

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Carlos Augusto Chagas Estellita Lins

Quadrinhos Autobiográficos: a verdade representada pelo cartunista

Brasília

2012

Universidade de Brasília

Carlos Augusto Chagas Estellita Lins

**Quadrinhos Autobiográficos: a verdade representada pelo
cartunista**

Monografia para conclusão de graduação
no curso de Comunicação Social com
habilitação em Audiovisual pela
Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof. Dra. Selma Regina
Nunes Oliveira

Brasília

2012

Quadrinhos Autobiográficos: a verdade representada pelo cartunista

Carlos Augusto Chagas Estellita Lins

BANCA EXAMINADORA

.....
Prof. Dra. Selma Regina Nunes Oliveira

Orientadora

.....
Prof. Dr. Wagner Antonio Rizzo

Examinador

.....
Prof. Mestre Ciro Inácio Marcondes

Examinador

Dedicatória

Dedico este trabalho à minha irmã.

Lá para trás, foi ela que possibilitou que ele existisse: foi a primeira grande leitora de quadrinhos que eu conheci. Por natureza, toda criança tenta imitar os irmãos mais velhos; e essa monografia, de certa maneira, é uma extensão disso.

Agradecimentos

À professora e orientadora Selma de Oliveira por todo o acompanhamento e paciência, tanto no processo de escrita do trabalho quanto na (difícil) escolha do tema, que demorou quase um semestre para acontecer;

Aos professores Ciro Inácio Marcondes, Wagner Rizzo e Mauro Giuntini, pela disponibilidade e interesse para a banca;

À minha família, pela oportunidade dos estudos e pelo apoio constante, e um agradecimento extra para a minha avó Enila Chagas e meu pai Bernardo Lins, por todas as conversas e leituras do trabalho;

A todos os meus amigos e conhecidos que, direta ou indiretamente, me ajudaram a fazer esse trabalho – a todos os companheiros de banda, de filmes e de aulas. Um agradecimento especial para a Sarah, o Pudim, o Tadashi e a Mariana, que me aguentaram bastante falando dessa monografia.

RESUMO

Este trabalho trata da relação entre a linguagem das histórias em quadrinhos e as premissas da autobiografia. Enraizando-se em um conjunto de obras publicadas no Estados Unidos e no Canadá definidas como *quadrinhos autobiográficos*, nele desenvolve-se uma categorização de diferentes tipos de verdade autobiográfica e investiga-se como cada um destes pode ser construído pelo uso dos elementos da linguagem. Para tal, foram utilizadas noções que vêm dos estudos da narrativa – o acontecimento e o sintagma – e observadas as suas relações com a verdade autobiográfica que cada obra pretende contar.

Palavras-chave: Comunicação; histórias em quadrinhos; autobiografia; narrativa; quadrinhos alternativos.

ABSTRACT

This study approaches the relationship between the language of comics and the premises of the autobiography genre. Rooting itself in a set of works published in the U.S. and Canada, defined as *autobiographical comics*, it develops a categorization of different kinds of autobiographical truth and investigates how each one of them can be crafted by the use of the language's elements. For that, it takes ideas coming from narrative studies – the event and the syntagm – and notes how they relate to the autobiographical truth that each work intends to tell.

Palavras-chave: Communication; comics; autobiography; narrative; alternative comics.

Sumário

1.	Introdução	10
1.1.	Quadrinhos autobiográficos – um gênero?	10
1.2.	Problema da pesquisa	12
1.2.1.	Perguntas secundárias	13
1.3.	Metodologia	13
1.4.	<i>Corpus</i>	13
1.5.	Estrutura do trabalho	14

2.	Referencial teórico	16
2.1.	O quadrinho como produto de comunicação de massa	16
2.1.1.	Os quadrinhos em formato maior	18
2.2.	Quadrinho Autobiográfico	20
2.2.1.	Forma de linguagem	21
2.2.1.1.	A linguagem dos quadrinhos	21
2.2.1.2.	Narrativa	23
2.2.2.	Assunto tratado	24
2.2.3.	Relação entre autor, narrador e personagem	25
2.2.3.1.	Identidade	25
2.2.3.1.1.	O narrador	26
2.2.3.1.2.	O autor	27
2.2.3.2.	Semelhança	28
2.2.3.2.1.	<i>O cartoon self</i>	29
2.2.4.	Posição do narrador	30
2.2.5.	Definição final	31
2.3.	Pacto referencial, acordo ficcional, promessa de verdade: relação entre quadrinho autobiográfico e leitor	32
2.4.	Apresentação e fundamentação das categorias	34
2.4.1.	Acontecimento	36
2.4.2.	O sintagma	40
2.4.2.1.	A cena e a sequência	41
2.4.2.2.	O sintagma alternante	43
2.4.2.3.	O sintagma frequentativo	47
2.4.2.4.	O sintagma descritivo	48
2.4.2.5.	O segmento autônomo	49
2.4.2.6.	Últimas considerações sobre o sintagma	50

3.	Contextualização histórica	52
3.1.	1954 – <i>Sedução dos Inocentes</i> e o Código dos Quadrinhos	53
3.2.	O quadrinho <i>underground</i>	55
3.2.1.	<i>Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary</i>, de Justin Green	57

3.2.2.	Harvey Pekar e <i>American Splendor</i>	59
3.3.	Os quadrinhos alternativos	61
3.4.	A <i>graphic novel</i>	63
3.4.1.	<i>Maus</i> , de Art Spiegelman	64
3.5.	Conclusões	65

4.	A verdade presenciada	67
4.1.	O acontecimento presenciado	67
4.1.1.	O <i>self</i> participante	68
4.1.2.	O <i>self</i> observador	68
4.2.	O sintagma presenciado	70
4.2.1.	Participação e observação nos sintagmas	71
4.2.2.	Tipos de sintagma	73
4.3.	Casos-limite	76
4.3.1.	O observador implícito	76
4.3.2.	A fala como elemento subjetivo	78

5.	A verdade subjetiva	81
5.1.	O acontecimento subjetivo	81
5.1.1.	O balão de pensamento	81
5.1.2.	A metáfora visual	83
5.1.3.	Reflexão a respeito dos exemplos: o problema da relação <i>cartoon self-diege</i> na verdade subjetiva	85
5.2.	O sintagma subjetivo	87
5.2.1.	O sintagma de pensamento	87
5.2.2.	O sintagma metafórico	90
5.2.3.	A câmera subjetiva	91
5.2.4.	O sintagma narrado	93
5.2.4.1.	Identidade entre autor e narrador	94
5.2.4.2.	Mostrar e contar	95
5.2.4.3.	O narrador como elemento de integração entre as imagens	99
5.2.5.	O sintagma dirigido	102
5.3.	Considerações finais sobre a verdade subjetiva	104
5.3.1.	A fraude assumida como efeito global de subjetividade	105

6.	A verdade presumida	110
6.1.	O acontecimento presumido	111
6.1.1.	O acontecimento não-visto	112
6.1.2.	O acontecimento na subnarrativa	113
6.2.	O sintagma presumido	114
6.2.1.	O sintagma neutro	114
6.2.2.	O sintagma subjetivo referente a um personagem diegético	115
6.2.3.	O sintagma presumido subjetivo referente ao autor	117

6.3.	Últimas considerações a respeito da verdade presumida	121
7.	Considerações finais	124
	Bibliografia	126
	Apêndice	130

1. Introdução

Eu leio histórias em quadrinhos desde o mais cedo que consigo me lembrar. Dentre as lembranças que tenho da minha infância estão a coleção de *Tintim* da casa do meu avô e ler *Asterix* junto com o meu pai; lembro de ter conhecido os super-heróis especialmente a partir das revistinhas da minha irmã mais velha, que, pelo menos na minha perspectiva, sempre as colecionou; e a minha família já me contou que eu aprendi a ler pelas histórias do Maurício de Sousa, embora disso eu não me lembre tão bem assim.

Não creio que exista nessa relação algo de tão especial ou diferente, porque grande parte de nós crescemos em um ambiente como esse. Quadrinhos fazem parte do nosso imaginário comum. Claro, cada um de nós teve uma forma de contato diferente com isso: alguns liam todas as revistinhas que viam pela frente enquanto outros não se interessaram tanto. Mas o fato é que toda a minha geração sabe por natureza quem é a Mônica ou o Cebolinha, a Mafalda ou o Snoopy. Eles estão na nossa memória coletiva.

É estranho que, ao mesmo tempo que os quadrinhos ocupem esse espaço importante nas nossas mentes, eles não sejam acompanhados por uma reputação muito boa. Eles habitam aquele espaço onde estão as mídias como os *videogames* ou os desenhos animados que passam na manhã de sábado – aquelas coisas que você vê porque é criança; ou, se você cresceu, deve ser um *nerd* ou um *otaku* e os consome por *hobby*. A tira em quadrinhos é, como diria o Calvin de Bill Watterson, “vazia”, “juvenil”, “comercial”, “arte ‘menor’”¹.

Este trabalho trata de um gênero específico dentro dos quadrinhos, o quadrinho autobiográfico. Mas toda a investigação foi instigada por uma questão muito maior e mais geral: quadrinhos podem ser uma arte “maior”? Eles têm direito de ser vistos como arte no sentido mais bonito da palavra, podendo ser tão valorizados quanto, digamos, a literatura ou a escultura?

1.1. Quadrinhos autobiográficos – um gênero?

¹ Retirado de *Os Dez Anos de Calvin e Haroldo*, volume 2, de Bill Watterson, pág. 106.

Eu não creio que tenha deixado de ler quadrinhos em qualquer momento da minha vida – no mínimo, olhava as tiras do jornal. Mas, mesmo assim, só comecei a pensar diretamente nestas questões ao entrar na universidade – o que a princípio parece normal, mas também significa que eu li quadrinhos por mais ou menos quinze anos antes de considerar que eles pudessem ser uma forma de arte. Como muitos que entram na faculdade, tive aulas de educação artística e de literatura pela maior parte do ensino fundamental e médio, mas nelas os quadrinhos sequer foram mencionados.

Pude me aproximar desta questão por conta de dois fatores em especial. O primeiro deles foi a descoberta de literatura e pesquisa relacionada aos quadrinhos – ao invés de apenas ler quadrinhos, ler *sobre* quadrinhos. Tive contato em primeiro lugar com o livro *Desvendando os Quadrinhos* do Scott McCloud, para depois ler o resto de sua obra e a de outros autores, como Eisner, Witek e Hatfield. Cada um destes autores se aproximou da linguagem dos quadrinhos de uma perspectiva um pouco diferente, mas de um modo geral existem duas afirmações presentes implícita ou explicitamente em seus trabalhos:

- *Quadrinhos são uma forma de auto-expressão.* Existe neles um lugar para a teoria do autor, para a realização artística, para a catarse. Um autor de quadrinhos pode ter seu trabalho tão respeitado o de quanto um cineasta ou escritor.
- *Quadrinhos são uma linguagem.* Quadrinhos não são lidos como o texto escrito nem assistidos como um filme. Em vez disso, eles têm uma série de códigos próprios e especificidades – características formais que pode ser utilizadas de maneiras diferentes por um autor e influem na mensagem passada ao leitor, e que podem e merecem ser estudadas a fundo.

Ao mesmo tempo que tive contato com estes autores, um segundo fator me despertou o interesse no tema deste trabalho: a leitura dos próprios quadrinhos que se propunham como artísticos. Enquanto conhecia autores que falavam a respeito deles, também busquei as histórias de fato – as que os autores analisavam, que os conhecidos me recomendavam ou mesmo as que via por acaso e pareciam interessantes. Foi nessa época que comecei a conhecer as *graphic novels* e os quadrinhos autobiográficos.

Por uma questão tanto de quantidade das obras quanto pelo seu reconhecimento, é difícil não esbarrar na autobiografia quando se adentra o universo das *graphic novels*. *Maus*,

de Art Spiegelman, premiada com um Pulitzer e possivelmente a mais conhecida, é autobiográfica. *Fun Home*, de Alison Bechdel, considerada pela revista *Time* como o melhor livro de 2006, também é. *Persépolis*, de Marjane Satrapi, cuja adaptação cinematográfica foi indicada ao Oscar de melhor animação, é mais um exemplo. Essa recorrência da auto-representação nas *graphic novels* foi a primeira grande provocação para este trabalho – afinal, qual é a relação entre quadrinhos e autobiografia?

Quadrinhos autobiográficos seriam um *gênero*? Essa pergunta em particular serviu como um guia para todo o trabalho a ser feito. Ao perseguir o assunto vi que, mesmo em comparação com outros dos gêneros bem estabelecidos nessa linguagem (super-heróis, aventura, *underground*), os quadrinhos autobiográficos dispõem tanto de uma quantidade considerável de obras quanto de um repertório próprio de técnicas narrativas e usos dos elementos de linguagem. Além disso, fui aos poucos tomando consciência de que existe na autobiografia uma intrincada rede de autores influenciam uns aos outros – uma história, onde o gênero vai evoluindo e se transfigurando.

Ao tratar de autobiografia em um artigo, Paul de Man chega a dizer que “o conceito de gênero designa tanto uma estética quanto uma função histórica” (1979, p. 919). Naturalmente, a parte histórica é muito importante e será abordada neste trabalho; mas, no processo da pesquisa, percebi que me interessava mais pela estética: *como são* os quadrinhos autobiográficos? Que uso eles fazem dos recursos e vocabulário dos quadrinhos?

1.2. Problema da pesquisa

Para conectar a questão dos elementos de linguagem ao gênero do quadrinho autobiográfico, decidi utilizar um conceito que, apesar de ser vago e ambíguo, é central para a autobiografia: a *verdade*. Timothy Dow Adams diz que a promessa de contar uma verdade é uma das primeiras premissas da autobiografia (1990, p. 9). Ela serve, assim, como elo de ligação entre a noção de autobiografia enquanto gênero e quadrinhos como linguagem: a linguagem apresenta uma verdade, e essa apresentação permite que ele seja lido como autobiografia.

Com isso, posso chegar à pergunta central da pesquisa: como são utilizados os elementos da linguagem dos quadrinhos na criação de uma verdade autobiográfica?

1.2.1. Perguntas secundárias

Visto que “verdade” é uma noção bastante vaga, quais são as variações que uma verdade autobiográfica pode tomar em uma história em quadrinhos? Que mudanças na linguagem cada variação pede?

O que já foi feito em relação a cada possível recurso de linguagem criador/modificador da verdade autobiográfica? Cada um deles foi explorado de maneiras diferentes por autores diferentes ou é inédito?

1.3. Metodologia

A pesquisa tem como método três passos importantes.

O primeiro deles é a definição de verdade ou, melhor dizendo, a criação de diferentes categorias de verdade a serem investigadas separadamente. Neste trabalho, temos três modalidades, sendo cada uma analisada em um capítulo.

Em seguida, desenvolve-se a noção de cada verdade, ligando-a com a linguagem dos quadrinhos. A partir de elementos de linguagem, como a verdade em questão pode ser construída? Para isso, usei principalmente ferramentas que pertencem ao campo da narrativa. Quando possível, recorri a autores que falam diretamente dos quadrinhos, mas também adotei com muita frequência noções de narrativa que inicialmente se aplicariam à literatura ou ao cinema. Esta parte é a mais efetivamente responde a questão central do trabalho: é a busca de fato dos recursos que podem trazer uma verdade autobiográfica a uma história em quadrinhos.

Por fim, existe a etapa de busca de exemplos no *corpus* do trabalho: ver o que já foi feito com cada recurso apresentado. Com isso busco não apenas ilustrar os exemplos para uma melhor compreensão como também pintar um retrato da situação em que o gênero dos quadrinhos autobiográficos se encontra.

1.4. Corpus

Em relação ao *corpus* do trabalho, coloquei nele algumas restrições – recortes físicos – visando uma maior coesão na parte histórica do trabalho e exemplos mais representativos, que possam ser entendidos mais facilmente como uma corrente ao serem vistos em conjunto:

- Me restringir aos quadrinhos no formato impresso. Ficam excluídos, então, os *webcomics*.
- Me restringir ao que Charles Hatfield chama de quadrinhos de formato longo (2005, p. 5): exclue-se assim a tira de jornal, por exemplo, e mantém-se os formatos do *comic book* e da *graphic novel*.
- Me restringir a quadrinhos de origem estadunidense ou canadense. Exclue-se, então, os quadrinhos brasileiros, europeus e os mangás.

Embora estes recortes possam parecer muito restritivos à primeira vista, ao longo da pesquisa tive muito com o que trabalhar. Se por um lado busquei diversificar os exemplos, tentando passar por diferentes autores, estilos e épocas, ainda assim restaram algumas ausências, autores interessantes que não tiveram suas obras citadas diretamente aqui por falta de espaço e tempo – Joe Sacco, Mary Fleener e Lynda Barry sendo três dos exemplos mais evidentes. Ao mesmo tempo que gostaria de ter citado todos, acho que isso serve como uma demonstração de quantas obras notáveis existem nesse gênero, e que esta monografia serve mais como uma apresentação das potencialidade e méritos do gênero do que um mapa completo – o que seria um trabalho muito mais longo e detalhado.

No final do trabalho apresento uma relação de todos os quadrinhos citados ao longo do texto, indicando quais se encaixam no *corpus* e quais servem como suporte – exemplos de técnicas que não envolvam uma verdade autobiográfica, ou consultados para a parte histórica do trabalho.

1.5.Estrutura do trabalho

A este primeiro capítulo introdutório seguem-se outros seis.

No próximo, apresentarei o referencial teórico utilizado. Fala-se do surgimento dos quadrinhos e sua transformação em veículo de comunicação de massa com seus dois primeiros formatos essenciais, a tira de jornal e o *comic book*. Em seguida, utilizo os estudos de Lejeune a respeito de autobiografia para buscar uma definição de quadrinho

autobiográfico, o que nos dá uma regra para dizer o que é parte do *corpus* ou não aqui. Depois, analiso esta definição em busca de que relação o quadrinho autobiográfico tem com seu leitor para, por fim, apresentar as categorias do trabalho, juntamente com as ferramentas iniciais para trabalhá-las.

No terceiro capítulo, contextualizo historicamente esse conjunto de obras obtido pela definição de quadrinho autobiográfico. De onde estas histórias surgiram? O que as influenciou? O que permitiu a sua inserção em um mercado?

Os três capítulos seguintes se dedicam à análise das categorias criadas. Neles acontece de fato a relação entre o gênero e os elementos de linguagem buscada desde o início da pesquisa, além da procura e citação de exemplos interessantes.

Por fim, no sétimo e último capítulo do trabalho temos as considerações finais do trabalho. O que podemos concluir de tudo o que foi falado? Como foram respondidas as questões colocadas no começo?

2. Referencial teórico

2.1.O quadrinho como produto de comunicação de massa

De um modo geral, considera-se que os quadrinhos se originaram da tira cômica *The Yellow Kid*, de Richard Outcault. Ela começou a ser publicada em maio de 1895 no jornal novaiorquino *World*, em um suplemento dominical, com o nome de *At the Circus in Hogan's Alley*. Na verdade, o público seria o primeiro a chamar a tira de “menino amarelo”, em referência ao seu personagem mais popular, um garoto usando um camisolão desta cor.

O aparecimento da tira e a sua recorrência foram possíveis devido à explosão pela qual a imprensa passava naqueles tempos, com os jornais cada vez mais lidos e populares. Em Nova Iorque a grande concorrência na imprensa popular era entre os jornais *World*, de Joseph Pulitzer, e *Journal*, de William Randolph Hearst. Ao perceber que a presença de imagens nos jornais atraía os leitores, os editores passaram a publicar os suplementos dominicais coloridos, onde foi impressa pela primeira vez a tira de Richard Outcault.

O Menino Amarelo se tornou bastante conhecido. Foi o primeiro personagem recorrente em uma ilustração a se tornar tão popular. Outcault logo seria contratado pelo concorrente William Hearst, por um salário melhor, enquanto o *World* de Pulitzer continuaria publicando a tira desenhada por outro artista. *Yellow Kid* pode ser considerada como a primeira tira em quadrinhos da história não apenas por suas características formais (uso de imagens em sequência, mistura de conteúdo verbal com conteúdo pictórico), mas especialmente por demonstrar que, nos jornais, quadrinhos podem ajudar a vender exemplares. Isso possibilitou que outras histórias em quadrinhos fossem criadas, com editores empregando cartunistas e dando-lhes um espaço de publicação.

Seguindo o rastro de *Yellow Kid*, o gênero mais explorado nesta época pelas tiras ainda era o humor. Mas, ao contrário do garoto amarelo que vive nas favelas, os personagens seguintes aproximavam-se cada vez mais dos valores domésticos e familiares:

“Os primeiros trinta e poucos anos das tiras em quadrinhos consistiram em um gradual estreitamento de foco no qual a comédia – o único gênero a ser explorado pelo meio – seria crescentemente domesticada. Se as tiras parecem mais civilizadas, era porque de um modo

geral elas escolheram ignorar a maior parte dos problemas da civilização, de maneira a se concentrar na camada mais superficial da sociedade. [...] tiras em quadrinhos refletiram e reafirmaram os papéis e objetivos da classe média, e abandonaram a arte de espetar balões cheios de ar quente em favor da arte de inflá-los.” (Les Daniels, 1971, p. 4-5)

Então, se no começo dos quadrinhos existia um impulso anárquico e desordeiro, encabeçado por *The Yellow Kid* e herdado por quadrinhos como *The Katzenjammer Kids* (1896), de Rudolph Dirks e *Mutt and Jeff* (1907), de Bud Fischer, com o tempo este impulso foi substituído por *family strips*, como *Bringing Up Father* (1912) de George McManus, *Abie the Agent* (1914) de Harry Hershfield e *Gasoline Alley* (1919) de Frank King. Nessa onda de domesticação, até o personagem Mutt passou por uma mudança: tinha aparecido primeiro como um viciado em jogo, apostador em corridas de cavalos, mas depois ganhou uma família e uma carreira estável. Ainda assim, a linguagem era nova e inexplorada, e estes primeiros anos vieram o surgimento de alguns trabalhos muito diferentes e inventivos. Dois exemplos disto são *Little Nemo in Slumberland* (1905), de Winsor McKay, e *Krazy Kat* (1913), de George Herriman. *Little Nemo* é uma tira que mostra os sonhos do garoto Nemo, que dirige a sua cama por paisagens surrealistas, para, sempre no último quadrinho da história, acordar; e *Krazy Kat* retrata um inocente triângulo amoroso entre um gato, um rato e um cachorro, com paisagens que mudam a cada quadrinho, quebrando todo o senso de espaço da história.

No ano de 1929, além da depressão econômica, tivemos o início das tiras de aventura. No dia 7 de Janeiro estreariam *Tarzan*, de Harold Foster, e *Buck Rogers*, de Philip Nowlan e Dick Calkins. A elas se seguiriam muitas outras, que foram criando subgêneros na aventura: tínhamos a tira de ficção científica, na qual, além de *Buck Rogers*, se encaixariam *Brick Bradford*, de Clarence Gray e William Ritt, e *Flash Gordon*, de Alex Raymond; a aventura exótica, que incluía *Jungle Jim*, também de Alex Raymond, além de *Tarzan*; e a tira *noir*, da qual fazem parte *Dick Tracy*, de Chester Gould e *Rip Kirby*, novamente de Alex Raymond. Diz-se que o sucesso destas tiras se deve em parte à depressão econômica, que levou os americanos a buscarem uma diversão escapista, que os fizessem esquecer da situação em que estavam.

Nos anos 30, os quadrinhos tanto já eram populares quanto dispunham de alguma variedade de gêneros. O terreno estava pronto para que eles se descolassem do jornal, mudando não só o seu conteúdo mas também o seu formato.

2.1.1. Os quadrinhos em formato maior

A mudança foi de fato acontecer em 1938, com o primeiro número da revista *Action Comics*, que trazia o Superman. Existem alguns exemplos anteriores de quadrinhos que se libertaram da página do jornal (já haviam sido publicadas coletâneas de *Yellow Kid* e *Mutt and Jeff*, por exemplo, além do tablôide *The Funnies* e a revista *Funnies on Parade*), mas foi esta revista, publicada pela Detective Comics, que apontou o caminho a ser seguido pelas próximas, indicando o *comic book* como um formato popular e com boa vendagem.

A mudança de formato da página de jornal para a revista em quadrinhos também dava margem a mudanças no conteúdo:

“Provavelmente a motivação para este movimento era financeira [...], mas os resultados teriam implicações artísticas também. As *action strips* de jornal que se tornaram a norma da revista em quadrinhos eram essencialmente comerciais de si mesmas. A idéia por trás delas era menos de oferecer ao leitor uma experiência estética completa do que mantê-lo retornando a ler em busca de uma resolução que era raramente oferecida. Uma história lida em rajadas de um minuto dificilmente é uma história de fato” (Les Daniels, 1971, p. 11)

As revistas em quadrinhos, ou *comic books*, continham histórias completas. Um mesmo universo e personagens estabelecidos se repetiriam, mas cada história era, até certo nível, auto-suficiente. Isso abria radicalmente as possibilidades da linguagem, que seriam exploradas nos anos seguintes por vários gêneros.

O primeiro destes gêneros seria o dos super-heróis. O sucesso de Superman foi estrondoso, a ponto de no ano seguinte ser lançada uma revista dedicada apenas a ele, a *Superman Comics*. Foi a partir dele que surgiu todo o gênero, com todas as suas características essenciais: uma missão, poderes, uma identidade e um uniforme (COOGAN, 2009, p. 67). Seguiram-se a ele o Batman e a Mulher-Maravilha na própria Detective Comics, o Capitão Marvel na Fawcett Publications, o Plastic Man e o The Spirit na Quality Comics e o Capitão América na Timely.

Com o tempo, outros gêneros se juntariam aos super-heróis e invadiriam os *comic books*. Um destes seria o dos *funny animals*, que pode ser exemplificado pelo trabalho de Carl Barks, criador do Tio Patinhas em 1947. Outros seriam as revistas de terror, ficção científica, guerra e suspense, realizados de maneira mais revolucionária pela EC Comics.

A EC Comics teve o seu ápice no início dos anos 50. Herdada por William Gaines em 1947, quando seu pai faleceu, ela teve seu nome modificado de Educational Comics para Entertaining Comics e passou a lançar revistas em quadrinhos de vários gêneros diferentes: terror, com as revistas *Crypt of Terror*, *The Vault of Horror* e *The Haunt of Fear*; ficção científica, com *Weird Science* e *Weird Fantasy*; guerra, com *Two-fisted Tales* e *Frontline Combat*; suspense, com *Crime Suspensories* e *Shock Suspestories*; e, por fim, sátira, com a revista *Mad*.

Apesar da diversidade de gêneros na editora, todas estas revistas compartilhavam uma característica contrastante com a produção de quadrinhos daquele tempo: não havia, em nenhuma delas, um herói ou protagonista recorrente. Cada história era um universo em si mesma, podendo ser lida separadamente das outras sem prejuízo ao leitor. As revistas também levaram muito mais adiante a possibilidade de imagens chocantes e finais surpreendentes: era comum que uma história fosse resolvida por um elemento perturbador, como no caso de *Foul Play*, publicada em *The Haunt of Fear* #19, onde um jogador de baseball assassino é morto pelo time adversário, que depois joga um jogo usando suas partes do corpo: a sua cabeça é usada como bola, uma de suas pernas como taco, o coração como base do campo...

O final de *Foul Play* era típico das revistas de terror da EC Comics: grotesco e, ao mesmo tempo, irônico. Não bastava que o jogador fosse denunciado ou mesmo “apenas” assassinado. Quando o time adversário usa o corpo do jogador como utensílio de jogo, a vingança ganha um tom de justiça simbólica e humor negro. Na EC Comics, isso era comum: o terror com frequência era utilizado como uma forma de justiça, de se punir o malfeitor adequadamente. Nas revistas de guerra, tínhamos outra abordagem inédita: não havia exército “bom” e exército “mau”. O soldado Paul Maynard da história *Big If* (de *Frontline Combat* #5), por exemplo, é americano e está à beira da morte depois de ser vítima de uma explosão, mas não culpa o exército inimigo. Em vez disso, ele apenas lamenta o seu próprio destino, falando na terceira pessoa, imaginando que nada disso aconteceria se ele fizesse alguma coisa de diferente: “Se Paul Maynard não tivesse parado para afivelar a bota! [...] Se Paul Maynard

não tivesse parado para olhar o seu relógio! [...] Se Paul Maynard andasse mais rápido... Ou mais devagar... Ou simplesmente não andasse! Oh, deus...”

Não existe um lado certo e um lado errado em *Big If*: a explosão é apresentada como quase aleatória, que acertou Maynard por casualidade. Se existe algum culpado, ele é a própria guerra. Da mesma maneira, também não existe uma moralidade definida em *Foul Play* e em outras histórias de terror, onde o ato de maldade é também a justiça divina. Isso contrastava fortemente com os super-heróis, por exemplo, onde sempre se sabia quem era bom e quem era mau, os bons sempre triunfavam e os maus sempre eram punidos. A EC abandonou a típica visão maniqueísta, pedindo um pouco mais de seus leitores: que eles apreciassem a crueldade de uma punição grotesca, ou que eles lamentassem a guerra de um modo geral ao invés de tomar partido de um dos lados.

O fato é que a EC Comics quebrou muitas regras de uma vez, em uma sociedade muito conservadora para isso. Se por um lado ela provou o potencial do *comic book* como objeto para contar histórias visando um público um pouco mais sofisticado, ela serviu como principal alvo de uma discussão que se seguiria nos anos seguintes – a relação entre quadrinhos e delinquência juvenil. A sociedade reagiria a eles, e a linguagem dos quadrinhos não seria mais a mesma por um bom tempo.

2.2. Quadrinho Autobiográfico

Tendo em mente estas duas manifestações da linguagem dos quadrinhos – a tira de jornal e o *comic book* – podemos tentar definir o que seria quadrinho autobiográfico ou, em outras palavras, o que torna autobiográfica uma história em quadrinhos. Para isso, decidi tomar como ponto de partida os estudos de Phillipe Lejeune a respeito da autobiografia, por ele tomar um ponto de vista semelhante ao que eu busco aqui: partindo do leitor, considerando que o reconhecimento de uma obra como autobiográfica depende de sua participação.

A respeito da autobiografia, Lejeune a define como “narrativa retrospectiva em prosa que uma pessoa real faz de sua própria existência, quando se foca em sua vida individual, em particular na história de sua personalidade” (1975, p. 14). Esta definição é bastante fechada, mas o autor também admite a existência de “gêneros vizinhos”, de obras que não são

exatamente autobiografias mas possuem algumas propriedades em comum. Entre estes gêneros estariam as memórias, o diário íntimo e o romance autobiográfico (p. 14). O que pretendo aqui é posicionar o quadrinho autobiográfico como um destes gêneros vizinhos: diferente da autobiografia convencional, mas compartilhando algumas de suas características essenciais. Por isso, a definição que eu busco será mais aberta e menos normativa que a de Lejeune, buscando, além do equivalente da autobiografia nos quadrinhos, algumas obras que utilizem recursos semelhantes.

Após apresentar esta definição, Lejeune a desdobra em quatro aspectos diferentes, os quais eu gostaria de analisar um por um. Uma “verdadeira” autobiografia preencheria os quatro, mas como o quadrinho autobiográfico lida com cada uma?

