!

O mercado de quadrinhos brasileiro ainda é muito pequeno, principalmente quando comparado aos mercados japonês, americano e europeu. A Mauricio de Souza Produções, a maior editora especializada do país, mantém sua posição relativamente sem concorrência, sendo que a grande maioria das outras editoras focam sua produção em gêneros e nichos que não concorrem diretamente com a gigante nacional. Assim, não existe, dentro do cenário nacional, concorrência entre obras e editoras estabelecidas, conhecidas coletivamente como *mainstream*.

Essa característica do mercado nacional acaba por permitir que um número maior de obras mais pessoais e intimistas seja publicado. O que seria chamado nos EUA de *Quadrinhos autorais*, em que o autor tem controle total da obra, é o tipo mais comum no país, e acaba por definir muito do que está disponível para o público nacional. Devido a isso, também existe no país um número muito maior de obras mais experimentais e mais autobiográficas.

É neste contexto em que se encaixa *10 pãezinhos: Crítica dos gêmeos* Gabriel Bá e Fabio Moon. Essa obra faz parte do início da carreira dos irmãos, ainda na época do projeto e site *10 pãezinhos*, publicado e gerido pelos dois. A versão física da obra foi publicada em 2004, pela Editora Devir.

Crítica é uma coletânea de histórias temáticas que, como o próprio nome diz, lidam com algum tipo de crítica, algumas em níveis mínimos, outras bem mais explícitas. As histórias são bastante pessoais, mesmo aquelas que não são estreladas diretamente pelos autores, lidando com várias situações retiradas da própria história de vida dos gêmeos.

O tom da obra é mostrado já na primeira página (figura 32), um prólogo simples de apenas uma página, em que um artista chama um crítico para analisar uma obra ainda em andamento. Através de uma breve sequência de transições momento-a-momento, nota-se que a reação do crítico não correspondeu a expectativa.

10 Pãezinhos



Figura 32: o prólogo da obra

Nessa página, já podemos notar dois temas comuns na obra: o mais evidente é o inesperado, e a maneira como as coisas traem as expectativas sobre elas. Os recordatórios também trazem o tema que dá título à obra e, principalmente, a definição da crítica para os autores: “A verdade por trás do trabalho do artista”. É esta “verdade por trás” que vai pautar o ritmo e a escolha das histórias.

A primeira história é *El Camino*, que relata o sonho de um dos gêmeos. Inicialmente nenhum dos dois sabe exatamente de quem ele é (na página final é revelado que é do Bá). O ambiente é extremamente onírico, e até clichê em relação aos simbolismos e paisagem, sempre indicando algum tipo de jornada ou passagem. Eles encontram uma fada chamada Úrsula e um pássaro falante chamado Pi, que demonstram um medo em comum com os artistas: o de não atender as expectativas do público. Sendo essa uma obra escrita pouco tempo antes da carreira dos gêmeos crescer fora do Brasil, a história representa uma autocrítica. São os próprios Moon e Bá refletindo sobre as próprias histórias e experiências, tanto passadas quanto futuras, ou seja, eles estão aquilatando suas possibilidades de crescimento ao mesmo tempo em que avaliam o caminho percorrido até ali.



Figura 33: Página 12. Os Gêmeos explicitam seus medos para Úrsula e Pi.

Em termos de narrativa, não se tem nada de muito inovador, com a história sendo contada com muitas transições elemento-a-elemento e um pouco de ação-a-ação. A história é essencialmente uma conversa, com pouquíssima ação. A combinação entre imagem e palavra se dá principalmente de maneira específica de palavra, com as falas dos personagens fazendo a maior parte do trabalho, e as imagens fazendo pouco mais que detalhar o contexto das falas.

Um detalhe interessante é a presença de um quadro por baixo dos quadros principais. Na figura 2, podemos ver que todos os outros quadros estão por cima do penúltimo, em um efeito chamado *sangria*, pois o penúltimo quadro “vaza” para os limites da página, como se estivesse sangrando. Esse efeito é uma ilustração da fala de Úrsula, de que “o horizonte dos autores cresceu” e ajuda a reforçar o ponto de que os gêmeos têm sim mais histórias para contar, e que não precisam ter medo do que vem por aí.



Figura 34: detalhe da página 12. O penúltimo quadro, com a paisagem, “sangra” para baixo dos outros.

Na segunda história, *Vernissage*, Moon usa o artista do prólogo para fazer uma crítica à arte moderna. Nessa história, o referido artista, a caminho da festa de um amigo, para em uma exposição em uma galeria próxima. Mas se surpreende ao notar que, apesar de ver diversos convidados, entre eles os já esperados clichês de pessoas que atendem um evento do tipo, não existe obra sendo apreciada, nem ao menos artista. A galeria está completamente vazia, e

a “arte” é a própria presença daqueles tipos naquele lugar, criando uma exposição não de um trabalho, mas dos próprios convidados que simplesmente estavam ali. Com isso o artista tira a conclusão de que “Arte não é mais representação. É apresentação. Como um espetáculo de cortinas fechadas, com luzes apagadas em que ninguém apareceu”.

A narração do enredo é feita toda a partir de recordatórios, sendo quase todos eles combinação específica de dupla com as imagens. A única exceção é o penúltimo quadro, quando o artista interage diretamente com o leitor, sendo nesse caso específica da palavra. Aqui é passada a sensação de que o artista está conversando com o leitor (provavelmente naquela festa para onde ele se dirigia).

A história é toda composta por transições de quadro momento-a-momento; sendo apenas quatro delas sujeito-a-sujeito: os quadros em que o leitor é apresentado às “pessoas clichês”. Dessa forma, a história passa para o leitor como se fosse uma lembrança, da qual temos acessos apenas a momentos específicos, escolhidos pelo narrador, reforçando a distância do leitor com aqueles eventos.

Essas combinações e transições ajudam a reforçar a mensagem da história: a arte moderna parece vazia, passageira. O próprio leitor está ouvindo essa história distante do evento que ela descreve, mas mesmo que houvesse um trabalho sendo apreciado, ele não seria importante. As imagens vão se esvaír. As obras serão esquecidas. O verdadeiro objetivo da “não-exposição” era simplesmente estar presente. Estar naquele momento, naquele local, pelos mesmos motivos que se estaria em qualquer outra exposição.

Impressões é a terceira “história”, mas mal pode se considerar como sendo uma narrativa de fato: sendo uma única grande sequência de transições aspecto-a-aspecto, aqui o leitor é levado a simplesmente prestar atenção nos detalhes e pensamentos dos diversos personagens de um bar durante o que pode se considerar um único momento. O olhar do leitor é guiado para os diferentes patronos do lugar, ao mesmo tempo que descrições interdependentes presentes em cada quadro expandem o que se vê, adicionando detalhes a cada um. Não se tem nenhuma ação de fato. O próprio Bá aparece aqui com a

namorada, e é também a última aparição do “artista”, aqui reclamando dos “barulhos úmidos” feitos pelo casal.

A quarta e a quinta histórias têm o nome de *Reflexões* e contam a mesma história: o protagonista, depois de conseguir uma acompanhante para o resto da noite, entra no banheiro do bar. Lá dentro, ele acaba encontrando uma segunda versão de si mesmo, com uma pequena diferença: esse “segundo protagonista” nunca chegou a falar com a garota e ficou sozinho o resto da noite. Assustado, ele testemunha um crescendo na estranheza da situação quando uma terceira versão dele mesmo entra no banheiro: esse “terceiro protagonista” não ficou assustado com a aparição do “segundo” e voltou para o bar rapidamente, antes de a garota ir embora. O protagonista fica ainda mais assustado, mas o “terceiro protagonista” sai do banheiro comentando sobre a situação e criticando a reação do protagonista, dando a entender que a acompanhante do primeiro protagonista já vai ter ido embora antes de ele voltar. O que não aconteceu com o terceiro.

Mas outra característica interessante dessas duas histórias é que cada uma delas é feita por um dos irmãos: uma primeira versão inteiramente por Moon e uma segunda inteiramente por Bá, o que leva a uma boa comparação entre os estilos. Ambos os textos se utilizam basicamente de transições elemento-a-elemento, com um mínimo de ação-a-ação no momento em que o protagonista entra no banheiro. Esperado, principalmente levando em conta o evento sendo mostrado. Combinações específicas da imagem mantêm a leitura bem simples e direta. As duas versões têm basicamente o mesmo roteiro, sendo a execução de cada um dos irmãos o grande diferencial.

Moon é mais centrado, e mantém a “câmera” mais fixa. O foco fica sendo a linguagem corporal dos personagens. Seu traço também é mais detalhado, mas perde um pouco de dinamismo. As páginas são mais planejadas e organizadas, e bem detalhadas e claras, principalmente considerando que o local da história é naturalmente bem escuro.

Bá, por outro lado, parece que segue à risca o *método marvel*: suas páginas são bem mais dinâmicas e a “câmera” anda mais pela cena, aumentando a dramaticidade. A narrativa deslocou-se um pouco do foco na linguagem corporal e situou um foco maior nas expressões faciais. As páginas

parecem mais caóticas, com alguns enquadramentos escolhidos apenas para aumentar o drama da cena, o que acaba por dificultar um pouco a legibilidade. Ao contrário do irmão, Bá tem um traço bem mais cartunesco e estilizado, com um uso forte de sombras bem chapadas e destacadas, com muitas áreas em preto, dando um peso maior à atmosfera do ambiente. O que é bem apropriado, considerando-se que a história se passa em um banheiro de bar.

Fora de Moda é uma história sobre o que aconteceu quando Bá perdeu um encontro, conseguiu um convite grátis para um desfile de moda e terminou o dia com um novo encontro inesperado com a mesma garota. A história é um pequeno monólogo, com uma leve reflexão introspectiva, escrita principalmente com transições momento-a-momento para conferir um ritmo mais lento a ela. As combinações palavra-imagem mais utilizadas são do tipo interseccional, permitindo que os pensamentos de Bá expandam o significado dos quadros. Mas aqui entra um pequeno detalhe relevante para o contexto desta tese: o artista dessa história sobre Bá é o Moon.

Bá ainda é um dos autores do livro, então podemos deduzir que Moon provavelmente se manteve bem próximo do relato feito pelo irmão. Não temos nada na história que contradiga o cronótopo histórico-cultural estabelecido pelos autores, então o pacto autobiográfico ainda se mantém: o nome de um dos autores é o nome de um dos personagens, e ainda temos um relato fidedigno das experiências de vida de um dos autores. Mas quem montou as cenas, deu vida, foi o outro autor da obra. Uma “complicação” bem exclusiva das histórias em quadrinhos: afinal, aonde o trabalho do *roteirista* termina e começa o do *desenhista*?

No caso desta obra, claramente os irmãos trabalharam juntos, então pouquíssimas decisões foram deixadas para a imaginação de Moon: a hora do dia em que a história começa, o ponto do museu em que Bá se encontrava, como era o grupo que deu o convite, em qual cadeira Bá sentou... são todas decisões importantes para o design da página e o fluxo da história, mas cuja mudança não faz tanta diferença para o conto como um todo. Esses eventos ainda aconteceram (ou podem ter acontecido) sem que realmente a veracidade da obra seja prejudicada. O protagonista ainda é identificado com um dos autores.

Apesar de não ter sido Bá a dar o tratamento final na obra, o pacto entre autor e leitor não foi quebrado.

Em *All you need is love*, um jovem está ansioso para ir embora da casa da garota com quem “transou” na noite anterior. Não houve amor, não houve emoção. Uma noite e o interesse nela acabou. A HQ mostra simplesmente o caminho desse jovem do quarto da garota até a porta. Transições momento-a-momento, pouquíssima ação. O que marca a HQ é a narração de Moon, que cria um ar de poesia para a obra. Composta de recordatórios com combinação do tipo interdependente, a narração re-contextualiza os eventos, explicitando a falta de qualquer nível de relacionamento entre o “não-casal”, com o objetivo de aumentar o impacto dos comentários no último quadro, o real núcleo dessa narrativa:

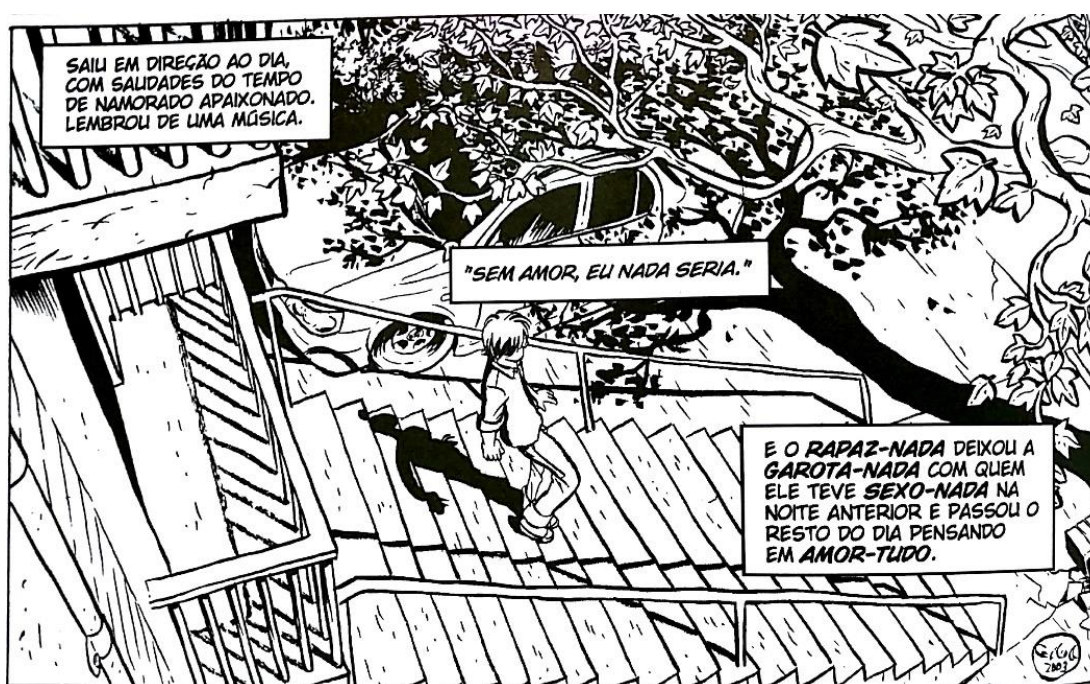


Figura 35 - Painel Final de *All you need is love*.