2.2.1. Forma de linguagem

A primeira categoria que caracteriza a autobiografia, segundo Lejeune, é a forma de linguagem: uma “narrativa” que deve ser “em prosa” (p. 14). Já fica evidente aqui uma primeira divergência entre autobiografia e quadrinho autobiográfico: por estar ligada à prosa, a autobiografia “convencional” já não poderia ser realizada na linguagem dos quadrinhos segundo esta definição. Para definir que o quadrinho autobiográfico deve se realizar na linguagem dos quadrinhos, desviando-se da definição de Lejeune, convém ver o que separa a linguagem dos quadrinhos das outras formas de linguagem.

2.2.1.1.A linguagem dos quadrinhos

Temos aqui um primeiro termo na nossa definição de quadrinho autobiográfico: ele se realiza na linguagem dos quadrinhos. E, como estamos partindo da perspectiva do leitor, esta linguagem deve se definir a partir de sua leitura: um quadrinho é um quadrinho porque é lido de uma maneira específica.

A respeito disso, Hatfield afirma que “do ponto de vista de um leitor, quadrinhos pareceriam ser radicalmente fragmentados e instáveis” e que “são heterogêneos em sua forma, envolvendo a co-presença e interação de vários códigos” (2005, pág. 36). Estes códigos, ainda

segundo Hatfield, podem se tensionar – diferentes formas de leitura acabam sendo jogadas umas contra as outras, de quatro maneiras diferentes:

- *Código vs. Código* (“palavra” vs. “imagem”): quadrinhos costumam utilizar conteúdo verbal (texto) e visual (imagem). A sua leitura pede que se reconheça palavras e imagens como dois tipos “diferentes” de signos: imagens são recebidas imediatamente e palavras são percebidas e decodificadas. Mas, ao mesmo tempo, o quadrinho pode desconstruir esta oposição: palavras podem funcionar pictorialmente, como imagens, e imagens podem funcionar de maneira simbólica, como se fossem palavras.

- *Imagem singular vs. Imagem-em-série*: assim como o artista, ao escrever a história, deve dividir uma sequência narrativa em uma série de quadrinhos, o leitor precisa inferir qual é a relação que os quadrinhos possuem uns com os outros, e a partir daí concluir qual é a ação representada. É necessário que o leitor enxergue cada imagem como uma unidade separada, mas também como parte de uma sequência.

- *Sequência vs. Superfície*: cada imagem, em uma história, funciona como um momento em uma série de imagens, mas também como um elemento gráfico disposto em uma superfície: uma página, uma tela de computador. O leitor deve perceber o conjunto das imagens como uma sequência, mas também como uma composição, um *layout*.

- *Texto como experiência vs. Texto como objeto*: a leitura de quadrinhos pede a consideração de uma obra não apenas como uma história, mas também como um objeto material (revista, *graphic novel*, página de jornal, etc). Então, o significado pode ser afetado por propriedades do objeto: questões mais gerais como design da página, fonte, formato, papel, impressão, estilo do traço...

Todo este conjunto de códigos e tensões fazem parte de um tipo de leitura que é específico dos quadrinhos, e que, para funcionar, depende da experiência e do reconhecimento do leitor: cabe a ele observar a obra, concluir que ela é um quadrinho e, ao lê-la, usar de todos estes códigos.

Podemos considerar como particularmente definidoras e diferenciadas a primeira (palavra vs. imagem) e a segunda tensão (imagem singular vs. imagem-em-série). Robert C. Harvey acredita que os quadrinhos se definem pela “‘mistura’ de conteúdo verbal e visual”, associando o seu surgimento ao *gag cartoon* (2009, p. 25). Para outros autores, é o processo

mostrado na segunda tensão que diferencia os quadrinhos das outras formas de linguagem: um quadrinho é um quadrinho porque, ao lê-lo, concluímos ações e movimentos a partir de imagens justapostas. “Num sentido bem estrito, quadrinho é conclusão”, afirma Scott McCloud (1993, pág. 67), enquanto Will Eisner trata da linguagem dos quadrinhos como “Arte Sequencial” (2010).

Não pretendo aqui dar uma definição “final”, capaz de determinar o que é ou não é quadrinhos sem nenhum espaço para dúvida, mas apenas mostrar como algo pode ser reconhecido como quadrinhos e como estes quadrinhos são lidos. Aqui, as definições de Harvey, Eisner e McCloud são úteis para isto: mostram que a linguagem pode ser reconhecida a partir de algumas características essenciais, como a justaposição de imagens ou a mistura entre imagem e texto.

2.2.1.2.Narrativa

A outra parte do critério “forma de linguagem” na definição de autobiografia de Lejeune diz que toda autobiografia deve ser uma narrativa. Para o quadrinho, isso não representa um problema. A respeito disso, Metz apresenta alguns critérios para se reconhecer uma narrativa (1968, p. 25-35; citado por Gaudreault e Jost, 2009, p. 32-36):

- *Uma narrativa tem começo e fim*: toda narrativa é um objeto material com um ponto de início e um ponto de encerramento.

- *Uma narrativa é uma sequência com duas temporalidades*: a narrativa possui duas temporalidades: o tempo da narração e o tempo da coisa narrada. No caso do quadrinho, temos um tempo de leitura, que varia com cada leitor, e um tempo diegético, evocado pelos quadrinhos, no qual a ação acontece.

- *Toda narrativa é um discurso*: toda narrativa é proferida, remetendo a um sujeito.

- *A consciência da narrativa “desrealiza” a coisa contada*: a narrativa se opõe à realidade, situando-se em um universo imaginário. Narrar um fato que aconteceu é situá-lo em outro universo.

- *Uma narrativa é um conjunto de acontecimentos*: na narrativa, o acontecimento é a unidade fundamental.

Olhando-se para todos estes critérios, podemos fazer a pergunta: *poderia existir uma história em quadrinhos que não é narrativa*? Toda história em quadrinhos tem começo e fim, além de um sujeito enunciador, mas fica o fato de que determinar se os outros três critérios são obrigatórios ou apenas opcionais exige uma definição mais exata do que são quadrinhos. Seria possível fazer um quadrinho onde não há “acontecimentos”? Ou que não crie uma temporalidade própria da coisa narrada? Na verdade, isso depende da definição de quadrinhos que se adota.

Uma série de quadros em sequência preenchidos apenas com texto não-narrativo poderia ser entendido como quadrinhos? Se for, ela seria um exemplo de quadrinho não-narrativo. E uma sequência de imagens aparentemente não-relacionadas? Haveria “movimento” entre elas?

Aqui estamos utilizando como base as leituras e tensões apresentadas por Hatfield, que são colocadas em seu livro como *potencialidades*: podem ser utilizadas em um quadrinho ou não. A simples presença ou ausência delas não fornece um critério de “sim-ou-não” para se dizer onde começa e onde acaba esta forma de linguagem. Convém deixar de lado esta questão, então, e manter este critério da definição de Lejeune: para termos um quadrinho autobiográfico, ele precisa ser uma narrativa.

Temos, então, um fechamento para o critério da “forma de linguagem” do quadrinho autobiográfico: ele precisa ser uma narrativa em quadrinhos.

2.2.2. Assunto tratado

O segundo critério apresentado por Lejeune é a respeito do assunto tratado: a “vida individual” e a “história da personalidade” (p. 14). Este é também um critério compartilhado pelos quadrinhos, tão aptos a mostrar um assunto específico quanto um texto em prosa. Lejeune afirma, ainda, que neste critério é permitida alguma latitude de classificação: a obra não precisa ser necessariamente 100% sobre a vida individual e a história da personalidade, restando algum lugar, por exemplo, para a crônica e para a história social ou política (p. 15).

Mesmo considerando esta latitude de classificação, gostaria aqui de ampliar este critério na definição de quadrinho autobiográfico: para uma obra se encaixar nele, ela não precisa ser sobre a “história da personalidade” de seu autor, mas meramente *sobre o autor*, o que inclui tanto uma história que o envolva como o seu “eu” atual, seus dilemas, suas opiniões, sua personalidade. Assim, estariam incluídas na definição, por exemplo, histórias em quadrinhos onde o autor se representa falando diretamente com o leitor, não remetendo a um acontecimento específico de sua vida mas apenas expondo uma opinião, como a história *Onde foi parar toda aquela magnífica música dos nossos avós?*, de Robert Crumb (publicada na coleção *Blues*); e estaria excluído, por exemplo, o livro *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud, onde ele se auto-representa mas o assunto é uma reflexão sobre a linguagem dos quadrinhos, sem nenhuma relação com a pessoa do autor.

2.2.3. Relação entre autor, narrador e personagem

Na autobiografia convencional, Lejeune coloca como necessários dois critérios envolvendo alguma relação entre o autor e alguma entidade interna à obra: primeiro, o que ele chama de *situação do autor* – na autobiografia, é necessário que exista uma relação de identidade entre autor e narrador; e, em seguida, ele fala da *posição do narrador*, afirmando que na autobiografia existe uma relação de identidade entre narrador e personagem (p. 14). Isso resulta em uma relação entre estas três entidades: autor, narrador e personagem são a mesma pessoa.

Mas, em outro momento, Lejeune aponta uma outra relação que narrador e personagem podem ter com escritor: a de *semelhança*, que não é própria apenas da autobiografia mas também do *romance autobiográfico*. Na definição que buscamos aqui, gostaria de considerar as duas relações, buscando no quadrinho autobiográfico o equivalente em quadrinhos tanto da autobiografia quanto do romance autobiográfico.

2.2.3.1. Identidade

Lejeune posiciona como característica da autobiografia a identidade entre o autor, o narrador e o personagem principal da história. Esta identidade é o que dá ao leitor a certeza de

que os três são a mesma pessoa: alguém escreveu uma obra onde esta mesma pessoa conta algo que aconteceu com ela mesma.

A identidade é feita pela coincidência de nomes – se autor, narrador e personagem têm o mesmo nome, existe identidade entre eles. Segundo Lejeune, ainda que o autor seja uma pessoa real, situada no não-texto, o seu nome está situado, por convenção social, na capa do livro. Se este nome na capa do livro coincidir com o do narrador e do personagem, temos uma relação de identidade entre eles, típica da autobiografia.

Existem algumas diferenças entre o texto escrito e o quadrinho no que diz respeito a como personagem, autor e narrador se manifestam. Gostaria de examinar brevemente as questões do narrador e do autor.

2.2.3.1.1. O narrador

Quando se tenta aplicar esta mesma lógica aos quadrinhos, já surge um problema: o narrador. No quadrinho, o que entendemos por narrador é normalmente um texto confinado em uma caixa, como o “We went out for a beer” no quadrinho abaixo (*Dirty Plotte #4*, p. 13, por Julie Doucet):



O que o narrador diz está separado da imagem em uma legenda, e devemos lê-los em conjunto para compreender todo o significado do quadrinho. Ele está cumprindo uma função

aqui, mas não é obrigatório que toda história em quadrinhos tenha um narrador, nem que ele esteja presente ao longo desta história completa. Já a respeito do narrador no texto escrito, Yves Reuter diz que “ele é um enunciador interno: aquele que, *no texto*, conta a história” (1997, p. 19). O escritor pode fazer com que este narrador se esconda ou mostre quem é, mas o fato é que, por mais que se esconda, ele sempre estará lá. Se há narrativa textual, há narrador: ele é a *fonte* de toda a narrativa.

Obrigatório para o texto, ocasional no quadrinho, o fato é que aquilo que entendemos por narrador no texto e narrador nos quadrinhos não são equivalentes. Para se encontrar no quadrinho o equivalente ao narrador do texto, é preciso perguntar quem cumpre a mesma função: qual é o “enunciador último” no quadrinho? É preciso buscar não um narrador, mas uma *instância narrativa* no quadrinho. Esta instância, por sua vez, pode ter alguma relação de identidade ou semelhança com o autor.

Gostaria de analisar esta questão mais detalhadamente depois. Por enquanto, deixo isto como uma opção: para que um quadrinho seja autobiográfico, ele pode o ser a partir de uma relação de identidade entre autor-personagem-instância narrativa.

2.2.3.1.2. O autor

Lejeune diz que é impossível diferenciar a autobiografia do romance autobiográfico se ficarmos apenas no plano da análise interna do texto, a não ser que consideremos nesta análise a capa do livro, onde está escrito o nome do autor (p. 26). Qualquer outro procedimento que a autobiografia possa usar para nos convencer de sua autenticidade pode ser copiado pelo romance.

A relação de identidade que sustenta a autobiografia só acontece porque existe um espaço paratextual onde, por convenção social, um nome pode ser colocado e o leitor o entende como o nome do autor. Encontrar o autor de um quadrinho também depende disto: reconhecer um espaço como específico para que o autor se identifique. Nos quadrinhos, este espaço pode ter várias formas: a *capa* pode servir como isso, e é utilizada normalmente quando uma revista ou *graphic novel* foi escrita por inteiro por um mesmo autor ou grupo de autores; uma *legenda* em uma história em quadrinhos, que funciona como os créditos de um

filme, indicando por vezes não só o roteirista e o desenhista, mas também quem fez as cores, o letreiramento, etc., da história; a *assinatura*, típica das tiras de jornal mas também presente em algumas histórias mais longas, identificando o autor de maneira rápida e eficiente.

Todas estas opções são válidas a partir do momento em que são reconhecidas pelo leitor como uma forma de paratexto: por convenção, deve haver o entendimento de que aquele nome não se relaciona com a ação da história, mas com o universo não-textual, representando uma pessoa de fora.

2.2.3.2.Semelhança

A segunda relação apontada por Lejeune que pode haver entre narrador, personagem e autor é a da *semelhança*. Ela é colocada como secundária na autobiografia, e pode acontecer em textos que não possuam uma relação de identidade entre autor, narrador e personagem:

“No caso do nome fictício (diferente do do autor), dado a um personagem que reconta sua vida, pode acontecer que o leitor tenha razões para pensar que a história contada pelo personagem é a mesma do autor: seja por sobreposição com outros textos, seja baseando-se em informações exteriores, seja mesmo na leitura da narrativa quando um aspecto da ficção soa falso (como quando alguém diz: “Eu tive um bom amigo com o qual aconteceu...”, e se mete a contar a história desse amigo com uma convicção totalmente pessoal).” (p. 24-25)

A *semelhança*, então, é uma *suspeita*: o leitor, a partir de determinadas características de um personagem, imagina que ele e o autor sejam a mesma pessoa. A partir daí, ainda segundo Lejeune, conclui-se algumas diferenças entre ela e a identidade:

A *semelhança admite gradação*: ao contrário da identidade, que é assumida como verdade desde o começo, a similaridade é a *sugestão* de uma ligação entre texto e não-texto, e pode ser reforçada ou enfraquecida ao longo de uma história. Com base nela, o leitor nunca tem meios de comprovar se um personagem é *mesmo* o autor, mas ele pode aumentar a sua suspeita a partir de sinais fornecidos pela história.

A *semelhança presume que o leitor assuma a existência de um modelo*: a identidade, para acontecer, requer que o leitor apenas note a repetição e referência a um nome específico;

a semelhança, por outro lado, exige um referente extra-textual – um *modelo*. O leitor deve admitir a existência e ter alguma noção das características deste modelo para encontrar alguma similaridade dentro da história.

Identidade e semelhança funcionam de maneiras diferentes basicamente porque a identidade é uma referência a um nome presente, mesmo que no paratexto, *explícito*. Lejeune diz que não há dúvida quando acontece a identidade: percebendo os nomes, o leitor saberá. A semelhança já é mais aberta: depende de um conhecimento de algo que pertence a um universo externo à obra, conhecimento que varia enormemente com cada leitor, e admite gradação. Por isso, é algo difícil de mensurar.

Para este trabalho, gostaria de incluir no *corpus* quadrinhos que possuam uma medida suficiente do que Lejeune chama de semelhança; suficiente para que a suspeita de identidade aproxime a obra da autobiografia “normal”, mesmo que não ela seja uma estritamente. Existe aqui uma linha a ser definida: como definir que obras têm este nível de semelhança ou não?

2.2.3.2.1. O *cartoon self*

Para prosseguir, cabe também perguntar: existe alguma maneira específica dos quadrinhos para a produção de semelhança, não compartilhada pelo texto escrito? A resposta evidente é sim: é possível que ela seja obtida pela *imagem*.

Mais especificamente, o autor de quadrinhos tem a oportunidade de *se representar visualmente*, de criar uma imagem de si mesmo. Esta imagem, para ser identificada pelo leitor como uma representação do autor, deve ser entendida como um personagem e ligada ao autor por um processo de identidade ou semelhança. Se algum outro personagem ou um narrador do quadrinho se referir àquele personagem pelo nome do autor, por exemplo, temos a identidade.

Em relação à semelhança, a imagem pode invocá-la de uma maneira que o texto não consegue: um personagem que represente um autor pode se parecer com ele, e isto é reafirmado e reforçado em cada quadrinho que ele aparece. Um texto pode descrever fisicamente um personagem que possui uma relação de similaridade com o autor, criando no leitor o efeito de imaginar este personagem como ele – o leitor junta as características e cria uma imagem com elas; mas no quadrinho a imagem já é apresentada. Não temos uma série de

características com a possibilidade de invocar a imagem de alguém, temos *a própria imagem*, imediata, com todas as características integradas em um personagem que pode, como um todo, assimilar-se com o autor.

A semelhança entre um personagem de quadrinhos e seu autor, então, pode ser menos aberta e sugerida do que a similaridade autor-personagem em um texto escrito. No quadrinho, tudo o que se precisa para “captar” esta similaridade, em teoria, é um retrato do autor. Este nível mais alto de similaridade será a linha divisória que estamos procurando: a similaridade do autor com um personagem específico, representado visualmente. Este personagem, não possuindo necessariamente o mesmo nome do autor mas sim a sua aparência ou a sua auto-imagem, permite que a história seja reconhecida como autobiográfica pelo leitor.

Para se referir a este tipo de personagem, Hatfield chega a usar a expressão *cartoon self* (2005, pág. 114). Daqui para diante, passarei a usar esta expressão também, pelo fato dela sugerir uma questão interessante para a análise: o personagem como uma projeção do *self* do autor, funcionando não apenas como similar à sua imagem, mas como a sua auto-imagem.

A partir dele, podemos fechar mais uma parte da nossa definição de quadrinho autobiográfico. Um quadrinho pode ser autobiográfico a partir de:

- a) Uma relação de identidade entre autor, personagem e instância narrativa

e/ou

- b) Uma relação de semelhança entre autor e personagem, feita por meio de um *cartoon self*.²

2.2.4. Posição do narrador

O último aspecto da autobiografia como definida por Lejeune é o que ele chama de “posição do narrador”. A primeira parte disso é a “identidade do narrador e do personagem principal”. Esta já foi analisada no tópico anterior, que trata de identidade entre narrador,

² Este trabalho tenderá a se focar no item *b*, que diz respeito à semelhança e ao *cartoon self*. Isso acontece não apenas devido às muitas possibilidades que ele abre, ao contrário da identidade que é em grande parte uma questão de sim-ou-não; mas também por conta da maior incidência dele: na análise do *corpus*, encontrei várias histórias onde se realizava a semelhança mas não a identidade, e nenhuma onde existia a identidade sem a presença de um *cartoon self*.

personagem e autor. A segunda parte é a “perspectiva retrospectiva da narrativa”, da qual ainda não falamos.

Para se aplicar isso, surge um problema: como determinar se uma imagem tem uma perspectiva retrospectiva ou não? Em um texto existe o tempo verbal, que define exatamente se algo está no passado ou não. No caso dos quadrinhos, existe uma série de técnicas para que um cartunista indique o tempo no qual a história se passa (narrador explícito fala no passado, indicadores dentro da ação), mas elas não são tão obrigatórias quanto o tempo verbal na escrita.

Este problema é, na verdade, mais uma ramificação do problema do narrador nos quadrinhos, já mencionado acima: os quadrinhos não precisam ter um narrador personificado e explícito. Se substituirmos “narrador” por “instância narrativa”, mesmo assim o problema se mantém: muitos quadrinhos terão uma perspectiva indeterminada, uma imagem “imparcial” em termos de tempo.

Como Lejeune não desenvolve muito este critério, dizendo apenas que ele admite alguma latitude (p. 15), gostaria de tirá-lo da definição. Neste trabalho, um quadrinho não deixará de ser autobiográfico se a sua instância narrativa não for explicitamente retrospectiva.

2.2.5. Definição final

Então, temos uma definição final para Quadrinho Autobiográfico:

1. *Forma de linguagem:*

- a. Narrativa
- b. Em quadrinhos.

2. *Assunto tratado:* pessoa do autor (história ou não).

3. *Situação do autor:*

- a. Identidade entre autor, personagem e instância narrativa.
e/ou
- b. Alto grau de similaridade entre autor e personagem, feita a partir de um *cartoon self*.

Esta definição nos dá algo com o que trabalhar. Temos alguma regra para separar o que é uma parte do *corpus* e o que não é.

2.3.Pacto referencial, acordo ficcional, promessa de verdade: relação entre quadrinho autobiográfico e leitor

Tendo uma definição estabelecida, podemos ver quais são as suas consequências. No que a identidade e a similaridade resultam? Quais são os seus efeitos sobre o leitor? Lejeune coloca a questão em termos de *pactos*. A partir da identidade e da semelhança, temos uma espécie de acordo entre autor e leitor, que definirá como a história deve ser lida dali para a frente. A afirmação da identidade, por exemplo, leva à criação de um *pacto autobiográfico*: o que o leitor ler dali para frente será visto como um acontecimento na vida do autor.

Como estamos buscando uma equivalência nos quadrinhos que inclui tanto a autobiografia quanto o romance autobiográfico, compensa invocar aqui uma noção mais geral criada por Lejeune, que é a do *pacto referencial*:

“Por oposição a todas as formas de ficção, a autobiografia e o romance autobiográfico são textos *referenciais*: exatamente como o discurso científico ou histórico, eles alegam fornecer uma informação de uma ‘realidade’ exterior ao texto, e portanto se submetem a um teste de *verificação*. [...] Todos os textos referenciais comportam portanto que chamarei de um ‘*pacto referencial*’, implícito ou explícito, no qual estão incluídas uma definição do campo do real visado e uma descrição das maneiras e do grau de similaridade pretendido pelo texto.” (p. 36)

O pacto referencial, assim, indica ao leitor que aquilo que o texto conta algo que é “real”. O texto assume que existe uma realidade externa a ele e promete utilizá-la como fonte. Gostaria de fazer uma ressalva, no entanto, na afirmação que o autor faz de que o texto referencial se opõe a todas as formas de ficção: o significado de ficção que eu adoto neste trabalho não se encaixa aí.

Em *A Análise da Narrativa*, Yves Reuter chega a abordar a importância de não se confundir a ficção com seu referente, com o “não-texto”. Ele diz que “da ficção de uma narrativa se dirá, portanto, que a história é verdadeira ou falsa, real ou imaginária, etc.” (2002,

p. 19). Do texto cria-se a ficção, o real é o referente. A verificação de realidade ou a formação de pactos surgem a partir da ficção criada pelo texto. Uma autobiografia também cria uma ficção, ainda que afirme que ela seja verdadeira. Então, aqui, eu não posso aceitar que ela se oponha a “todas as formas de ficção”, simplesmente porque ela está lá, junto com elas.

Autobiografia é uma forma de ficção. O mundo criado no quadrinho autobiográfico é ficcional, ainda que faça referência ao real. A partir do momento em que aceitamos isto, podemos encaixar o pacto referencial como parte da noção de *acordo ficcional* que Umberto Eco apresenta em *Sete Passeios pelos Bosques da Ficção*:

“Quando entramos no bosque da ficção, temos de assinar um acordo ficcional com o autor e estar dispostos a aceitar, por exemplo, que lobo fala; mas, quando o lobo come Chapeuzinho Vermelho, pensamos que ela morreu (e essa convicção é vital para o extraordinário prazer que o leitor experimenta com sua ressurreição). Imaginamos o lobo peludo e com orelhas pontudas, mais ou menos como os lobos que encontramos nos bosques de verdade, e achamos muito natural que Chapeuzinho Vermelho se comporte como uma menina e sua mãe como uma adulta preocupada e responsável. Por quê? Porque isso é o que acontece no mundo de nossa experiência [...]” (1999, p. 83)

A lógica do texto é definida no acordo ficcional que se realiza entre obra e leitor: conhecendo as regras do universo ficcional, o leitor saberá o que pode ou não acontecer nele, o que não só permite que o universo textual se afaste da nossa experiência como também orienta as nossas expectativas. Nós não esperamos que a Chapeuzinho Vermelho esteja viva dentro da barriga do lobo, mas aceitamos que isso aconteça porque o texto instituiu regras com o acordo ficcional que deram margem a essa possibilidade. É ele que orienta a nossa suspensão de descrença: “aceitamos o acordo ficcional e *fingimos* que o que é narrado de fato aconteceu” (1999, p. 81).

Ao posicionarmos o pacto referencial como influente no acordo ficcional, temos nele uma aproximação da lógica interna da ficção com a lógica do mundo real: o pacto relaciona o mundo do texto ao mundo real, postulando alguma correspondência entre os seus acontecimentos. Como disse Lejeune, o próprio texto definirá até que medida isso acontece, exatamente que realidade ele tenta replicar e qual é o grau de similaridade que ele pretende

atingir mas, de alguma maneira, o pacto afirma que existe uma aproximação entre universo ficcional e mundo empírico.

Em certo nível, o mundo real serve como a base de qualquer ficção. Eco, na citação acima, diz que nós aceitamos o comportamento de Chapeuzinho Vermelho e sua mãe por eles corresponderem à nossa experiência; em outro momento ele diz que mesmo na ficção mais distante e alienígena “precisamos adotar o mundo real como pano de fundo” (1999, p. 89). Um texto pode apresentar regras completamente diferentes das do nosso cotidiano, mas é por ainda possuir alguma ligação com o real que ele pode ser compreendido. Mas, no caso do quadrinho autobiográfico, dotado de um pacto autobiográfico ou referencial, a nossa experiência ganha uma outra importância: o pacto postula que o que acontece no universo ficcional não só poderia acontecer no mundo real, mas também *aconteceu*. O “mundo real” não serve apenas como contraponto ao ficcional, mas liga-se a ele para legitimá-lo ou contradizê-lo: a autobiografia pode se sujeitar à verificação, ser “verdadeira” ou “mentirosa”.

Timothy Dow Adams, que em *Telling Lies in Modern American Autobiography* analisa de perto autobiografias que em algum momento foram vistas como “mentirosas” (utilizando-se de uma noção de “autobiografia” mais ampla e menos normativa que a de Lejeune), faz uma afirmação no começo do livro que sintetiza as consequências da identidade e da semelhança que buscamos aqui: “Uma promessa de se contar a verdade é uma das primeiras premissas da autobiografia” (1990, p. 9).

Deixando-se de lado por enquanto o problema da ambivalência da palavra “verdade”, reconhecida pelo próprio Dow Adams nas páginas seguintes do livro, podemos admitir um ponto em comum entre a expressão usada por ele e os conceitos já discutidos de Eco e Lejeune: *promessa* de verdade, *acordo* ficcional, *pacto* referencial. Identidade e semelhança não necessariamente significam equivalência com o mundo real, mas resultam em uma relação específica entre obra e leitor, onde ela pede que ele a leia de uma maneira específica. É esta relação que é central na definição de quadrinho autobiográfico, e é ela que mais efetivamente separa quadrinhos autobiográficos dos outros. Antes de criar a definição, fizemos a pergunta: o que torna um quadrinho autobiográfico? A resposta está, em primeiro lugar, no acordo que ele realiza com o leitor.

2.4. Apresentação e fundamentação das categorias

A relação que o quadrinho autobiográfico cria com seu leitor resume-se, basicamente, a *o que acontece aqui é verdadeiro*. Isso, segundo Adams, já cria uma série de problemas:

“Tão fundamental que seja a verdade para a autobiografia, leitores modernos têm cada vez mais percebido que contar a verdade sobre si mesmo no papel é virtualmente impossível. Mesmo que escritores pudessem isolar ‘a verdade’ de seu passado, como eles poderiam saber que ela continuaria verdadeira do jeito que eles a escreveram, ainda mais no futuro? Como poderiam os leitores saber se eles estavam lendo a verdade, e como escritores poderiam separar verdade poética de verdade factual, verdade psicológica de verdade familiar?” (1990, p. 9)

O fato é que uma “verdade pura” não pode ser apresentada; todo texto possui uma perspectiva, um enviesamento. Entre o fato e o quadrinho existe o cartunista, e nele acontecem muitas coisas que afetam o que se escreve: a visão que ele teve do acontecimento, que já constitui uma perspectiva, pois outra pessoa pode ter uma visão diferente; a lembrança do fato, que já é de alguma maneira distorcido pela memória; a transformação da memória em linguagem, que a transfigura: o acontecimento real não ocorreu em quadrinhos. Se o quadrinista está comprometido a mostrar tudo como *realmente* aconteceu, ele próprio funciona como uma espécie de ruído nesta comunicação entre verdade e leitor. É impossível que ele apague todos os rastros de si mesmo na história pronta. Ele, de alguma maneira, está lá.

Assim, existe no quadrinho autobiográfico uma tensão natural entre verdade e subjetividade. A “promessa de verdade” de Dow Adams se torna mais complexa. Por um lado, a obra promete contar a verdade sem poder se livrar da subjetividade do autor... mas, por outro lado, ela não pode ser inteiramente subjetiva, sem se ligar ao mundo real, ou deixará de ser autobiográfica. O *cartoon self* serve aí como um indicador de tanto uma tendência como da outra: ao mesmo tempo que remete ao autor, uma pessoa *real*, mostrando uma ligação com um universo exterior à obra, também nos lembra que o que acontece é *a partir dele*, que esta figura real do “autor” também media tudo o que nos é contado.

É tendo em mente estas questões (impossibilidade de se representar uma verdade “absoluta”, tensão natural entre verdade e subjetividade) que eu proponho as categorias de estudo a serem utilizadas ao longo deste trabalho: assumo que, como Adams insinua na

citação acima, existem várias *modalidades* de verdade apresentada (psicológica, factual, poética, familiar). Aqui, optei por utilizar três diferentes:

A primeira delas é a que eu chamo de *verdade presenciada*. É o fato apresentado como real porque o cartunista supostamente o teria visto ou vivenciado: o *cartoon self* aparece como agente, participante ou testemunha do que acontece. A promessa de verdade que se realiza aqui é o equivalente a se dizer: *é verdade, eu estava lá e posso garantir*.

A segunda é a *verdade subjetiva*. O cartunista, aqui, não é tão comprometido com a “verdade dos fatos”, mas busca uma verdade emocional, mostra o que aconteceu em sua mente. O *cartoon self* não interage com um universo exterior, mas os acontecimentos se passam dentro dele. A promessa de verdade aqui seria como dizer: *é verdade, aconteceu na minha mente e eu sou o único que pode dizer como ela é*.

A terceira e última é a *verdade presumida*. É o acontecimento que não pertence a memória do cartunista, que ele não viu nem tomou parte, mas assume que seja verdade. É onde se situam as narrativas contadas por outras pessoas, as lembranças de quem não é o *cartoon self*. A promessa de verdade dela é mais vaga do que as outras, como se o cartunista falasse: *isso é verdade; eu não estava lá, mas é verdade*.

Estas modalidades de verdade representada não são determinadas pela sua ocorrência no mundo real – temos que perguntar que tipo de verdade a obra se propõe a contar. Elas funcionam como sub-pactos do acordo ficcional: esta obra se propõe a contar a verdade, sim, mas que tipo de verdade?

Na definição criada neste trabalho, todo quadrinho autobiográfico é uma narrativa. Então, para a aplicação das categorias, trago aqui duas noções provenientes da narrativa: o acontecimento e o sintagma.

2.4.1. Acontecimento

Já vimos aqui que toda narrativa e, por extensão, todo quadrinho autobiográfico é um conjunto de acontecimentos. Cada acontecimento move a narrativa adiante.

Enquanto o texto escrito apresenta as ações linearmente, uma de cada vez (o escritor pode avançar, retroceder e embaralhar o tempo o quanto quiser, mas as ações se desenvolvem

sempre com uma ordem definida), o quadrinho se utiliza de uma multiplicidade de códigos, permitindo tanto alguma linearidade de ações quanto um certo paralelismo.

A principal possibilidade de linearidade que existe nos quadrinhos vem da sequência de imagens. No processo que Scott McCloud chama de conclusão, nós vemos imagens justapostas e concluímos um movimento entre elas. Segundo ele, “os quadros da histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de tempos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada” (1995, p. 67).

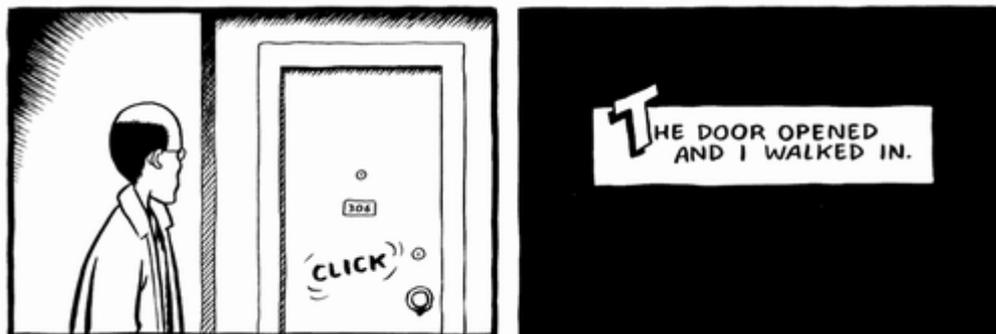


Esta tira, retirada de *The Indispensable Calvin and Hobbes* e feita por Bill Watterson, é um bom exemplo de uso das propriedades do quadrinho representando um conjunto linear de ações. Cada quadrinho representa um passo bem definido na trajetória que o personagem realiza: Calvin joga a bola, rebate, troca o taco por uma luva, corre, pega a bola e conclui que perdeu o jogo. Entre um quadrinho e outro, concluímos que existe uma ação, um movimento coerente: o taco bate na bola porque o personagem a jogou para cima antes, a corrida que ele faz permite que ela pegue a bola no final.

Mas, mesmo em uma tira simples como essa, já podemos notar algumas diferenças entre a imagem e o texto escrito na apresentação de acontecimentos: cada quadrinho *não pode* ser reduzido a apenas uma ação. Quando Calvin joga a bola para cima, ele olha para ela e segura o taco. Ao mesmo tempo que ele joga o taco para longe, ele pega a luva. Enquanto ele pega a bola caindo no chão, ele comemora. E estas ações simultâneas *não têm sequência*: Calvin corre atrás da bola enquanto olha para a frente, sem que exista uma ordem definida

para que percebamos a ordem destas ações. O caráter da imagem permite que enxerguemos múltiplas ações em um mesmo desenho, integradas.

Os acontecimentos podem surgir também a partir do *texto narrativo*:



Estes dois quadrinhos de *Paying for It*, uma *graphic novel* autobiográfica de Chester Brown, servem como um exemplo de acontecimentos surgindo tanto da imagem quanto do texto narrativo. Na imagem, temos toda a ação integrada: Chester presta atenção na porta e ela faz “click”, indicando que alguém a destranca. No quadrinho seguinte, ele diz que “a porta abriu e eu entrei lá”: dois acontecimentos apresentados em uma ordem linear. Esta ordem, aqui, coincide com a sequência temporal, mas isso não é uma regra: Chester poderia dizer “eu entrei lá logo depois que a porta se abriu”. A ordem pode ser modificada, mas o mais importante é que ela existe.

Quando se integra texto e imagem em um mesmo quadro, já temos uma combinação das duas leituras. Pode-se dizer que a imagem conserva a sua unidade, mas tem partes que devem ser lidas linearmente.



Neste exemplo de *Maus*, de Art Spiegelman, temos tanto a imagem quanto o texto narrativo (legendas) e o texto falado (balão). A imagem e o texto narrativo representam mais ou menos o mesmo acontecimento: o protagonista Archie andava de patins com seus amigos. O balão de fala é, por si só, um acontecimento, por indicar que alguém falou alguma coisa. A respeito da linearidade, temos que cada texto deve ser lido linearmente e que a imagem ainda forma um conjunto unificado, mas existe aí um fator novo: a disposição das legendas e do balão dentro do quadrinho, que indicam que eles devem ser lidos em uma ordem específica: primeiro a narração em cima, depois o balão de fala, depois a narração de baixo. Ou seja, também existe um indicador de linearidade dentro da própria imagem.

Gostaria de invocar ainda um último exemplo, retirado de *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud (1995, p. 95):



Este quadrinho serve como exemplo das tensões que existem na linguagem dos quadrinhos, mais especificamente das tensões imagem singular-imagem em série e sequência-superfície apontadas por Hatfield, já mencionadas aqui quando estávamos definindo as propriedades da linguagem dos quadrinhos. A tensão que temos aqui é que, por um lado, o quadrinho como um conjunto nos convida a enxergar tudo isso como uma cena unificada e, por outro lado, a disposição dos elementos indica que dentro do quadro existe uma temporalidade: nem tudo que está aí acontece ao mesmo tempo. O leitor deve ler o quadro da esquerda para direita e entender: primeiro temos o *flash*, depois o sobrinho reclama, depois a mãe censura o tio, depois a filha diz para ela deixá-lo se divertir, e assim por diante.

As implicações disso vão além de simplesmente alinhar os acontecimentos no tempo diegético. Para que isso funcione, a imagem precisa assumir que está sendo lida da esquerda

para a direita. Precisa assumir que o leitor perceba os acontecimentos representados nela em uma ordem definida. Ou seja, ao contrário da tira de Calvin e Haroldo, esta imagem pressupõe que existe uma ordem de apresentação dos acontecimentos, uma linearidade, *dentro do próprio quadrinho*. McCloud chega a fazer o exercício de dividir este quadrinho em vários diferentes, explicando que ele é “um quadro operando como vários quadros”. Enquanto a imagem unificada em um quadro indica que este é um único momento, o seu conteúdo mostra que temos vários acontecimentos ordenados.

Invoquei estes exemplos para mostrar como a apresentação do acontecimento nos quadrinhos pode ser afetada pelo alinhamento de vários códigos diferentes. O acontecimento pode surgir de vários lugares: de uma imagem, do texto narrativo, do movimento entre um quadro e outro concluído pelo leitor. Esta grande quantidade de códigos e tensões também pode organizar acontecimentos de várias maneiras diferentes: a relação entre dois acontecimentos, ainda que em uma mesma imagem, pode ser tanto de paralelismo quanto de simultaneidade. Para se tomar o acontecimento como unidade mínima no estudo narrativo de quadrinhos, é preciso ter em mente essa fragmentação da linguagem, que pode articular de várias maneiras diferentes a percepção dos acontecimentos pelo leitor.

Aplicando-se as categorias do trabalho à noção de acontecimentos, obtemos a primeira aplicação delas: dentro de um quadrinho autobiográfico, temos acontecimentos presenciados, acontecimentos subjetivos e acontecimentos presumidos. Ao abordar mais detalhadamente cada uma das categorias, veremos como cada um deles acontece.

Também consideraremos aquilo que foi dito por Yves Reuter: “toda história se compõe de *estados e ações*” (2002, p 29). Para cada acontecimento, existem *estados* que o acompanham; condições que não se modificaram. Ao analisar cada tipo de acontecimento dentro de um quadrinho autobiográfico, precisaremos ter em mente que estados estão em atividade.

2.4.2. O sintagma

Indo além do acontecimento, gostaria de analisar como os acontecimentos se articulam e relacionam, formando segmentos maiores; e como a verdade apresentada por estes

segmentos pode ser modificada por elementos da linguagem. Assim, cada um destes segmentos pode ser presenciado, subjetivo ou presumido.

Para definir estes segmentos trago a noção de *sintagma* como definida por Christian Metz. Metz criou uma definição utilizável para a linguagem cinematográfica, mas podemos aqui adaptá-la para os quadrinhos:

“Um filme de ficção divide-se em um certo número de *segmentos autônomos*. Sua autonomia é apenas evidentemente relativa, pois cada um só toma sentido em relação ao filme (esta último sendo o *sintagma máximo* do cinema). Entretanto chamamos aqui “segmento autônomo” todo segmento fílmico que é uma subdivisão de primeiro nível, isto é, uma subdivisão direta do filme (e não uma subdivisão de uma parte do filme)” (1976, p. 201)

Esta noção, por enquanto bastante vaga, pode se aplicar aos quadrinhos com facilidade: a única modificação necessária seria substituir “filme” por “história em quadrinhos”. O sintagma, nos quadrinhos, é uma subdivisão abaixo da história completa.

Metz destaca seis tipos principais de sintagma. Compensa parar e ver quais deles são aplicáveis ao quadrinho e quais precisam de algum tipo de adaptação.

2.4.2.1. A cena e a sequência

Antes de abordar diretamente os tipos definidos por Metz, é preciso esclarecer a equivalência entre os elementos das linguagens que estamos buscando. Se Metz classifica os sintagmas considerando-os como sequências de planos, aqui os consideraremos como sequências de quadros. Se Metz considera que os planos se agrupam em sintagmas pela montagem, aqui “montagem” tem um significado diferente: é uma montagem feita não através do tempo, mas do espaço; diz respeito à transformação de uma ação mentalizada pelo cartunista em uma sequência de quadros e da conclusão do leitor, que permite que ele leia esta sequência de quadros como um movimento.

Para o uso dos termos de Metz, consideramos que *a princípio*, o plano equivale ao requadro. Digo “a princípio” porque a analogia não é absoluta: um plano pode cumprir a função de vários requadros e vice-versa. Mas isso significa que a divisão em sintagmas de

uma história em quadrinhos surge da sequencialidade das imagens – o critério de divisão é *como* elas se juntam e que significados esta justaposição cria.

Visto isso, podemos apresentar os dois primeiros tipos de sintagma de Metz: a *cena* e a *sequência* (1976, p. 202). Abordamos os dois juntos aqui por eles compartilharem uma característica, que é uma *unidade de ação*. Os acontecimentos representados tanto em uma quanto em outra fazem parte de um mesmo processo, de uma mesma série de ações ligadas em uma relação causa-efeito.

A diferença entre a cena e a sequência é que a cena reconstitui uma unidade sentida como “análoga àquelas que nos oferece o teatro ou a vida (um lugar, um momento, uma pequena ação particular e concentrada)” (p. 202), podendo ter cortes e mudanças de câmera, mas sem manipulação do tempo, que transcorre como na realidade; a sequência, por outro lado, mostra uma “ação complexa (embora única) desenvolvendo-se através de muitos lugares e saltando os momentos inúteis” (p. 202). Metz ainda diferencia as duas dizendo que “contrariamente à cena, a sequência não é o lugar que coincidem – pelo menos em princípio – o tempo fílmico e o tempo diegético” (p. 203). Esta diferença, quando tentamos aplicar estas noção aos quadrinhos, se torna problemática – neles, o que seria o equivalente a “tempo fílmico” e “tempo diegético”?

No mesmo capítulo, Metz coloca os sintagmas como *elementos da diegese*, classificações que requerem “um vaivém metódico da instância *fílmica* (significante) à instância *diegética* (significado)”. Tempo fílmico e tempo diegético, então, equivalem a “tempo do significante” e “tempo do significado”; ou, respectivamente, o tempo da *experiência de se assistir o filme* e o tempo da *ação representada* nele. A correspondência entre estas duas temporalidades só é possível porque o filme enquanto experiência tem um tempo definido, uma duração fixa.

Nos quadrinhos, o equivalente ao tempo fílmico seria o *tempo de leitura*, que varia de acordo com o leitor. A história não “passa” na frente dele; é ele que, no seu ritmo, interpreta uma imagem de cada vez, tira conclusões entre um quadro e outro, lê as unidades de texto e as relaciona com as imagens – enfim, interpreta todos os elementos significantes do quadrinho e deles retira em um significado. Este processo não tem tempo definido.

Ou seja, nos quadrinhos, a distinção entre cena e sequência não se aplica. Em certo nível, toda história faz o que a sequência faz e a cena não, que é saltar momentos inúteis.

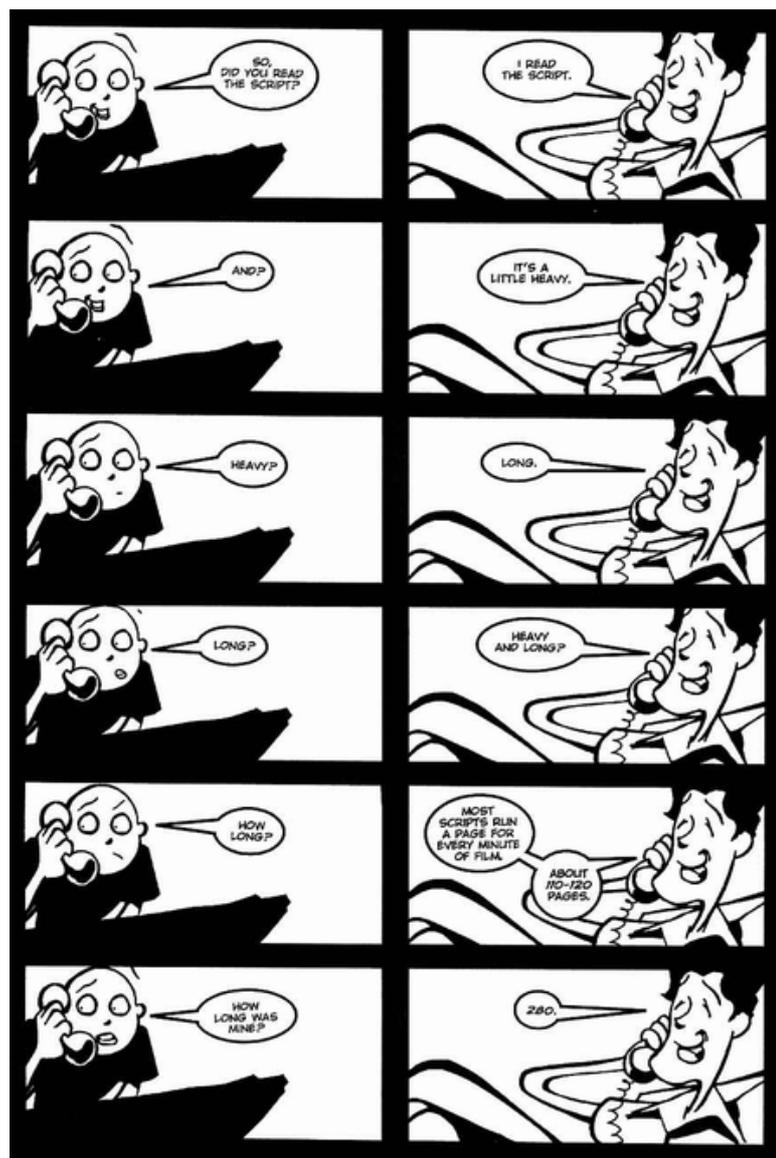
Como representar uma ação em uma sequência de quadros representando *todos* os “momentos inúteis”? A cena, nos quadrinhos, é impossível.

O primeiro tipo de sintagma que buscamos é, então, a *sequência*, que é definida por uma unidade de ação, com uma representação linear e coerente de tempo e um espaço único. Na falta da cena, este é o tipo de sintagma que mais se aproxima da “vida real” e do teatro. A tira de Calvin e Haroldo usada como exemplo antes se encaixa aqui: possui uma unidade de ação, com começo e fim, desenvolvida em um espaço e tempo coerentes.

2.4.2.2.O sintagma alternante

O próximo tipo de sintagma definido por Metz é o *sintagma alternante*. Segundo ele, este “não se apóia mais sobre a unidade da coisa narrada, mas sobre a da narração, que mantém aproximados os ramos diferentes da ação” (p. 203). Enquanto a sequência mostra um só processo de ação, o sintagma alternante mostra dois ou mais, unidos pela narração.

Analisando a relação temporal entre os diferentes ramos de ação, Metz cria três tipos de montagem no sintagma alternante. O primeiro deles é a montagem *alternativa*, onde a alternância dos planos indica alternância diegética, como no exemplo abaixo:



Esta página, retirada do segundo número da série *Fortune and Glory* de Brian Michael Bendis, exemplifica a montagem alternativa em um sintagma alternante³. Temos aí uma situação única, mas que envolve dois espaços distintos. A montagem alterna um espaço com o outro (nesse caso, de maneira bastante sistemática), mas o tempo se move sempre em frente, sem perturbações: cada quadrinho acontece depois do anterior. A alternância das imagens denota uma alternância temporal. O exemplo que Metz cita no livro também seria possível em uma história em quadrinhos (e provavelmente já foi feito): dois jogadores de tênis, onde enquadra-se cada um quando ele está de posse da bola.

³ Esta página é, na verdade, o começo de um sintagma maior – a conversa no telefone se estende por algumas páginas. Por uma questão de espaço, só foi colocada aqui uma página. Isso se repetirá em outros exemplos – é comum que um mesmo sintagma se estique por várias páginas.

O segundo tipo de montagem criado por Metz é a montagem *alternada*, onde o que se denota não é mais alternância temporal, mas *simultaneidade*.



Esta página, retirada da revista *Love and Rockets #18*, parte da história *Duck Feet, Part 2* de Gilbert Hernandez, é um exemplo disso. Temos nela duas situações que se passam na cidade de Palomar. A primeira é a de Guadalupe, uma criança que tira sua mãe Luba de um buraco. Junto com a mãe, no buraco, está um crânio de bebê, que havia sido perdido por uma bruxa; elas o devolvem. A outra situação mostrada é a de Geraldo, que, querendo vingar a morte de seu irmão Roberto, faz de refém a jovem Tonantzin. Deixando de lado o roteiro bastante intrincado da história, podemos ver que a montagem mostra os acontecimentos como simultâneos. Os dois ramos de ação não se alternam no tempo diegético, mas acontecem ao mesmo tempo: *enquanto* Tonantzin e Roberto brigam, Luba sai do buraco e a bruxa recupera seu crânio.

O terceiro tipo de montagem é a montagem *paralela*, onde a alteridade não cria entre as imagens nenhuma relação temporal.



Esta passagem de *Watchmen* de Dave Gibbons e Alan Moore é um exemplo disso. As imagens mostram dois ramos de ação; um dizendo respeito à diegese “comum” da história, e outro ao quadrinho que um personagem lê – uma história em quadrinhos dentro da história em quadrinhos. A relação entre as duas histórias é indicada pela própria diegese e por alguns elementos formais – a legenda diferenciada da revista em quadrinhos, os balões de diálogo que vêm “de fora” quando a ação da revista é mostrada – e não pela alteridade. Ela cumpre outras funções aí, abrindo a porta para várias aproximações e metáforas, mas, por si só, não indica nenhuma construção temporal.

2.4.2.3.O sintagma frequentativo

O quarto tipo de sintagma é o que Metz chama de *frequentativo*, que mostra “um processo completo, reagrupando virtualmente um número indefinido de ações particulares que seria impossível abarcar em um olhar, mas que o cinema comprime até nos oferecer sob forma praticamente unitária” (p. 203). Apesar de termos de substituir “cinema” por “quadrinhos”, esse processo é plenamente realizável neles.



Na página acima, retirada de *Blankets*, de Craig Thompson, temos um exemplo de parte de um sintagma frequentativo. Apesar de não existir nenhum requadro na página, ela mostra várias ações – um quadro funcionando como muitos. Estas ações (o personagem se espanta, depois se maravilha) não têm muito valor narrativo quando vistas individualmente,

mas, juntas, representam um acontecimento maior: o ato de sonhar. Por isso, a sua ordem não interessa muito.

Metz cria três subtipos para o sintagma frequentativo. Temos o *frequentativo pleno*, que é onde a sequência das imagens não tem nenhum significado temporal; temos o *semifrequentativo*, que, de certa maneira, está entre o frequentativo pleno e a sequência: representa um processo, mas as ações representadas ainda possuem alguma linearidade temporal, são *etapas* sequenciais no processo representado e, por fim, temos o *sintagma em chave*, que evoca vários acontecimentos oriundos de uma mesma ordem de realidades, aludindo a um conceito maior: cenas de guerra em sequência, por exemplo.

2.4.2.4.O sintagma descritivo

Outro tipo de sintagma apresentado por Metz é o *descritivo* (p. 204). Ele diz que este sintagma se diferencia dos outros por não criar entre os seus elementos uma relação temporal: aqui, a relação entre os quadros é de um paralelismo *espacial*. Os acontecimentos representados neste sintagma pertencem a um mesmo espaço, mostrando diferentes partes dele. Temos um bom exemplo disso, novamente, em *Duck Feet, Part 2*, de Gilbert Hernandez:



Nestes quadros, que são parte de um sintagma maior, temos uma representação de como é a vida em Palomar depois dos acontecimentos de *Duck Feet*. As imagens são sequenciadas, mas acontecem dentro de um mesmo tempo e os “acontecimentos” mostrados nelas não têm muita importância se vistos isoladamente. Estas cenas, no entanto, nos fazem entender a cidade de Palomar, e como a sua rotina voltou ao normal depois de toda a história: as crianças jogam futebol, os homens brigam por Tonantzin. São várias ações representadas aí, mas somadas elas representam um *estado*, uma condição estática; e que se relacionam não temporalmente, mas espacialmente.

2.4.2.5.O segmento autônomo

Por último, Metz fala sobre o plano autônomo (p. 205), que aqui chamaremos de *segmento autônomo*. Usamos a palavra “segmento” por uma razão que já mencionamos: a analogia entre plano e quadro não é absoluta. Um segmento autônomo, então, pode ter mais de um quadro, ou ainda ser um meta-quadro.

O segmento autônomo nos quadrinhos é o que Metz chama um *insert*, um elemento estranho posicionado dentro de um sintagma de outro tipo.



O recorte acima, retirado de *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud (1995, p. 73), é um exemplo disso. A imagem do garfo não faz parte da ação, mas está colocada dentro de um sintagma coerente, funcionando como uma breve interrupção.

Metz divide estas inserções em quatro tipos: as imagens não-diegéticas, que não existem no universo da ficção mas podem cumprir uma função metafórica ou metalinguística, como no caso do garfo; as imagens subjetivas, que existem apenas na mente de um personagem – sonhos, devaneios, premonições; as imagens deslocadas, que mostram algo “real” na história mas colocadas em um sintagma onde são estranhas e os inserts explicativos, que são imagens colocadas dentro de uma sequência para explicá-la melhor – caso do plano detalhe de uma lupa, por exemplo.

Além dos *inserts*, Metz posiciona como plano autônomo o plano-sequência – no cinema, uma cena completa composta apenas por um plano, ou uma tomada única. Já vimos que a noção de “cena” não tem equivalente nos quadrinhos. No caso deles, todo segmento autônomo é um *insert*.

2.4.2.6. Últimas considerações sobre o sintagma

Com base na definição e subtipos de Metz, podemos aplicar ao sintagma as nossas categorias: existiriam, assim, sintagmas presenciados, sintagmas subjetivos e sintagmas presumidos. Isso será abordado com mais detalhe nos próximos capítulos.

Cabe aqui uma última observação: a classificação dos sintagmas leva em conta a *sequencialidade* dos quadinhos e nada mais. Isso significa que ela se concentra apenas na segunda tensão que Hatfield apresenta – imagem singular vs. imagem em série. Mas o fato é que, dentro, fora e entre os sintagmas as outras tensões estão acontecendo em efeito completo, combinando-se e, às vezes, problematizando a questão da sequência. Um sintagma pode ser alternante, mas estar acompanhado de uma legenda textual que remete a uma diegese única, por exemplo – o significado do sintagma é alterado pelo uso da tensão palavra vs. imagem – ou uma sequência pode ser composta por quadinhos alinhados em um formato sugestivo, como uma pessoa caindo em um *layout* vertical – exemplo do sintagma ganhando novos sentidos devido à tensão sequência vs. superfície.

Isso significa que, para a classificação dos sintagmas, considera-se apenas a sequência das imagens; mas, para a sua análise, devemos estar conscientes das outras tensões que a linguagem dos quadinhos realiza. Deve-se levar em conta toda a complexidade do vocabulário e a justaposição de vários códigos diferentes.

3. Contextualização histórica

Ao considerarmos o quadrinho autobiográfico como um gênero vizinho da autobiografia, não estamos apenas admitindo um conjunto de obras pertencentes a ele e uma série de características definidoras, mas também alguma noção de desenvolvimento: as obras influenciam umas às outras e o gênero evolui ao longo do tempo. A própria atividade de definir um gênero é complicada: quanto mais delimitadas e menos difusas forem as suas fronteiras, mais arbitrárias elas parecem. Se o gênero for um grupo perfeitamente fechado, teremos algum prejuízo ao enxergá-lo historicamente, por desprezarmos as influências externas. Para encontrar uma solução para isso, cito o que Ralph Cohen fala a respeito de gêneros no artigo *History and Genre*:

“Reconhecendo esta multiplicidade de definições, gostaria de discutir que conceitos de gênero na teoria e na prática se erguem, se modificam e decaem por razões históricas. E como cada gênero é composto por textos que se somam, o agrupamento é um processo, não uma categoria determinada. Gêneros são categorias abertas. Cada membro altera o gênero por adicionar, contradizer ou mudar constituintes, especialmente aqueles de membros mais próximos a ele.”
(1986, p. 204)

Cada gênero, assim, é uma construção que se modifica com o tempo, a partir da produção de obras incluídas ou relacionadas a ele. Existiria uma rede de influências constantemente alterando-o, oriunda da produção, das obras publicadas. Se considerarmos que um autor também pode escrever uma obra consciente do gênero que ela seguirá, temos aí uma relação recíproca: o gênero, como uma construção, afeta as obras publicadas; as obras publicadas, por sua vez, adicionam, subtraem ou modificam os constituintes de um gênero, modificando-o.

Em outro momento, dei uma definição fechada para o quadrinho autobiográfico: uma narrativa em quadrinhos que trata da personalidade de seu autor, onde um personagem se relaciona com o autor por uma relação de identidade ou de semelhança realizada a partir de um *cartoon self*. Esta definição pode ser útil por nos dar um critério pelo qual podemos na maior parte do tempo distinguir o que é quadrinho autobiográfico e o que não é, permitindo a obtenção de um grupo de obras bem definido; mas, para a realização de uma contextualização

histórica do gênero, é preciso considerar algo mais. É preciso considerar que o gênero se modifica e se atualiza com o tempo, adquirindo novas formas e características. A definição obtida não faz isso porque consiste em uma série de critérios estáticos, aplicáveis a qualquer época.

Temos aí dois possíveis tratamentos para gênero: gênero como grupo, como conjunto fechado de obras e gênero como construção abstrata, resultado de um processo histórico. Estes dois tratamentos se tensionam e contradizem; é impossível conciliá-los por completo. Neste capítulo, buscamos tratar o gênero do quadrinho autobiográfico da segunda maneira, como um processo histórico, mas sem perder de vista a definição mais fechada estabelecida anteriormente. Na tentativa de conciliá-los, tentarei olhar mais de perto algumas questões:

- A definição fechada de quadrinho autobiográfico permite a obtenção de um conjunto de obras a partir de algumas características fechadas. Qual é o processo histórico que acompanha estas obras? O que permitiu que obras com estas características fossem publicadas e, em algum nível, aceitas?
- Para que se admita alguma história e evolução no gênero do quadrinho autobiográfico, é preciso admitir que existem nele algumas características que permitem modificação. Então, quais seriam estes traços do quadrinho autobiográfico, não-normativos e variantes? Como eles se relacionam aos traços normativos?

Assim, pretendo localizar no tempo as obras que pertencem à definição, além de encontrar os movimentos e correntes históricas no qual estas obras se encaixam. Quadrinhos autobiográficos se tornaram concebíveis apenas a partir de uma determinada época, devido a algumas condições específicas.

Então, como ponto de partida, vale perguntar: qual era a situação histórica dos quadrinhos *antes* da existência do quadrinho autobiográfico? O que impedia a sua existência?

3.1. 1954 – *Sedução dos Inocentes* e o Código dos Quadrinhos

Se queremos retornar na história até um ponto onde a publicação e aceitação de um quadrinho autobiográfico seria praticamente impossível, não precisamos ir além do ano de 1954. Neste ano, dois acontecimentos particulares marcam uma espécie de estagnação da

linguagem dos quadrinhos nos Estados Unidos, além de representarem claramente qual é a opinião pública que se tinha da linguagem. O primeiro destes é o lançamento do livro *Sedução dos Inocentes* pelo psiquiatra Frederic Wertham, e o segundo é a criação do Código dos Quadrinhos pela Autoridade do Código dos Quadrinhos, que regularia os quadrinhos a serem publicados no futuro.

Tanto um acontecimento quanto o outro indicam o ápice de uma discussão que vinha acontecendo nos últimos anos: as histórias em quadrinhos como possíveis causadoras de delinquência juvenil. O psiquiatra Frederic Wertham foi o principal acusador neste debate, e o seu livro *Sedução dos Inocentes*, segundo McCloud, “ajudou a deflagrar as chamas de uma histeria contra os quadrinhos” (2000, p. 86). Nele, Wertham acusa os quadrinhos de incitarem as crianças a toda espécie de mau comportamento, como delinquência juvenil, perversão sexual e ódio racial. A respeito do livro, Les Daniels diz:

“O livro, *Sedução dos Inocentes*, foi escrito em escrito em um estilo sensacionalista e propagandeado pelos editores como ‘o livro mais chocante do ano. A sua insistência na essencial inocência da juventude e no poder impressionante dos quadrinhos pode sugerir uma ingenuidade notável. Por exemplo, ele cita o caso de um rapaz que tinha se oferecido para quebrar o braço de sua irmã, e conclui: ‘Esse não é o tipo de coisa que garotos costumavam falar para suas irmãs. Quebrar os braços das pessoas, ou ameaçar fazê-lo, é um dos recursos da revista em quadrinhos.’ [...] (Wertham) raramente ofereceu provas concretas a respeito do efeito alegadamente pernicioso dos quadrinhos. Em vez disso, ele justapôs a idéia do quadrinho com incidentes ou atitudes desagradáveis para sugerir relações entre os dois que eram largamente teóricas.” (1971, p. 85)

Apesar dos métodos de Wertham terem sido muito criticados ao longo do tempo, na época eles funcionaram muito bem. O assunto gerou a indignação do público, e a questão da relação entre quadrinhos e delinquência juvenil chegou a ser tratada por um subcomitê do senado americano, em Nova York. E, ainda que o governo não tenha tomado nenhuma medida de controle do conteúdo dos quadrinhos, a própria indústria se encarregou de censurar o que publicava com a criação do Código dos Quadrinhos.

Ainda em 1954, foi estabelecida pelas próprias editoras a Autoridade do Código dos Quadrinhos, uma entidade com a função de criar um código de ética para o conteúdo das

histórias em quadrinhos. O Código dos Quadrinhos criado por ela trazia as regras que todo quadrinho deveria conter para ser aprovado, e cada revista que passasse no teste era marcada com um selo que dizia “Aprovado pela Autoridade do Código dos Quadrinhos”.