Na figura 4, vemos a cena a partir de uma câmera *bird's eye view*, um ângulo de câmera bastante comum, comparado com o ponto de vista dos pássaros. Essa visão é muito utilizada para mostrar como os elementos se encaixam no plano geral da cena. Aqui, temos o protagonista pensando no seu lugar no plano geral da própria vida, e como “sem amor nada seria”. O “rapaz-nada” passa o dia pensando que no plano geral da vida, não seria nada sem o “amor-tudo”.



Figura 36 - Gabriel Bá, “humano” e como “o Sapo”

O *Sapo* é desenhado por Gabriel Bá. E é a história de como ele conseguiu lidar (ou não) com o fim de um relacionamento. A mensagem por trás da história é de que Bá se definia pelo relacionamento, e no momento em que acabou, ele se tornou algo diferente, irreconhecível e monstruoso. Se tornou um sapo. Uma ideia bem kafkiana.

Bá não se reconhece, e principalmente, não gosta desse ser em que ele se tornou. Ele se isolou de todos. Na própria visão, sua vida desmoronou. Não tem mais sentido. Apesar de não contemplar o suicídio, também não tem determinação para fazer nada além de seguir o fluxo da vida. Sua vida é monótona e tediosa, sempre lidando com as memórias do relacionamento que terminou.

Aqui o traço mais estilizado de Bá é bem apropriado, pois acentua bem a “inumanidade” que ele sente. O “Sapo” fica bem destacado do resto do mundo, até mesmo com sombras bem mais pesadas, contrastando com o ambiente muito limpo e claro da praia onde ele está passando o final de ano. A estrutura da história é bem similar à anterior, com bastante combinações interdependentes, mostrando os pensamentos e emoções de Bá, enquanto uma boa dose de transições momento-a-momento estabelece um ritmo mais introspectivo e melancólico. Os leitores se perdem nos pensamentos de Bá e a própria natureza dos quadrinhos, por não ter uma faixa de áudio e deixar o leitor absorver a história no próprio ritmo, acentua a solidão que está sendo mostrada pela narrativa.

Feliz Aniversário, Meu Amigo poderia ser qualquer história de amigos distantes que foram separados. Principalmente nos casos em que um deles se mudou para outra cidade ou outro país. O que marca essa história é o *twist* que os gêmeos deram à obra, bem na tradição do realismo fantástico tão popular pela América Latina: Calea, o amigo do título, está morto, e os gêmeos o invocaram do outro mundo para comemorar seu aniversário. O resto da história corre como se espera: eles vão para um bar onde encontram outros companheiros, alguns ficam nervosos, outros alegres; Calea reencontra a ex-namorada... há até uma confissão de amor não-correspondido. A história é tratada como algo bem cotidiano, como alguém que se mudou de país e está passando um curto fim-de-semana na cidade natal.

Uma história mais agitada, e por isso temos mais transições ação-a-ação. Sem narração, temos apenas as falas e algumas letras de música no pano de fundo caracterizando bem as combinações específicas de imagem, tornando o enredo muito direto e muito simples para o leitor. Assim, apesar de todos os elementos sobrenaturais, a obra acaba se mostrando muito leve. Um pouco melancólica, principalmente mais para o final, mas ainda nada tão dramático quanto a história anterior.

“*Qu’est-ce que c’est?*” é um relato autobiográfico bem tradicional. Moon e Bá mostram um incidente bastante tenso e violento que ocorreu com eles no metrô de Paris, quando foram abordados por uma gangue que tentou roubá-los, mas sem sucesso. Ainda lidando com o tema de distância e terras estrangeiras abordado nas duas últimas histórias (a comparação com outro país é a base de *Feliz Aniversário, meu amigo* e em *o Sapo*, a ex-namorada de Bá vive em Londres); “*Qu’est-ce que c’est?*” tem como contexto justamente a ideia de que os gêmeos passaram por uma situação extrema, em uma terra estrangeira na qual pouco sabiam a língua. O mais próximo que a obra tem de uma história de ação, aqui vemos uma combinação mais tradicional de transições sujeito-a-sujeito e ação-a-ação. A história é passada através de uma narração em off, o que nos dá bons exemplos de combinações específicas de dupla e paralela, além de ajudar os autores a focar bem no evento central do conto.

Um segundo detalhe é que essa é a única história do livro em que Moon e Bá são diretamente identificados. Em todas as outras, principalmente na

primeira leitura da obra, fica a cargo do leitor imaginar qual dos gêmeos está ali. Diego de Assis, que escreveu o prefácio, brinca com isso, dizendo que ainda não aprendeu a distinguir os dois. É essa informação apresentada aqui que traz a complicação de autoria já discutida em *Fora de Moda*. Em um primeiro momento, pode-se até pensar que é o Moon naquela história, já que é ele que desenha e assina o conto. No entanto, “*Qu’est-ce que c’est?*” esclarece que o personagem que apareceu em *Fora de Moda*, na verdade era o Bá. O mesmo ocorre em *El Camino*, que mostra qual dos gêmeos sonhou, mas sem mencionar o nome dele.

Para terminar, *como se nunca estivesse existido*, escrita por Bá, é uma história bastante simples em que Moon tenta animar seu irmão, que está “afogando as mágoas” em um bar. Moon nota que uma garota ficou olhando Bá a noite inteira e tenta fazer o irmão ir falar com ela. Depois de recusar, Moon diz a fala que dá título ao caso “Você já parou para pensar que se você não fizer nada, é como se este momento nunca tivesse existido?” Bá concorda, mas quando eles vão olhar de novo, a garota já tinha ido embora. Uma história bem curta, duas páginas de transições sujeito-a-sujeito, oferecendo um bom contraste com a tensão da história anterior.

Em uma análise geral, *Crítica* mostra de maneira bem criativa, o dia a dia e visão de mundo de seus autores. Mesmo de maneira sutil, cada história critica um aspecto da vida moderna, mostrando uma visão bem pessoal dos gêmeos. Nas histórias em que os personagens são os próprios autores, temos um trabalho em tornar interessantes situações que muitos leitores considerariam bem cotidianas, trazendo um novo olhar sobre elas.

Crítica também acaba explorando os limites de uma escrita-de-si em quadrinhos. Pelo pacto autobiográfico, é necessário que se estabeleça um entendimento entre autor e leitor de que aqueles eventos de fato ocorreram com o autor. Geralmente, os nomes do autor e do personagem serão um e o mesmo. Mas esses são os termos de um romance autobiográfico, em que a falta de imagens gera um empecilho para a identificação direta dos personagens com os autores. Em quadrinhos, uma mídia baseada em imagens, temos outras maneiras de identificar o autor na obra: a roupa que é a marca registrada do autor, ou até mesmo as feições e aparência física do personagem sendo a mesma do(s) autor(es), além do próprio cenário, que pode se referir a lugares

pelos quais o autor passou ou seguir à risca um dia indicado como pertencendo à vida do autor. Tudo isso acaba fazendo da menção direta do nome dos autores apenas mais uma via de confirmação do pacto, mas não a única. É, portanto, um traço diferenciador da utilização da escrita-de-si em quadrinhos quando comparada à forma como acontece no texto literário.

Capítulo 3 - *Persépolis*: Uma vida entre o Ocidente e o Oriente

Persépolis é uma premiada HQ autobiográfica de Marjane Satrapi¹⁹ que lida com as mudanças no Irã durante a revolução islâmica de 1979 e como isso afetou a vida da protagonista. A HQ acompanha a vida de Marjane, desde seus 10 anos de idade em 1980, quando as mudanças culturais foram implantadas, até aos 24, em 1994, quando abandonou permanentemente o Irã, indo para a França. Já por essa descrição nota-se que a HQ lida com o desenvolvimento da identidade de Marjane, que vem de uma família bastante progressista e liberal, cujos posicionamentos são constantemente denunciados pelas autoridades islâmicas. O foco desse desenvolvimento se dá através da relação de Marjane com o adereço mais icônico da cultura islâmica: o véu, de uso obrigatório pelas mulheres.

Esse aspecto é o foco da análise de Afsoun M. Sichani em sua tese submetida à University of North Carolina, *Un-veiling and Revealing: Un-layering Constructions of the Self in Marjane Satrapi's Persepolis and Persepolis 2*. Para Sichani, a nação e terra natal do indivíduo tem uma profunda influência na construção de sua identidade. Citando o *Cultural Studies: An Introduction* de Simon During:

*Muitos indivíduos são fortemente ligados a pelo menos uma das identidades dada a eles como membros de alguma família, etnicidade, nação e/ou gênero particular, e quer que essas características não sejam fluidas, mas estáveis*²⁰
(During APUD Sichani, 2007, p. 01)

Sichani argumenta que o indivíduo tem pouquíssima liberdade para escolher o que vai definir sua identidade. Ao contrário, o indivíduo dá justamente a instituições como a Nação-estado o poder de construir essa identidade, ligando-a a noções de comunidade e pertencimento a uma nação composta de indivíduos com características comuns. Ainda segundo Sichani:

¹⁹ Justamente devido à natureza autobiográfica da obra, e para facilitar o entendimento do texto, *Satrapi* sempre será uma referência à autora, enquanto *Marjane* indica a narradora-protagonista.

²⁰ Tradução livre de: "Many individuals are seriously attached to at least some of the identities given to them as members of a particular family, ethnicity, nation and/or gender, and want these not to be fluid, but stable"

Nações usam símbolos como narrativas, rituais e tradições para que as pessoas acreditem que sente um senso de unificação e camaradagem com outros membros de sua comunidade. Por exemplo, símbolos como o hino nacional podem dar às pessoas a impressão de que eles estão ligados a outros membros de seus países através da história e da cultura de sua nação²¹.
(Schiani, 2007, p. 01)

Persépolis mostra como essa ligação foi reescrita pela revolução islâmica e como essa mudança afetou a vida de Marjane, com a primeira parte já começando com a imposição do véu. Marjane, que estudava em uma escola bilingue e em que garotos e garotas estudavam juntos, sentiu agudamente a diferença, pois, de repente em 1980, “*a gente se viu de véu e separadas dos amigos*” (*Satrapi, 2015, p. 06*)

Da imposição do véu pelo novo governo de orientação islâmica provém o primeiro de vários traumas que a autora passaria durante sua vida, fragmentando seu senso de identidade: Usar o véu é perceber que é inferior aos homens e que precisa seguir uma série de diretrizes rígidas de como se vestir e se portar na presença deles. Essas noções serão uma das principais causas da resistência de Marjane em relação ao regime. Junto ao trauma da revolução e a guerra Irã-Iraque, Marjane se vê forçada a abandonar seu país, seus amigos e sua família, o que torna sua identidade diaspórica: Apesar de ser forçada a deixar seu país, ainda reconhece a terra natal como tendo influência em sua identidade e comandando lealdade.

Mas o sujeito diaspórico se vê sempre num eterno “entre lugar”: distanciado da experiência autêntica de sua cultura original, ele se apega a tradições e hábitos que podem não ser totalmente aceitos em seu país hospedeiro. Essa experiência está no âmago da vivência de Marjane na Áustria, em que ela constantemente lidava com um país que não tinha a menor noção de como seu povo era. Apesar da liberdade, de poder escolher como usar seu cabelo e o que vestir, de conviver com colegas anarquistas, Marjane ainda se sentiu presa a um novo tipo de obrigação, aquela ligada às expectativas que,

²¹ Tradução livre de: “*Nations use symbols such as narratives, rituals and traditions so that people will believe that they fell a sense of unification and comradeship with other members of their community. For example, symbols such as the national anthem can give the people the impression that they are bound together by other members of their country through the history and culture of their nation.*”

apesar de opostas a aquelas das quais fugiu, eram igualmente pesadas, restritivas e mal-vindas. Voltar a usar o véu ao voltar para o Irã parecia ser um pequeno preço a se pagar para poder voltar para um mundo com o qual, ao menos, ela sabia como lidar.

Ana Cláudia Guimarães Senna, no seu artigo *Persépolis de Marjane Satrapi: a escrita-de-si uma nação em quadrinhos*, aborda bem essa conexão entre a identidade de Satrapi e suas memórias do Irã. Senna busca no crítico indo-britânico Homi K. Bhabha a idéia de que

“A nação preenche o vazio deixado pelo desenraizamento de comunidades e parentescos, transformando esta perda na linguagem da metáfora” (Bhabha, 2003, p.199, apud Senna)

Metáfora, para Bhabha, está ligada à transferência, transporte de um lugar para outro. O indivíduo que migra então *transporta o sentido de casa e de sentir-se em casa* (Bhabha, 2003, p199 apud Senna). Em sua obra, Satrapi constantemente entra em conflito com sua identidade nacional: ocidental demais para o Irã, iraniana demais para o ocidente, a autora sempre se manteve nesta eterna *metáfora*. Um momento marcante acontece durante o tempo em que viveu na Áustria: na tentativa de se aculturar, Satrapi chega a negar a descendência iraniana, se dizendo francesa (figura 37).



Figura 37 Ocasão em que Marjane negou a nacionalidade iraniana

Eventualmente, ao ser confrontada com sua mentira e desconsiderada mesmo em sua verdade, ela reage. Seus sentimentos, como só acontece nos entrelugares do mundo contemporâneo, são conflitivos: ao mesmo tempo que se sente orgulhosa, algo raro para uma iraniana no ocidente, ela sente vontade de chorar. Satrapi percebe bem que a sua é uma identidade desvalorizada – mas é sua, de qualquer forma (figura 38).



Figura 38 - O momento em que a raiva com a negação anterior explodiu (outros alunos focando sobre ela) ...



Figura 39 - .mas que resultou em ela finalmente se (re)afirmando como iraniana.

Mas alguns anos depois, Satrapi sentiria o outro lado dessa situação, quando, de volta para casa, se vê com uma dificuldade inicial de se adaptar a



Figura 40 - Marjane se incomoda com todas as ruas com nomes de mártires

esse “novo” Irã (figura 40).

Essa é uma situação constante para Marjane, que nunca realmente se adaptaria à então corrente realidade iraniana, o que acabaria mais tarde por influenciar a decisão de sair permanentemente do Irã e se mudar para França, onde a autora mora até hoje.