As regras do Código, supostamente tentando acompanhar a opinião pública, restringiam o conteúdo dos quadrinhos ao extremo. Não só ele proibia cenas de violência excessiva, nudez e vulgaridade, mas também dizia que o “respeito pelos pais, o código moral e por comportamento honesto deve ser fomentado”. Dizia que o crime precisava ser representado sempre como uma atividade “sórdida e desagradável”, enquanto os agentes da lei só poderiam ser representados favoravelmente, e que “em qualquer instância o bem deve triunfar sobre o mal e o criminoso punido por seus atos”. As palavras “terror” e “horror” não seriam mais permitidas no título de qualquer revista em quadrinhos, e qualquer história lidando com “maldade” só poderia ser publicada com a intenção de “ilustrar uma questão moral”. As histórias românticas, por sua vez, tinham que “ênfatizar o valor do lar e a santidade do casamento”, sendo que “paixão e interesse romântico jamais poderiam ser tratados de maneira a estimular as emoções mais baixas e básicas”, e o divórcio não poderia ser apresentado de maneira humorística ou desejável.

Ao explicar o impacto do Código, McCloud faz uma analogia: “imagine que os produtores de cinema fossem submetidos a requisitos muito mais rigorosos para que um filme recebesse a classificação ‘livre’... e que não houvesse outras classificações aceitáveis” (2000, p. 87). O Código fechava qualquer possível ambição artística que qualquer cartunista pudesse ter, e esmagou os poucos quadrinhos da época que tentavam atingir um público mais sofisticado. (WITEK, 1989, p. 48)

Tanto a criação do Código quanto o sucesso de *Silêncio dos Inocentes* servem aqui para representar como era visto o meio dos quadrinhos neste tempo: uma linguagem “menor”, pueril, feita para crianças. Tão notável quanto a criação do Código foi a sua efetividade, que extinguiu toda a linha de quadrinhos da editora EC Comics. Poucos se opuseram a ele. De acordo com Les Daniels, “era muito cedo para uma defesa séria da mídia. Aparentemente ninguém iria se levantar e ser apontado como um amigo do que era tão amplamente assumido como bobagem infantil” (1971, p. 86).

3.2.O quadrinho underground

Esta visão de quadrinhos como uma linguagem infantil foi praticamente onipresente por mais de dez anos. Uma nova concepção de público e de uso da linguagem só foi aparecer no final da década de 60 com o movimento do quadrinho underground, a entrada da contracultura no universo dos quadrinhos.

Embora exemplos deste tipo de quadrinho possam ser encontrados já em 65, foi no fatídico ano de 1968 que foi lançada a sua primeira obra importante: a revista *Zap Comix*, de Robert Crumb. Foi, de qualquer maneira, a primeira manifestação do underground em um quadrinho de maior formato (Hatfield, 2005, p. 12). Não era mais apenas uma tirinha de quadrinhos em uma página de um jornal alternativo, mas um *comic book* completo.

Se compararmos a primeira edição da *Zap Comix* com qualquer outra revista em quadrinhos anterior, tudo nela é revolucionário. Na capa, já vemos uma paródia do selo de aprovação da Autoridade do Código dos Quadrinhos: um selo indica que a Zap é aprovada pelos “escritores fantasmas no céu”. Também, ainda na capa, temos um aviso irônico de que a revista é destinada apenas a “adultos intelectuais”. Dentro da revista, temos histórias como a de Whiteman, um “cidadão dos Estados Unidos” que mal consegue reprimir seus impulsos sexuais e violentos; temos o personagem Mr. Natural, um guru que se aproveita de Flakey Foont, um homem que precisa de sua ajuda, e assalta a sua geladeira; temos uma sequência de imagens psicodélicas chamada “Abstract Expressionist Ultra Super Modernistic Comics”. Na mesma medida que a revista recebe influências da contracultura, ela a satiriza.

Mas, especialmente, a *Zap Comics* era independente, publicada pelo próprio autor. Com a sua publicação, Crumb demonstrou que era possível que um só cartunista tivesse controle sobre todas as fases de produção de uma revista (Hatfield, 2005, p. 11), e isso permitiu que o *underground* se apropriasse do formato do *comic book* e o utilizasse: à *Zap* se seguiram outras revistas, surgidas de vários autores e grupos, carregando o mesmo espírito transgressor da primeira. O uso do formato de revista também abria espaço para ironias e paródias, como nos casos em Witek aponta (1989, p. 51): quadrinhos imitavam a tipografia das capas de extinta EC Comics e parodiavam o selo de aprovação como a *Zap* já o havia feito; uma revista específica se chamava *Dr. Wirtham's Comix and Stories*, uma corruptela do sobrenome do autor de *Sedução dos Inocentes*.

Hatfield aponta quatro aspectos que os quadrinhos *underground* modificaram na indústria de quadrinhos de um modo geral (2005, p. 16-17):

Em primeiro lugar, eles foram a demonstração de que era possível a produção de quadrinhos fora do *establishment*. Neles não havia a necessidade de auto-censura ditada pelo Código, e os direitos da obra poderiam pertencer ao autor.

Em segundo lugar, os quadrinhos *underground* não seguiam o esquema tradicional de publicação periódica. Tipicamente, no quadrinho mainstream, a maior parte das revistas fazia parte de uma série, e os leitores “acompanhavam” a revista comprando vários números dela. No *underground*, poucas séries foram produzidas e muitas das revistas eram de edição única. Soma-se a isso o fato de que o autor mantém o direito sobre suas obras, e temos que as revistas costumavam atrair leitores a partir da reputação de seu autor.

Em terceiro lugar, o *underground* introduziu a idéia de que havia algum valor no trabalho solitário de um cartunista, em oposição ao trabalho colaborativo ou à linha de montagem. A teoria do autor passou a se aplicar a estas revistas: elas poderiam servir como um meio de expressão, como uma manifestação da voz de um artista.

E, por último, o *underground* adotou como tema a ironia em relação ao *mainstream*. Assim, era comum nestas revistas que se ridicularizassem as figuras mais típicas dos outros quadrinhos: o Javali-Maravilha, de Gilbert Shelton, é uma paródia dos super-heróis, enquanto o gato Fritz, de Robert Crumb, é uma perversão dos animais falantes como Mickey e Donald.

Estas questões são relevantes aqui por representarem uma mudança na mentalidade anterior, da época do código. Quadrinhos *undergrounds* podiam ser e eram direcionados a um público mais adulto, e o cartunista que os fizesse era valorizado como um artista. Isso permitiu que a linguagem assumisse uma ambição maior. O quadrinho autobiográfico, aqui, já era uma possibilidade, que se concretizaria em pouco tempo.

3.2.1. *Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary*, de Justin Green

As mudanças oriundas do *underground* permitiram que nele surgisse o primeiro quadrinho americano de formato maior que se encaixa na nossa definição de quadrinho autobiográfico: a revista *Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary*, de Justin Green, publicada em 1972. O protagonista é Binky, um garoto católico cuja mente vai se deteriorando à medida que os seus dogmas religiosos vão se conflitando com o seu transtorno obsessivo-compulsivo.

Binky não consegue se manter longe do pecado – não importa o quanto tente, ele continua tendo pensamentos impuros, o que o deixa cada vez mais culpado e assustado. A culpa e a confusão o deixam cada vez mais fora do controle de sua própria mente, o que o faz ter pensamentos cada vez piores, incluindo fantasias sexuais com símbolos religiosos, como Jesus e a Virgem Maria. Binky fica cada vez mais confinado neste ciclo vicioso, até o ponto de enxergar todos os objetos à sua volta como símbolos fálicos (o que inclui os seus próprios dedos, pés e pegadas), emissores de “raios de pecado”. Binky não pode deixar que estes raios atinjam qualquer símbolo religioso – isso seria pecado.

A relação autor-personagem em *Binky Brown* é feita pela semelhança. Na primeira página da história, temos um prefácio com o título “Uma Confissão para meus Leitores”, onde um cartunista, nú, pendurado em algo que lembra um instrumento de tortura medieval, explica quais são as suas intenções em contar a sua história. Aqui fica claro que este personagem representa o autor, e que a história que ele vai contar é a sua própria. Ao mesmo tempo em que se comunica com o leitor, ele está desenhando os quadros de uma história em quadrinhos, com a caneta na boca, por não poder usar as mãos que estão amarradas atrás das costas.

Em *Alternative Comics*, Hatfield chega a analisar a obra, e aponta o uso frequente de metáforas visuais para mostrar o que Binky vê ou sente (2005, p. 137). Tanto a paisagem quanto o próprio *cartoon self* estão o tempo todo em mudança: Binky, ao longo da história, chega a ganhar uma auréola, envelhece e carrega uma cruz, ganha um visual simplificado e cartunizado, se transforma em bola de neve, se contorce, tem partes de seu corpo transformadas em falos, fica forte e se transforma em peixe, sendo que nenhuma destas transformações acontece em um plano objetivo, apenas representam o que ele sente. Ao longo da história, fica claro que toda e qualquer imagem que recebemos é mediada por Binky – vemos o que ele vê. O ponto de vista é extremamente subjetivo.

Tendo sido lançado enquanto o quadrinho *underground* ainda estava em sua melhor época, *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* carrega muita da sua energia satírica. Existe tanto uma crítica quanto um tom de escárnio em relação à Igreja Católica: em determinado momento, Green desenha os estudantes da escola católica como marionetes; quando ele representa Adão e Eva sendo expulsos do paraíso, mostra Adão xingando Eva (“You dumb bitch”). O momento clímax da história é quando Binky encontra uma solução para sua neurose no ato de quebrar várias estátuas da Virgem Maria com um martelo, e a impressão é

que isso é a mesma coisa que Justin Green vinha fazendo durante o resto da revista – batendo e quebrando símbolos religiosos, associando-os a imagens fálicas e perversões sexuais.

A influência de *Binky Brown* em obras futuras é ampla. A respeito disso, Art Spiegelman diria, em um ensaio, que “o que as irmãs Brontë fizeram pelo romance gótico, o que Tolkien fez pelo gênero Espada-e-Magia, Justin fez pelo gênero das histórias em quadrinhos autobiográficas confessionais”, e que “sem Binky Brown não haveria MAUS” (1998, p. 94).

3.2.2. Harvey Pekar e *American Splendor*

Outra ocorrência importantíssima do quadrinho autobiográfico ainda sob a influência do *underground* foi a revista *American Splendor*, de Harvey Pekar, que teve a sua primeira edição lançada em 1976. Mas, enquanto *Binky Brown* era uma revista *one-shot*, solta, *American Splendor* era serializada, com a sua edição mais recente lançada em 2008, dois anos antes do falecimento de Harvey. Desde o início, a revista era ostensivamente autobiográfica: na capa da primeira edição já temos uma imagem de três personagens, sendo um deles rotulado “Harvey”. A conversa deles dá algum indício do tipo de história que vem por aí:

“Sid: Então esse nacionalista sérvio, Gavrilo Princip... Digam, eu estou entediando vocês?”

Harvey: Não, Sid, você está nos fascinando.” (*American Splendor* #1, capa)

Este jogo entre Sid e Harvey é semelhante ao que a revista pretende ter com o leitor: o que Sid está contando é irrelevante para os ouvintes Harvey e Freddy, mas os fascina. Em *American Splendor*, as histórias costumam ser partes pequenas e irrelevantes no dia a dia: uma conversa de Harvey com um colega de trabalho, a história do vício que Harvey teve em colecionar discos de *jazz*, uma conversa ouvida por acaso. As histórias, assim, propõem um tipo de verdade bem diferente da de *Binky Brown*: uma verdade cotidiana, onde o autor participa mas não necessariamente tem sentimentos intensos a respeito.

Dentre os muitos acontecimentos narrados em *American Splendor*, temos, inclusive, histórias relacionadas à própria criação da revista. Em sua quarta edição, temos *The Young*

Crumb Story, onde conta-se a história da amizade de Harvey Pekar com Robert Crumb, o maior ícone dos quadrinhos *underground*. Na história, ilustrada pelo próprio Crumb, Harvey conta que foi a partir do convívio com ele e com Bob Armstrong, outro cartunista, que ele começou a querer escrever quadrinhos. Em determinado momento, ele pensa:

“Os caras que fazem os quadrinhos comerciais, com super-heróis e animais são muito limitados porque têm que atrair as crianças. Os caras dos quadrinhos *underground* realmente exploram outras coisas, mas ainda tem muita coisa que não foi feita. Existe um potencial enorme. Dá pra fazer com os quadrinhos a mesma coisa que se faz com romances, ou cinema, ou teatro ou qualquer coisa. Quadrinhos são imagens e palavras: com imagens e palavras dá para fazer qualquer coisa!” (*American Splendor #4*, tradução obtida da coletânea *Bob and Harv's Comics*)

Como Pekar não conseguia desenhar, escrevia suas histórias com desenhos de bonecos de palito e balões, e entregava para um desenhista. Assim, cada uma de suas revistas seria desenhada por vários cartunistas diferentes, o que diversifica a aparência do próprio personagem Harvey Pekar.

American Splendor, durante os muitos anos em que foi lançada, aproxima-se da autobiografia de várias maneiras: o pacto referencial é com frequência criado a partir da identidade, com o personagem assumindo o nome do autor Harvey Pekar, mas também existem várias histórias onde o nome dele não é mencionado, ou ele assume um outro nome (Jack, Marvin, Carl, Herschel), e é reconhecível pela aparência. A revista foi a primeira a apresentar uma verdade buscado um ponto de vista mais objetivo, mas também comporta histórias que são depoimentos de outras pessoas – Pekar representado como um ouvinte – e apresenta, às vezes, um teor mais subjetivo, como quando Pekar fala diretamente com o leitor e conta uma história, às vezes sem mostrar uma imagem sequer do acontecimento.

A respeito da influência de Harvey Pekar e *American Splendor* em cartunistas posteriores, Hatfield posiciona Harvey como o grande inspirador de toda uma escola de quadrinho autobiográfico, que surgiria no final dos anos 80 (2005, p. 110). Assim como Crumb demonstrou ser possível que o formato do *comic book* abrigasse uma obra autoral e desafiadora, Pekar mostrou a compatibilidade deste tipo de obra com a autobiografia: apesar

de não ter sido o primeiro quadrinho autobiográfico, *American Splendor* foi a primeira obra serializada a usar a autobiografia como o seu *modus operandi* principal.

Embora *American Splendor* possa ser considerada uma revista *underground*, no ano em que ela foi lançada, 1976, o movimento já estava em declínio. Economicamente, acontecia que as lojas hippies que vendiam as revistas estavam fechando devido à repressão legal (estas lojas vendiam acessórios usados para o consumo de drogas, como *bongs*⁴, e as leis anti-drogas estavam cada vez mais restritas); esta mesma repressão espantava as editoras e, ao mesmo tempo, os custos do papel decolaram. Esteticamente, o movimento estava sucumbindo a seus próprios clichês – sexo, drogas, hedonismo – e perdendo o seu ímpeto político (HATFIELD, 2005, pág. 19).

Nesta época de declínio, surgiram algumas revistas desafiadoras como *Raw* e *Weirdo*, que com frequência comportavam histórias autobiográficas. Robert Crumb e Aline Kominsky-Crumb, sua esposa, são dois exemplos de criadores na *Weirdo* que utilizaram a autobiografia com insistência, podendo-se dizer que levaram o gênero adiante. Mas o maior salto que o gênero teve aconteceria na década seguinte, na época dos quadrinhos alternativos.

3.3.Os quadrinhos alternativos

A respeito de quadrinhos alternativos, é um movimento amplo e difícil de definir. Emma Tinker tenta explicar melhor o termo, que surgiu nos anos 80:

“As pessoas que escrevem estes tendem a definir o seu trabalho por sua distinção de um *mainstream* de super-heróis, ficção científica ou fantasia formulaicas e humor infantil. A variação de estilos visuais e conteúdo narrativo encontrada em quadrinhos alternativos é infinitamente mais ampla e com frequência mais imaginativa do que em quadrinhos produzidos por editoras *mainstream*. Estes quadrinhos alternativos são geralmente criados e controlados por uma ou duas pessoas, eles tendem a ser impressos largamente em preto e branco, eles vendem em números relativamente pequenos, e eles são auto-publicados ou produzidos por pequenas editoras independentes” (2008, p. 14, tradução minha)

⁴ O *bong* é um aparelho semelhante a um narguilé, usado para se fumar alguma espécie de erva. Tipicamente associado à maconha, ele armazena, concentra e resfria a fumaça, fazendo-a entrar em contato com água.

Os quadrinhos alternativos são, assim, herdeiros do *underground*, carregando algumas de suas causas: oposição ao *mainstream*, valorização do trabalho solitário do artista, publicação independente. Mas eles se desenvolveram em uma situação econômica diferente de exibição e distribuição dos quadrinhos de um modo geral, que é a do mercado direto, das lojas especializadas em quadrinhos.

A partir da década de 60, os quadrinhos começavam a ser vistos não apenas como uma linguagem para crianças, mas também como um *hobby* especializado. Além dos novos cartunistas, que buscavam criar histórias mais adultas, existia o fato de que a linguagem já tinha ganho alguns anos de vida. Os meninos que liam *Superman* em 1938 agora já chegavam na meia-idade, e sentiam uma nostalgia em relação ao quadrinhos de sua infância. O mercado direto, inicialmente, surgiria a partir de dois impulsos que correspondem a esse público: a distribuição de quadrinhos *underground* (adultos) e um nicho de colecionadores de quadrinhos antigos (HATFIELD, 2005, p. 20).

As lojas especializadas em quadrinhos estariam bem estabelecidas nos anos 80. Com o tempo, o *mainstream* ganharia a maior parte do espaço deste mercado, incorporando elementos de quadrinhos mais adultos, como se veria nas obras de autores como Frank Miller e Alan Moore. Mas, junto destes super-heróis, ainda haveria algum espaço nas prateleiras para os quadrinistas alternativos, que poderiam buscar algum sucesso: em um caso extremo, temos a revista *Cerebrus*, de Dave Sim, que foi auto-publicada entre 1978 e 2004, tendo chegado ao número 300. O autor ainda pode declarar com toda a confiança do mundo que nunca precisou “se vender” ou comprometer seus valores para vender exemplares – na verdade, Dave Sim chegou a apresentar na revista as suas opiniões mais radicais e duvidosas, frequentemente misógenas.

Cerebrus é o maior exemplo de uma revista que sobreviveu por muito tempo graças ao mercado direto, mas existem outros exemplos, dentre os quais está a *Love & Rockets*, dos irmãos Gilbert e Jaime Hernandez e, em certo nível, a própria *American Splendor* de Harvey Pekar. Existia um lugar no mercado para estas revistas periódicas e independentes, e vários cartunistas publicaram seu trabalho por este canal.

Muitos destes autores, inspirados por Harvey Pekar, faziam da autobiografia um tema recorrente ou mesmo onipresente nas suas revistas. Hatfield cita várias revistas do tipo (2005, p. 110): *Big Thing*, de Colin Uptown; *Lowlife* de Ed Brubaker; *Real Stuff* de Dennis Eichhorn;

Yummy Fur de Chester Brown; *Palookaville* de Seth; *Peepshow* de Joe Matt; *Slutburger* de Mary Fleener, *Dirty Plotte* de Julie Doucet; *Silly Daddy* de Joe Chiapetta. A autobiografia passava a ser um gênero associado aos quadrinhos alternativos.

As abordagens dos autores em relação à autobiografia encontrariam alguma variação dentro deste número de revistas. Teríamos abordagens mais sóbrias, retratando a memória da infância e da adolescência, como na história *Fuck*, serializada na revista *Yummy Fur*, de Chester Brown; e abordagens mais próximas de *Binky Brown*, focando-se nos sonhos e nas fantasias do autor, como as histórias de Julie Doucet. Já temos mais exemplos de autores que começam a questionar e desafiar os limites do gênero, também – a história *It's a Good Life If You Don't Weaken*, publicada por Seth na revista *Palookaville*, por exemplo, se propõe como autobiográfica, realizando os pactos por meio tanto da identidade como da semelhança... para, em seguida, contar uma história que nunca aconteceu (Seth tentando descobrir algo sobre a vida e o trabalho de um cartunista desconhecido da revista *New Yorker* chamado Kalo – na realidade, Kalo não existe, e as caricaturas apresentadas na história como feitas por ele são criações do próprio Seth).

3.4.A *Graphic Novel*

Foi nesta mesma época que surgiu e entrou em uso um outro termo, que denota uma mudança no formato dos quadrinhos: a *graphic novel*. Will Eisner usou o termo para descrever o seu projeto *Contrato com Deus*, em 1978, buscando uma aceitação por um público mais amplo e mais sério: o que temos aqui não é mais uma revista, mas um *livro*.

O uso da expressão por Eisner serviu mais como uma declaração de “seriedade” do trabalho do que uma prescrição de um novo formato com fronteiras delimitadas. Até hoje a fronteira exata entre a *graphic novel* e outras manifestações da linguagem dos quadrinhos são difíceis de definir: o que torna *Contrato com Deus* uma *graphic novel* e uma história do personagem Tintim, criada por Hergé e publicada em álbum quarenta anos antes, não? Eisner não trouxe uma resposta para isso ao criar o termo, mas, de certa maneira, simplesmente pediu: *leia este quadrinho como se ele fosse um livro. Valorize-o como tal.*

Esta busca por legitimação da linguagem é o grande fator que a princípio separou a *graphic novel* dos outros formatos: um quadrinho maior, mais profundo, que busca construir

por si só uma experiência literária. Com o tempo, o termo foi apropriado também por quadrinhos *mainstream* e por gêneros como o do super-herói, mas mesmo nestes existe a promessa de que há na *graphic novel* algo maior do que o *comic book*, que é mais descartável.

Assim, a *graphic novel*, o *underground* e o quadrinho alternativo compartilham uma premissa, um *ethos*: a legitimação do quadrinho enquanto uma forma de arte. Por conta disso e do tamanho maior do formato, que dava novas possibilidades ao artista, a *graphic novel* mostrou ser um espaço acolhedor para a autobiografia. O resultado é que uma das obras mais importantes deste formato é autobiográfica: a história *Maus*.

3.4.1. *Maus*, de Art Spiegelman



Maus, de Art Spiegelman é o maior exemplo de aceitação de uma história em quadrinhos dentro de círculos mais “sérios”, tendo chegado a receber um prêmio Pulitzer. Antes de ser coletada em *graphic novel*, a obra foi apresentada periodicamente, um capítulo por edição, na revista *RAW*, editada pelo próprio Art Spiegelman e sua esposa Françoise Mouly.

Maus conta a história de Vladek Spiegelman, pai de Art, um judeu que sobreviveu aos campos de concentração. É mostrada toda a sua luta por sobrevivência ao longo da guerra: o campo de batalha, os trabalhos forçados, as negociações com pessoas que trabalhavam em Auschwitz. Ao longo de toda a história, Spiegelman faz uso constante de uma metáfora, retratando as pessoas como animais que variam de acordo com a sua raça: por exemplo, os judeus têm cabeças de rato. Da mesma, os alemães são representados como gatos, os poloneses como porcos, os americanos como cachorros...

O que torna *Maus* um quadrinho autobiográfico é o fato de que ela conta a história do seu próprio fazer: nele, temos como personagens não apenas Vladek como também o próprio Art Spiegelman, que tenta entrevistá-lo para conseguir o material de *Maus*. Mostra-se não só essa coleta de material como também outros momentos de convivência entre pai e filho, e a relação deles é difícil – Vladek é avarento e tende a culpar Art quando algo dá errado, e Art frequentemente não tem paciência com seu pai.

Se temos em *Binky Brown* e em *American Splendor* abordagens mais ou menos opostas em relação à autobiografia (o pessoal e o documental), *Maus* utiliza elementos dos dois tipos. Os acontecimentos apresentados normalmente são da ordem do presenciado (Art interagindo com o pai) ou do presumido (a história contada por Vladek), mas a metáfora de gatos e ratos mostra uma visão subjetiva do assunto – o autor tenta passar uma visão que tem a respeito do que acontece.

Maus foi o grande exemplo de sucesso de um quadrinho autobiográfico no formato da *graphic novel*, no sentido de ter sido muito influente, ter recebido muita atenção tanto dentro quanto fora do público típico de leitores de quadrinhos e de ter sido um dos primeiros. Mas, com o tempo, o formato se mostrou mais convidativo. Muitas das *graphic novels* feitas na época unem, assim como *Maus*, material que foi publicado antes em revistas, mas que se propõe a ser lido como uma história completa e auto-suficiente. Temos como exemplo disso os livros *A Poor Bastard*, *Fair Weather* e *Spent* de Joe Matt; *The Playboy* e *I Never Liked You*, de Chester Brown e *Life of the Party*, de Mary Fleener.

Também temos exemplos de *graphic novels* autobiográficas que nunca passaram por nenhuma serialização. Alguns exemplos notáveis disso são *To The Heart of The Storm* de Will Eisner; *Our Cancer Year* de Harvey Pekar, Joyce Brabner e Frank Stack; *Blankets*, de Craig Thompson e *Fun Home* de Alison Bechdel. Todos estes são trabalhos que não precisaram da etapa intermediária de ser lançados por partes em uma revista – foram concebidos e lançados como livros.

3.5. Conclusões

Neste capítulo, vimos como surgiram e evoluíram os quadrinhos que podemos classificar como autobiográficos. Destacamos alguns motivos para essa evolução – a

contracultura e o espírito revoltado do *underground*, que rejeitou o Código com força máxima; a situação econômica do mercado direto que, combinada a um espírito transgressor remanescente do *underground*, permitiu a ocupação de uma fatia do mercado pelos quadrinhos alternativos; a criação e estabilização do formato da *graphic novel*, que se mostrou um convidativo para o gênero.

Se existe algo que unifica o *underground*, o alternativo e a *graphic novel*, esse algo é uma tentativa de evolução da linguagem. Nestes três processos, temos um grupo de artistas buscando uma maneira de fazer quadrinhos mais sofisticados para leitores adultos e, por outro lado, um público adulto buscando quadrinhos mais sofisticados. A autobiografia, assim, tendeu a ocupar um espaço que se opunha ao *mainstream*, ao escapismo dos gêneros dos super-heróis e *funny animals* e tentava legitimar o seu autor enquanto artista (BEATY, 2009, p. 229-230)

Três das obras que observamos com algum detalhe exemplificam a variação dentro do gênero que buscávamos no começo do capítulo, a começar pelo formato: *Binky Brown* é uma revista única, *American Splendor* é uma revista serializada e *Maus* é uma *graphic novel*. As três se aproximam das questões autobiográficas de maneiras distintas: o estilo de Justin Green é cheio de metáforas e confessional, enquanto Harvey Pekar explora o realismo cotidiano e Art Spiegelman usa vários elementos dos dois, conflitando o subjetivo e o objetivo.

As técnicas utilizadas por estes três autores são variadas, mas não são as únicas possíveis. Nos próximos capítulos, a tentativa será de mostrar algumas das muitas maneiras que um artista pode construir uma verdade autobiográfica. A relação entre tipo de verdade construída pela obra e técnicas utilizadas pelo cartunista é complexa e abre muitas portas.

4. A verdade presenciada

A primeira categoria de verdade que pode ser construída por um quadrinho autobiográfico é o que chamaremos aqui de *verdade presenciada*. Ela acontece quando a diegese é apresentada como verdadeira porque *o autor esteve lá* – participou, ou no mínimo presenciou o acontecimento.

Portanto, esta categoria, quando se manifesta na imagem, exige dois elementos:

- O *cartoon self*: um personagem que represente o autor por um processo de *identidade* ou *semelhança*.
- Um universo exterior a este personagem, um espaço diegético com o qual ele interage. No caso da verdade presenciada, este universo é necessariamente *referencial*: remete a um outro ambiente que supostamente existe na realidade.

A nossa definição de quadrinho autobiográfico diz que ele necessariamente é uma narrativa. Se considerarmos que 1) a narrativa é um conjunto de acontecimentos; 2) a ação da narrativa vem dos personagens, são eles que “permitem as ações, assumem-nas, vivem-nas, ligam-nas entre si e lhes dão sentido” (REUTER, 2002, p. 41) e que 3) a presença de um personagem que represente o autor é um pré-requisito das histórias autobiográficas, vemos que a verdade presenciada é o modo de verdade mais essencial da autobiografia: a princípio, toda autobiografia precisa tanto do personagem quanto do universo exterior – um componente subjetivo e um “real”.

Desta interação natural entre *cartoon self* e universo diegético, o leitor conclui que a verdade da história é presenciada e é contruído um contrato entre ele e a obra, que chamarei aqui de *pacto da verdade presenciada* – daí para a frente, tudo o que for apresentado na obra é uma verdade presenciada, exceto no caso de ela realizar outro pacto.

A partir disso, podemos observar algumas instâncias nas quais a verdade presenciada pode se manifestar.

4.1.O acontecimento presenciado

O acontecimento presenciado, então, define-se pela co-presença do *cartoon self* e do universo diegético. Podemos classificar alguns tipos de acontecimento com base nesta relação entre os dois elementos.

4.1.1. O *self* participante

A forma mais básica e comum de acontecimento presenciado em um quadrinho autobiográfico é a do *self participante*. Aqui, temos a ação que é praticada por ou direcionada ao *cartoon self*:



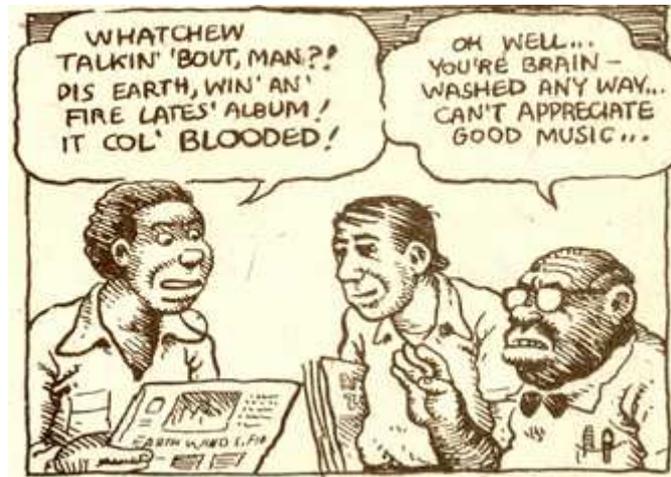
Este quadrinho, da história *Jack the Bellboy and Mr. Boats*, história escrita por Harvey Pekar e ilustrada por Robert Crumb na revista *American Splendor* #3, exemplifica isso: um diálogo entre Jack, o *cartoon self* da história⁵, e Mr. Boats, um colega de trabalho. Temos, na imagem, alguns acontecimentos do tipo: Jack sai do elevador, Jack fala, Mr. Boats fala dirigindo-se a Jack.

Nessa categoria temos, basicamente, um *acontecimento que surge do autor*, onde ele age como um personagem “comum”. Observamos o acontecimento “de fora”, de uma maneira mais objetiva.

4.1.2. O *self* observador

⁵ Apesar de não compartilhar o nome do autor, Jack possui a aparência de Harvey Pekar, relacionando-se com ele pela semelhança. Em outras histórias, temos inclusive um personagem igual a este com o nome de Harvey. Em *American Splendor*, era muito comum que Harvey se auto-representasse com outros nomes.

A relação que o *cartoon self* possui com os acontecimentos não precisa ser necessariamente de participação. Se uma ação acontece na frente dele e ele não toma parte nela, ele é um *observador*. A sua presença, por si só, já é o suficiente para realizar o pacto da verdade presenciada:



Este quadrinho, também de *Jack the Bellboy and Mr. Boats*, mostra um diálogo entre Mr. Boats e um jovem que comprou um disco de Jack. A conversa neste momento não envolve Jack, o *cartoon self*, mas ele ainda está lá, servindo como garantia de que esta troca de frases é uma verdade presenciada: ele *estava lá*, isso *aconteceu*.

Enquanto no *self* participante temos uma ação que surge do *cartoon self*, aqui temos uma ação qualquer acompanhada de um *estado*: o *cartoon self* observador. Neste quadrinho, temos dois balões de fala – dois acontecimentos – mas a presença de Jack no quadrinho é um estado que os acompanha; ele está lá, observando, e isto é o suficiente para criar o pacto da verdade presenciada.

Tanto no caso do *self* participante quando do observador, nós temos uma característica em comum: o autor se manifestando apenas por meio do *cartoon self*, sendo tratado como um personagem comum. A presença de Jack serve como prova da veracidade da história, mas não vemos os acontecimentos a partir dele: ele efetivamente habita o mesmo espaço dos outros personagens. Não são mostradas as suas opiniões ou impressões, exceto quando ele as explicita verbalmente ou na sua expressão facial – em outras palavras, quando elas “escapam” para o universo diegético.

O *cartoon self* Jack, manifestação visual do autor, está, como qualquer outro personagem, submetido às leis do universo diegético. Isso, no fundo, é o que define o acontecimento presenciado: é uma ação onde o autor é posicionado como personagem.

4.2.O sintagma presenciado

O sintagma presenciado, assim, se define como um sintagma onde predomina a verdade presenciada. Isso implica, em primeiro lugar, na ocorrência principalmente de acontecimentos presenciados, mas existem outras questões a serem consideradas. O sintagma não é apenas um agrupamento de acontecimentos.

Já vimos que, em um acontecimento presenciado, o autor se manifesta em um *cartoon self* que funciona como um personagem comum. Nos sintagmas presenciados, isso se mantém. Já falamos que o sintagma vai além da soma de acontecimentos – ele já incorpora os elementos próprios da linguagem dos quadrinhos, elementos onde o autor pode se manifestar. E, no caso do sintagma presenciado, ele faz o melhor para *não* se revelar nestes elementos, ainda limitando-se a habitar um personagem.

Para caracterizar o sintagma presenciado, voltamos a trazer aqui a noção de *instância narrativa*. Como vimos antes, ela é o equivalente ao narrador no texto escrito, funcionando como a fonte de toda a narrativa: segundo Jost e Gaudreault, “não há narrativa sem que haja uma instância que narre” (2009, p. 57). Esta instância narrativa pode ser caracterizada e localizada através de marcas de subjetividade na narrativa: no caso do texto escrito, temos os *dêuticos*, que são palavras que remetem diretamente à situação do narrador (“eu”, “meu”, “aqui”); no caso dos filmes temos outras marcas de linguagem, que tornam mais aparente a subjetividade da imagem, como o exagero do primeiro plano ou a imagem “tremida” (2009, p. 59-61). A imagem, no entanto, pode remeter a dois tipos de subjetividade:

“No caso do cinema, as marcas de subjetividade podem às vezes remeter a alguém que vê a cena, um personagem situado na diegese, enquanto que em outras ocorrências traçam, *in absentia*, a presença de uma instância situada no exterior da diegese, uma instância extradiegética, um ‘grande imagista’.” (GAUDREULT e JOST, 2009, p. 61)

Embora o que Gaudreault e Jost falem seja destinado inicialmente ao cinema, isso se aplica também aos quadrinhos, que também são feitos por imagens dispostas em uma montagem. Ele também tem elementos de linguagem que remetem a alguma subjetividade, que pode remeter tanto ser a visão de um personagem diegético como a uma instância superior, organizadora dos elementos.

Como o pacto da verdade presenciada se faz a partir da limitação do autor ao *cartoon self*, os sinais de subjetividade tanto de um tipo quanto do outro tendem a se apagar na medida em que remetem a uma instância definida. O autor tenta esconder as suas marcas de instância organizadora e “grande imagista” quando estas indicariam uma “visão do autor”, abrindo portas para metáforas e subjetividades; e não mostra marcas de subjetividade vindas de nenhum personagem diegético, pois estas afetam o pacto – as marcas de subjetividade indicando a visão do personagem *cartoon self* são típicas da verdade subjetiva; e as marcas que indicam a visão de algum outro personagem são típicas da verdade presumida. Analisaremos cada uma dessas mais tarde.

Tendo passado por todas estas definições, podemos abordar o sintagma presenciado, tendo em mente que cada um deles tem uma instância narrativa.

4.2.1. Participação e observação nos sintagmas

Para que um sintagma seja considerado como presenciado, então, temos dois requisitos: a predominância de acontecimentos presenciados e a ausência de marcas de subjetividade que indiquem um outro tipo de verdade. Pensemos, em primeiro lugar, na questão dos acontecimentos: participação ou observação, o importante é a *presença* do *cartoon self*. Esta presença não precisa ser constante: se ele está lá, está pressuposto que ele vai continuar, a não ser que o próprio texto indique o contrário.



Nesta história de Harvey Pekar e Gary Dumm, publicada em *American Splendor* #3, temos um exemplo extremo disso. O *cartoon self* aparece no primeiro quadrinho, junto com o título, mas depois a história acontece sem a sua presença explícita. Depois, ele aparece no último quadrinho, confirmando que observou toda a conversa. Ao longo de toda a história (que pode ser vista como um sintagma só, uma sequência), a presença dele está lá, implícita, garantindo que o pacto se mantenha.

Esse é o que chamaríamos de um *sintagma observado*, onde o *cartoon self* está presente, mas não interfere na ação. Se opõe ao *sintagma de participação*, onde temos alguma participação do *cartoon self* nos acontecimentos principais.

4.2.2. Tipos de sintagma

Para determinar quais tipos de sintagma são possíveis quando este sintagma é presenciado, precisamos saber quais tipos de sintagma possuem, por natureza, mais signos de subjetividade. Um critério na classificação de Metz é o tempo e espaço diegético criado pelos quadros. Os tipos, resumidamente, são:

- *Sequência*: Tempo eficiente/realista. Ação única representada coerentemente.
- *Sintagma alternante*: Mais de um ramo de ação, aproximados pela narração e mostrados alternadamente. Divide-se em *montagem alternativa* (ramos da ação se alternam no tempo diegético), *montagem alternada* (ramos da ação simultâneos na diegese) e *montagem paralela* (nenhuma relação temporal sugerida pela alternância).
- *Sintagma frequentativo*: Processo completo mostrado em tempo comprimido pelas imagens. Divide-se em *frequentativo pleno* (imagens desordenadas, tempo não-vetorial), *semifrequentativo* (imagens são etapas do processo, ordenadas temporalmente) e *sintagma em chave* (imagens que não compartilham uma relação temporal/espacial, mas aludem a um mesmo conceito).
- *Sintagma descritivo*: Tempo parado/irrelevante: a relação entre as imagens é espacial.
- *Segmento autônomo*: O *insert* em um sintagma de outro tipo.

A ausência de marcas de subjetividade, quando se trata do tempo diegético, é a não-manipulação dele por parte da instância narrativa. Quanto mais natural for o tempo diegético evocado pelo sintagma, mais presenciado ele será. Assim, como é impossível que uma história em quadrinhos representa um tempo igual ao da realidade (como no caso do plano-sequência), temos que o tipo de sintagma mais propenso à verdade presenciada é a *sequência*, que possui uma noção de tempo diegético mais eficiente e coerente. Os outros tipos de sintagma envolvem um nível maior de manipulação temporal.

O sintagma alternante pressupõe uma “câmera” variante, mas pode representar ações de maneira presenciada quanto mais natural parecer a narração dos diferentes ramos da ação, sendo que todos estes ramos devem ser presenciados pelo *cartoon self*. A montagem alternativa é a que se aproxima mais da verdade presenciada, por tratar o tempo de forma linear; a montagem alternada possui algumas possibilidades também. A montagem paralela já tende ao subjetivo, por não denotar nenhuma relação temporal pertinente: a alternância abre a porta para que se encontrem outras ligações entre as imagens, como simbolismos, o que revela a mão do autor e entra em um terreno subjetivo.

Em relação aos outros sintagmas, o sintagma frequentativo comprime o tempo, enquanto o descritivo o interrompe. Estas quebras também são marcas de subjetividade, mas alguns autores tendem a usar algumas propriedades da linguagem para tornar o seu ritmo mais orgânico:



Nesta página de *Blankets*, de Craig Thompson, mais especificamente na sua segunda metade, temos o uso de da tensão seqüência vs. superfície de Hatfield. Ao mesmo tempo que vemos todos estes quadrinhos em uma seqüência (primeiro os quatro quadrinhos menores, depois o maior), Thompson se aproveita da possibilidade de se espalhar os quadros por uma superfície para oferecer uma segunda leitura: os quatro primeiros quadrinhos como parte do último. Os quatro primeiros quadros formam um sintagma descritivo, uma coexistência espacial, criando um retrato da mesa de jantar; enquanto o quadro maior mostra um conjunto de acontecimentos que retorna alguma temporalidade à cena – o jantar representado nos quadros acabou, e o pai de Raina precisa ir embora. Isso dá ao conjunto completo da cena

uma qualidade frequentativa, onde o jantar é “resumido” naquelas quatro cenas que coexistem espacialmente.

Além disso, o quadro maior dá uma *hierarquia* à cena. Ele é a ação mais importante, os outros são “sub-quadros”. Todo este conjunto pode ser lido também como um quadro só: o fim do jantar, com os outros quadros como apêndices dele. Assim, a passagem do segundo quadro para este admite uma dupla leitura: a passagem do tempo representa tanto um salto do pai de Raina falando para os quadros que descrevem a mesa de jantar quanto para o momento onde o jantar já acabou e estão colocando a louça na máquina.

Em resumo, o sintagma descritivo perde importância na manipulação do tempo diegético por ser estar contido por outro quadro. As marcas de subjetividade estão presentes, mas fazem parte de uma possível leitura quando o autor deixa mais de uma disponível; o que as atenua. Além disso, elas retornam a uma instância impessoal, o que as impede de criar uma verdade subjetiva – percebemos pelo uso da linguagem que existe um “grande imagista” aí, mas essa representação do jantar não representa a visão particular de ninguém; ela seria igualmente válida para qualquer personagem e representa a ocasião de maneira eficiente.

4.3.Casos-limite

Agora que temos caracterizados tanto o acontecimento quanto o sintagma presenciados e sabemos alguma coisa a respeito dos efeitos desse tipo de verdade e do pacto que ela contrói, podemos imaginar *até que ponto ela se mantém*. Temos como característica definidora desta verdade a interação entre *cartoon self* e universo diegético; se formos aos poucos removendo estes componentes, como o pacto pode sofrer?

Para colocar em jogo esta questão, escolhi dois casos-limite, duas extrapolações, onde fica difícil determinar até que ponto o pacto da verdade presenciada é realizado.

4.3.1. O observador implícito

Consideremos o exemplo da história *Overheard in the Cleveland Public Library*, de Harvey Pekar e Gary Dumm, mostrado acima quando falávamos da observação nos sintagmas presenciados. Harvey Pekar está presente nele apenas em dois quadros, como um observador

desvinculado da ação. O que aconteceria se ele fosse retirado de lá? O pacto de verdade simplesmente desapareceria, mesmo quando a história está em uma revista autobiográfica como a *American Splendor*?

A oitava edição de *American Splendor* oferece um exemplo disso na história *The Last Supper*, escrita por Harvey e ilustrada por Robert Crumb:



Aqui temos uma história que não se encaixa de maneira nenhuma na nossa definição de “quadrinho autobiográfico”, por não ter nenhum personagem presente que se relacione com o autor. Isso seria o suficiente para classificá-lo como não-realizador de nenhum pacto de verdade, ou pelo menos não os que estamos vendo aqui.

Mas não é tão simples assim. Ao falar sobre *American Splendor*, Joseph Witek afirma que “uma figura ‘Harvey Pekar’ não está presente em todas as peças de *American Splendor*, mas ainda nessas histórias e vinhetas que são sobre outras pessoas, o autor está presente por implicação como um observador ou ouvinte” (1989, p. 123). Em outras palavras, esta história possui alguma promessa de verdade por estar em uma revista que estabeleceu a autobiografia como seu gênero natural. Além disso, apesar de não termos um *cartoon self* que se assemelhe ao autor, temos aí a ocorrência de alguma *semelhança indireta*: ao ler outras histórias de Harvey Pekar, sabemos que ele trabalha em um lugar como este e tem colegas como estes.

Esta história, então, não é um quadrinho autobiográfico, mas está próxima da fronteira, realizando um pacto semelhante, ainda que mais fraco. Assumimos que ela é verdade mesmo sem a aparição de Harvey Pekar, e isso orienta a nossa leitura. A linha que separa o presumido do não-autobiográfico está em algum lugar entre *Overheard in the Cleveland Public Library* e *The Last Supper*.

4.3.2. A fala como elemento subjetivo

Se um caminho para o desaparecimento gradual do pacto da verdade presenciada é o apagamento do *cartoon self*, o outro seria, naturalmente, o desaparecimento da interação dele com o universo diegético. Como minimizar o máximo possível esta interação, de maneira a chegar na fronteira da verdade presenciada?

Uma maneira seria o exemplo do *cartoon self* em uma atividade solitária, sem interagir com outra pessoa ou objeto no universo diegético. Um exemplo disso é o caso do solilóquio, de um personagem falando sozinho:



Neste quadrinho da revista *Peepshow #2*, temos o *cartoon self* Joe Matt lamentando o final de um relacionamento amoroso. Em teoria, uma cena como esta estaria firmemente enquadrada na verdade presenciada: o personagem está interagindo com um universo diegético coerente. O balão de fala indica que o texto foi pronunciado em voz alta e, portanto, não representa um estado interior, mas um som emitido pelo personagem; a fala é um acontecimento presenciado porque existe em um plano concreto.

Mas vamos parar por um momento para analisar esta fala enquanto acontecimento. Ela tem algumas condições especiais em relação ao acontecimento presenciado comum: ela não está aberta à verificação – ninguém é capaz de dizer com certeza se Joe Matt de fato a pronunciou em voz alta, exceto por ele próprio. Além disso, ela é uma fala que não cumpre a sua função comum, de comunicação com outras pessoas: Joe está sozinho. A fala de Joe expõe os seus sentimentos, não para outro personagem, pois não há nenhum presente, nem para o próprio Joe, que os conhece sem falar em voz alta, mas *para o leitor*.

A fala, assim, tem um valor diegético diminuído e um valor maior de exposição dos sentimentos do personagem, começando a entrar no reino da verdade subjetiva. Um exemplo ainda mais radical do uso do balão de fala sem importância diegética aparece em *Peepshow #1*, também de Joe Matt:



Aqui a situação é de Joe muito nervoso para conseguir conversar com Frankie, uma mulher pela qual ele se sente atraído, amiga da sua namorada Trish. No segundo quadrinho, Joe verbaliza isso em um balão de fala (algo como “Estou nervoso demais para me mexer! Isso é horrível! Me sinto como um adolescente idiota!”) e, se o balão de contorno tremido e letreiramento grosso serve como indicação, em voz bem alta. Mas ele fez isso *mesmo*? Ou, melhor dizendo, a história realmente passa essa fala como uma verdade presenciada e objetiva? Quando ele fala em voz alta que está nervoso demais, Trish e Frankie ainda estão andando pela casa, mas não ouvem nada do que ele diz.

Estes balões de fala mostram como o autor se sente, e não cumprem uma função diegética clara. De certa maneira, funcionam quase como balões de pensamento, o que nos levaria à pergunta: por que o autor usou balões de fala e não de pensamento? A resposta aqui é que, nos dois casos, o personagem Joe Matt está à beira do desespero. O fato dele expressar seus sentimentos em voz alta indica isso: ele não consegue contê-los em um balão de pensamento; precisa externalizá-los de alguma maneira. Isso nos leva, novamente, à dúvida: ele falou isso em voz alta na vida real? Provavelmente não, mas essa é uma boa maneira de expressar a intensidade do que sentia em quadrinhos.

Estas falas, então, são ambíguas. Não temos como determinar exatamente qual é a sua existência dentro da diegese. Elas simbolizam algo que o autor disse ou só mostram como ele se sentia? Isso as coloca em algum lugar entre a verdade presenciada e a categoria que vamos ver em seguida, da verdade subjetiva.

5. A verdade subjetiva

A segunda categoria de verdade que pode ser tratada em um quadrinho autobiográfico é a *verdade subjetiva*. Nela, temos uma tentativa de representação não dos fatos objetivos, mas de um estado mental: os sentimentos, emoções, opiniões do autor.

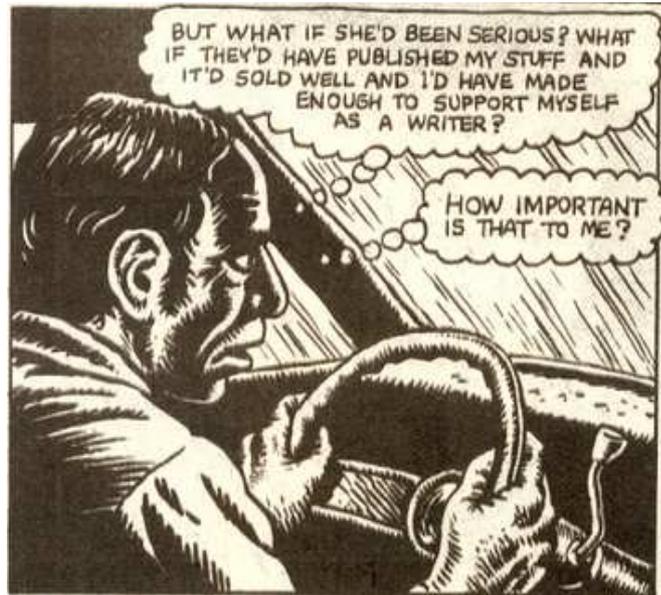
Enquanto na verdade presenciada temos uma interação entre *cartoon self*-universo diegético, aqui a interação é da ordem *cartoon self-cartoon self* ou, melhor dizendo, envolvendo apenas entidades que representem de alguma maneira o autor da história, sem chegar a uma realidade concreta. Como os acontecimentos possuem um caráter pessoal, eles não se abrem à verificação da mesma maneira que os presenciados; aqui, a “verdade” não consiste em uma fidelidade a algo que aconteceu, mas na sinceridade do autor ao retratar os próprios sentimentos.

O pacto da verdade subjetiva é, então, bem diferente do pacto da verdade presenciada. Temos um efeito não de ver o autor na ação, mas de ver *com ele*. Compartilhamos a sua visão, o seu interior. Neste capítulo, pretendo mostrar algumas maneiras utilizadas no quadrinho autobiográfico que podem resultar na proposição de um pacto subjetivo. O esforço é mais de mostrar uma parte do que já foi feito do que esgotar todas as possibilidades – estas podem ser infinitas e se limitam apenas pela imaginação do quadrinista.

5.1.O acontecimento subjetivo

O acontecimento subjetivo, então, é o acontecimento que se passa apenas no autor, em um reino abstrato. Isso pode ser feito de muitas maneiras, envolvendo tanto a representação padrão do autor, limitada ao *cartoon self*, quanto outras formas de auto-representação. Aqui, apresentarei algumas formas de acontecimento subjetivo observadas em quadrinhos autobiográficos, considerando que ele aconteça nas mesmas condições que os da verdade presenciada: uma imagem onde um *cartoon self* coexiste com um universo diegético. Faço isso para ter um campo válido de comparação entre estas duas verdades, buscando responder a pergunta: o que diferencia o acontecimento presenciado do subjetivo?

5.1.1. O balão de pensamento



Uma maneira simples de se representar o pensamento de um personagem já está estabelecida há muito tempo como parte do vocabulário da linguagem dos quadrinhos: o balão de pensamento. O exemplo acima vem de *American Splendor* #9, da história *Hypothetical Quandary*, de Harvey Pekar e Robert Crumb.

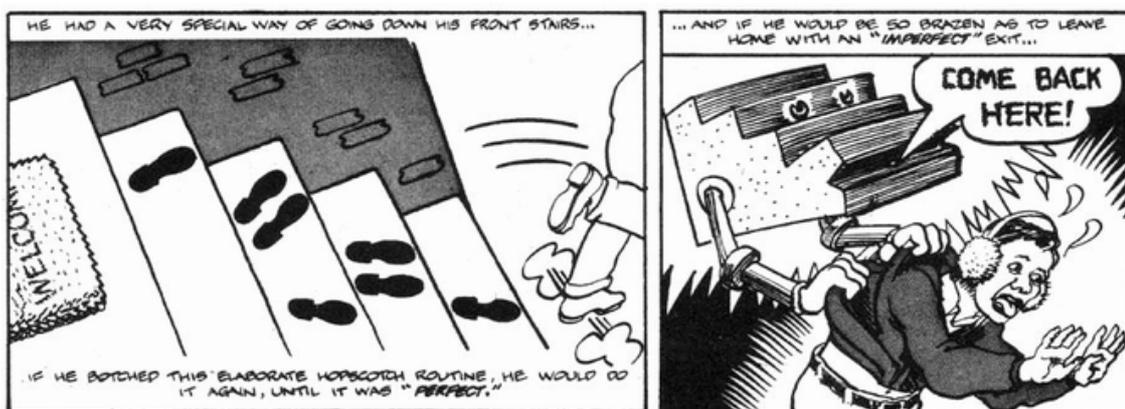
O balão de pensamento é por si só um acontecimento, equivalendo a dizer “ele pensou...”. Representa uma ação que começa e se encerra no próprio *cartoon self*, sem interagir com o universo exterior. Não é necessário que exista qualquer outra representação do autor além do *cartoon self* e do próprio balão, que é uma extensão dele.

O balão também serve como um divisor claro entre a realidade “pessoal” do *cartoon self* e a diegese comum aos outros personagens: o que está dentro do balão pertence a alguém, o que está fora dele não. Temos, então, um acontecimento subjetivo, mas que não se mistura com a diegese. Ele é uma maneira de claramente separar o subjetivo do presenciado, como no quadrinho acima: é uma realidade *física* que Harvey Pekar tenha dirigido seu carro; é uma realidade *pessoal* que ele tenha considerado a possibilidade de poder ganhar a sua vida como escritor.

Se tivermos o balão de pensamento associado a um personagem que não seja *cartoon self*, já entraremos em outro terreno, que é o da *verdade assumida*. O subjetivo, aqui, diz respeito apenas ao autor, que tem acesso à sua própria mente.

5.1.2. A metáfora visual

O balão de pensamento é uma maneira de se mostrar um acontecimento subjetivo em uma realidade que pode ser presenciada por funcionar como uma fronteira, separando com eficiência o abstrato do concreto. Mas a subjetividade autobiográfica não precisa estar necessariamente separada do universo diegético para existir. Os dois podem se misturar, como na *diegese subjetiva*:



Neste exemplo de *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, de Justin Green, temos o protagonista e *cartoon self* Binky descendo as escadas na frente de sua casa e deixando pegadas no chão; no quadrinho seguinte, temos a escada puxando-o de volta porque ele teria saído de uma maneira “imperfeita”.

O acontecimento que quero destacar aqui é quando a escada agarra Binky. Temos aqui, à primeira vista, uma relação semelhante à da verdade presenciada: o *cartoon self* está presente, e interage com uma diegese. A ação vem da escada, agente, que segura Binky, paciente. Mas o que isso *significa*? O acordo ficcional estabelecido pela obra não nos diz que é viável que uma escada simplesmente crie vida e segure um personagem. Muito pelo contrário, a história é autobiográfica, propondo-se a colocar tudo o que acontece nela como uma espécie de verdade.

Podemos aceitar a escada como uma verdade a partir do momento em que conseguimos enxergá-la como uma metáfora: não foi isso que aconteceu, isso tem uma relação *simbólica* com o fato real. Então a escada puxa Binky no quadrinho, mas na verdade é o próprio Binky, obsessivo-compulsivo, que se impede de sair de casa. O fato da ação vir da escada nos mostra como, para Binky, não existe escolha – ele *precisa* voltar quando não sai de casa do jeito certo, como se estivesse sendo puxado – mas o fato é que está tudo na cabeça

dele. A escada é uma parte da sua mente, a parte que o obriga a voltar, brigando com a parte que quer sair dali.

A escada, então, funciona como um segundo *cartoon self*. O quadro nos mostra Binky como alvo de uma ação praticada por um objeto, mas na verdade ele também é o agente. A ação se fecha no autor porque os dois personagens o representam – autor-escada segura autor-Binky.

A metáfora visual pode se aplicar também ao próprio *cartoon self*, como neste outro exemplo de *Binky Brown*:



Nestes dois quadrinhos, temos Binky Brown no ápice de sua compulsão e loucura. Católico devoto, ele não consegue manter os pensamentos impuros longe de sua mente e, pior, constantemente os mistura com símbolos religiosos, o que o deixa mais culpado ainda. Isso o coloca em um ciclo vicioso: quanto mais ele evita os pensamentos, mais fortes eles se tornam e mais ele tem que rezar para compensar os pecados que comete. Com o tempo, os pensamentos começam a assumir formas cada vez mais reais, culminando no que ele chama de “pecker rays”: raios de pecado começam a sair do seu corpo; primeiro de seu pênis, depois de seus dedos e de seus pés, depois de qualquer objeto que possa assumir um formato vagamente fálico.

Estes dois quadrinhos mostram uma etapa de todas as transformações literais pelas quais Binky passa ao longo da história. No primeiro quadrinho, ele está tentando encontrar alguma solução para os raios: como evitar que eles atinjam alguma igreja ou símbolo religioso, o que, na lógica de Binky, deve equivaler a um pecado mortal? Do primeiro para o segundo quadrinho, Binky encontra uma possível solução no caso específico de uma porta que ele tem que passar todos os dias: a porta está alinhada com uma estátua de Maria mas, por

alguma razão, não é um pecado se ele passar por ela em uma trajetória totalmente perpendicular.

O que eu gostaria de assinalar nestes quadros é um acontecimento específico, que toma parte entre os quadros: a transformação física do próprio Binky. No primeiro quadrinho, temos Binky desesperado, com os dedos metaforizados como falos; no segundo quadrinho, ele, tendo encontrado a solução de se posicionar perpendicularmente, é representado como alguém meio quadrado, com os ombros e o rosto em ângulos retos, refletindo a sua nova visão de mundo – para não pecar, fazer tudo em ângulos retos.

Como no caso da diegese subjetiva, precisamos assumir que essa transformação tem um valor simbólico. O acontecimento é subjetivo, é uma mudança na mente do autor que se manifesta fisicamente. O *cartoon self* assume, assim, um outro significado: deixa de se propor apenas como “a imagem do autor” e se torna a sua *auto-imagem*. De fato, um *self*, representando como o autor se vê.

Uma última palavra a respeito da metáfora visual é que, apesar de a termos tratado aqui em termos de acontecimento, ela também pode ser um *estado*. Em *Maus*, de Art Spiegelman, temos um exemplo disso: todos os seres humanos tem rostos de animais, e isso é uma *regra* que a história segue. Não existe no começo da história nenhum acontecimento que indique o início da metáfora, mas ela está sempre lá, um indício de subjetividade.

5.1.3. Reflexão a respeito dos exemplos: o problema da relação *cartoon self*-diegese na verdade subjetiva

A partir destes dois exemplos (balão de pensamento e metáfora visual) podemos começar a inferir o que de fato diferencia os acontecimentos presenciados dos subjetivos. O que se pode notar a partir deles é uma confirmação da relação *cartoon self*-diegese como fonte de verdade presenciada: a verdade subjetiva só poderá acontecer a partir do momento em que exista alguma interferência nesta relação.

Explicando: o balão de pensamento, para ser compreendido, precisa ser visto como uma realidade separada da imagem presenciada. É a tensão código vs. código de Hatfield: temos que ver o que está dentro do balão como uma unidade separada do que está do lado de fora para que ele ganhe sentido. Essa separação costuma ser entre uma imagem do lado de

fora e um texto do lado de dentro do balão, mas mesmo quando ele contém imagens, o seu conteúdo é simbólico e precisa ser interpretado. E, ao contrário do balão de fala, que indica um som, uma realidade diegética, o balão de pensamento demarca a divisão entre concreto e abstrato.

A metáfora visual, também, para ser compreendida como subjetiva, problematiza as noções de *cartoon self* e universo diegético. Para que ela funcione, é preciso que uma parte do universo diegético não funcione como tal: o que for metafórico não é “real”. A relação que existe entre o personagem e o cenário é abstrata, o cenário funciona como uma segunda representação do autor.

No caso da metáfora visual aplicada ao próprio *cartoon self*, temos uma nova problematização: o jogo entre verdade e subjetividade que ele supõe é modificado. Qual é a “verdade”, por exemplo, em Binky Brown se tornando quadrado para poder passar pela porta? Aquilo que é metaforizado no *cartoon self* perde a característica da semelhança física com o autor, que é o que garante de início alguma verdade a ele. Naturalmente, a verdade pode vir de outros lugares no próprio personagem – Binky, ao se tornar “geométrico”, ainda conserva o seu rosto e penteado característicos – mas essa semelhança diminui na proporção em que a metáfora aumenta. Como definimos o *cartoon self* a partir desta semelhança física, podemos dizer que, quanto mais metaforizado é o personagem, menos *cartoon self* ele é.

Destes exemplos, podemos concluir que *a verdade subjetiva acontece a partir da verdade presenciada*. A subjetividade, por si só, não pode ser autobiográfica: para que o pacto referencial seja feito, o leitor precisa de indícios, precisa da identidade ou da semelhança; em outras palavras, precisa de referências ao mundo externo à obra, que pertençam ao terreno do presenciado, do objetivo. O pacto, para existir, precisa se ancorar em alguma forma de realidade. Primeiro é necessário o reconhecimento do autor como existente em um mundo “real” para que, depois, o leitor possa ter acesso a seu universo interior.

A verdade subjetiva é, então, uma perturbação na verdade presenciada. O balão de pensamento é a abertura de um sub-espço subjetivo dentro de um espaço presenciado; a metáfora visual é a inserção de elementos subjetivos em uma diegese presenciada. O presenciado é o pré-requisito para o subjetivo: ele realiza um primeiro pacto referencial, que, ao ser perturbado, pode se transformar em um pacto de verdade subjetiva. Para a análise do

nível seguinte, dos sintagmas, onde se introduz a noção de instância narrativa, teremos em mente essa relação entre presenciado e objetivo.

5.2.O sintagma subjetivo

Ao se tratar dos sintagmas subjetivos, podemos trazer de volta a noção de instância narrativa já utilizada ao falarmos do sintagma presenciado. Para classificarmos um sintagma, temos que ver quem o narra, quem está por trás dele. No caso do presenciado temos uma instância mais ou menos “neutra”, que esconde os indícios de sua existência; no subjetivo temos uma instância que se assume como o autor.

Já vimos em Gaudreault e Jost que as marcas de subjetividade que identificam a instância narrativa podem remeter tanto a um personagem diegético quanto a um grande imagista (2009, p. 61). No quadrinho autobiográfico, onde o autor está representado em um personagem diegético, temos que uma instância narrativa que retorne ao *cartoon self* naturalmente resulta em uma verdade subjetiva. Mas, como já vimos ao falar da metáfora visual, o autor pode estar representado em outras entidades: mais adiante veremos, por exemplo, o narrador textual.