Rocio G. Davis, no seu estudo *A Graphic Self: Comics as autobiography in Marjane Satrapi's Persepolis*, afirma que Satrapi se utiliza de qualidades específicas do formato híbrido dos quadrinhos para abordar de maneira bem-humorada e não cínica as diferenças culturais entre ocidente e oriente, e a característica transcultural única da vivência de Marjane. Para Davis:

A subjetividade emergente do narrador-protagonista em Persépolis é baseada em uma série de afiliações móveis e crescente consciência da complexidade de questões religiosas, ideológicas, de gênero, de classe e até mesmo literárias. A sua escolha de mídia é deliberada, apesar de parecer desafiar as maneiras prescritivas convencionais de registrar experiências. (Davis, 2005, p 269)²²

Como Satrapi afirma em citação apresentada anteriormente, a linguagem dos quadrinhos lhe permite um afastamento dos eventos que previne que ela se torne cínica – o que seria fácil dada a brutal modificação nos protocolos mesmo de vida cotidiana que aconteceram no país. Por outro lado, essa linguagem também impede a erupção do desespero, ao possibilitar o humor para lidar com os absurdos impostos à população.

Para Davis, o importante nessa análise é que a estética autobiográfica de Satrapi permite a ela interrogar interseções cruciais entre o particular e o privado de maneiras que seriam difíceis de serem articuladas apenas com palavras. O contraste de preto e branco, que dá à obra uma qualidade similar à xilogravura²³, junto do traço simples, ajudam a destacar o movimento e aumentar a legibilidade

²² Tradução livre de: “*The narrator-protagonist's emerging subjectivity in Persepolis is based upon a series of shifting affiliations and growing awareness of the complexity of religious, ideological, gender, class, and even literary issues. Her choice of medium is deliberate, though it appears to challenge conventional prescriptive ways of inscribing experience*”

²³ Segundo Ademir Lopes Gabriel, em *Xilogravura como expressão da Cultura Popular* (UnB, 2012. p.13), uma das possíveis origens para xilogravura é a Pérsia. Assim, ao utilizar essa forma de arte popular, Satrapi mais uma vez reafirma sua identidade como iraniana. No Brasil, a xilogravura é bem característica da tradição nordestina da literatura de cordel.

do texto. Um bom exemplo é a página mostrada a seguir, em que Satrapi traça um paralelo entre o caos das explosões e o caos que foi sua primeira festinha: Com um uso inteligente de espaço negativo, as sombras pretas das crianças soldado se tornam bem nítidas no fundo branco representando a explosão. Já no segundo quadro, a saudável bagunça infantil está bastante agitada (fig. 41).



Figura 41 - O contraste entre o destino dos mais pobres e a vida dos mais abastados durante a infância de Marjane

Ainda segundo Davis, outro aspecto renovado envolve uma característica crucial aos quadrinhos: os espaços vazios, ou como conhecido na arte, a *sarjeta*. Nos quadrinhos, o leitor é convidado a preencher esses espaços, a imaginar o que liga um quadro e o próximo.

Em uma biografia tradicional já se tem essa ideia de fragmentação, uma vez que o próprio autor se empenha em escolher momentos específicos para compartilhar com os leitores. Mas nos quadrinhos, essa fragmentação é ainda mais granular, uma vez que mesmo dentro de um único capítulo o autor escolhe quais imagens ele irá utilizar para “amarrar” a narrativa. A estrutura utilizada por Satrapi é típica da maioria dos quadrinhos – narrativas curtas que se portam como pedaços interdependentes de um arco maior – com títulos simples, como “O véu”, “A bicicleta”, “O cigarro”, etc. Esta estrutura enfatiza quebras, começos e novos começos, dando à vida do autor uma estrutura episódica que convida o leitor a organizar e encontrar significado naqueles fragmentos de vida apresentados pelo narrador, ao mesmo tempo que o texto existe como um todo coerente, mesmo com sua natureza fragmentária.

Segundo Boelhower (apud Davis, p. 270)

*através de uma estratégia de reconstrução, a interpretação autobiográfica desfamiliariza os lugares e eu reais convertendo-os em figuras, ou clichês, que se submetem a um cenário cultural alternativo.*²⁴

Para Davis, isso quer dizer que quadrinhos autobiográficos não podem ser lidos apenas como um relato pessoal, sendo que as conotações culturais das histórias trazem um significado ao nível de drama nacional e atestam o complexo entrelaçamento das estratégias de significados. Ou seja: todas as escolhas do autor não levam em conta apenas suas escolhas pessoais, mas também como essas escolhas serão recebidas pelo público, gerando um todo, o que se torna algo incrivelmente mais potente, sensível e perigoso, quando se adiciona a natureza instantânea e primal que as imagens têm ao repassar significado. Por ser absorvidas e não interpretadas, as mensagens chegam ao leitor de maneira

²⁴ Tradução livre de “Through a strategy of reconstruction, autobiographical interpretation defamiliarizes actual self and place by converting them into figurae, or tropes, which defer to an alternative cultural scenario”

mais poderosa e impactante, pois não se tem a “proteção” que o ato de interpretar as palavras traz ²⁵. E como disse Eisner (apud Davis),

Postura corporal e gestos ocupam uma posição primária em relação ao texto. A maneira como estas imagens são empregadas modifica e define o significado pretendido para as palavras. De acordo com a relevância dada a elas pela experiência do próprio leitor, elas podem evocar uma nuance de emoções e dar inflexão auditiva à voz do falante. ²⁶

Essa é uma das características dos quadrinhos que Satrapi julgou tão importante: a amplificação do significado que apenas a junção de imagem e texto pode proporcionar. O traço mínimo e rígido, com figuras curvas com poucos detalhes, consegue ser ao mesmo tempo humorístico e doloroso. Consegue ressoar com a perspectiva da protagonista como criança e acompanhar a complexidade que vai se formando conforme a protagonista cresce. A violência crescente é mostrada com toda a sua incongruência e loucura, ao mesmo tempo em que é mostrada a solidão do autoexílio. Um estilo que pode ser descrito como:

em um pastiche faux-naif de Leste e Oeste, que desdobra todo o expressionismo paranoico latente na justaposição de escalas do quadrinho – a criança diminuída pela presença sombria dos pais; aspirantes a socorristas diminuídos por policiais gigantes guardando as portas de um cinema em chamas – mas quando Satrapi desenha uma briga no pátio da escola, parece que veio direto de uma miniatura persa. ²⁷ (Eberstadt, 2003, apud Davis)

Estruturalmente falando, a HQ reveza bastante entre 2 tipos de transição quadro-a-quadro: Momento-a-momento (MaM) e Elemento-a-Elemento (EaE). As transições MaM são a principal maneira como os eventos são mostrados: não há tanta ação brusca para justificar o uso constante de ação-a-ação como nos

²⁵ Conforme explicado no capítulo 1

²⁶ Tradução livre de: “body posture and gesture occupy a position of primacy over text. The manner in which these images are employed modifies and defines the intended meaning of the words. They can by their relevance to the reader’s own experience evoke a nuance of emotion and give auditory inflection to the voice of the speaker”

²⁷ Tradução livre de: “in faux-naif pastiche of East and West [and] deploys all the paranoid Expressionism latent on the comic strip’s juxtapositions of scale – the child dwarfed by looming parents, would-be rescuers dwarfed by giant policemen guarding the locked doors to a movie theater that’s been set on fire – but when Satrapi depicts a schoolyard brawl, its straight from Persian miniature ”

quadrinhos mais tradicionais, e quando é necessário um foco maior, Satrapi usa EaE. Ação-a-Ação está presente, principalmente, nos momentos de conflito ou em cenas mais dinâmicas. Essa inversão de papéis é algo muito comum nos quadrinhos autobiográficos, possivelmente devido ao ritmo mais lento e introspectivo que várias dessas obras têm. Não estamos lidando aqui com momentos de ação e de adrenalina, mas com alguém analisando os fatos da própria história; desse modo, há um foco maior no indivíduo e nas consequências de seus feitos, e não nos feitos em si. Temos também um uso considerável de transições non-sequitur, utilizados principalmente quando Satrapi tem que explicar alguns aspectos mais peculiares da cultura iraniana, como na figura a seguir:

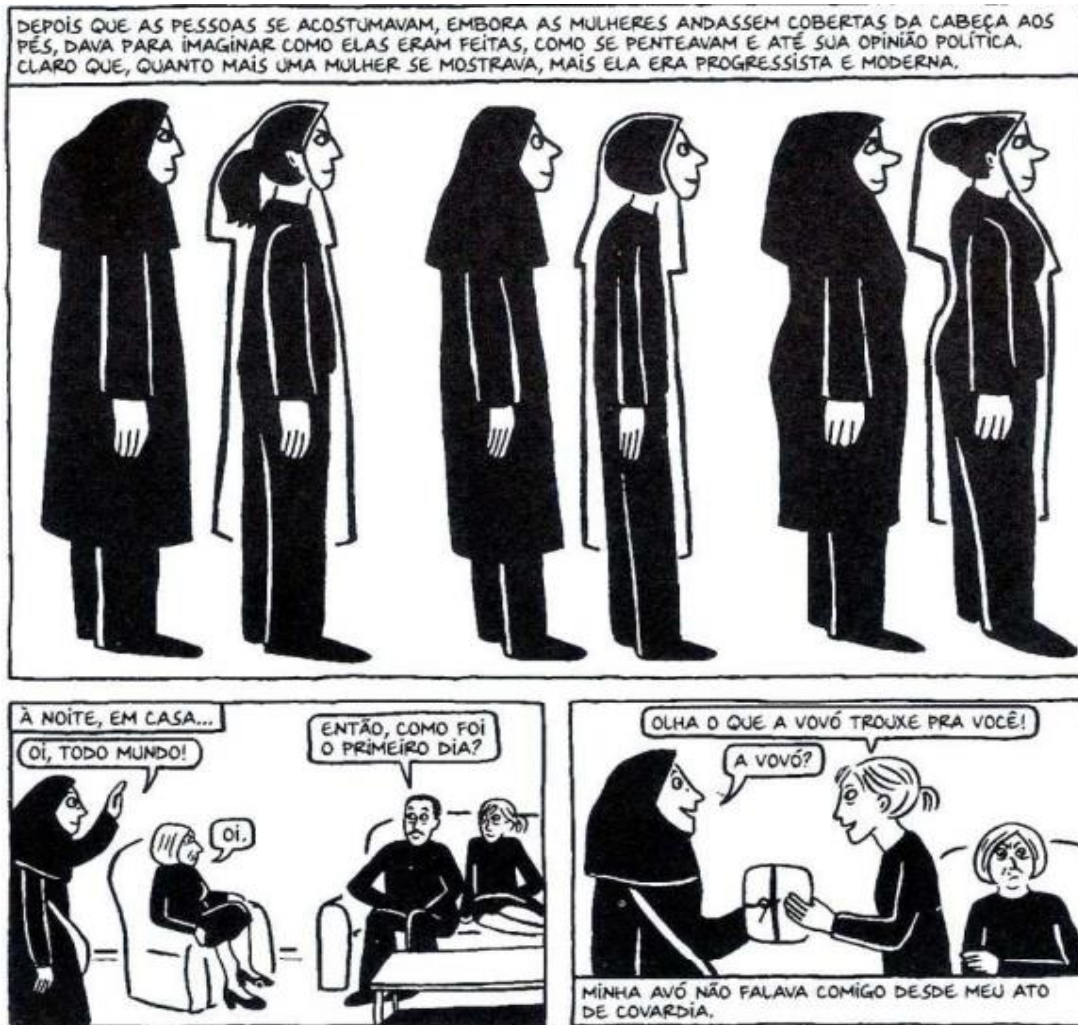


Figura 42 - A transição do primeiro quadrinho para o segundo é um bom exemplo do uso mais comum de transição non-sequitur, uma vez que o quadro de explicação dos usos do véu não tem nenhuma relação direta, (apenas temática) com os eventos do próximo quadrinho.

O uso constante de MaM dá ao texto um ritmo mais lento, e mais introspectivo, já que o leitor passa mais tempo com os personagens e principalmente com a própria Marjane. Essa escolha também ajuda a criar uma sensação de continuidade: cada capítulo da obra se porta como se fosse um único momento contínuo, como se estivéssemos acompanhando cada momento da vida da narradora-protagonista. Esse efeito ajuda a dar ao texto um tom coloquial e amigável, como se a personagem estivesse conversando diretamente com o leitor, e facilita a apresentação das características mais densas de sua vida.

Em termos da interação entre texto e imagem, a constante *narração em off* da autora coloca as interações interseccional e específica de dupla como as mais comuns, dando ao texto um caráter quase didático. Temos também presença de interdependentes, principalmente quando vemos os comentários internos de Marjane. A transição específica da palavra é praticamente ausente, com Satrapi permitindo que as imagens façam boa parte do trabalho de carregar a narrativa, exceto em alguns poucos momentos mais explicativos (Figura 40). Em geral, Satrapi consegue manter um bom equilíbrio entre texto e imagem, produzindo um texto que apesar de denso, não é cansativo. E apesar de detalhado, não é monótono.



Figura 43 - O primeiro quadrinho mostra um exemplo de como a interação específica de palavras é utilizada na obra. A transição mostrada também é outro exemplo do uso de transição non-sequitur.

As páginas também se mantêm em variações bem sóbrias da clássica *grade de 9 painéis*, um dos mais populares layouts da arte dos quadrinhos. Como o próprio nome diz, esse layout divide a página em 9 espaços de tamanho similar, e é muito utilizado para dar ao texto um ritmo homogêneo e constante, facilitando o entendimento do leitor, principalmente em momentos com diálogos muito densos.

Na Figura 44, os momentos que Marjane passou com a mãe são colocados de maneira simples, dando um foco aos sentimentos presentes nestes momentos entre mãe e filha. A página mostra três momentos icônicos, com ambas conversando sobre a vida na Áustria e sobre os bons momentos que conseguem ter no Irã; um momento em que elas estavam simplesmente aproveitando a presença uma da outra; ou um momento mais trágico, em que a mãe de Marjane torna evidentes as penas da diáspora: não apenas o tio de Marjane perdeu sua posição privilegiada, mas todos os iranianos passaram a ser encarados como indesejados. O que lhe acontece individualmente também acontece com seu país: outrora respeitado, ele se tornou um problema internacional, uma grande bagunça, o que por sua vez igualmente se reflete no indivíduo, criando um círculo vicioso que se retroalimenta o tempo todo. O layout em 9 painéis permite um efeito singular: ao mesmo tempo que o autor consegue traçar um paralelo entre esses momentos, mostrando as imagens de cada evento literalmente paralelas, para o leitor, os três momentos serão apresentados ao mesmo tempo no momento em que a página for aberta, sendo apenas depois desse primeiro impacto que ele irá acompanhar cada um deles individualmente. O leitor já lê os primeiros quadros tendo em mente a emoção dos últimos. Um fenômeno exclusivo dos quadrinhos, resultado direto do layout em grade. Em um exemplo clássico, podemos ver a narradora em um encontro com sua mãe. As formas de comunicação, modificadas pela ausência da filha, são demonstradas visualmente, e os assuntos difíceis se sucedem, com atenção igual dada a cada um.