A verdade subjetiva, então, pode surgir das marcas de subjetividade que remetam a qualquer representação do autor. Ela se aplica tanto a uma cena que revele a visão que o próprio *cartoon self* tenha do que está acontecendo, caso da câmera subjetiva, quanto de uma visão retrospectiva que o autor tenha sobre o que aconteceu, como no caso de um narrador que julga as atitudes que teve no passado. Assim, a verdade subjetiva pode acontecer no tempo da própria narrativa ou em outro tempo. O que a define é o fato de que ela mostra uma *visão do autor*, em oposição a uma visão neutra.

Considerando isto, apresento abaixo alguns tipos de sintagma subjetivo observados no *corpus* da pesquisa. Gostaria de começar considerando, primeiro, os tipos de sintagma derivados dos acontecimentos subjetivos que já abordamos, o balão de pensamento e a metáfora visual, para depois abordar elementos de linguagem das histórias em quadrinhos que podem ser fontes de subjetividade sem necessariamente representarem acontecimentos.

5.2.1. O sintagma de pensamento

Consideramos que o balão de pensamento é um acontecimento subjetivo por si só; por extensão, todo sintagma que tenha os balões de pensamento como acontecimento principal será também subjetivo. É o caso, por exemplo, do sintagma abaixo de Joe Matt, que pertence à revista *Peepshow* #3, onde o *cartoon self* se desespera por conta de uma ex-namorada:



Os balões de pensamento continuam acontecendo a cada quadrinho na página seguinte até serem interrompidos por outro personagem:



O sintagma de pensamento acontece, então, a partir do quadro onde Matt está pensando em frente ao telefone e acaba no quadro anterior ao qual a personagem Kim o cumprimenta. Temos nele vários momentos diferentes representados: ele mostra uma série de ações, onde Joe passa por uma série de lugares.

Se fôssemos classificar este sintagma sem considerar o pensamento de Joe Matt, ele seria uma sequência, mas uma sequência muito afastada da cena em que onde tempo diegético e tempo da narração seriam iguais. As transições entre um quadro e outro são fortes: a partir da segunda imagem, Joe muda de lugar (casa, rua, porta, show) a cada requadro. O tempo se comprime. Demoraríamos bem menos tempo para ler as imagens do que Joe levaria para fazer as ações representadas.

Mas estas transições fortes são aliviadas pelo pensamento constante do *cartoon self*: ainda que Joe Matt vá mudando de lugar, o seu monólogo interno é contínuo e ininterrupto,

suavizando as transições, unindo-as em uma linha única de pensamento⁶. O tempo que demoramos para ler cada quadro depende em grande parte do que Joe pensa nele: quanto mais verborrágico ele é, mais tempo nos concentramos no seu pensamento. Como ele pensa bastante, com idéias se conflitand o tempo inteiro (ele decide ir a um clube noturno, mas logo depois pensa que odeia clubes noturnos; ele vê uma mulher bonita, mas imagina que nunca vai poder falar com ela), dedicamos boa parte da leitura dos quadros nos concentrando nestes balões.

Se os balões suavizam a passagem de tempo entre os quadros, tornando-as menos bruscas, podemos dizer que elas afetam a nossa percepção do tempo diegético. Um quadro *still* do percurso de Joe torna-se um espaço de tempo maior, onde o que ele pensa liga-se organicamente ao quadro seguinte. A distância entre a paisagem de um quadro e de outro é amenizada pela proximidade dos pensamentos, e a noção de tempo diegético que tiramos do sintagma vem daí, dessa interação entre ação e pensamento.

Temos, então, uma questão interessante acontecendo nesse sintagma: a articulação entre acontecimentos subjetivos (balões de pensamento) e presenciados (estar na frente do telefone, sair de casa, ir ao show) o deixa em uma situação no meio do caminho. Ele funciona tanto como presenciado quanto como subjetivo. Temos tanto que acreditar que Joe de fato foi ao show como que acreditar que ele pensou o que está representado nos balões. Essa dupla leitura não se torna muito problemática no exemplo acima porque o balão de pensamento representa uma fronteira definida e confiável entre os dois tipos de verdade. Dentro dele está o universo do autor, fora dele está o “real”.

5.2.2. O sintagma metafórico

No caso do que chamaremos de sintagma metafórico, a fronteira entre o real e o imaginário pode se tornar mais difusa. O definimos como todo sintagma onde a metáfora é feita constantemente, deixando de se tornar um acontecimento isolado para ser uma condição, um estado do próprio sintagma. Isso acontece neste pequeno sintagma de *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, de Justin Green:

⁶ Um processo semelhante acontece na história *Hypothetical Quandary* de Harvey Pekar e Robert Crumb, segundo a análise de Hatfield (2005, p. 45).



Este trecho aparece na história logo depois de um exemplo que já colocamos nesse trabalho ao falar da metáfora visual como acontecimento, onde Binky se torna “quadrado” ao perceber que uma maneira de não cometer pecados é andar perpendicularmente à porta. Aqui temos o novo mundo de Binky, onde ângulos e alinhamento se tornam a coisa mais importante. A metáfora que o autor usa aqui é a de deixar o personagem e todo o cenário desenhado em linhas retas, favorecendo os ângulos retos e as formas quadradas. Apenas a cadeira desalinhada foge a essa regra, parecendo horrivelmente torta até que Binky a alinha com a parede e ela também se torna quadrada. Fica entendido que ela estava torta porque Binky a enxergava assim, não porque ela o fosse de fato. O espaço diegético é construído como subjetivo.

Enquanto no caso do balão de pensamento temos uma fronteira que separa o presenciado do subjetivo, aqui a fronteira não é clara e depende do discernimento do leitor. A interação entre presenciado e subjetivo continua existindo: é presenciado que Binky tenha alinhado cadeiras, é subjetivo que a mobília de sua casa estivesse quadrada. Mas as duas verdades coexistem em um mesmo espaço, e o leitor deve descobrir qual é qual.

5.2.3. A câmera subjetiva

Tanto o sintagma de pensamento quanto o sintagma metafórico foram obtidos como sintagmas subjetivos por meio de elevar os acontecimentos subjetivos ao nível do sintagma. Agora que já tratamos dos dois, compensa perguntar: um sintagma pode se tornar subjetivo a partir de elementos da linguagem que não configurem acontecimentos? Na análise das obras autobiográficas, foram encontradas alguns casos disso, a partir de vários elementos distintos.

No início do capítulo, ao explicar esta categoria, cheguei a comparar a verdade subjetiva com a impressão de “compartilhar a visão” do autor. Como os quadrinhos são um meio que inclui a imagem, neles isso pode se dar de uma maneira quase literal, com o que Marcel Martin chama no cinema de *câmera subjetiva*, aquela “cujo olho se identifica com o do espectador por intermédio do olhar do herói” (2003, p. 32). Gaudreault e Jost também falam deste recurso, chamando-o de *ocularização interna*, que é quando “o plano está ancorado no olhar de uma instância interna à diegese” (2009, p. 169). Para que este efeito resulte em uma verdade subjetiva, a instância onde a “câmera” (ou o “herói”, nos termos de Martin) se ancora deve ser o *cartoon self*. Vemos o que ele vê.



Acima temos um trecho de *Bat*, de Harvey Pekar, ilustrada por Joe Zabel e Gary Dumm, publicada em *American Splendor* #16, onde este recurso é utilizado de maneira

constante e sistemática; vemos todos os quadros da história a partir do *cartoon self* (exceto pelo último, não mostrado aqui, onde a visão muda). Como um resultado disso, a conclusão que se tira entre um quadro e outro inclui os movimentos do próprio Harvey; uma mudança de ponto de vista indica que ele andou ou está olhando para outra direção.

Nesta página, também nota-se alguns indicadores que Gaudreault e Jost chegam a mencionar (p. 170), que ajudam a indicar que a imagem remete a uma instância subjetiva: as mãos de Harvey aparecendo no primeiro plano em algumas imagens, a sua sombra no quinto quadro e o horizonte torto do primeiro, que dá uma impressão de movimento. A estes podemos adicionar como um indicador específico do vocabulário dos quadrinhos o balão de pensamento, que indica sua origem como fora do quadro, indicando que existe alguém lá.

Como se vê na página de *Bat*, este é um recurso que aproxima imagem e *cartoon self* ao máximo: o tempo, o espaço e a conclusão ganham uma carga subjetiva. Talvez seja por isso que ele seja pouco usado de maneira tão sistemática, normalmente aparecendo em apenas um quadro como um segmento autônomo. *Bat* é um exemplo raro por carregar este recurso a um nível sintagmático, deixando-o orientar a ação e as conclusões entre os quadros e resultando em um efeito único de identificação com o *cartoon self*. *The Stroll* e *The Party*, duas histórias de Daniel Clowes publicadas em *20th Century Eightball*, são outros dois exemplos de uso constante deste recurso.

5.2.4. O sintagma narrado

Todos os exemplos anteriores foram tratados como tendo a diegese criada pela imagem como última instância, como se nos quadrinhos o conteúdo visual fosse “superior” ao verbal – mesmo o balão de pensamento, verbal e subjetivo, está subordinado a um personagem diegético. Na verdade, isso não é uma regra. Um texto na linguagem dos quadrinhos pode estar presente de maneira a ser lido separadamente da imagem, a ser entendido como algo que não se manifesta diretamente na diegese. É o caso da *legenda*, onde o sujeito que fala é um *narrador*, que pode ser tanto onisciente quanto um narrador-personagem (RAMOS, 2009, p. 49-50).

Já vimos anteriormente que um quadrinho pode ou não ter um narrador: ele não é a fonte da narrativa, mas apenas um elemento do que constitui a instância narrativa maior. É

uma manifestação textual, que pode se relacionar com a imagem de diferentes maneiras. Então, o que devemos fazer ao considerar os efeitos do narrador aqui é entender como a sua presença afeta a instância narrativa, podendo torná-la subjetiva.

5.2.4.1. Identidade entre autor e narrador

Um possível nível de subjetivação que o narrador confere à história na qual ele está presente surge da sua identidade com o autor. Isso acontece por ele ser uma entidade que não está envolvida na diegese criada pela imagem, o que pode conferir a ele a impressão de estar *entre* a imagem e o leitor; explicando, detalhando ou dando significado à diegese:



Esta imagem de *Blankets*, de Craig Thompson, mostra uma diegese acompanhada de um narrador e ilustra isso bem. A imagem está aí, mas só é plenamente entendida por conta do texto⁷: por causa dele, a posicionamos em um espaço (acampamento da igreja), um tempo (o colegial do protagonista) e entendemos o que o *cartoon self* está fazendo (procurando outros *outsiders*). Este narrador também funciona em um nível sintagmático: apesar de ele estar contido em um só quadrinho, os próximos também acontecerão a partir do espaço e tempo delimitados aqui. Além disso, podemos considerar que os quadros seguintes carregam em si alguma subjetividade, por este narrador carregar uma relação de identidade com o autor e o *cartoon self*. Como sabemos disso? Neste caso, basta o fato dele falar na primeira pessoa: **eu** aprendi a identificar os outros rejeitados. Ligamos este texto à imagem e vemos um

⁷ Tradução do texto na versão em português: “O acampamento virou uma experiência menos solitária no colegial, quando aprendi a identificar os outros rejeitados”.

personagem fazendo justamente isso: no acampamento da igreja, buscando outras pessoas. Sabemos pelo resto da história que este personagem é Craig, o autor.

Na verdade presenciada, temos uma história “neutra” onde o autor se limita ao *cartoon self*; na verdade subjetiva, temos uma história da qual o autor se apropria, deixando suas marcas. Aqui, o narrador funciona como mais uma instância onde o autor se coloca, interferindo no que as imagens contam, subjetivando-as.

5.2.4.2. Mostrar e contar

A partir do momento que o narrador tem uma relação de identidade com o *cartoon self*, temos como tomar o conteúdo textual da legenda separadamente e ver como ele constrói a pessoa do autor. Ao tomarmos a legenda como unidade de análise, podemos nos utilizar de noções que são próprias da literatura e tratar o narrador como origem de todo o discurso textual.

Para tal, gostaria de introduzir aqui a noção de dois modos narrativos, como definidos por Yves Reuter: o *mostrar* e o *contar* (2002, p. 59-60). Segundo ele, o narrador que *mostra* é aquele torna a narração menos aparente e se esconde, buscando dar ao leitor a ilusão de uma presença imediata, onde os acontecimentos aconteceriam sem mediação; enquanto o narrador que *conta* é aquele que assume a sua presença e mediação nos acontecimentos narrados. Aqui, na verdade subjetiva, buscamos o *contar*: o narrador que tem uma relação de identidade com o autor se revela e, ao fazer isso, mostra que o que ele apresenta é mediado.

Dentre as características que Yves Reuter posiciona como pertencentes ao narrador que conta estão algumas funções de linguagem, pelas quais ele chama alguma atenção para si mesmo. Apresento aqui algumas (2002, p. 64-69), com exemplos de narradores as cumprindo em uma história em quadrinhos.

Na *função comunicativa*, o narrador se dirige diretamente ao narratário, mantendo contato com ele. O exemplo abaixo vem da tira *Some Things I Think You Should Know About Joe Matt*, de Seth, publicada na coletânea *Peepshow! A Cartoon Diary of Joe Matt*. O livro é de Matt, mas acaba com uma tira de Seth, na qual está o seguinte quadrinho:



Neste quadro, o narrador assume a presença de um narratário. Ao dizer “antes que você me julgue”, ele assume uma reação do narratário em relação ao que conta. A função comunicativa é desempenhada de maneira explícita.

Na *função metanarrativa*, o narrador comenta a narrativa, apontando para sua organização interna. O exemplo abaixo é retirado da história *Of What Use Is a Bunch?*, de Aline Kominsky-Crumb, publicada na revista *Bunch's PowerPak Comics #2*, onde a autora reconhece que não sabe desenhar, explicando o visual da história. Além disso, ela diz que “você já leu uma história sobre isso”, referenciando uma outra história na revista. Ela exerce a função metanarrativa ao reconhecer a revista em quadrinhos enquanto objeto.



A *função testemunhal* acontece quando o narrador manifesta um grau de certeza ou de distância que tem em relação à narrativa. O exemplo abaixo vem de *Fun Home*, de Alison Bechdel, onde a narradora teoriza sobre como foi a morte de seu pai – ela acredita ser um

suicídio, mas não tem certeza, e admite que talvez ele estivesse apenas distraído por conta do divórcio pelo qual passava.

MAYBE HE DIDN'T NOTICE THE TRUCK COMING BECAUSE HE WAS PREOCCUPIED WITH THE DIVORCE. PEOPLE OFTEN HAVE ACCIDENTS WHEN THEY'RE DISTRAUGHT.

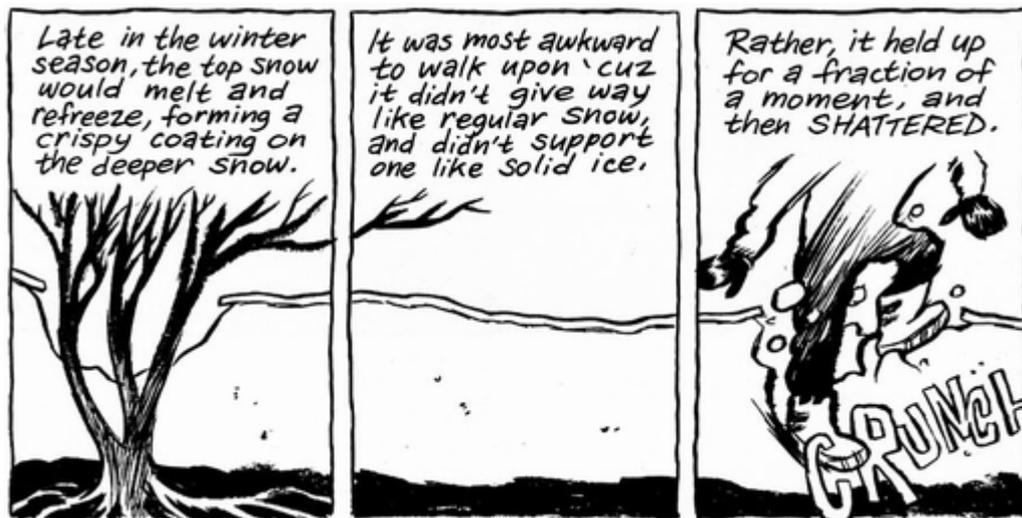


Este quadro, embora tenha a sua carga de subjetividade por conta da função testemunhal, entra também no reino da verdade presenciada. Ao abordá-la no próximo capítulo, falaremos mais desta mistura entre subjetivo e presumido.

A *função modalizante* e a *função avaliativa* dizem respeito à relação entre a mente do narrador e a história: na função modalizante, o narrador revela os sentimentos que tem em relação ao que conta; na avaliativa, ele expressa aprovação ou desaprovação em relação a algum aspecto da narrativa. No quadrinho abaixo, retirado da história *My Troubles With Women* de Robert Crumb, publicada na revista *Zap Comix #10*, temos um exemplo da função avaliativa desempenhada pelo narrador, onde ele avalia como “horríveis” algumas das situações emocionais com mulheres pelas quais ele passou nos anos 60. O fato desta avaliação surgir do narrador e não do *cartoon self* sublinha um distanciamento entre os dois.

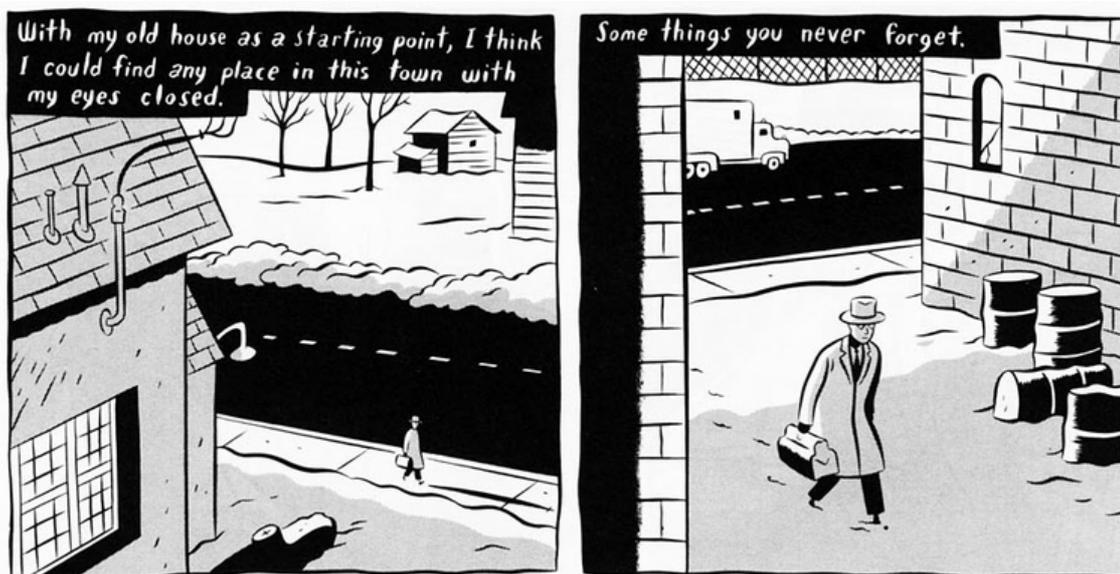


Na *função explicativa*, o narrador interrompe a narrativa para explicar alguma coisa ao leitor, de maneira didática, para que ele possa ler o resto da história. É o que acontece em *Blankets*, quando o autor fala a respeito de uma brincadeira que fazia com o irmão, onde eles tinham que pisar na neve sem quebrá-la. Eles faziam isso apenas em um tipo especial de neve, e o narrador precisa interromper a história brevemente para explicar como ela é.



Por fim, temos a *função generalizante*, na qual o narrador se refere ao seu próprio mundo, abandonando o espaço e tempo dedicados à narrativa principal. Isso costuma tomar a forma de máximas, de afirmações atemporais, como no exemplo abaixo, retirado da história *It's a Good Life If You Don't Weaken Part 4*, de Seth, publicada na revista *Palooka-ville* #7. Nele, o autor-narrador Seth acompanha a caminhada do *cartoon self* por sua cidade-natal:

“Com a minha antiga casa como ponto de partida, eu acho que poderia achar qualquer lugar nessa cidade de olhos fechados. Existem coisas que você nunca esquece.”



Enquanto a caminhada do próprio Seth e o seu conhecimento da cidade dizem respeito apenas a ele, a frase “Existem coisas que você nunca se esquece” funciona de uma maneira geral, como uma regra. Cada um tem coisas das quais que não se esquece, e isso justifica que Seth se lembre de todo o mapa de sua cidade natal.

Cada uma destas funções remete a um narrador que *conta*, assumido, que não esconde a sua presença, revela a sua própria mediação, impede que a história corra “solta”. Em outras palavras, move a verdade da narrativa da categoria do presenciado para a do subjetivo.

5.2.4.3.O narrador como elemento de integração entre as imagens

Até aqui, os fatores que consideramos foram a relação do narrador com o autor (que pode ser de identidade), a sua relação com a imagem (efeito de estar entre a imagem e o leitor) e o seu modo narrativo (mostrar/contar). Isso nos mostrou que a presença do narrador em um quadro de um sintagma já pode ser o suficiente para conferir a ele um grau de subjetividade: isso depende do seu modo narrativo.

O que ainda não imaginamos a respeito do narrador é que efeito ele pode ter sobre a *montagem* de um sintagma. Pela sua recorrência, um narrador pode afetar a conclusão que tiramos entre um quadro e outro, e esta conclusão pode reforçar uma verdade subjetiva no

sintagma em questão. Nos casos mais extremos, isso chega a tornar problemática a própria divisão da história em sintagmas, onde as unidades passam a ser percebidas não por sua justaposição, mas pelo que fala o narrador.

Isso acontece com frequência em *Fun Home*, uma *graphic novel* de Alison Bechdel que conta a história do relacionamento da autora com seu pai. Vários traços da personalidade dos dois são mostrados em paralelo: tanto Alison como seu pai são homossexuais, e o livro mostra tanto a descoberta da sexualidade da própria autora como a percepção que ela cria da sexualidade do pai, que é reprimido e não se assumiu para a família. São colocadas lado a lado também o gosto para a literatura que o pai de Alison tinha e a descoberta dela própria em relação à literatura, com todos os cruzamentos e conflitos pelos quais os dois passam.

Em *Fun Home*, o narrador domina toda a narrativa. O livro jamais mostra uma cena sem que ela seja posicionada e comentada antes em uma legenda; na verdade, a maior parte dos quadros do livro inteiro tem um texto não diegético. A página abaixo exemplifica isso, mas quase qualquer página na obra serviria:



O que acontece aqui é algo semelhante ao que vimos no sintagma de pensamento: várias imagens relacionadas a tempos e lugares diferentes são unificadas por um texto. Aqui, o texto é ainda mais contínuo do que no exemplo de Joe Matt – ele pode efetivamente ser lido separadamente e ainda fará sentido, sendo que as imagens basicamente expandem o seu significado.

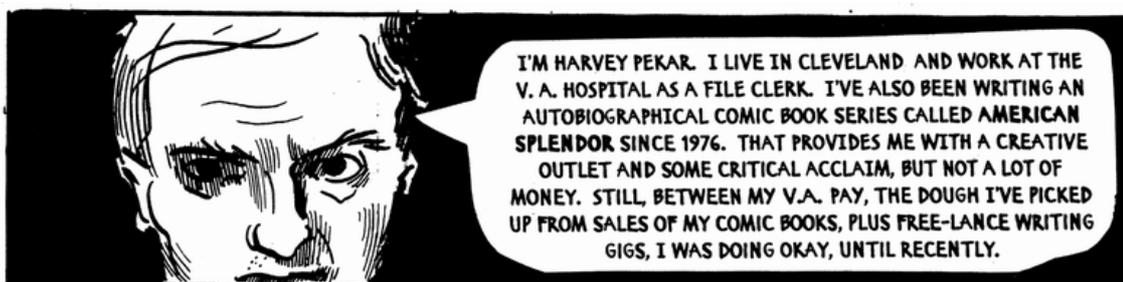
Isso possibilita que ele unifique uma sequência de imagens ainda mais radicalmente separadas do que as de Matt. Aqui, elas não estão separadas apenas por um espaço de tempo significativo. Mais do que isso, entre elas fica difícil de determinar qualquer relação temporal – não sabemos qual delas veio antes ou depois, se o tempo entre uma e outra avança ou retrocede ou pára. Não existe nenhuma relação de causa e efeito entre uma e outra. Tudo o

que as une é o que a narradora diz: ao falar da aparência do pai como marido ideal, ela mostra a família na igreja; ao imaginar que poderia dizer que a sua família era uma farsa, ela invoca uma ocasião onde ela tirou uma foto deles. A lógica fluxo-de-consciência de Alison liga as imagens, dando a elas sentido e coerência. A própria classificação do sintagma aí se torna problemática, porque esta classificação leva em conta, em primeiro lugar, a sequencialidade das imagens. Esta sequencialidade, aqui, é secundária à unidade textual: a operação é menos de ligar uma imagem à outra e concluir uma relação direta entre elas e mais de ler a página baseando-se na unidade do texto, considerando as imagens como expansões dele.

Este narrador orientador da conclusão que se tira entre uma imagem e outra confere à obra um nível alto de subjetividade. Em *Fun Home*, a impressão que se tem não é simplesmente de se acompanhar a história de Alison, mas a sua lembrança. Acompanhamos a memória e as reflexões da autora, que vão e voltam no tempo e com frequência repetem e reinterpretam uma mesma cena. Os acontecimentos ganham sentido à medida que se ligam aos pensamentos da narradora, e a sua mediação é constante e assumida.

5.2.5. O sintagma dirigido

Um último tipo de sintagma subjetivo bastante frequente nos quadrinhos autobiográficos é o que eu chamarei de *sintagma dirigido*, onde o próprio *cartoon self* olha na direção da câmera e conta uma história diretamente para o narratário. Ele funciona, desta maneira, como personagem diegético e como narrador:

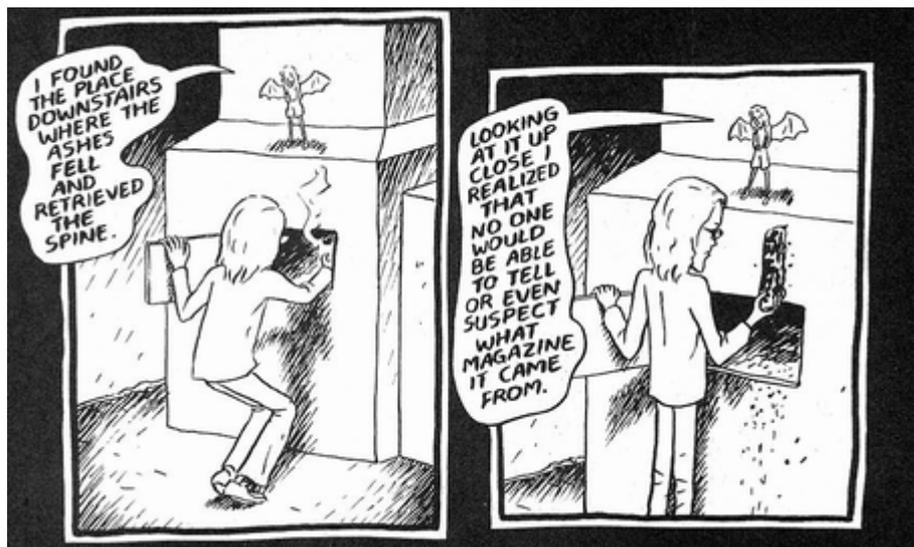


Neste quadrinho, retirado do livro *Our Cancer Year* de Joyce Brabner, Harvey Pekar e Frank Stack, a subjetividade pode ser explicada de mais de uma maneira. Gaudreault e Jost posicionam o olhar em direção à câmera como uma marca de subjetividade da instância narrativa (2009, p. 61), e é este olhar que nos faz identificar o sintagma dirigido: o personagem conversa com a “câmera” como se ela fosse um personagem, uma representação

do narratário. Também podemos dizer também que a instância narrativa é subjetiva por cumprir uma função que corresponde a um narrador subjetivo: ela é *comunicativa*, segundo a definição já apresentada de Yves Reuter, por se dirigir diretamente ao narratário, reconhecendo a sua presença.

O sintagma dirigido já foi utilizado por diversos autores autobiográficos de muitas maneiras diferentes. Para que ele seja reconhecido, basta o olhar em direção à câmera do *cartoon self* e o narração de uma história por parte dele; isso significa que o espaço diegético que o acompanha pode se manifestar de várias maneiras. No exemplo acima, e nas histórias de Harvey Pekar na revista *American Splendor* de um modo geral, o personagem costuma estar inserido em uma diegese mínima, sem nada por perto; uma abordagem também utilizada, por exemplo, por Brian Michael Bendis em alguns momentos de *Fortune and Glory* e por Seth nas primeiras edições de *Palooka-Ville*. Mas existem outras possibilidades. Justin Green introduz a revista *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* com um narrador-*cartoon self* em um cenário cheio de simbolismos: pendurado por correntes, com os braços amarrados atrás das costas, cercado por objetos como uma vela, uma foice, uma vitrola tocando “Ave Maria” e um vidro de tinta rotulado como “Dad’s Blood”. Julie Doucet, em uma história sem título de *Dirty Plotte #4*, está no seu próprio apartamento enquanto conversa com o leitor e vai mostrando as suas coisas – a mesa de desenho, a cafeteira, o namorado.

Chester Brown, na série *Disgust*, publicada e serializada na revista *Yummy Fur* (depois, na próximas edições da revista, foi renomeada como *The Playboy Stories*), faz um uso interessante do sintagma dirigido. Na história, aparecem dois *cartoon selfs* – um age como personagem, o agente de fato da história contada e outro, um “diabinho” com a cara do autor, funciona como narrador, acompanhando a ação e comentando os acontecimentos:



5.3. Considerações finais sobre a verdade subjetiva

Todos estes exemplos mostrados servem como a ponta de um *iceberg*: existe um sem-número de maneiras para que um autor modifique o contrato estabelecido por sua história e indique que a verdade representada é menos factual e mais pessoal. No entanto, considerando todos estes exemplos, podemos concluir algumas coisas.

Em primeiro lugar, temos que *a subjetividade pode ser invocada apenas a partir de elementos de linguagem*. A verdade presenciada, para acontecer, precisa de acontecimentos presenciados – um acontecimento que inclua o *cartoon self* ou seja acompanhado por um estado de observação dele. Já no caso na verdade subjetiva, isso não é absolutamente necessário: acontecimentos que são, em teoria, presenciados podem adquirir uma carga subjetiva a partir de elementos de linguagem. O caso da câmera subjetiva indica isso perfeitamente. Mesmo quando não estão presentes os balões de pensamento, sabemos que na história *Bat* nós vemos as coisas apenas na medida que o *cartoon self* vê.

Em segundo lugar, podemos perceber que *os pactos estabelecidos pelas obras não são totalmente definidos e consistentes*. A verdade subjetiva funciona como uma perturbação na verdade presenciada – ao mesmo tempo em que ela altera a promessa de verdade dos acontecimentos, ela não pode simplesmente eliminá-la. Uma história não vai necessariamente indicar o que é uma verdade “de fato” e o que é uma verdade “do autor”: as duas são inacessíveis em estado puro, inevitavelmente alteradas ao se tornarem linguagem.

Com isso em mente, podemos buscar os casos-limite da verdade subjetiva: como o cartunista se aproximaria ao máximo do subjetivo, jogando fora quase todo o presenciado? Seria possível uma história 100% subjetiva? Uma possível técnica para chegar perto disso está em um recurso muito interessante para o autobiógrafo, apontado por Timothy Dow Adams como uma “decisão altamente estratégica” (1990): a fraude.

5.3.1. A fraude assumida como efeito global de subjetividade

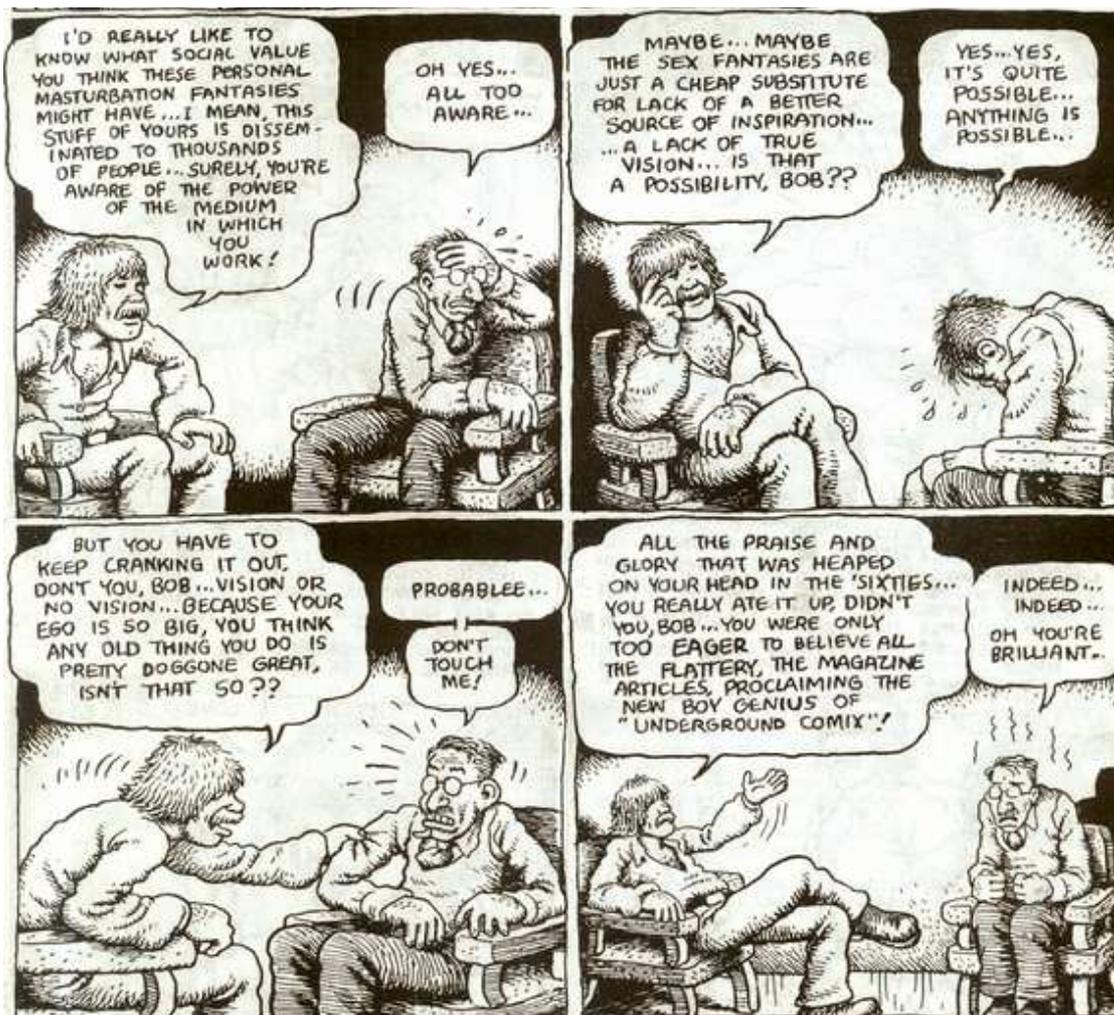
Consideremos a história *High Times Interviews R. Crumb By R. Crumb*, publicada no primeiro número na revista *Weirdo* e feita, naturalmente, por Robert Crumb. Nela, o *cartoon self* está sendo entrevistado para a revista *High Times*, e claramente não se dando bem com o entrevistador. Primeiro, ele não conhece a revista:



E, logo depois, quando o entrevistador oferece um exemplar para ele ler, ele não se impressiona:



Depois disso, temos Robert Crumb se saindo mal nas respostas, sem saber o que dizer. O entrevistador faz as perguntas mais difíceis e contundentes que pode e aparentemente sente prazer em encurralar Crumb e deixá-lo sem resposta. Ele afirma que Crumb tem se tornado repetitivo em suas histórias, pergunta sobre as suas tendências misógenas, liga o seu gosto por mulheres fortes a uma possível tendência homossexual latente, diz que ele tem um ego grande demais. Crumb não sabe o mais o que falar:



Todos estes acontecimentos são mostrados como presenciados mas, neste ponto, já não seria admirável que o leitor duvidasse da veracidade da história. Vários fatores apontam para isso, a começar pelo fato dela ter sido publicada na revista *Weirdo*, da qual o próprio Crumb é o editor. O comportamento do entrevistador é completamente inadequado, intimidando e rebaixando o entrevistando de uma maneira que beira o *bullying*. Crumb, por outro lado, faz um papel nesta história que é típico dos seus trabalhos: ele é autodepreciativo, se mostrando inseguro, sem saber o que dizer e cheio de neuroses. Tudo isso indica não o mundo real, mas a caneta do próprio autor, e sugerem que esse encontro não aconteceu ou, no mínimo, aconteceu desta maneira apenas na mente do autor.

Essa suspeita é confirmada mais perto do final da história, onde Crumb é nocauteado pelo entrevistador, literalmente:



Esta briga serve como última confirmação de que a entrevista não aconteceu e é, na verdade, uma invenção do próprio Crumb. Isso não significa que ela não tenha nenhum valor autobiográfico: o autor se confronta com perguntas difíceis e válidas a respeito de sua carreira enquanto quadrinista, e mostra que não sabe respondê-las ou lidar com nenhum destes dilemas. Ao mesmo tempo, ele mostra ser uma pessoa desajustada, mesmo dentro dos grupos da contracultura – o entrevistador, com suas roupas, seu cabelo e força física, se mostra uma espécie de *hippie* popular e valentão, enquanto Crumb, mesmo nesse universo supostamente “livre”, ainda é um nerd problemático.

Quando foi abordada aqui a metáfora visual, cheguei a afirmar que, para que ela seja entendida como metáfora, é preciso que ela *não seja* entendida como uma verdade física e factual – ao ver que é impossível que uma escada segure Binky Brown, entendemos que isso não aconteceu de fato, mas apenas simbolicamente. Com base nisso, podemos entender esta história como uma metáfora a partir do momento em que ela se auto-invalida. Seu significado

é simbólico. A entrevista não aconteceu, mas Crumb ainda assim revela a sua personalidade ao se colocar como personagem em uma história “falsa”.

Assim, a entrevista, premissa da história, deixa de ser um acontecimento presenciado para se tornar subjetivo. Os acontecimentos representados ganham um valor de “e se...” e, assim, nenhum deles promete uma verdade presenciada. Toda a situação representada é hipotética e se passa na mente do autor, o que a torna subjetiva ao extremo.

Poderíamos, então, dizer que esta história é 100% subjetiva? Aqui, existe apenas um fator que me impede, que é o próprio *cartoon self*. A aparência e personalidade dele ainda remetem a uma imagem “real” do autor, a um mundo objetivo. Vemos Crumb como Crumb em parte porque reconhecemos os seus óculos, seu colete, sua atitude, e em parte é isso que torna a história aceitável, apesar de falsa. Os acontecimentos representados não são verdadeiros em um universo objetivo, mas o retrato que o autor pinta de si mesmo parece ser. Até mesmo na fraude pode existir alguma sinceridade.

6. A verdade presumida

A última categoria a ser abordada neste trabalho é a da *verdade presumida*. Nela, temos uma espécie de violação das condições naturais da autobiografia: o autor mostra algo que não presenciou nem sentiu, representando uma realidade que não pertence a ele. Entendemos que ele *presume* que o acontecido tenha sido daquela maneira, porque ele não tem a certeza que decorre de ter estado lá.

Como ela se define pela ausência do autor na realidade representada, a verdade presumida, por natureza, contradiz os princípios básicos da autobiografia. Isso significa que ela sempre está coexistindo com outras formas de verdade (presenciada e subjetiva) dentro de um quadrinho autobiográfico; ela não é capaz de realizar, por si só, um pacto referencial que corresponda ao da autobiografia ou do romance autobiográfico. Podemos dizer que, em vez disso, ela perturba as outras verdades ao acontecer, lançando uma parte da história e da diegese em um terreno não-autobiográfico.

Mas, por outro lado, não podemos dizer que o que é presumido dentro de um quadrinho autobiográfico de torna automaticamente falso ou suspeito. A promessa de verdade e o acordo ficcional feitos pela obra ecoam por toda a sua extensão. A verdade presumida altera estes pactos, mas não os cancela. Ainda se pede que aquilo que é contado seja visto como verdade, mas uma verdade imaginada pelo autor como tal.

6.1.O acontecimento presumido

O acontecimento presumido, então, se define em oposição direta ao acontecimento presenciado: o autor não esteve lá. Quando falamos da imagem dos quadrinhos, isso acontece de maneira mais simples com a ausência do *cartoon self* no espaço onde o acontecimento ocorre. Esta ausência não é simplesmente visual – não apenas não vemos o *cartoon self*, como também ele está completamente ausente da cena. Está em outro lugar ou mesmo em outro tempo, e portanto não viu o que aconteceu. A ausência do autor se torna, assim, um estado que acompanha a ação. Qualquer acontecimento que acompanhe esse estado se torna presumido.

Isso pode se dar de várias maneiras. Nos quadrinhos, encontrei especialmente dois tipos de acontecimento presumido, distintos pelo tipo de estado que os acompanham. A

classificação foi feita tomando-se como base a relação do *cartoon self* com o acontecimento – o que faz com que ele esteja ausente? Por que ele não está lá?

6.1.1. O acontecimento não-visto

A primeira maneira pela qual um acontecimento pode ser apresentado como presumido é como algo que simplesmente não foi visto pelo *cartoon self*, apesar de pertencer ao mesmo mundo que ele. Aqui, imagina-se que o *cartoon self* poderia ter visto a cena, mas não o fez; está fisicamente distante do acontecimento representado, fazendo alguma coisa em algum outro lugar.

Essa forma de acontecimento acontece algumas vezes em *To The Heart Of The Storm*, de Will Eisner, onde algumas ações de outros personagens são mostradas, mesmo ao acontecerem longe do protagonista-autor Willie. Por exemplo, há uma ocasião em que Willie, discriminado por ser judeu, briga com outros garotos na rua. O pai de um deles, ao ouvir falar disso, vai à casa de Willie para tirar satisfações:



Neste momento, os dois pais discutem dentro de casa, onde presumivelmente Willie pode vê-los. Mas logo eles saem para a rua e se resolvem lá, longe do protagonista. O pai de Willie, uma pessoa tranquila e pacífica, convence o outro a não brigar.



Esta situação serve como um bom exemplo de separação entre o presenciado e o presumido. Enquanto os dois discutem dentro de casa, Willie está assistindo – tudo foi presenciado. Quando eles saem, Willie efetivamente não tem como saber como está sendo a discussão (depois, a história mostra que a mãe estava assistindo tudo pela janela, mas Willie estava deitado em sua cama e não prestou atenção). O autor está mostrando imagens que não viu, representando-as como ele *acha* que aconteceram.

Isso, de alguma maneira, altera o pacto de leitura. Passamos a contar não com a veracidade da memória do autor, mas também com a de sua imaginação.

6.1.2. O acontecimento na subnarrativa

No exemplo acima, temos a indicação de que os acontecimentos representados são presumidos a partir de uma localização espacial precisa: sabemos onde eles acontecem, sabemos que o *cartoon self* não está lá. Mas esse distanciamento que leva à verdade presumida não precisa se dar dentro de uma condição de coexistência espacial: a imagem de um quadrinho pode invocar uma outra ordem de realidade, onde o autor não está presente. Um *flashback* de uma época que o quadrinista ainda não era nascido, um depoimento de alguém representado visualmente, uma ficção dentro da história – em todas estas subnarrativas, sabemos que o quadrinista não está presente porque ele não pertence aos novos universos que a história mostra.

Nos quadrinhos autobiográficos, isso é muito comum nos depoimentos dados por outras pessoas e ilustrados pelo cartunista. Este recurso é recorrente em *Maus*, a *graphic novel* de Art Spiegelman, onde as histórias do pai de Art sobre sua vida durante o holocausto são apresentadas como a principal razão para a existência do livro. Com frequência, as imagens alternam os momentos presenciados de interação entre o protagonista Art e seu pai Vladek com a história dele na época do holocausto, presumida:



Então, enquanto o acontecimento não-visto é entendido como presumido pela construção de um espaço diegético que distancia o acontecimento e o *cartoon self*, o acontecimento na subnarrativa é entendido como tal por abrir uma nova diegese, uma diegese onde o *cartoon self* é ausente.

6.2. O sintagma presumido

Subindo ao nível do sintagma, temos uma nova aplicação da verdade presumida: um sintagma que se dê em uma situação de ausência física do autor é um sintagma presumido. E como as condições que caracterizam esta modalidade de verdade são funcionam como *estados* que acompanham a ação, podemos encontrar várias exemplos onde elas se mantêm durante toda a extensão do sintagma – sem dificuldade, podemos afirmar que existem tanto *sintagmas não-vistos* quanto *sintagmas subnarrativos*.

Mas surge um problema quando se tenta aplicar ao sintagma presumido a noção que já utilizamos ao tratar dos outros sintagmas, a de instância narrativa. Ao contrário dos outros sintagmas, o presumido não se define por sua instância narrativa, mas por uma situação diegética de ausência; qualquer que seja a entidade que o narre, ele não deixa de ser

presumido. Assim sendo, ele pode se combinar com várias instâncias distintas, resultando em efeitos diferentes.

6.2.1. O sintagma neutro

Chamo de neutro aquele sintagma presumido onde a instância narrativa não remete a nenhum personagem diegético. É a instância equivalente à da verdade presenciada: o tempo transcorre de maneira “natural” e eficiente, o espaço é coerente, todos os personagens são tratados com igualdade pela instância narrativa, que não privilegia uma visão específica. É a ausência de marcas de subjetividade, ou no mínimo das marcas que indicam algum personagem. Vale lembrar aqui que, como no espaço entre a verdade presenciada e a subjetiva, existe uma gradação: é difícil imaginar uma cena que não tenha absolutamente nenhuma marca de subjetividade que indique uma visão do autor ou de algum personagem diegético.

O exemplo abaixo vem, novamente, de *To The Heart of The Storm* de Will Eisner. O sintagma ocupa uma página e mostra uma lembrança da mãe de Willie, onde ela discute com sua irmã mais velha. A técnica de Eisner é notável, com a ausência de requadros, as mudanças de plano e a linguagem corporal dos personagens, mas a instância narrativa não remete à subjetividade de nenhum personagem. A câmera varia em altura, distancia e angulação e continua desvinculada dos personagens.



A impressão que se tem neste tipo de sintagma é que ele representa o que aconteceu buscando a fidelidade aos fatos. O autor esconde a sua visão e acontecimentos são imparciais, mais difíceis de se questionar – é como ele dissesse *eu não estava lá, mas foi isso que aconteceu*.

6.2.2. O sintagma subjetivo referente a um personagem diegético

Um sintagma presumido também pode ter marcas de subjetividade, elementos que remetam a uma instância, uma visão interna da cena. Esta subjetividade, por sua vez, pode remeter a um personagem diegético, que não necessariamente precisa ser o autor – a cena vista pelos olhos de outra pessoa.

Nos quadrinhos autobiográficos, isso implica em um segundo ato de presumir: o autor não apenas supõe que a cena seja de tal maneira, mas também que a percepção que alguém teve seja a que ele apresenta. Isso é difícil não só quando se pensa na credibilidade da história (como um autor pode saber como outra pessoa percebe algo, e depois ainda afirmar que a sua representação disso é verdadeira?) como também se afasta do tema da autobiografia, que se centra na pessoa no autor (uma obra que se coloca, mesmo em parte, como subjetiva de outra pessoa ainda pode ser entendida como autobiografia?). Talvez por isso este tipo de sintagma seja difícil de se encontrar nos quadrinhos autobiográficos, especialmente quando diz respeito às marcas de subjetividade que envolvem diretamente o conteúdo da imagem – a câmera subjetiva, o balão de pensamento e a metáfora visual são ocorrências raras nos sintagmas presenciados.

Uma marca de subjetividade que, no entanto, é bastante utilizada na verdade presumida é o narrador, quando se trata do depoimento de um personagem diegético. Tipicamente, o personagem aparece antes conversando com o *cartoon self*, para depois as imagens mostrarem a história que ele conta, acompanhadas de um narrador:



Neste trecho de *Explosion*, história de Harvey Pekar e Spain, publicado em *American Splendor #15*, temos um exemplo disso. Ele passa de um segmento presenciado (Harvey ouve a história do amigo) a um sintagma presumido (vemos a história que o amigo conta), mas esta transição é suavizada pela continuidade do texto – o que é dito pelo amigo de Harvey se torna o narrador da cena seguinte.

Este narrador da subnarrativa presumida seria uma marca de subjetividade – ele chega inclusive a exercer a função testemunhal, especulando que Vito, o amigo da história, pode ter sido descuidado ou não – mas, nesse caso, ele também funciona como parte da diegese do sintagma anterior. O que esse narrador fala não funciona apenas como uma descrição dos acontecimentos presumidos, explicando as imagens; ele também é a continuação do que o personagem do primeiro quadrinho. Ao ler esta narração, entendemos que ela remete a duas narrativas: ela nos introduz o presumido, mas também funciona como acontecimento presenciado; o que aparece nela indica o que o personagem do primeiro quadrinho está falando.

A combinação da sequencialidade das imagens e da mistura entre conteúdo verbal e visual, dois traços típicos da linguagem dos quadrinhos, permitem que enxerguemos esse tipo de paralelismo nas histórias. O que temos aqui é um narrador que, por um lado, torna mais subjetiva uma história contada e, por outro lado, faz parte de uma situação presenciada. Nos quadrinhos autobiográficos, esse tipo de transição não é raro (Harvey Pekar, em particular, o realiza com frequência). O sintagma é presenciado e subjetivo, mas está ancorado em uma narração real, que dá uma razão para a subjetividade. Ela não existe apenas devido à licença artística do criador, mas também porque já estava presente no relato de quem contou a história em primeiro lugar.

6.2.3. O sintagma presumido subjetivo referente ao autor

A última possibilidade que temos em relação à instância narrativa do sintagma presumido é a presença de marcas de subjetividade que remetam ao autor da história. Existe aí um aparente paradoxo – para que um sintagma seja presumido, assume-se que o autor não estava presente quando ele aconteceu. Como ele pode mostrar uma visão subjetiva a respeito de algo que não viu?

A resposta é que o cartunista não precisa presenciar o acontecimento para poder vê-lo de um ângulo que seja seu. Ele se relaciona aos acontecimentos presumidos de outras maneiras: ouve o depoimento de alguém a respeito deles, os lê em um livro, os imagina, completa suas lacunas, os representa em uma história em quadrinhos. Estas relações são todas indiretas – ele nunca faz parte dos acontecimentos em si, mas de alguma marca, relato ou registro deles, mas pode mostrar a sua relação com estes vestígios ao representar o acontecimento em si. Isso pode ser feito de várias maneiras, típicas da verdade subjetiva.

A metáfora visual, por exemplo, constitui uma maneira interessante de relacionar o autor ao que ele presume como é. Em *Blankets*, por exemplo, a metáfora é utilizada para posicionar o *cartoon self* em um espaço ao qual ele definitivamente não pertence, que é uma história bíblica. Jesus está caminhando, mas uma mulher encosta nele, acreditando que isso a curará de uma hemorragia:



Neste trecho, Jesus percebe que alguém encostou nele, mas ninguém admite. Pedro tenta explicar: “Mestre, a multidão se aglomera e te comprime”; mas Jesus sabe que saiu

poder dele, e insiste que foi tocado. No último quadrinho, Craig aparece, amedrontado, com três pessoas cochichando por trás dele, provavelmente acusando-o.

A aparição do *cartoon self* aqui não quebra a percepção de que esta sequência é presumida – Craig obviamente não faz parte da história bíblica, e a sua presença jamais é reconhecida pelo narrador. Ao invés disso, a sua inserção lá dentro serve para ilustrar como ele se sente enquanto lê a história. No momento em que lê a Bíblia, ele está hospedado na casa de Raina, a menina de quem ele gosta, e se sente mal porque o sentimento dele (que ele não sabe se chamaria de “amor” ou de “luxúria”) se conflita com as suas convicções religiosas. Assim, é natural que, quando ele leia a Bíblia, ao imaginar e presumir como é a história que ela conta, ele desvie para si mesmo a primeira acusação que ela narra.

Este sintagma é, então, um sintagma presumido subjetivo, e a sua subjetividade remete ao próprio autor. Craig não é um personagem na história que conta, mas ela ainda assim serve para mostrar o que ele sente. Colocando-se dentro de uma narrativa da qual ele não participa, Craig mostra que relação ele tem com ela. Ele a lê, e ela o faz se sentir culpado.

A subjetividade do autor pode ser representada no sintagma presumido a partir da colocação artificial do *cartoon self* em um espaço presumido, mas também existem outras maneiras pelas quais ele pode mostrar uma “visão do autor”. Temos em *Maus*, de Art Spiegelman, um exemplo interessante disso:



Temos aqui um sintagma alternante com montagem paralela, onde duas realidades se revezam: o presente da conversa de Art e seu pai Vladek se reveza com a história narrada, representada pelas imagens. Como no exemplo da história *Explosion*, Vladek funciona como personagem de uma realidade e narrador de outra. Os detalhes do que acontece no sintagma chegaram a ser explicados por Charles Hatfield em *Alternative Comics*:

“Em uma instância memorável, a pesquisa de Art e a própria história de Vladek divergem: havia ou não havia uma orquestra tocando enquanto os prisioneiros marchavam pelos portões de Auschwitz? Vladek não lembra de nenhuma, mas Art insiste que ‘isso está bem documentado’. [...] depois que Vladek contestou a versão de Art, a composição continua a mesma, exceto por uma procissão de mais longa de prisioneiros, cujas fileiras obscurecem a orquestra quase completamente. Assim, enquanto [Art] Spiegelman defende a sua própria versão dos eventos, o seu uso de detalhe visual sugere uma explicação para a visão divergente de Vladek: simplesmente havia muitas pessoas entre Vladek e a orquestra para que esse detalhe fosse registrado.” (2005, p. 141-142)

Aqui, então, existe um conflito entre duas versões da história resolvido pela imagem: Art diz que leu a respeito da orquestra, Vladek diz que não viu nenhuma orquestra, a imagem

mostra a orquestra tampada pela fila de prisioneiros. Essa conciliação da discussão dos dois funciona aqui como uma marca de subjetividade, que remete ao próprio autor e torna subjetiva a realidade presumida deste sintagma.

Isso acontece porque o próprio ato de presumir é subjetivo. Para representar um universo que não presenciou, um autor precisa imaginá-lo, presumir que ele tenha acontecido de uma maneira. Não importa o quanto Vladek tenha sido detalhista ou habilidoso ao contar a sua história, Art Spiegelman transforma o seu depoimento em imagens, de certa maneira adaptando-o de uma linguagem para outra. Mesmo que não esteja presente enquanto personagem, o autor ainda pode aparecer nos sintagmas presumidos como visão, como força criadora.

Aqui, a subjetividade existe porque Spiegelman modifica o depoimento de seu pai de maneira assumida e explícita. Existe uma grande diferença entre o que Vladek conta e o que é mostrado pela imagem: ele diz que não existiu orquestra e, ainda assim, ela está lá. Essa dissonância mostra que mesmo o que outro personagem conta ainda é mediado pela instância narrativa. Cabe a ela se esconder, mostrando uma perspectiva aparentemente “imparcial”, ou se mostrar, interferindo ativamente no conteúdo das imagens e dando sua própria visão ao que outro personagem conta. Ao tornar explícita a sua interferência até mesmo nos fatos em que não viu, Art Spiegelman cria um pacto de verdade subjetiva mesmo dentro de uma realidade presumida.

6.3.Últimas considerações a respeito da verdade presumida

A análise dos acontecimentos e sintagmas da verdade presumida nos mostra a complexidade que ela pode assumir e a maleabilidade do pacto de verdade que ela cria – ela pode assumir algumas propriedades típicas da verdade presenciada, o que acontece no caso do sintagma neutro; ou ter marcas de subjetividade indicando uma visão parcial, que pode até mesmo remeter ao autor, que por definição não participou dela.

Isso acontece por uma razão que já vimos: a verdade presumida não é construída a partir de elementos de linguagem e instância narrativa como a subjetiva, mas por uma situação diegética de ausência do autor. Em outras palavras, nós sabemos que uma situação é presumida apenas *pelo que acontece nela*, e não por *como ela é apresentada*. Então, ela pode

aceitar vários tipos de instância narrativa sem perder a sua característica essencial de ausência física do autor – a instância narrativa altera o pacto de verdade, sim, mas os seus princípios ainda estão lá.

Tendo em vista esta possível mistura de verdade subjetiva e presumida, e assinalando que antes já vimos que existe também no quadrinho autobiográfico uma gradação natural entre o presenciado e o subjetivo, gostaria de levantar a seguinte questão: até que ponto a verdade presumida está presente mesmo em segmentos que aparentemente pertençam às outras categorias? Existe alguma verdade presumida em todo quadrinho autobiográfico?

Como o centro da definição de quadrinho autobiográfico que criamos aqui é a presença de um *cartoon self*, fico tentado a dizer que sim. A auto-representação visual do autor, segundo Hatfield, assume como pré-requisito “uma forma de alienação ou estranhamento, pela qual o o cartunista-autobiógrafo se considera como *outro*” (2005, p. 144) – um afastamento de si mesmo, uma transformação do *self* em uma imagem pronta para ser vista de fora por um leitor. E, para isso, ele *presume*. A transformação do *self* em *cartoon self* exige esse ato de se enxergar “de fora” e assumir um ponto de vista que não se tem.

Mesmo que a verdade apresentada seja subjetiva, ele precisa apresentá-la de um ponto de vista distinto do que ele teve quando ela aconteceu. Isso decorre não só da licença artística que ele inevitavelmente toma ao escrever, mas também das propriedades da sua memória. A respeito da natureza da memória e sua relação com o passado, Bergson diz que ela está ligada à percepção, ao que *sentimos* no passado, sensorialmente: “a lembrança de uma sensação é coisa capaz de *sugerir* essa sensação, ou seja, de fazê-la renascer” (2006, p. 51). A “linguagem” das nossa lembranças é a linguagem dos cinco sentidos – compreendemos o que passamos a partir de imagens, sons, cheiros, gostos e toques que o nossa memória nos sugere.

Para que o cartunista represente algo no passado, então, ele precisa adaptar isso para a linguagem dos quadrinhos. Ele busca representar com alguma fidelidade as imagens de sua memória – no caso do *cartoon self*, a *semelhança* que vimos em outros momentos deste trabalho – e alude aos seus outros sentidos pelo vocabulário da linguagem, por efeitos sinestésicos – um balão de fala que simboliza um som. Mas, ao mesmo tempo, ele cria um espaço diegético coerente, uma realidade, um universo que nos indica uma série de sensações *que não foram vivenciadas pelo autor*. Isso acontece até nos casos mais simples.



Retorno aqui a um exemplo que já citei anteriormente: o quadro acima, retirado da história *Jack The Bellboy and Mr. Boats*, de Harvey Pekar e Robert Crumb. Usei este quadro para falar da verdade presenciada, e o escolhi por conta de sua relativa simplicidade – ele mostra um diálogo entre Jack e Mr. Boats de maneira bastante direta e sem ambiguidades, sem exigir grandes malabarismos mentais do leitor para que se entenda o que acontece.

Seria estranho, então, imaginar que existe algo de presumido nele? O fato é que se não restringirmos a definição de verdade presumida para além dos acontecimentos e dos sintagmas, perceberemos que existe algo de presumido. Um exemplo são as pessoas no elevador – o homem e a mulher de óculos olham feio para os dois, enquanto outra mulher, mais no fundo, parece não perceber a cena. O *cartoon self* Jack não percebe que isto está acontecendo (na verdade, ele parece não dar a mínima), mas o *autor* Harvey Pekar presume que estão olhando feio para eles, talvez porque isso se encaixe com a ação (Mr. Boats tinha acabado de falar uma poesia a respeito de “evitar a manada fétida” dentro do elevador cheio) ou talvez simplesmente porque assim é mais engraçado.

Assim, a ação de presumir é praticamente indissociável da condição autobiográfica – existe algo de presumido em todo quadrinho autobiográfico. Some-se isso ao jogo natural que existe entre verdade e subjetividade e temos que em cada quadrinho autobiográfico existe algo de cada tipo de verdade – presenciada, subjetiva e presumida. Cabe ao autor equilibrar estes três tipos na construção da história, escolher quais deve mostrar e quais deve esconder, escolher que ponto de vista vai colocar no que conta, como o leitor vai entrar em contato com os acontecimentos.

7. Considerações finais

Ao longo deste trabalho, tentei compreender melhor e apresentar o que são os quadrinhos autobiográficos. Foram definidas e analisadas três categorias diferentes do que poderia ser a verdade, e a estas categorias foram conectados usos e recursos da linguagem dos quadrinhos. Com isso, a tentativa foi em primeiro lugar de entender como funcionam estes quadrinhos e que significados passam ao leitor. Secundariamente, eu também quis mostrar o que já foi feito dentro do gênero; fornecer alguma evidência de seus méritos e abrangência.

Antes de responder diretamente as questões centrais do trabalho, que dizem respeito ao conteúdo das obras lidas, dois capítulos foram dedicados à contextualização da discussão. No primeiro, a contextualização foi teórica: foram abordadas algumas questões preliminares – como uma história em quadrinhos pode ser reconhecida como autobiográfica? Que tipo de relação uma obra cria com o leitor ao se propor como “verdadeira”? – e foram estabelecidas as categorias básicas do trabalho, assim como as unidades de análise a serem reconhecidas dentro destas categorias – o acontecimento e o sintagma. No segundo capítulo, a contextualização foi de ordem histórica – se assumirmos que os quadrinhos autobiográficos são um conjunto de obras, como este conjunto funciona como um processo temporal? Como estas obras se relacionam entre si, ou mesmo com obras e processos “de fora”?

Os três capítulos seguintes foram os que tentaram responder de fato a pergunta inicial da pesquisa: como são utilizados os elementos da linguagem dos quadrinhos na criação de uma verdade autobiográfica? Neles, reconheci cada categoria de verdade separadamente e procurei descobrir como ela se manifesta nos quadrinhos autobiográficos. Como um quadrinho constrói cada tipo de verdade? E, por outro lado, quais são as consequências que uma verdade já construída pode ter sobre a história em quadrinhos na qual ela se manifesta? Que possibilidades ela abre?