CIDADE NAS MONTANHAS, PERTO DE TEERÃ.



Figura 44 - Exemplo do Layout grade de 9 painéis clássico

Existem variações da *grade de 9 painéis*, que mesmo que não mostrem uma *grade* propriamente dita, ainda trazem uma proporção relativa e ocupam um espaço similar na página, o que não apenas permite se manter o efeito desejado, mas também dão mais liberdade para o autor. Na figura 45, significativamente, a vida consciente de Satrapi aparece em três quadros pequenos, enquanto seu inconsciente, devassado nos sonhos, ocupa todo o resto da página, mostrando sua preponderância. Quando o leitor abre essa página, ele é impactado imediatamente pelo grande quadro mostrando o inconsciente, e sente o “peso” dele nos três quadros iniciais. O layout da página também serve de metáfora para o quanto sua vida pregressa no Irã ocupava a mente de Marjane durante sua estadia na Áustria.



Figura 45

Já na Figura 46, o primeiro e o último quadro têm o tamanho de 3 quadros padrões, sendo que o segundo quadro tem o tamanho de 2 quadros, com o terceiro quadro do tamanho esperado. Mesmo assim, a disposição e a proporção não fogem do esperado da grade clássica. Uma apresentação mais direta e leve se utiliza de quadros bem maiores para mostrar com detalhes o ambiente para o qual Marjane se mudou, que não apenas combina com o novo humor da protagonista, mas também mostra com naturalidade e leveza até os aspectos menos tradicionalistas do novo alojamento.

A JULIE E A MÃE TÍNHAM IDO EMBORA DE VIENA, AGORA EU MORAVA NUM WOHNGEMEINSCHAFT. O WOHNGEMEINSCHAFT É UM ALOJAMENTO COMPARTILHADO POR UMA COMUNIDADE. EU TINHA HOSPEDAGEM POR 4 MESES.



ERA BEM ILUMINADO. EU TINHA UMA CAMA DE CASAL, UM ARMÁRIO E UMA ESCRIVANINHA. FAZIA MUITO TEMPO QUE EU NÃO TINHA UM ESPAÇO PRIVADO.



OS OUTROS 8 INQUILINOS ERAM 8 HOMENS, TODOS HOMOSSEXUAIS.

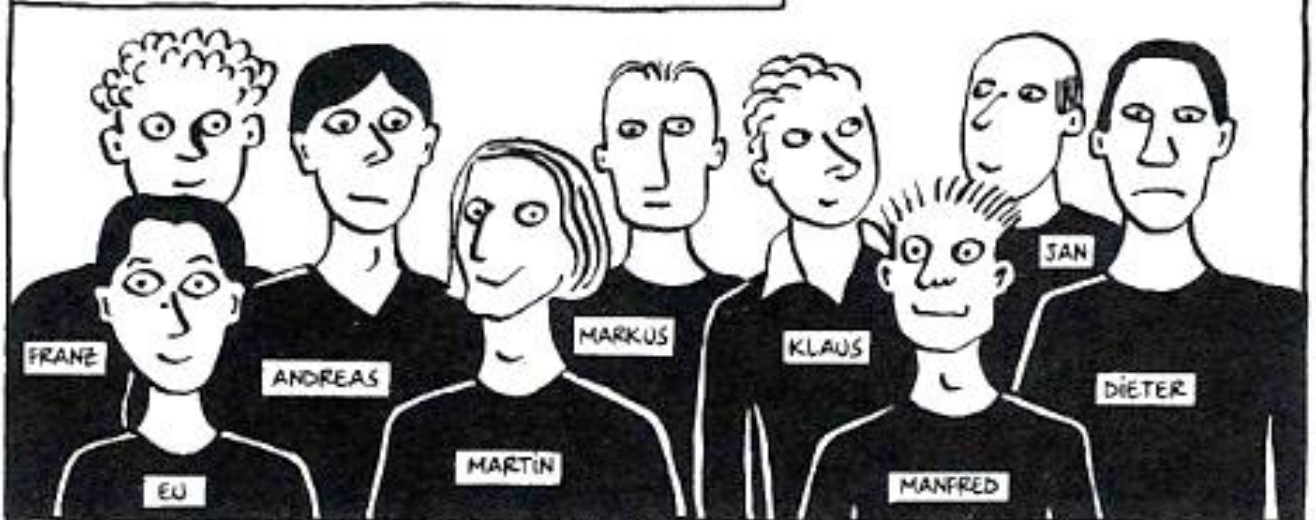


Figura 46

O estilo adotado por Satrapi é bem simples e cartunesco, completamente preto e branco, baseado em formas bem estilizadas e geométricas, remanescente da técnica de ilustração conhecida como xilogravura. As formas de cada quadro têm um contraste bastante forte em grandes áreas pretas e brancas, e são definidas por linhas e traços colocados em lugares estratégicos, criando a ilusão dos corpos humanos e do movimento dos personagens. Isso é especialmente impactante em imagens de grandes multidões: ao mesmo tempo que se percebe os detalhes e os participantes, também se tem a mesma impressão de uniformidade da massa, um aspecto bem fotográfico para um estilo que beira ao abstrato

Esse contraste entre a uniformidade e a individualidade é uma constante na obra. A imagem mais recorrente é a da multidão de mulheres, num mar preto dos véus tendo apenas seus rostos para identificar o que de outra maneira seria uma grande massa disforme, ou no caso das mulheres mais velhas e apoiadoras da revolução, uma grande presença em forma de cone preto. Entre os homens, existe uma maior quantidade de detalhes, e eles podem ser identificados pelos tipos de barbas e cabelos diferentes. Mas em vários momentos, mesmo eles se confundem em uma grande multidão. Nota-se também como mesmo nesses casos, Satrapi consegue criar um grande dinamismo e dar a essas grandes manchas negras na página uma enorme ilusão de movimento, como visto na figura 47. Mesmo quando o fundo é branco, e as formas mais definidas, as linhas ajudam a definir os membros e partes dos corpos dos indivíduos.

Como se vê nas figuras 47 a 50 (páginas 67 e 68), as linhas brancas bem colocadas podem auxiliar no entendimento da ilustração, identificando os indivíduos no que seria de outra forma, uma massa homogênea.



Figura 47: os soldados mujahidin



Figura 48: o caos da batalha

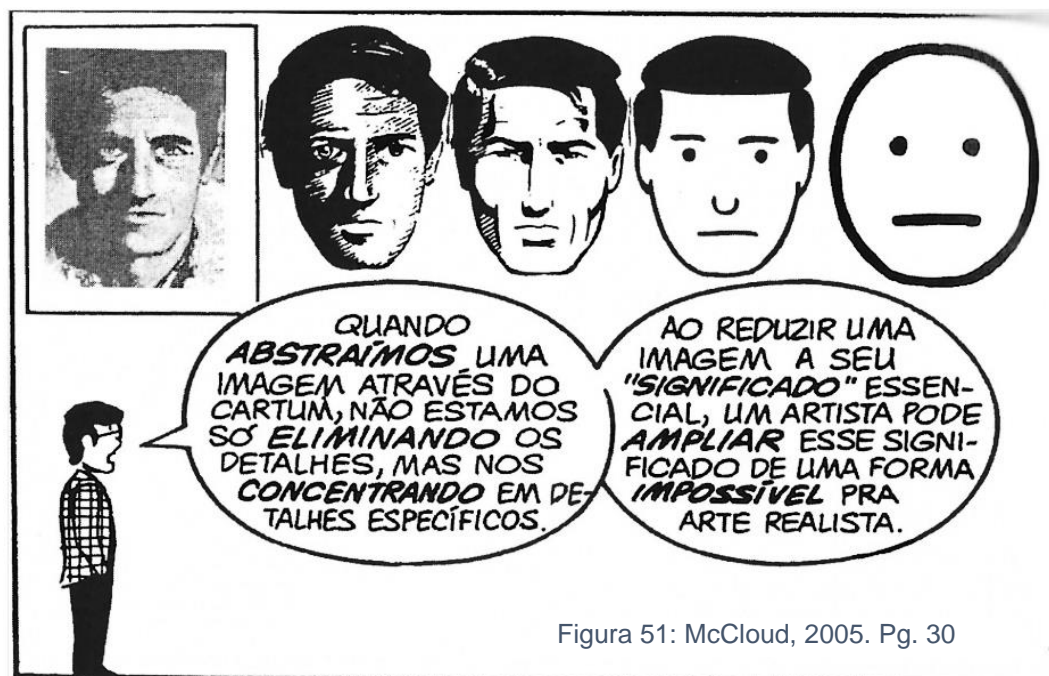


Figura 49: A postura autoritária da adulta é bem evidente no contraste com o grupo de adolescentes



Figura 50: mesmo com uma forte área em preto, Satrapi consegue definir cada um dos opositores ao regime.

O estilo escolhido por Satrapi trabalha um aspecto bem específico, bem único da linguagem dos quadrinhos e dos cartuns, um aspecto que Scott McCloud chamou de *Amplificação por Simplificação*. Segundo o próprio:



Ou seja, ao retirar os traços, detalhes e “ruídos” que não trazem ganhos à narrativa, o desenhista reforça a importância dos traços remanescentes, e aumenta ainda mais o significado que eles trazem. O cartum permite que a mensagem tenha o foco principal do leitor, e não a estética ou o formato.

Na obra de Satrapi, isso fica bem claro: neste estilo bastante minimalista, cada traço é carregado de significado. Cada linha tem um propósito específico e cada sombra está exatamente onde deve estar. Com isso, a mensagem e o significado de cada quadro, de cada personagem, chegam ao leitor com toda a força desejada pela autora. Esse estilo também permite que Satrapi demonstre melhor o impacto desses eventos, mostrando menos descrições detalhistas de como estes fatos aconteceram, e mais sua própria *impressão* deles, quais as emoções ela sentiu ali, naquele determinado momento. Ao invés de uma descrição foto-realista e fria, o poder de abstração e simplificação do cartum permite repassar para o leitor, de uma maneira facilmente compreensível, as emoções e pensamentos do personagem, que seriam difíceis de vasar em palavras que as descrevessem precisamente.

Na figura 52, temos dois eventos muito marcantes: o contraste entre as atitudes da Guardiã da revolução, que se mantém resoluto e firme na sua postura, e a da Marjane, que se desespera gradualmente à medida que conta a história (falsa) do que vai acontecer se não chegar em casa na hora certa. O véu ajuda a guardiã a mostrar uma presença monolítica e estática. Já o choro de Marjane vai aumentando até deformar o rosto. Em um estilo mais realista, essa intensidade poderia se perder, uma vez que o leitor se preocuparia com mais detalhes para ser processados; no entanto, ao isolar apenas os traços necessários em cada quadro, a emoção de Marjane se torna mais evidente e forte.



Figura 52.

Também na figura 53, temos esse efeito em uma emoção intensamente forte, mas extremamente diferente: mesmo com a forte sombra no rosto, é patente a tristeza do pai de Marjane, que carrega a esposa que acabou de desmaiar depois de se despedir da filha que estava embarcando para Áustria. Os traços mínimos nos olhos e no rosto são suficientes para demonstrar esse pesar, ao mesmo tempo que a sombra pesada aumenta o tom triste da cena, que a própria Marjane desejaria não ter testemunhado, como é mostrado no fundo do quadro.



Figura 53.

A última e extremamente marcante característica de *Persépolis* está na própria natureza da narrativa contada: Satrapi teve uma vida extremamente envolvida e paralela às próprias mudanças políticas de sua nação natal. Marjane vem de uma família extremamente politizada, cuja própria história está ligada diretamente às diversas políticas do Irã (sendo descendentes do imperador deposto pelo xá, cujo filho, por sua vez, seria deposto pela revolução islâmica, e sendo bastante ativos na luta para derrubá-lo) além de serem extremamente “ocidentalizados”²⁸, com um modo de vida e posições que os afastam bastante das posições mais tradicionalistas. A obra mostra que era importante para os pais de Marjane que ela sempre tivesse ciência do que estava acontecendo e do contexto histórico por trás dos acontecimentos e das notícias, em alguns casos, até mesmo contradizendo os livros e as professoras, quando esses estavam claramente distorcendo a realidade.

²⁸ O fato de os pais investirem na educação de uma filha, ao lado de suas afiliações políticas, bem como detalhes presentes ao longo da narrativa, como a festa de aniversário de Marjane, na qual a mãe se esmerou em imitar um estilo eminentemente ocidental, o punk, nas roupas da filha, marcam essa ocidentalização.



Figura 54 –

Um dos primeiros eventos da HQ é essa conversa em que o pai de Marjane “quebra” a ideia da filha que o rei foi escolhido por deus. Essa conversa demonstra bem a preocupação dele de que a filha tenha noção dos reais fatos acontecendo e por fim revela que Marjane é descendente de um antigo imperador do Irã.

Entra aqui a ideia Bakhtiniana do *cronótopo*: o tempo e o espaço da obra são pautados por diversos momentos políticos de profunda importância na história do Irã, como a derrocada do Xá e o início da guerra Irã-Iraque. A vida de Marjane é sincronizada com esses momentos de maneira única e singular. De certa forma, a obra entra muito bem no que Bakhtin chamou de *autobiografia retórica*, um dos gêneros literários presentes na Grécia antiga. Para Bakhtin, o importante neste gênero

... não é apenas o cronótopo interno (isto é, o tempo-espaço de sua vida representada), mas preferencialmente, e preeminentemente, o cronótopo de vida real exterior em que a representação da própria vida [...] é realizada ou como aplauso verbal de um ato civil e político ou uma narrativa do próprio eu. (Bakhtin, 1981)²⁹

Segundo Bakhtin, o *cronótopo da vida real* para os gregos era definido na *Ágora*, a praça que era o centro da vida pública na Grécia Antiga. Nos tempos modernos a *Ágora* é a mídia. São as reportagens e as notícias. A grande imprensa. São os textos e memórias que deixamos para a posteridade. São as pessoas que compõem nossa comunidade, tanto a imediata quanto a global. Satrapi correlaciona constantemente os fatos de sua vida com os eventos históricos, em um esforço de dar aos leitores ocidentais, que não estão acostumados com as características do Irã, uma maneira de confirmar a *veracidade* dos fatos.

Walter Mignolo (2001) define *veracidade* como um comprometimento com os fatos reconhecidos pela comunidade do leitor, estando este mesmo comprometimento sujeito a erro, que ocorre se algum evento não reconhecido pela comunidade estiver presente, gerando desconfiança. Se essa desconfiança se comprovar, o texto fica configurado como mentiroso, pois é uma ficção se passando por verdade.

Marjane nasceu em um tempo e espaço extremamente públicos e influentes no século XX. Para qualquer leitor, principalmente os contemporâneos

²⁹ Tradução livre de: *...not so much, their internal chronotope (that is, the time-space of their represented life) as it is rather, and preeminently, that exterior real-life chronotope in which the representation of one's own [...] is realized either as verbal praise of a civic-political act or as an account of the self (Bakhtin, 1981. Pos. 1939)*

da autora, é muito fácil comprovar os eventos que servem de pano de fundo na HQ. Satrapi então usa esta veracidade para mostrar uma visão ausente da grande mídia e dos grandes jornais. Uma visão de quem estava acompanhando atentamente, e de uma posição única, estes grandes eventos marcantes. Os momentos pessoais de sua narrativa se encaixam facilmente no grande cronótopo histórico da vida real de nossa sociedade. E para isso usou uma linguagem que consegue tornar sua história acessível, sem perder o impacto. Que permite mostrar os momentos de humor, sem diminuir os momentos mais trágicos.

Persépolis é a história de uma vida que testemunhou mudanças radicais em um dos países mais vigiados da história recente. Mudanças que resultaram em um exílio cuja consequência foi uma vivência “entre lugares”, que não consegue achar uma nova comunidade para pertencer, mas que nunca realmente pode voltar para sua cultura de origem. Uma vida marcada pelo conflito entre ocidente e oriente, uma *metáfora* viva dos conflitos entre estas duas realidades tão diferentes. Marjane é uma personagem cujo crescimento foi marcado por situações incríveis e que se tornou uma ponte entre dois mundos antagônicos. Satrapi compartilha com seus leitores uma visão de mundo especial, que traz uma nova perspectiva de uma das maiores regiões de conflito no planeta.

Persépolis também é uma HQ que não apenas mostra o potencial da linguagem dos quadrinhos, mas se utiliza das sutilezas e das nuances que apenas essa linguagem híbrida é capaz. Uma obra que traz as surpresas, as marcas e as tragédias, mas também consegue mostrar a força, a esperança e as emoções de uma vida marcada pela história. Uma obra que ajuda a autora a melhor entender os eventos de sua própria história, e ajuda o leitor a melhor entender, de uma maneira verídica, emotiva e direta, uma vida incrivelmente única e singular.

Capítulo 4 - O Espírito de Sarajevo

Coloque-se no lugar de Joe Sacco: você chega em Sarajevo, capital da então República da Bósnia e Herzegovina, já nos momentos finais de um dos principais conflitos da região, o *cercos de Sarajevo*. Mas você chega lá com pouco mais que o endereço de um hotel e alguns marcos alemães no bolso. Vai ser complicado fazer a pesquisa ou conseguir qualquer informação necessária.

Ao chegar ao *Holiday Inn*, você é chamado por um estranho. Ele diz que pode te ajudar, que já ajudou diversos outros repórteres a se guiarem pela cidade. Ele pode conseguir a informação que você quer. Ela vai “quebrar um galho” e facilitar seu trabalho, por “apenas” 150 marcos alemães por dia. Ele diz que se chama Neven.

Não é como se você tivesse uma alternativa melhor.

Uma história de Sarajevo (no original *The Fixer: a Story from Sarajevo*) é uma HQ de Joe Sacco, publicada pela primeira vez pela *Drawn & Quarterly*, em 2003. A HQ conta a história de Neven, e dos relatos que ele fez para Sacco sobre sua participação na guerra.

A HQ é típica de Sacco, e apresenta uma das principais marcas do autor: sua presença dentro da história. Sacco é antes de tudo, um repórter, e tem uma abordagem bem jornalística em seus textos. Como um quadrinista, ele precisa transformar suas anotações e relatos em imagens e cenas. Este trabalho não apenas requer muitas fotos e referências, mas também cria um certo distanciamento que pode pôr em dúvida a veracidade dos eventos sendo relatados. A presença do próprio Sacco na obra serve então como uma âncora para o leitor saber exatamente como ele conseguiu aquelas histórias e diminuir qualquer suspeita sobre a veracidade daqueles eventos. É a própria admissão do viés pessoal com a qual as grandes reportagens têm que lidar constantemente que valida sua veracidade.

Essa presença também cria um guia para o leitor, que de certa forma acompanha o próprio Sacco em sua pesquisa. As histórias de Sacco acabam sempre tendo de certa forma um “momento autobiográfico”, geralmente como

maneira de introduzir o leitor ao tema, mas logo depois o foco passa para as pessoas entrevistadas.

Exceto em *Uma história de Sarajevo*, onde esse “momento” é praticamente a obra inteira.

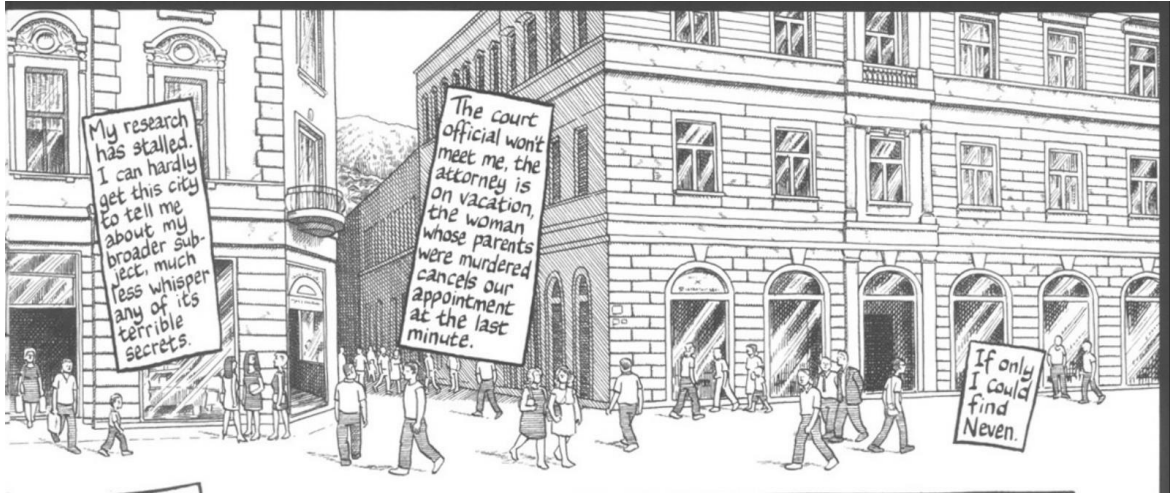


FIGURA 55 – uma combinação paralela informa ao leitor que Sacco não está tendo muita sorte em sua pesquisa.

A HQ começa com 2 prólogos: o primeiro mostra Sacco em 2001, com uma preocupação: Sarajevo não está colaborando com sua pesquisa.

Neste ponto, Sacco já estabelece como as coisas seriam mais fáceis se ele estivesse com Neven, alguém que ele não vê há cinco anos. Enquanto passa



FIGURA 56 – Sacco, em 2001, tentando encontrar Neven.

o tempo entre compromissos (cancelados), ele se vê escaneando a multidão à procura de Neven, até escolhendo o bar mais provável para encontrá-lo.

Já no segundo prólogo, conhecemos Neven.

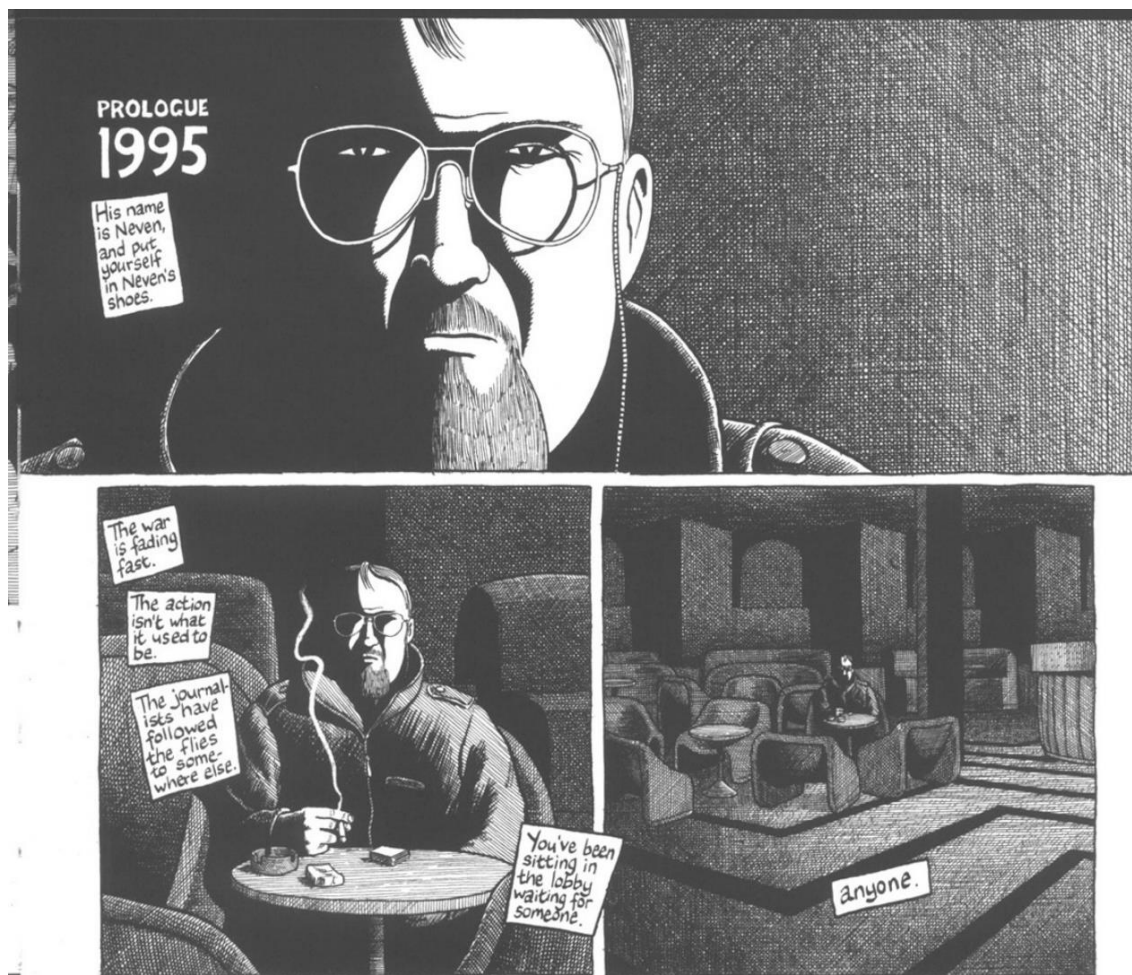


FIGURA 57 – Neven sozinho no lobby do Holliday Inn, esperando encontrar algum serviço.

Neven precisa de trabalho. Trabalho que não é mais tão constante, agora que a guerra esfriou e a imprensa já perdeu o interesse no conflito. Sacco não conhece a cidade. E, principalmente, não sabe como se mover por ela. Ele precisa de alguém que o guie e lhe mostre um lado que já não tenha sido esgotado por milhares de repórteres antes dele. Um precisava do outro.

Assim, começa a história propriamente dita, sempre se revezando entre 1995, com Sacco acompanhando Neven pela cidade enquanto Neven conta sua história, e diversos momentos entre 1991 e 1993, que lidam com diversos líderes e elementos envolvidos diretamente no cerco a Sarajevo.

Quando lidando com 1995, a narração se torna mais subjetiva: Sacco usa a primeira pessoa e foca principalmente nos seus sentimentos em relação a Neven. A relação se estabelece baseando-se principalmente na dinâmica em que Sacco paga as contas de Neven em troca dos serviços. Nessas páginas, as bordas e as sarjetas são brancas.

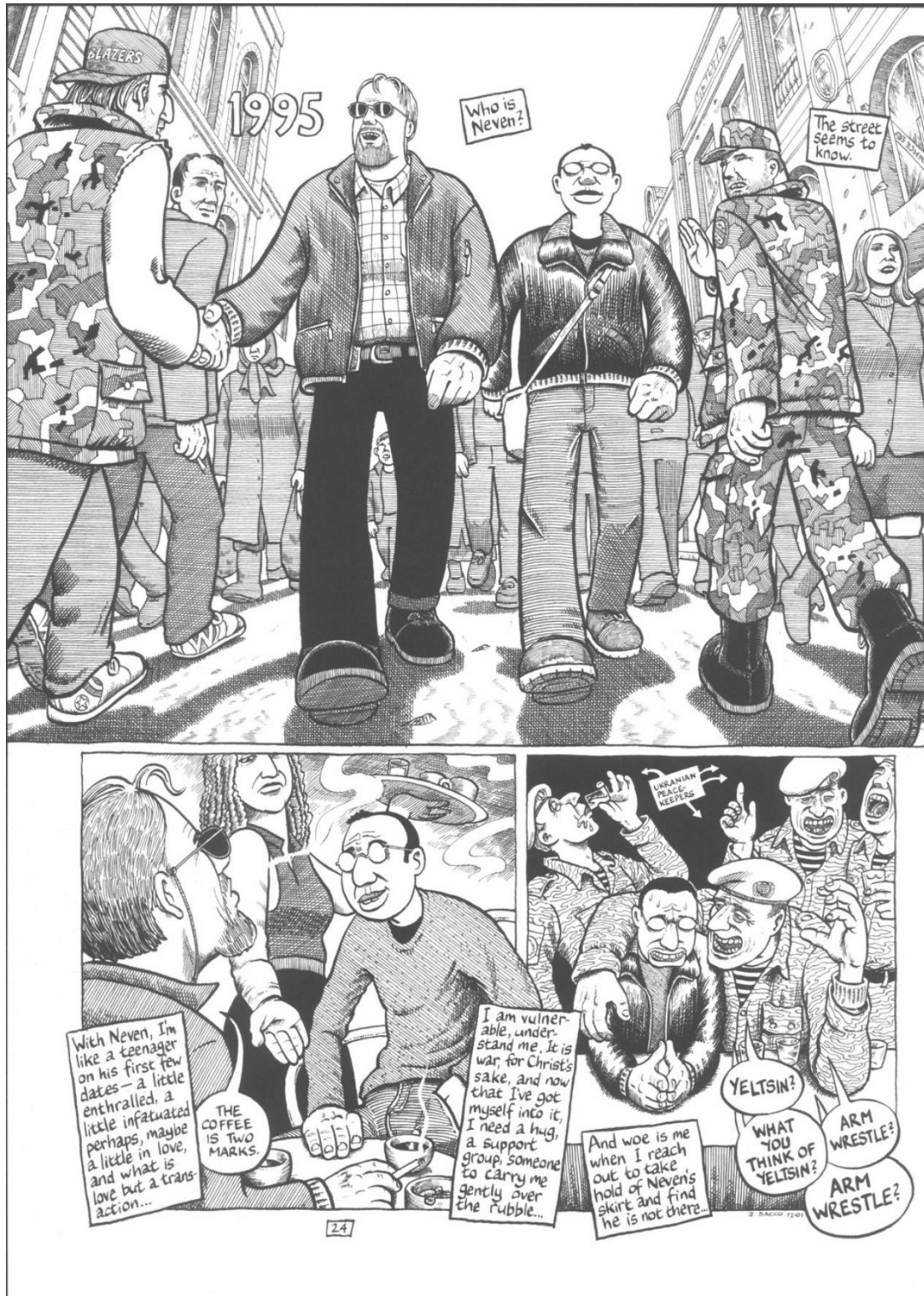


FIGURA 58 – Enquanto os quadros lidam com diversos momentos na estadia de Sacco em Sarajevo, a narração paralela contextualiza a dependência do jornalista em relação a Neven, além de estabelecer uma característica fundamental: Neven conhece a cidade, e a cidade conhece Neven.