Em cada um destes capítulos, além de definir e desenvolver estas diferentes noções de verdade, tentei em determinados momentos fazer o movimento inverso e visar a desconstrução delas – procurar casos-limite, as extrapolações para o mínimo e para o máximo, as áreas em comum entre uma verdade e outra. Assim, no processo de escrita do trabalho, foi possível perceber que as três categorias apresentadas aqui não esgotam de maneira alguma o que se pode fazer em um quadrinho autobiográfico. Muito pelo contrário, elas se misturam, entram uma no caminho da outra, se contradizem e invalidam. Esse movimento inverso foi

uma parte do trabalho que foi particularmente interessante de se fazer e, pessoalmente, me demonstrou o quanto as categorizações em um meio criativo como os quadrinhos tendem a ser, em algum nível, reducionistas. Categorias são úteis mas nem sempre explicam toda a realidade. Qualquer modelo criado por um estudioso pode ser derrubado por um artista que seja um pouco mais esperto.

Por isso me parece que a categorização feita aqui não tem a sua maior serventia se a utilizarmos como uma classificação direta e certa de obras e segmentos – essa história é presenciada, aquele quadrinho é subjetivo, o narrador aqui é presumido. Pensar a relação entre diegese e *cartoon self* nos pode ser mais útil se adotarmos isso como uma maneira de entender melhor a mensagem que chega até nós por um quadrinho autobiográfico, o que inclui a sua “verdade”. Reconhece-se que estes tipos de verdade se misturam e contradizem, sim, mas com que efeitos? Pensar desta maneira não apenas dá as categorias algum uso, mas também torna as exceções vistas neste trabalho tão ou mais eloquentes quanto os casos “normais”. As categorias existem tanto para serem seguidas quanto para serem subvertidas.

Assumir isso significa assumir a imensa quantidade de possibilidades que a linguagem dos quadrinhos e o gênero da autobiografia permitem – algo que também tentei indicar ao longo do trabalho pela variedade de exemplos. Estas possibilidades foram e estão sendo exploradas: se considerarmos *Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary* de Justin Green como ponto de partida, o gênero do quadrinho autobiográfico está completando quarenta anos. Durante esse tempo, vários autores passaram pelo gênero e experimentaram novas abordagens. Usando como base a noção “verdade”, este trabalho tenta também mostrar um mapa deste tempo – para saber o que são quadrinhos autobiográficos, saber o que foi e o que pode ser feito com eles.

Bibliografia:

ADAMS, Timothy Dow. **Telling Lies in Modern American Autobiography**. Chapel Hill and London: The University of North Carolina Press, 1990.

BEATY, Bart. Autobiography as Authenticity. In: HEER, Jeet & WORCESTER, Kent (Org.). **A Comics Studies Reader**, Jackson: University Press of Mississippi, 2009, p. 226-235.

BERGSON, Henri. **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

COHEN, Ralph. History and Genre. **New Literary History**, Vol. 17, No. 2, p. 203-218. 1986.

COOGAN, Peter. The Definition of the Superhero. In: HEER, Jeet & WORCESTER, Kent (Org.). **A Comics Studies Reader**, Jackson: University Press of Mississippi, 2009, p. 77-93.

DANIELS, Les. **Comix: A History of comic books in America**. New York: Bonanza Books, a division of Crown Publishers, Inc., 1971.

DE MAN, Paul. Autobiography as De-facement. **MLN**, Vol. 94, No. 5, Comparative Literature, p. 919-930. 1979.

ECO, Umberto. **Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

GAUDREAU, André e JOST, Francis. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

HARVEY, Robert C. How Comics Came to Be: Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips, Tools for Critical Appreciation plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts. In: HEER, Jeet & WORCESTER, Kent (Org.). **A Comics Studies Reader**, Jackson: University Press of Mississippi, 2009, p. 25-45.

HATFIELD, Charles. **Alternative Comics: An Emerging Literature**. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

LEJEUNE, Phillipe. **Le Pacte Autobiographique**. Paris: Éditions du Seuil, 1975.

- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- METZ, Christian. A Grande Sintagmática do Filme Narrativo. In: BARTHES, R. et al. **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Editora Vozes Limitada, 1976, p. 201-208.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- McCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.
- MOYA, Álvaro de (org.). **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1977.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- REUTER, Yves. **A Análise da Narrativa: O texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.
- SPIEGELMAN, Art. **Art Spiegelman: Comix, essays, graphics and scraps**. Palermo: Sellerio, 1998.
- TINKER, Emma. **Identity and Form in Alternative Comics, 1967 – 2007**. University College London, 2008. Disponível em <http://eprints.ucl.ac.uk/17599/1/17599.pdf> , acessado em 05/09/2012.
- WITEK, Joseph. **Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar**. Jackson and London: University Press of Mississippi, 1989.

Corpus do trabalho:

- BECHDEL, Alison. **Fun Home: a Family Tragicomic**. New York: Houghton Mifflin Company, 2006.
- BENDIS, Brian Michael. **Fortune and Glory: a True Hollywood Comic Book Story #1 - #3**. Oni Press, 1999-2000.

BRABNER, Joyce; PEKAR, Harvey. **Our Cancer Year**. New York/London: Four Walls Eight Windows, 1994.

BROWN, Chester. **Paying for It**. Montreal: Drawn & Quarterly, 2011.

BROWN, Chester. **Yummy Fur #19-32**. Ontario: Vortex Comics Inc. (#19-24) e Montreal: Drawn & Quarterly (#25-32), 1990-1994.

CLOWES, Daniel. **20th Century Eightball**. Seattle: Fantagraphics Books, 1997.

DOUCET, Julie. **Dirty Plotte #4-10**. Montreal: Drawn & Quarterly, 1991-1996.

EISNER, Will. **To the Heart of The Storm**. New York: DC Comics, 2000.

GREEN, Justin. **Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary**. Berkeley: Last-Gasp Eco-Funnies, 1972.

KOMINSKY-CRUMB, Aline. **Bunch's PowerPak Comix #1-2**. Princeton: Kitchen Sink Enterprises, 1979-1981.

MATT, Joe. **Peepshow #1-14**. Montreal: Drawn & Quarterly, 1992-2006.

MATT, Joe. **Peepshow: a Cartoon Diary by Joe Matt**. Princeton: Kitchen Sink Enterprises, 1991.

PEKAR, Harvey. **American Splendor #1-16**. Cleveland Heights: Harvey Pekar, 1976-1991.

SETH. **Palooka-ville #1-9**. Montreal: Drawn and Quarterly, 1991-1996.

SPIEGELMAN, Art. **Maus I: a Survivor's Tale: My Father Bleeds History**. New York: Pantheon Books, 1986.

SPIEGELMAN, Art. **Maus II: a Survivor's Tale: And Here My Troubles Began**. New York: Pantheon Books, 1991.

THOMPSON, Craig. **Blankets**. Marietta: Top Shelf Productions, 2003.

Vários. **Weirdo #1-28**. San Francisco: Last Gasp Eco Funnies, 1981-1993.

Vários. **Zap Comix #00-15**. San Francisco: Last Gasp, 1967-2004.

Versões traduzidas:

BECHDEL, Alison. **Fun Home: Uma Tragicomédia em Família**. São Paulo: Conrad, 2007.

CRUMB, Robert. **Blues**. São Paulo: Conrad, 2004.

CRUMB, Robert e PEKAR, Harvey. **Bob & Harv: dois anti-heróis americanos**. São Paulo: Conrad, 2006

KOMINSKY-CRUMB, Aline. **Essa Bunch é um Amor!** São Paulo: Conrad, 2011.

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a História de um Sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

THOMPSON, Craig. **Retalhos: um romance ilustrado**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

Outros quadrinhos citados:

GIBBONS, Dave e MOORE, Alan. **Watchmen**. New York: DC Comics, 1986.

HERNANDEZ, Gilbert e HERNANDEZ, Jaime. **Love and Rockets #18**. Fantagraphics Books Inc, 1986.

WATTERSON, Bill. **The Indispensable Calvin and Hobbes**. Kansas City: Universal Press Syndicate, 1992.

WATTERSON, Bill. **Os Dez Anos de Calvin e Haroldo – Volume 2**. São Paulo: Best News, 1996.

Anexos

1. Tradução dos quadrinhos em inglês citados no trabalho

Esse trabalho trata especialmente de quadrinhos norte-americanos e, para preservar o seu significado, eu decidi lê-los e citá-los em sua edição original. Por isso, neste anexo apresento uma tradução para português de cada uma das citações destes quadrinhos no corpo do trabalho. Antes de cada tradução coloquei a página da citação, a revista ou *graphic novel* de origem e a origem da tradução (feita por mim em alguns casos, retirada de alguma edição traduzida em outros).

- **Pág. 26** (*Dirty Plotte #4*, Julie Doucet, tradução minha)

Legenda: Nós saímos para uma bebida.

Balão 1 (amigo de Julie): Vamos para outro lugar, ok?

Balão 2 (Julie): Ok, como você quiser.

- **Pág. 37** (*The Indispensable Calvin and Hobbes*, Bill Watterson, tradução minha)

5º quadrinho

Balão (Calvin): Eu consegui! Eu peguei ela!

6º quadrinho

Balão (Calvin): Estou fora.

- **Pág. 38** (*Paying for It*, Chester Brown, tradução minha)

2º quadrinho

Legenda: A porta se abriu e eu entrei.

- **Pág. 38** (*Maus*, Art Spiegelman, tradução retirada da edição brasileira)

Legenda 1: Era verão, eu me lembro. Eu tinha dez ou onze anos...

Balão 1 (amigo de Art): O último que chegar no pátio da escola é um ovo podre!

Legenda 2: ... eu estava patinando com o Howie e o Steve

- **Pág. 44** (*Fortune and Glory #2*, Brian Michael Bendis, tradução minha)

Aqui temos um diálogo maior representado em uma sequência de doze quadrinhos, onde cada um deles contém um balão de fala.

Balão 1 (Brian Michael Bendis): Então, você leu o roteiro?

Balão 2 (Dave, produtor de Brian): Eu li o roteiro.

Balão 3 (Brian): E?

Balão 4 (Dave): É um pouco pesado.

Balão 5 (Brian): Pesado?

Balão 6 (Dave): Longo.

Balão 7 (Brian): Longo?

Balão 8 (Dave): Pesado e longo?

Balão 9 (Brian): Longo como?

Balão 10 (Dave): A maior parte dos roteiros tem uma página por minuto de filme. Por volta de 110-120 páginas.

Balão 11 (Brian): Qual era o tamanho do meu?

Balão 12 (Dave): 280.

- Pág. 45 (*Love and Rockets #18*, Gilbert Hernandez, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (Tonantzín): Chelo, (snif), Chelo--! Ele pegou a minha arma quando eu não tava olhando porque ele queria atirar em você ou sei lá e seria tudo bem se fosse a arma vazia que você me deu mas eu troquei ela e agora ela tá carregada meu Deus desculpa...

2º quadrinho

Balão 2 (Maricela): Tá bom então, estúpida! *Pode cair! Vai em frente!*

3º quadrinho

Balão 3 (Chelo): Tonantzin... (cof) Tonantzin, eu sabia que você ia trocar as armas... *Então eu deixei as duas vazias... A arma na mão dele está descarregada...*

4º quadrinho

Balão 4 (Maricela): Guadalupe...!

5º quadrinho

Balão 5 (Geraldo): O que... Ah, merda--

6º quadrinho

Balão 6 (Luba): QUEM DIABO ME ACERTOU COM ESSE MALDITO
&\$%*@

8º quadrinho

Balão 7 (bruxa): Louvada seja a Virgem Maria em sua infinita sabedoria e graça.

9º quadrinho

Balão 8 (Chelo): Já chega, Tonantzin, pára! Pára!

11º quadrinho

Balão 9 (Geraldo): Roberto merecia mais – morrer como um *homem*... Com *dignidade*...

- **Pág. 64** (*Maus*, Art Spiegelman, tradução retirada da edição brasileira)

Balão 1 (Vladek): Bom, acho que por hoje está bem, não? Estou cansado e ainda ter que contar meus comprimidos.

Balão 2 (Art): Tá bem, boa idéia... Minha mão está doendo de tanto escrever.

- **Pág. 68** (*American Splendor #3*, Harvey Pekar e Robert Crumb, tradução retirada da coletânea brasileira *Bob & Harv: dois anti-heróis americanos*)

Balão 1 (Jack): Essa foi boa, Sr. Boats... Evite a manada fétida, hein?

Balão 2 (Sr. Boats): É... Sabe o que quer dizer?

- **Pág. 69** (mesma história, autores e tradução do anterior)

Balão 1 (jovem): Queísso, mermão?! Esse é o último do Earth, Wind and Fire! É maneiro!

Balão 2 (Mr. Boats): Estou vendo que você já sofreu lavagem cerebral... Não consegue apreciar a boa música...

- **Pág. 72** (*American Splendor #3*, Harvey Pekar e Robert Crumb, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (bibliotecária): Senhor, nós não nos sentimos qualificados para fazer essa avaliação aqui. Que tal se eu te desse o número do Conselho de Artes de Cleveland? Você pode ir lá e eles lêem e avaliam tudo para você.

2º quadrinho

Balão 2 (poeta): Pôxa, ninguém gosta da minha poesia. Eu mostro para todo mundo e ninguém gosta dela...

3º quadrinho

Balão 3 (poeta): ...mas eu leio essas coisas na “Harper’s” e na “Atlantic” cheio daquelas palavras intelectuais, e não quer dizer nada para mim.

5º quadrinho

Balão 4 (bibliotecária): Senhor, não há nada de errado em escrever poesia que rima.

6º quadrinho

Balão 4 (poeta): É...

7º quadrinho

Balão 5 (poeta): Bom, obrigado, senhora.

- **Pag. 75** (*Retalhos*, Craig Thompson, tradução retirada da edição brasileira)

1º quadrinho

Balão 1 (pai de Raina): Bom, Laura e eu vamos jantar. Vocês querem torta de frango?

Balão 2 (Raina): Pai, nós somos vegetarianos.

2º quadrinho

Balão 3 (pai de Raina): Ah, é mesmo... não comem carne. Por isso vocês são tão magrelos.

3º quadrinho (quadro maior, ocupando metade da página, contendo os quatro do meio da página)

Balão 4 (pai de Raina): Raina, quando isso estiver limpo... eu preciso ir.

- **Pág. 77** (*American Splendor #8*, Harvey Pekar e Robert Crumb, tradução retirada da coletânea brasileira *Bob & Harv: dois anti-heróis americanos*)

1º quadrinho

Balão 1 (mulher): E aí, Rudy! Cê tá meio atrasado hoje.

Balão 2 (homem): É, tá fazendo horário bancário?

2º quadrinho

Balão 3 (Rudy): Ah, a minha casa tava uma confusão hoje... Meu pai morreu ontem à noite.

3º quadrinho

Balão 4 (homem): Sério?! Puxa, eu sinto muito, Rudy!

4º quadrinho

Balão 5 (Rudy): É, foi bem na hora do jantar...

5º quadrinho

Balão 6 (Rudy): Ainda por cima minha mãe ficou muito brava comigo...

Balão 7 (mulher): Por quê?

6º quadrinho

Balão 8 (Rudy): Ah... Eu pedi para terminar o pudim dele...

- **Pág. 79** (*Peepshow #2*, Joe Matt, tradução minha)

Balão (Joe Matt): (gemido) Tudo perdeu o sentido agora! Para que serve a vida se você não tem ninguém para te acompanhar? Oooohh – eu não acredito que isso está acontecendo! Dessa vez eu estraguei tudo mesmo! Se eu pudesse no mínimo ver isso chegando! Ooohh—

- **Pág. 80** (*Peepshow #1*, Joe Matt, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (Trish): --e aqui fica o lugar de trabalho do Joe.

Balão 2 (Frankie): Oi. Vejo que você está trabalhando muito.

Balão 3 (Joe): Pode apostar! ...Heh...

2º quadrinho

Balão 4 (Trish): E essa é a cozinha. Aceita um café?

Balão 5 (Frankie): Oh, eu adoraria.

Balão 6 (Joe): Estou nervoso demais para me mexer! Isso é horrível! Me sinto como um adolescente idiota!

- **Pág 82** (*American Splendor #9*, Harvey Pekar e Robert Crumb, tradução retirada da coletânea brasileira *Bob & Harv: dois anti-heróis americanos*)

Balão 1 (Harvey Pekar): Mas e se ela estivesse falando sério? E se eles tivessem publicado minhas coisas e as vendas fossem boas e eu ganhasse o suficiente pra me sustentar como escritor?

Balão 2 (Harvey Pekar): Qual a importância disso para mim?

- **Pág. 83** (*Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, Justin Green, tradução minha)

1º quadrinho

Legenda 1: Ele tinha um jeito muito especial de descer a escada da frente...

Legenda 2: Se ele estragasse essa amarelinha elaborada, ele faria de novo, até ela ficar “perfeita”.

2º quadrinho

Legenda 3: ...e se ele fosse descarado a ponto de sair de casa com uma saída “imperfeita”...

Balão 1 (escada): Volte aqui!

- **Pág. 84** (*Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, Justin Green, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (Binky): Pra onde é que eu vou? O que eu faço? Deve ter centenas de estátuas e igrejas na área de Chicago! Não importa para que lado eu viro (exceto quando eu estou de frente pro Lake Michigan), os raios acabam encontrando constantemente todas as coisas proibidas!

2º quadrinho

Balão 2 (Binky): Todos os dias eu tenho que passar por esta porta, mesmo ela sendo na exata direção de uma estátua de Maria no cemitério. Mas se eu estiver perfeitamente perpendicular à porta eu não peço.

- **Pág. 88-89** (*Peepshow #3*, Joe Matt, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (Joe): Não liga para ela – você vai se arrepender! Não liga para ela – você vai se arrepender! Não liga para ela – você vai se arrepender! Não liga para ela – você vai se arrepender! Não liga para ela – você vai se arrepender! Não liga para ela – você vai se arrepender!

2º quadrinho

Balão 2 (Joe): Eu não aguento mais! Eu preciso sair daqui! O Seth tinha razão – eu preciso achar uma outra pessoa! É a única maneira! Eu não tenho nada a perder!

3º quadrinho

Balão 3 (Joe): Eu acho que vou para um clube noturno ou algo do tipo – apesar de eu odiar esses lugares. Pessoas idiotas na moda – música ruim alta – cerveja cara – fumaça por todo lado –

4º quadrinho

Balão 4 (Joe): Meu Deus, por favor não deixa eu me arrepender tanto disso.

5º quadrinho

Balão 5 (Joe): (resmungo) O que eu estou fazendo aqui?! Eu não posso simplesmente me aproximar de uma completa estranha! Cristo, olha só para essa menina – que deusa! Eu me sinto um maldito cachorro no calor! Ela é muita areia para o meu caminhão mesmo – talvez se eu fosse mais novo ou tivesse mais cabelo. Meu Deus, eu me odeio...

6º quadrinho

Balão 6 (Kim): Ei! Joe Matt! Legal! O que você tá fazendo aqui?

- **Pág. 91** (*Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, Justin Green, tradução minha)

1º quadrinho

Legenda 1: Sim – “o alívio está a um ângulo certo de distância” – até que outra descoberta perturbadora é feita.

Balão 1 (Binky): Noyatin⁸. Raios não vêm. Me sentindo bem.

Legenda 2: Cuidado, Bink!

2º quadrinho

Balão 2 (Binky): Uh-oh! Cadeira faz problema!

3º quadrinho

Legenda 3: Mas nosso herói alinha a cadeira com a parede e fica tudo bem.

⁸ Em *Binky Brown*, a expressão ‘noyatin’, uma contração de “not a sin” (“não é pecado”) serve para espantar o pecado. Binky repete a expressão várias vezes ao longo da história, para afastar os pensamentos impuros.

Balão 3 (Binky): Pronto – assim melhor.

- **Pág. 92** (*American Splendor #16*, Harvey Pekar, Joe Zabel e Gary Dumm, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (Harvey): Como que isso entrou aqui? A janela tem um ar condicionado.

Balão 2 (Harvey): Não foi por lá.

2º quadrinho

Balão 3 (Harvey): Como que eu tiro ele daqui? Ele tá com medo.

Balão 4 (Harvey): Eu não quero machucá-lo – o que eu faço?

3º quadrinho

Balão 5 (Harvey): Talvez eu possa guiá-lo para algum lugar. Mas onde?

4º quadrinho

Balão 6 (Harvey): Talvez tenha uma fenda entre a janela e o ar condicionado—

Balão 7 (Harvey): -- pela qual ele pode passar.

- **Pág. 94** (*Retalhos*, Craig Thompson, tradução retirada da edição brasileira)

Legenda: O acampamento virou uma experiência menos solitária no colegial, quando aprendi a identificar os outros rejeitados.

- **Pág. 96** (*Peepshow! The Cartoon Diary of Joe Matt*, Seth, tradução minha)

Legenda: Mas antes que você me julgue muito severamente, ouça isso.

Balão 1 (Seth): É uma tira a respeito da peste que o Joe é, Trish.

Balão 2 (Trish): Acaba com ele, Seth!

- **Pág. 96** (*Bunch's PowerPak Comics #2*, Aline Kominsky-Crumb, tradução retirada da coletânea brasileira *Essa Bunch é um Amor*)

Legenda 1: Vamos analisar este problema juntos!! Primeiro, por eliminação...

1 – A Bunch não sabe desenhar...

Balão 1 (Bunch): Por que escolhi uma carreira na qual sou tão ruim? Por que atirar essa ruidade na cara dos outros??

Balão 2 (Bunch): Talvez eu ache que artistas são bacanas!

Legenda 2: Vocês já leram uma história inteira sobre o tema...

- **Pág. 97** (*Fun Home*, Alison Bechdel, tradução retirada da edição brasileira)

Legenda: Talvez ele não tenha visto o caminhão porque estava preocupado com o divórcio. Às vezes as pessoas sofrem acidentes quando estão distraídas.

- **Pág. 98** (*Zap Comix #10*, Robert Crumb, tradução minha)

Legenda: Choros horríveis e cenas emocionais...

Balão 1 (mulher): Eu vou me matar!

Balão 2 (Crumb): Vai em frente! Não dou a mínima! Vou embora!

- **Pág. 98** (*Blankets*, Craig Thompson, tradução retirada da edição brasileira)

1º quadrinho

Legenda 1: No fim do inverno, a neve da superfície derretia e congelava de novo, formando uma crosta sobre a neve fofa embaixo.

2º quadrinho

Legenda 2: Era muito estranho andar ali, já que ela não cedia como a neve normal e não aguentava o nosso peso como o gelo de verdade.

3º quadrinho

Legenda 3: Ela só nos aguentava por uma fração de segundo e aí se partia.

- Pág. 99 (*Palooka-ville #7*, Seth, tradução minha)

1º quadrinho

Legenda 1: Com a minha antiga casa como ponto de partida, eu acho que poderia achar qualquer lugar nessa cidade de olhos fechados.

2º quadrinho

Legenda 2: Existem coisas que você nunca esquece.

- Pág. 101 (*Fun Home*, Alison Bechdel, tradução retirada da edição brasileira)

1º quadrinho

Legenda 1: Ele parecia ser um marido e pai perfeito, por exemplo.

Legenda 2: Mas um marido e pai perfeito transaria com rapazes adolescentes?

2º quadrinho

Legenda 3: Olhando para trás, seria fácil dizer que nossa família era uma farsa.

3º quadrinho

Legenda 4: Que nossa casa não era real e sim um simulacro, um museu.

4º quadrinho

Legenda 5: Porém *éramos* uma família, e *morávamos* naqueles quartos de época.

Balão 1 (Alison): Minha tesoura sumiu!

Balão 2 (mãe de Alison): Procure na escrivaninha.

- **Pág. 102** (*Our Cancer Year*, Harvey Pekar e Joyce Brabner, tradução minha)

Balão (Harvey): Eu sou Harvey Pekar. Eu moro em Cleveland e trabalho no V.A. Hospital como arquivista. Eu também venho escrevendo uma série autobiográfica de revistas em quadrinhos chamada *American Splendor* desde 1976. Isso me dá um escape para a criatividade e algum reconhecimento da crítica, mas não muito dinheiro. Ainda assim, com o meu salário da V.A., o dinheiro que eu peguei da venda dos meus quadrinhos, mais alguns trabalhos de escrita *freelance*, eu estava indo bem até recentemente.

- **Pág. 104** (*Yummy Fur #23*, Chester Brown, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (Chester “diabinho”): Eu achei o lugar no andar de baixo onde as cinzas caíam e recuperei a lombada da revista.

2º quadrinho

Balão 2 (Chester “diabinho”): Olhando para ela de perto eu percebi que ninguém seria capaz de perceber ou mesmo de suspeitar de que revista ela veio.

- **Pág. 105** (*Weirdo #1*, Robert Crumb, tradução minha)

Balão 1 (entrevistador): O que você acha da “High Times”... Quer dizer, como uma revista... Qual é a sua opinião a respeito dela?

Balão 2 (Crumb): “High Times”? Eu... Hã... Eu nunca vi... Ah, eu já vi nas bancas mas eu nunca olhei para ela... Então, eu realmente não tenho opinião... Agora, a respeito da minha dívida com a I.R.S., eu—

- Pág. 106 (*Weirdo #1*, Robert Crumb, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (Crumb): Hm... Alguns gráficos bonitos... Hm...

2º quadrinho

Balão 2 (Crumb): Nada de especial...

Balão 3 (entrevistador): “Nada de especial”, é?

Balão 4 (Crumb): Não... Já vi revistas piores... Tudo isso é relativo... Tudo bem... Não sei... Heh heh... Eu sou muito particular... Não gosto de muitas coisas...

Balão 5 (entrevistador): É, parece que você é particular.

- Pág. 107 (*Weirdo #1*, Robert Crumb, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (entrevistador): Eu realmente gostaria de saber que valor social você acha que essas fantasias pessoais de masturbação podem ter... Quero dizer, essa sua coisa está sendo disseminada para milhares de pessoas... Com certeza você está consciente do poder da mídia que você trabalha!

Balão 2 (Crumb): Oh sim... Muito consciente...

2º quadrinho

Balão 3 (entrevistador): Talvez... Talvez estas fantasias sexuais sejam só um substituto barato para a falta de uma fonte de inspiração melhor... a ausência de uma verdadeira visão... Isso é uma possibilidade, Bob?

Balão 4 (Crumb): Sim... Sim, é bem possível... Tudo é possível...

3º quadrinho

Balão 5 (entrevistador): Mas você precisa continuar colocando para fora, não é, Bob... Com visão ou sem visão... Porque o seu ego é tão grande que você acha que qualquer coisa velha que você fizer é genial, não é isso??

Balão 6 (Crumb): Provavelmente... Não me toca!

4º quadrinho

Balão 7 (entrevistador): Todo o aplauso e a glória que foi emplilhado na sua cabeça nos anos 60... Você realmente engoliu tudo, não foi, Bob... Você só estava muito ansioso para acreditar em todos os elogios, os artigos de revista, proclamando o novo menino prodígio dos “quadrinhos underground”.

Balão 8 (Crumb): Sim... Sim... Oh, você é brilhante...

- Pág. 108 (*Weirdo #1*, Robert Crumb, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (entrevistador): Bom, onde está o garoto prodígio hoje em dia, Bob? Ele é realmente um gênio ou será que é só mais uma das baixas carbonizadas dos anos 60? Hm? Hm?

Balão 2 (Crumb): Você...

2º quadrinho

Balão 3 (Crumb): Eu vou te matar, seu sujo—

Balão 4 (entrevistador): Uh-oh!

3º quadrinho

Balão 5 (entrevistador): Ele briga como uma garotinha...

Balão 6 (Crumb): Ai!

4º quadrinho

Balão 7 (produtora 1): O que está acontecendo aqui!!?

Balão 8 (produtora 2): Que comoção é essa?

Balão 9 (entrevistador): Verme patético...

- **Pág. 111** (*To The Heart of The Storm*, Will Eisner, tradução minha)

Balão (Tony): O que você vai fazer a respeito?

- **Pág 112** (*To The Heart of The Storm*, Will Eisner, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (Tony): O.K., senhor! Pode vir!!

Balão 2 (Sam): Qual é o seu nome??

2º quadrinho

Balão 3 (Tony): Tony.

Balão 4 (Sam): O.K., Tony... Você ganhou!

- **Pág. 113** (*Maus*, Art Spiegelman, tradução retirada da edição brasileira)

1º quadrinho

Balão 1 (Vladek): Nós ficar muito bem uns dois meses... Um fábrica funcionando, casa de 2 quartos, um governanta polonês e até um empregada.

2º quadrinho

Balão 2 (governanta): Richieu, papai chegou!

- **Pág. 115** (*To The Heart of The Storm*, Will Eisner, tradução minha)

1º quadrinho

Balão 1 (Rose): Você está louca! Você não pode casar com o Max!

2º quadrinho

Balão 2 (Rose): Pensa nisso, Fannie!

3º quadrinho

Balão 3 (Rose): Você é uma garota ignorante... Você mal consegue ler e escrever... Você é pobre... Você não tem ninguém nem para pagar um casamento decente.

4º quadrinho

Balão 4 (Rose): Hah! Ela quer um dentista com diploma de faculdade!

5º quadrinho

Balão 5 (Rose): Então, se pergunta... Que tipo de esposa você pode ser para um homem desses!! Ele precisa de você?

6º quadrinho

Balão 6 (Rose): E o quanto você acha que um casamento desses pode durar?

7º quadrinho

Balão 7 (Rose): Pelo menos comigo você tem uma casa! Aqui, você pode viver onde é necessária!

- **Pág. 116** (*American Splendor #15*, Harvey Pekar e Spain, tradução minha)

1º quadrinho

Balão (amigo de Harvey): Meu amigo Vito morava com a esposa dele em um prédio de apartamentos. O porteiro era um porto-riquenho que morava no andar de baixo com a esposa.

2º quadrinho

Legenda 1: O porto-riquenho ficava muito tempo fora de casa, então quando a esposa do Vito saía para fazer compras ou outra coisa, mesmo que fosse por meia hora, o Vito descia escondido e transava com a esposa do porto-riquenho.

3º quadrinho

Legenda 2: Isso durou por um tempo, mas talvez o Vito tenha se descuidado. Enfim, o porto-riquenho pegou ele e a esposa juntos no colchão de água dele. Ele puxou uma pistola.

- **Pág. 118** (*Blankets*, Craig Thompson, tradução retirada da edição brasileira)

1º quadrinho

Legenda 1: Como todos negassem, Pedro disse:

2º quadrinho

Balão 1 (Pedro): Mestre, a multidão se aglomera e te comprime.

3º quadrinho

Legenda 2: Mas Jesus disse:

Balão 2 (Jesus): Alguém tocou em mim; eu sei que de mim saiu poder.

- **Pág. 120** (*Maus*, Art Spiegelman, tradução retirada da edição brasileira)

1º quadrinho

Legenda 1: Todo dia eu ia para trabalho esperando ver Mencie...

Legenda 2: Podia trazer notícia de Anja.

2º quadrinho

Balão 1 (Art): Li sobre a orquestra que tocava quando vocês saíam do campo.

Balão 2 (Vladek): Orquestra?

3º quadrinho

Legenda 3: Só lembro de marchar. Não de orquestra...

Legenda 4: Guardas acompanhava nós do portão até oficina. Como podia ter orquestra ali?

4º quadrinho

Balão 3 (Art): Sei lá. Mas está bem documentado...

Balão 4 (Vladek): Não. Só ouvia era as guardas gritando.

- **Pág. 123** (*American Splendor #3*, Harvey Pekar e Robert Crumb)

O exemplo já havia aparecido na página 68 – a mesma tradução se aplica aqui.