Já nos outros momentos, a narração se torna mais documental, mais distante. Como se Sacco estivesse apenas relatando o que ele ouviu. Em alguns momentos, podemos também ver comentários do próprio Neven sobre os



FIGURA 59 – Em algum momento, Neven e Sacco conversaram sobre os senhores-da-guerra de Sarajevo, com direito a comentários pessoais do próprio Neven. Este momento é mostrado entrecortado com uma pesquisa mais formal por parte de Sacco, que informa o leitor sobre quem estão falando.

personagens que estão sendo descritos. Nestes momentos, as bordas e a sarjetas são pretas.

Transições Cena-a-Cena e Momento-a-Momento são as mais utilizadas na obra, ditando um ritmo mais lento. Ação-a-Ação e Sujeito-a-Sujeito se

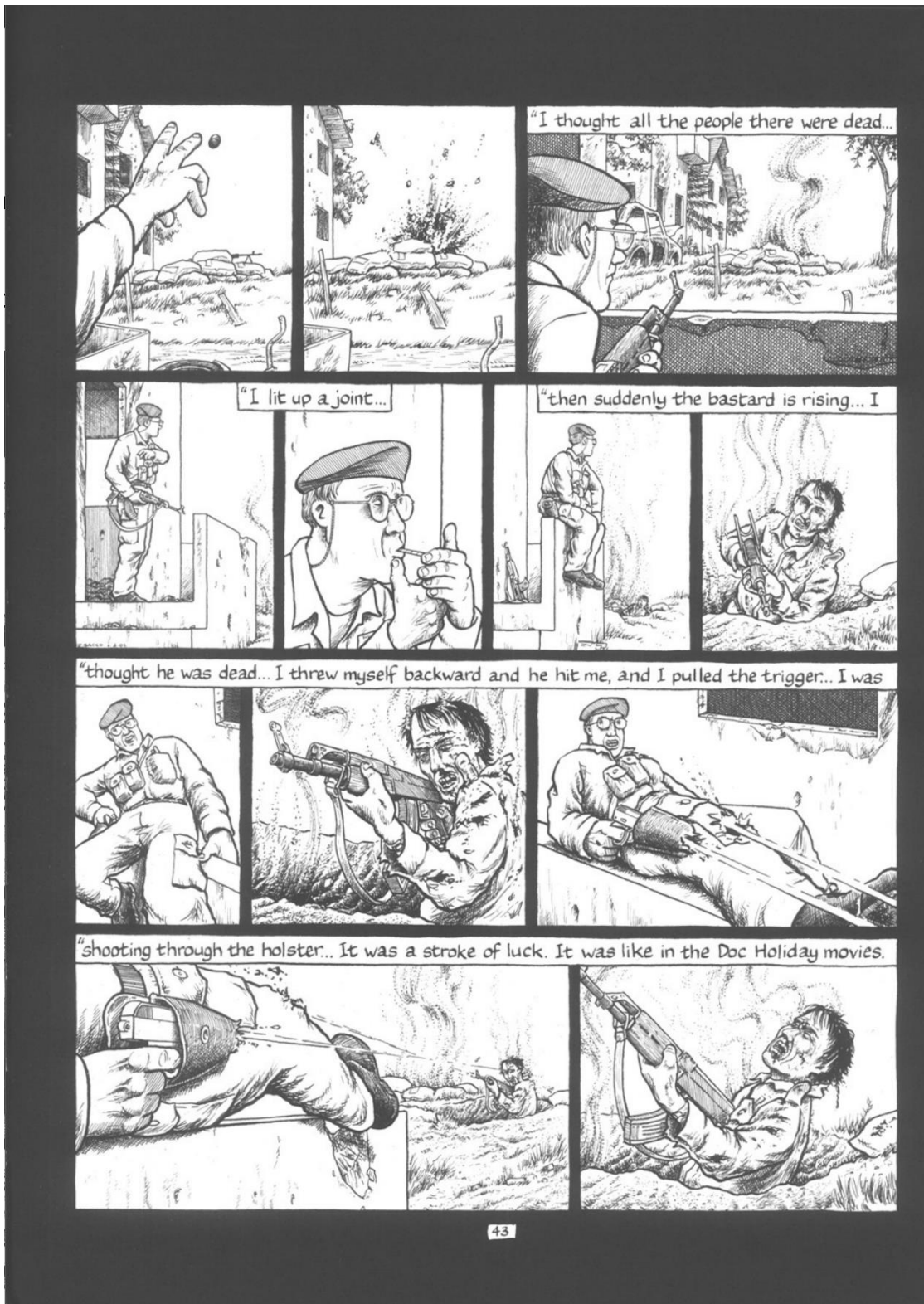


FIGURA 60 – Essa página e as adjacentes contém a maioria das transições Ação-a-Ação da história, sendo as imagens anteriores mais típicas da obra. Note também que o texto está entre aspas, deixando bem claro que quem está falando aqui é Neven.

mostram presentes, mas em momentos específicos, como as memórias das missões de Neven.

Em termos estruturais, pode-se dizer que Sacco fez o possível para deixar bem claro quando é a fala dele e quando é a fala de Neven. As páginas de Neven são mais documentais e mais distantes, enquanto as de Sacco se aproximam mais do leitor. Tanto em 1995 quanto em 2001, as cenas são mais leves, mais cotidianas, em um contraste bem claro entre a tensão e os eventos relatados por Neven.

O único momento em que não vemos a voz de Sacco é nas narrações de Neven sobre suas próprias missões, deixando claro que ali, são palavras do próprio Neven. Sacco se utiliza de vários recursos, em termos de layout, escolha de cor, e até pontuação, para mostrar quando é ele falando e quando é Neven.

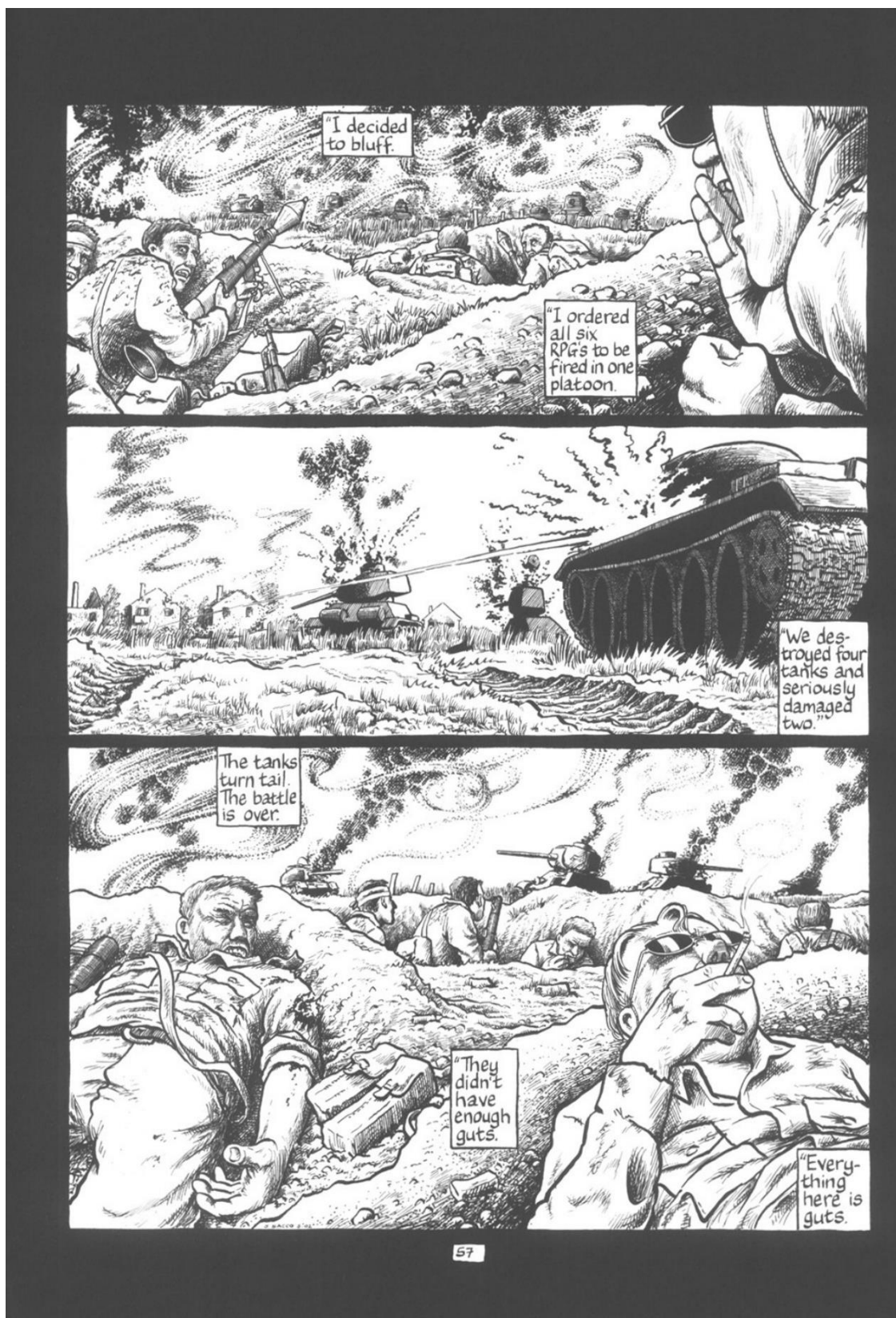


FIGURA 61 – Outra missão de Neven e outra sequência Ação-a-Ação. A combinação específica da dupla cria uma narração em off mostrando os sentimentos de Neven em relação aos eventos.

Ou seja: com exceção de momentos óbvios, Sacco nunca deixa de ser o centro do texto. Boa parte da HQ ainda é a pesquisa feita pelo próprio Sacco e suas impressões sobre os eventos. Impressões estas criadas durante as diversas conversas com Neven. Impressões estas que serão colocadas em xeque. Sacco está expondo Neven ao leitor e deixando que o leitor dê o veredito final. Tudo depende de qual leitura é feita.

Existem duas maneiras de ler *Uma história de Sarajevo*. Duas maneiras com recortes diferentes e que vão pedir do leitor decisões diversas sobre os mesmos eventos, as mesmas imagens e as mesmas palavras. E ambas estão ligadas intimamente à figura de Neven, o facilitador e companheiro de Sacco durante suas estadias na cidade. Essa relação também afeta a estrutura da HQ, dividida em duas narrativas paralelas: a primeira são os momentos de convivência de Sacco com Neven, e focalizam a relação entre repórter e facilitador, como se conheceram e como essa relação se desenvolveu. A segunda, são os relatos e memórias do próprio Neven sobre o cerco e o conflito. Mesmo aqui Sacco se coloca como narrador, ainda que deixe bem claro que está apenas repassando para o leitor as palavras e imagens descritas pelo próprio Neven. Essa segunda parte também é muito documental e traz uma pesquisa sobre alguns dos principais senhores-da-guerra do cerco, incluindo Ismet Bajramovic, sob cujo comando Neven serviu na guerra. A princípio parece estranho: se a história focaliza em Neven, o que faz dela uma *escrita-de-si*? A resposta é simples: como tanto a introdução da HQ quanto a deste capítulo indicam, o real conflito da história não é Neven em si, mas a relação de Sacco com a própria Sarajevo.

A primeira leitura é a mais direta e só requer do leitor considerar os eventos da HQ da exata maneira que são apresentados: Neven é um indivíduo único com uma vida única. Alguém, nas próprias palavras, cuja vida daria um filme. Neven estava no calor da guerra, no meio das batalhas. Ele testemunhou mortes de companheiros e várias atrocidades. Ele as justificou por estar lutando pela sua cidade natal, mesmo que ele tenha descendência servia, a mesma etnia daqueles que atacavam Sarajevo. Neven é alguém cujos contatos são valiosos, alguém que é reconhecido e até respeitado, mesmo que esse respeito venha com algumas observações e muita desconfiança. Ele consegue lidar com os

militares e consegue muitas fontes detalhadas. Ele traz visões de eventos oficiais que demonstram um testemunho real. Nessa leitura, temos o relato de um soldado que discorda de algumas coisas que estão na mídia, nos jornais e até um ou outro detalhe dos livros de história. Neven é uma testemunha, e Sacco é apenas alguém que quer essa visão do conflito registrada para a posteridade.



FIGURA 62 – O momento em que a figura de Neven e suas histórias são colocadas diretamente em xeque. Também é interessante notar que a pessoa que o faz tem problemas pessoais com Neven.

Mas há aquelas observações e desconfianças: Neven não acabou sendo o único combatente que você conheceu em Sarajevo; com o tempo, outros repórteres, outros soldados acabaram conversando com você. Você conheceu outras visões, outros relatos. Confirmou fatos, outros ficaram no escuro. Conheceu mais a cidade e começou a notar seu ritmo. E essas pessoas conhecem Neven. Mas nem sempre conhecem as histórias de Neven. Detalhes não batem, outros ficam surpresos de que ele serviu sob Bajramovic. Um dos relatos mais surpreendentes de Neven, em que ele e seu batalhão destruíram quatro tanques com apenas seis misseis RPG, é acusado de ser completamente fabricado. Agora Neven é um narrador duvidoso. Mas e aquela confiança? E todos aqueles soldados que o reconhecem como um par? Os mais moderados admitem que Neven tem uma grande imaginação, mas não negam suas palavras.

É nesse momento que Sacco pergunta para o leitor: Coloque-se no meu lugar. O que eu devo fazer? Essa foi minha fonte, esse foi meu trabalho. Neven foi a ponte para as histórias de Sarajevo e muito do que terminou no texto final veio de seus relatos e suas fontes. O que é o real? O que é, na melhor das hipóteses, um soldado exagerando seu papel no campo de batalha? Aonde eu desenho essa linha?

Já na segunda leitura, o leitor deve ver além de Neven. Porque Neven não existe.

Coloque-se no lugar de Joe Sacco: Você chega em Sarajevo, capital da então *República da Bósnia e Herzegovina*, já nos momentos finais de um dos principais conflitos da região, o *cercos de Sarajevo*. Mas você chega lá com pouco mais que o endereço de um hotel e alguns marcos alemães no bolso. Vai ser complicado fazer a pesquisa ou conseguir qualquer informação necessária.

E a dimensão da complicação é: tudo o que a recepcionista do *Holiday Inn* lhe disse foi para evitar o front de guerra. Ninguém quer falar, você conhece pouca gente. A cidade está muda para você. Há alguns repórteres, que lhe indicam lugares onde começar. Poucos nestes lugares conseguem falar inglês, mas já te ajudam. Com muita conversa e alguns marcos alemães nas mãos certas, você consegue alguns “tradutores”. Uma imagem começa a se formar e

quatro senhores-da-guerra se destacam nesses relatos: Ismet Bajramovic, Ramiz Delalić, Jusuf Prazina e Mušan Topalović.

Nada fora do esperado, mas, por algum motivo, Bajramovic se destaca mais que os outros, principalmente mais que Delalić, com quem compartilhava o apelido de “Celo” (Delalić tinha o maior exército e era bem mais popular que Bajramovic). Com o tempo, mais histórias vão se juntando. Cada vez mais, uma imagem detalhada se forma. Você encontra várias histórias fantásticas, principalmente uma sobre quatro tanques sendo destruídos por apenas seis RPGs, que é o tipo de história deliciosa demais para não ser publicada, mas que também está exatamente sobre a linha que separa fato de ficção. A típica *boa história, mas ninguém vai acreditar nisso*.

Coloque-se no lugar de Sacco: como um bom repórter, Sacco protege suas fontes. Ninguém autorizou o uso da imagem, e grande parte só quis falar sob anonimato. Até o gravador que você pegou emprestado ficou sem uso, pois as melhores histórias foram relatadas com ele desligado e boa parte da fita são horas de um herói de guerra falando sobre alpinismo. O que você pode fazer com este material, que mostra uma visão extremamente coesa, mas incompleta e que escapa um pouco da narrativa geral da guerra, como se você tivesse as peças da direita e da esquerda de um quebra-cabeça, mas todo o centro estivesse sumido. Como colocar isso em uma história, sendo que, com exceção de um punhado de outros repórteres amigos e de registros públicos, você não tem acesso aos seus personagens?

Uma personagem que marcou você foi um facilitador bósnio, um dos poucos que falava inglês bem, que dizia ter sido um sniper durante na guerra³⁰. Você decide começar por aí. Você o junta com a história do ex-soldado que atirou através do próprio joelho. Com o cuidado para manter os detalhes e locais o mais próximo possível da realidade. E aquela do repórter alemão cujo guia pegou um rifle sniper e matou um sérvio na frente dele (será o mesmo homem? nunca

³⁰ Durante a pesquisa para esse artigo, encontrou-se um pequeno comentário feito por Tom Ricks, do site foreignpolicy.com “My time in Sarajevo was short but overlapped briefly with the story told in the book. The story resonated especially with me because once... I hired a “fixer” [who] spoke good English... he told me about his time as a sniper with Bosnian forces. (Something that the fixer in Sacco’s book did also.)”. Considerando-se que Ricks só soube da história de Sacco em 2014, depois que a própria filha emprestou a ele uma cópia da HQ, então pode-se realmente acreditar que existia um “facilitador ex-sniper” em Sarajevo. O encontro com Sacco é só parte do exercício de interpretação da obra. (<https://foreignpolicy.com/2014/12/10/the-fixer-a-story-from-sarajevo-a-fine-book-about-war-and-journalism-these-days/>, visto em 07/03/2020)

saberá). E vai continuando. Consegue até adicionar aquela história dos tanques. Todas essas histórias, juntas em uma mesma pessoa compósita³¹. Uma encarnação do sentimento que você notou em todas as suas entrevistas. Esse personagem não existe no sentido físico, mas ele existe no espírito e nas palavras de todos na cidade. Todos os que tem que conviver com as consequências perpétuas do cerco.

Mas... e Joe Sacco? Joe Sacco é o narrador. É o fio de veracidade na história dessa pessoa fictícia. Não será você falando através do personagem, mas o personagem falando através de você, porque esse personagem é apenas isso: a voz perpétua de Sarajevo. A voz das histórias ocorridas e sofridas pela cidade, mas que só podem ser mostradas através de uma máscara. Vozes anônimas, mas que precisam ser publicadas e conhecidas pelo grande público. Vozes que precisam ser perpetuadas pela história. Vozes que é seu dever como repórter trazer à tona.

Agora você precisa de um nome, para esse trabalho de perpetuação da história. Você lembra de um relato, de alguém cujo nome significava justamente “flor perpétua”³² em sérvio. Um nome bom. Você procura nas suas anotações e acha o nome para o espírito de Sarajevo: Neven. Bem mais tarde você faz as contas da viagem e percebe que “Neven” lhe custou 150 marcos alemães por dia.

³¹ Os personagens compósitos são um recurso do New Journalism, muito utilizado nas grandes reportagens.

³² Conhecida em inglês como *Marigold*, nome relativo a várias flores em português, como a calêndula, o mal-me-quer e o cravo-de-defunto.

Conclusão

O pacto autobiográfico estabelecido por Lejaune define que, ao escrever uma autobiografia, o autor promete manter um alto nível de veracidade e verossimilhança na obra, sendo essa promessa definida pelo nome que assina a obra: uma autobiografia requer uma identificação imediata e direta entre autor, narrador e protagonista. É esta identificação que define o gênero e sem a qual não faz sentido falar em autobiografia ou *escrita-de-si*.

A maneira como tal identificação se faz é maleável e pode se fazer de várias maneiras: o simples fato de não-nomear o protagonista, cuja vida tem uma incrível semelhança com o autor, pode ser suficiente para que o pacto se mantenha. Usar comentários, artigos anexos e outros tipos de *paratextos*, mesmo que o nome do autor não apareça no interior da obra, são outra maneira de manter o pacto. Por fim, pode-se afirmar que apenas é necessário que não haja contradição em identificar o autor com o protagonista.

Essa identificação se faz necessária para aproximar a obra do contexto histórico em que ela foi lançada. O *cronótopo literário* da obra tem que alinhar-se com o *cronótopo histórico* do tempo em que foi publicada.

Em uma *escrita-de-si*, o autor apresenta um recorte de um determinado momento, uma imagem naturalmente inacabada, pois nenhum autor tem como colocar em uma publicação todos os eventos de sua vida. Assim, toda obra de *escrita-de-si* é naturalmente inacabada, o que a torna profundamente suscetível tanto ao contexto/*cronótopo* em que foi publicada, quanto àquele que é descrito na obra em si. É este *cronótopo histórico* que facilitará a validação dos fatos mostrados pelo leitor, e dará à obra o status de *autobiográfica*.

Manter essa validação e esse alinhamento é ao mesmo tempo a principal característica de uma obra dita autobiográfica e a maior dificuldade do autor ao produzi-la. Em uma obra em prosa, existem poucas maneiras de se confirmar esse alinhamento, e qualquer detalhe fora do lugar pode colocar toda classificação da obra em cheque.

As Histórias em Quadrinhos expandem as possibilidades dessa identificação, através de sua própria natureza: ao adicionar a camada visual ao

texto autobiográfico, é criada uma grande gama de possibilidades de como essa identificação pode ocorrer, um fenômeno que ocorre bem mais diretamente, devido à própria natureza das imagens.

Em *10 pãezinhos*, Moon e Bá dependem simplesmente da semelhança física: são seus rostos ali nas histórias, mesmo quando distorcidos, mesmo quando em alegorias mais fantasiosas, focadas mais no emocional que em uma descrição fria. As ruas de São Paulo, lugares icônicos e facilmente identificáveis, momentos simples de fácil reconhecimento permitem até mesmo um certo tom de fantasia, mas apenas na quantidade necessária para além da descrição fria dos fatos e dos eventos, para trazer ao leitor também o substrato emocional, o sentimento por trás destes relatos que várias vezes desafiam a descrição em prosa.

Em *Persépolis*, Satrapi usa a orelha da capa para se identificar com a criança do início da obra, cujo crescimento o leitor acompanha. Cria-se sutilmente a base da crença de que aquela criança cresceu para publicar essa obra, que esse livro é o resultado de um processo que começou ali, ainda na infância, mesmo que esse fato em si não seja abordado. A obra é então marcada como uma lembrança, com constante *rememorar* sendo a linha condutora para aquelas imagens de momentos marcantes. O diálogo constante com a autora, que está sempre olhando diretamente para o leitor, dá a este último uma base para contextualizar os eventos mostrados. Antes de tudo, ali é a visão da própria Satrapi.

Em *Uma história de Sarajevo*, Sacco se coloca como um narrador-personagem, em um relato em primeira pessoa que o torna presente até mesmo em momentos em que apenas está repassando o relato de outra personagem. Esta voz sempre presente pontua sua pesquisa e auxilia a ancorar um relato que poderia facilmente ser compreendido como ficcional. Mais do que as outras obras aqui analisadas, *Uma História de Sarajevo* depende do *cronótopo histórico* estar precisamente, milimetricamente alinhado com o *cronótopo literário*, pois qualquer erro, qualquer inconsistência pode desfazer todo o esforço autobiográfico.

Sacco é antes de tudo um repórter. Um que usa a linguagem dos quadrinhos, mas ainda assim um repórter. Então seus textos estão submetidos a um forte julgamento de veracidade. Histórias como a de Neven, mesmo o considerando um personagem de natureza compósita, beiram ao inacreditável e se não tratadas com a devida cautela, podem acabar com a carreira de qualquer um que escreve qualquer texto que queira ser considerado *jornalístico*. Assim, o desenho detalhado dos ambientes, a própria descrição da jornada de sua pesquisa assim como a nada subtendida dependência de Sacco em relação ao seu guia quebra-galho, dão ao leitor a situação exata em que Sacco se encontra. Se algum evento parecer fantástico demais, ou simplesmente fictício, Sacco se certificou de deixar bem claro que foi assim que chegou a ele. Mais do que qualquer outra obra analisada, *Uma História de Sarajevo* é a que mais dedica o uso das características únicas das HQs (como mudança da cor da página, paralelismos visuais, jogos de enquadramento e narração em off) em prol de deixar explícito ao leitor que “isso ocorreu”.

Os quadrinhos também trazem uma outra característica ao texto autobiográfico: A natureza fragmentária dos quadrinhos faz com que os autores precisem escolher não apenas sobre qual parte da sua vida será a história, mas também a melhor maneira de mostrar graficamente essa história na página; como recriar as imagens de sua memória no papel, várias vezes se assim for necessário.

De certa forma, o autor está recriando o próprio processo de como se formou e como nos relacionamos com nossa mente e nossas memórias. Ao dividir as cenas em quadros sequenciais, o autor está escolhendo quais momentos são os mais marcantes, e quais podem ser descartados. Quais terão um impacto emocional maior, e assim devem ser marcados na página, e quais podem ser relegados ao segundo plano. Quando ele relembra, não se tem uma transcrição ou roteiro das cenas: se tem imagens a princípio desconexas, as quais temos que colocar em uma ordem deliberada para trazer-lhes sentido. Ao escrever um relato autobiográfico, o autor traz esse processo para a página do papel, e ao desenhar um quadrinho autobiográfico, ele minuciosamente não apenas escolhe o momento, mas escolhe quais pedaços de momentos servem melhor como cada peça deste quebra-cabeça que é sua própria história.

Devido a essa necessidade e nível de recriação, o autor passa mais tempo trabalhando em cima de suas memórias do que em um texto em prosa, lidando com o mesmo foco e evento por todo o processo de montar a página, escolher as imagens de cada quadro, e até mesmo refinar o desenho e finalizar a página. Isso acaba exigindo do autor um distanciamento maior, mas ao mesmo tempo, gera uma catarse maior, um entendimento mais profundo dos processos e de como aquele momento se encaixa no todo.

Para Satrapi, esse entendimento se manifestou em um equilíbrio entre o tom do tema abordado e na necessidade de mostrar os momentos mais leves na sua vida, como visto anteriormente nas páginas 46 e 70.

Em *Sarajevo*, esse entendimento se mostra na já citada necessidade de veracidade: Sacco precisa deixar bem claro o nível de distanciamento que teve com os diversos aspectos da obra, e faz isso de diversas maneiras: variando a cor das páginas, se colocando como ouvinte de Neven, trazendo a opinião de outras pessoas quanto aos eventos relatados e até mesmo deixando bem claras as dificuldades que teve em conseguir o material. Todo esse trabalho precisou ser detalhadamente mostrado, ou ele perderia a sensível e frágil marca da veracidade necessária para não apenas a identificação da obra, mas também para sua própria carreira.

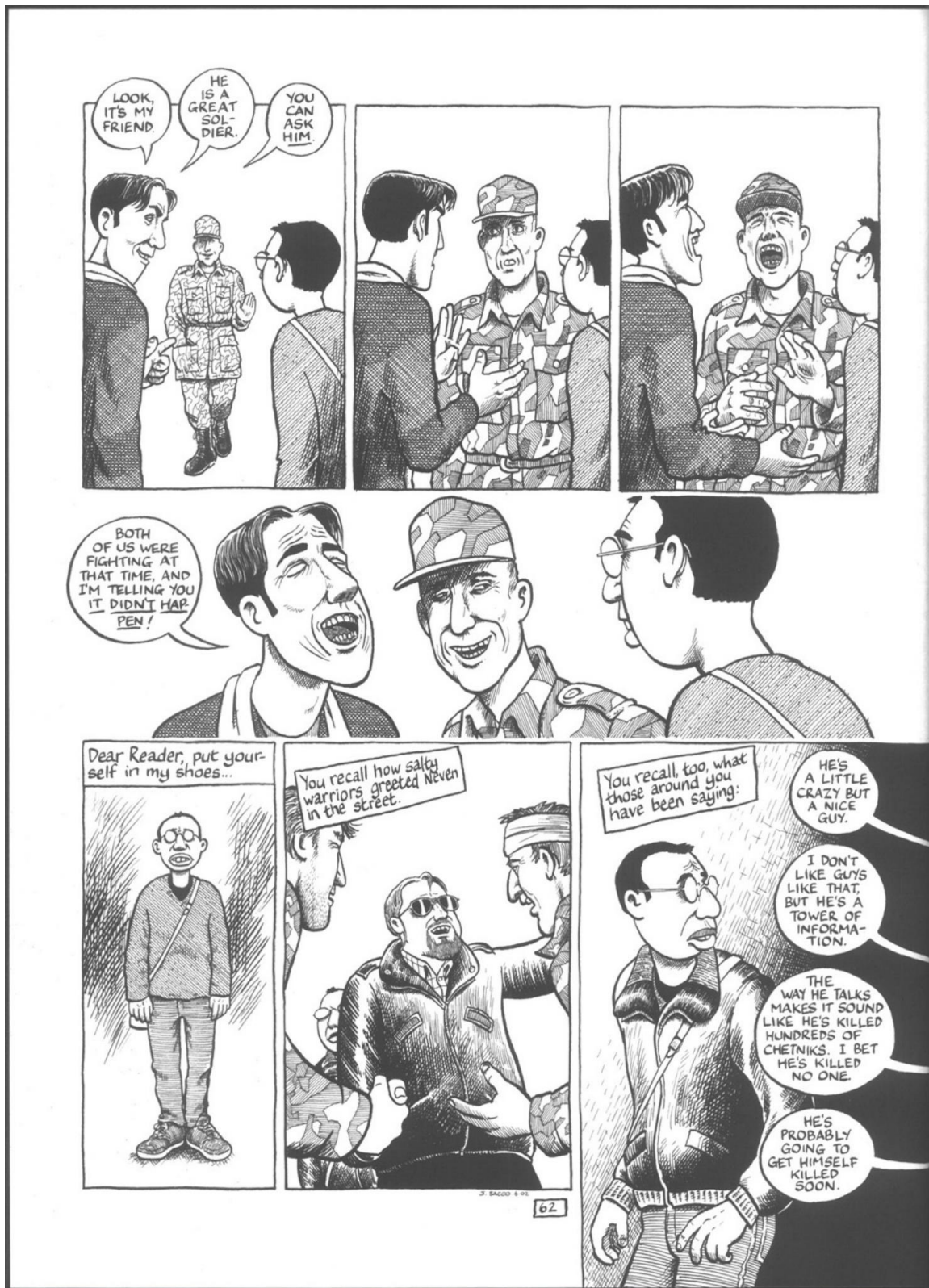


Figura 63: o momento mais explícito da relação entre Sacco e o leitor se mostra quando a grande história de Neven é colocada em xeque, e Sacco repete o pedido que vem fazendo desde o início, “Se coloque no meu lugar”.

Já em *10 pãezinhos*, esse entendimento está presente na ideia de estabelecer um foco: se o conteúdo emocional estiver no lugar certo, as imagens podem trazer uma liberdade maior para suas histórias. As situações cotidianas presentes na obra não são estranhas ou exóticas para os leitores: o que chama atenção é como Moon e Bá abordam estes assuntos, e como uma sutil pincelada de fantasia pode explicitar os sentimentos bem reais ali presentes. Assim, um amigo de uma terra distante vira um espírito do além (ou um processo de luto vira um reencontro e a última chance de dizer o que não foi dito); A dor do fim de um relacionamento deforma o próprio corpo do narrador; e aquilo que foi pensado mas não feito se torna um fantasma em um banheiro de bar. Este último abordado duas vezes, uma por cada irmão, com resultados bem distintos.



Figura 64: Na história mais fantasiosa e ¹³ênfática da obra, Moon e Bá deixam claro o elemento mais importante em uma HQ para manter o pacto com o leitor.

Os quadrinhos trazem também uma discussão quanto à “corporeidade” e a maneira como o autor escolhe se representar na página. Segundo Mitchell (2010, apud El Refaie (2012)):

Os quadrinhos autobiográficos oferecem aos artistas a oportunidade de representar suas identidades físicas de maneiras que refletem sua mais íntima noção de “eu”, usando constantemente uma série de elementos simbólicos e clichês retóricos para adicionar mais camadas de significado aos seus autorretratos³³.

Essas “incorporações pictóricas”³⁴ são um fenômeno específico dos quadrinhos autobiográficos e trazem conjuntamente uma problemática única: Sendo esta a maneira escolhida pelo autor de como se apresentar ao leitor, o quanto dessa representação está próxima da realidade? E essa representação pode quebrar o pacto autobiográfico?

A obra menos problemática desse ponto de vista abordada aqui foi *Uma história de Sarajevo*. A incorporação de Sacco se mostra o mais próximo possível do autor, contando com seus maneirismos, opiniões e especificamente sua “neutralidade” em relação ao texto. Mesmo dividindo o protagonismo com Neven, Sacco deixa bem claro seu papel de narrador, e como ocorreu seu “testemunho”. Se admitirmos o papel central de Sacco na obra, não existem muitos questionamentos de que o pacto está sendo cumprido.

Em *10 pãezinhos*, já temos uma complicação maior: o trabalho conjunto de Bá e Moon traz em si uma dúvida quanto à autoria. Mas dedicar atenção à grande parte das histórias, em que as incorporações de Bá ou Moon são os protagonistas das histórias, e como os dois irmãos trabalharam bem próximos um do outro, certamente retira essa dúvida. As incorporações, mesmo quando jogadas em ambientes oníricos, se mantêm extremamente próximas da personalidade e características físicas dos irmãos. Mesmo quando a incorporação de Bá se metamorfoseia em *O Sapo*, ela se demonstra mais uma

³³ Tradução livre de: *The autobiographical comics genre offers artists the opportunity to represent their physical identities in ways that reflect their own innermost sense of self, often by using a range of symbolic elements and rhetorical tropes to add further layers of meaning to their self-portraits.* (El Refaie, 2012. pág. 67)

³⁴ Tradução livre de “pictorial embodiment”, termo criado pela própria El Refaie.

caricatura exagerada: um reflexo que ainda tem o próprio Bá como centro. É aqui que se melhor demonstra a liberdade que a camada da imagem dos quadrinhos autobiográficos proporciona: nós sabemos que aquela é a visão pessoal do autor, como ele se vê. O leitor tem acesso a esse “filtro” de maneira irrestrita. Um filtro que apesar de distorcer, não nega ou apaga o indivíduo ali presente. Dessa forma, mesmo com essa distorção, o pacto ainda se mantém.

A natureza conjunta da obra também traz uma complicação: o caso mais extremo foi em *fora de moda*, em que Moon desenhou uma história de Bá. Se foi Moon que cuidou da incorporação de Bá, o pacto se mantém? Sim, no contexto da obra: o Bá-incorporado de *fora de moda*, se mantém consistente com o Bá-incorporado do resto da obra. Além disso, apesar da arte ser de Moon, a obra ainda foi uma colaboração entre os dois: a história ainda é uma história de Bá. A fronteira entre o trabalho do *contador-de-histórias* e o *artista* em uma HQ é ainda assunto de discussão acalorada, principalmente levando-se em conta o nível de compartimentalização de uma HQ mainstream, em que até o letramento e acabamento da página são deixados para profissionais especializados. *Fora de moda* não ajuda em nada a esclarecer essa discussão, mas ainda não força o bastante para expulsar Bá da autoria, o que mantém o pacto.

Mas foi em *Persépolis* que a incorporação do autor mais demonstrou versatilidade: o ponto central da obra é o acompanhamento do crescimento de Marjane, a incorporação de Satrapi. A conexão se cria com a Marjane criança: e a imagem dela que está na orelha da obra, identificada como Satrapi. Mas assim como a Satrapi real cresceu e se desenvolveu, a obra deixa claro que estamos seguindo o crescimento e desenvolvimento de uma mesma *entidade*. O momento mais explícito é quando ela detalha as mudanças em sua adolescência, ou como ela mudou seu visual e atitude quanto adulta: sendo estritamente crítico, o leitor não tem como garantir que aqueles eventos aconteceram, do jeito como foram descritos, com Satrapi, além de acreditar na palavra da autora. Mas também não existe nada que contradiga ou invalide essa conexão. Satrapi fez muito bem seu trabalho para manter o pacto, e o desenvolvimento de Marjane foi próximo o bastante do que alguém esperaria do desenvolvimento da própria Satrapi, mesmo com as mudanças e diferenças entre a primeira e a última página.



Figura 65: A edição nacional de *Pérsépolis Completo*, ainda traz um elemento adicional à identificação do autor, com a imagem do segundo quadro sendo utilizada como a ilustração da capa. Esta é a penúltima página de história da obra.

A “incorporação pictórica”, o próprio tratamento que o autor dá a obra, a ambientação e sinais que o próprio autor pode adicionar à camada visual do texto, são todas características únicas que permitem aos quadrinhos autobiográficos expandir as possibilidades de manter o pacto intacto. São ferramentas que dão ao autor mais controle e propriedade dos eventos, imagens e contextos apresentados e que permitem levar o leitor algo mais próximo de seus sentimentos, suas vivências e a maneira como ele próprio experimentou essas situações. Para uma espécie que depende e aprecia tanto as características visuais, a *escrita-de-si* em quadrinhos é uma janela aberta diretamente para o próprio ser singular, inacabado e outro que é o ser-humano.

Bibliografia

Corpus:

MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. **10 pãezinhos: crítica**. 2a ed. São Paulo: Devir, 2008.

SACCO, Joe. **Uma história de Sarajevo**. Trad. Cris Siqueira. São Paulo: Conrad, 2005.

SATRAPI, Marjane. **Pérsepolis - Completo**. Trad. Paulo Werneck. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

Teórico:

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **The Dialogic Imagination: Four Essays**. Trad. Michael Holquist; Caryl Emerson. 18. paperback printing. Austin, Tex: Univ. of Texas Press, 2011. (University of Texas Press Slavic series, 1).

BECHDEL, Alison. **Fun Home: A Family Tragicomic**. First Mariner Books edition. Boston New York: Mariner Books, 2007.

COHN, Neil. **The visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images**. London ; New York: Bloomsbury Academic, An imprint of Bloomsbury Pub. Plc, 2013. (Bloomsbury advances in semiotics).

COSSON, Rildo. **Romance-reportagem: o gênero**. Brasília: Editora da UnB, 2001

DALCASTAGNÈ, Regina (Org.). **Histórias em quadrinhos: diante da experiência dos outros**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2012.

DAVIS, Rocío G. A Graphic Self: Comics as autobiography in Marjane Satrapi's *Persepolis*. **Prose Studies**, v. 27, n. 3, p. 264–279, 2005.

DUNCAN, Randy; TAYLOR, Michael Ray; STODDARD, David. **Creating Comics as Journalism, Memoir and Nonfiction**. New York: Routledge, 2016.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. Trad. Leandro Luigi Del Manto. 2ª. São Paulo: Devir, 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. Trad. Luiz Carlos Borges; Alexandre Boide. 4ª. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

EL REFAIE, Elisabeth. **Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures**. Jackson: University Press of Mississippi, 2012.

FOLMAN, Ari; POLONSKI, David. **Valsa com Bashir: Uma história da Guerra do Líbano**. Trad. Pedro Gonzaga. 2ª. Porto Alegre: L&PM, 2012.

GOIDA; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM, 2011.

KLINGER, Diana Irene. **Escritas de si, escritas do outro: autoficção e etnografia na narrativa latino-americana contemporânea**. UERJ/LETRAS, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_actio n=&co_obra=198038>. Acesso em: 11 jul. 2020.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. **O foco narrativo (ou A polêmica em torno da ilusão)**. São Paulo: Ática, 1985. (Série princípios, 4).

MASAMUNE, Shirow. **The Ghost in the Shell**. Trad. Drik Sada. São Paulo: Editora JBC, 2016.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global de 1968 até os dias de hoje**. Trad. Marilena Moraes. 1ª. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. Trad. Roger Maioli dos Santos. São Paulo: M. Books, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. Trad. Milton Mira de Assumpção Filho. São Paulo (SP): M. Books, 2005.

MIGNOLO, Walter. "Coloniality of Power and Subalternity" in **The Latin American Subaltern Studies Reader**. Duke University Press: Durham and London, 2001

MILLIDGE, Gary Spencer. **Comic Book Design**. East Sussex: Ilex, 2009.

MIODRAG, Hannah. **Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form**. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.

MORRISON, Grant. QUITELY, Frank. et all. **Absolute All Star Superman**. New York City: DC Comics.2010.

MOYA, Alvaro de. **História da história em quadrinhos**. 3a. ed. São Paulo, SP: Editora Brasiliense, 1994.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio; MARTINEZ, Marcelo. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2006.

Pedro; Astérix 50 anos - A triplicar in **As Leituras de Pedro**, 2020. <http://asleiturasdopedro.blogspot.com/2009/10/asterix-50-anos-triplicar.html>. Acesso em 06/08/2020

POTTS, Carl. **The DC Comics Guide to Creating Comics: Inside the Art of Visual Storytelling**. First Edition. New York: Watson-Guption Publications, 2013.

RICŒUR, Paul. **Memory, History, Forgetting**. Chicago: University of Chicago Press, 2004.

GONÇALVES, Davi; Sátira e Humor Inteligente Garantem Diversão em “Asterix e o Domínio dos Deuses” in **Davi Gonçalves, 2015**.
<https://davigoncalves.com/2015/06/21/asterix-e-o-dominio-dos-deuses-critica/>.
Acesso em: 06/08/2020

SENNA, Ana Cláudia Guimarães. *Persépolis* de Marjane Satrapi: a escrita de si uma nação em quadrinhos. In **Darandina** vol. 7 n.o 2, 2015.
<https://www.ufjf.br/darandina/files/2015/03/Artigo-textoPers%c3%a9polis-de-Marjane-Satrapi-a-escrita-de-si-uma-na%c3%a7%c3%a3o-em-quadrinhos.-Ana-Guimar%c3%a3es.pdf>

SICHANI, Afsoun M. **Un-veiling and Revealing: Un-layering Constructions of the self in Marjane Satrapi’s *Persepolis* and *Persepolis 2***. Tese. University of North Carolina Wilmington, 2007.