

4

O espaço nos quadrinhos: entre as formas diegética e gráfica

The space in the comics: between diegetic and graphic forms

Ricardo Jorge de Lucena Lucas¹

RESUMO O presente texto pretende discutir a respeito das duas formas de representação do espaço nos quadrinhos: pensando-o como forma diegética (integrada à narrativa) e como forma gráfica (integrada ao layout da história). Para tal, enumeramos as distintas formas de representação desses dois tipos de espaço a partir de diferentes contribuições iniciais: para o estudo da representação dos espaços diegéticos, apoiamos-nos em autores do campo da teoria literária (Bakhtin, Zoran), do design visual (Kress e van Leeuwen) e dos quadrinhos (Lefèvre). Quanto ao estudo dos espaços gráficos nos quadrinhos, apoiamos-nos nas propostas de Fresnault-Deruelle, Peeters e Groensteen. Na medida do possível tentamos enumerar exemplos de quadrinhos que correspondam à discussão aqui empreendida. Assim, de um lado, percebemos como o espaço diegético nos quadrinhos é uma construção diegética conforme certos parâmetros de análise (ideológica, cultural); de outro, percebemos como o espaço gráfico pode ser um *locus* de problematização dos próprios quadrinhos como sistema semiótico.

PALAVRAS-CHAVE Quadrinhos; tempo; narrativa.

ABSTRACT This paper discusses about the two forms of representation of space in comics: thinking them as diegetic form (integrated into the narrative) and as graphic form (integrated into the layout of the story). So, we enumerate the different forms of representation of these two types of space from different initial contributions: to study the representation of diegetic space, we rely on authors of literary theory field (Bakhtin, Zoran), visual design (Kress and van Leeuwen) and the comics field (Lefèvre). For the study of the graphics spaces in comics, we support proposals of Fresnault-Deruelle, Peeters and Groensteen. As far as possible we try to list examples of comics that match discussion here undertaken. Thus, on the one hand, we see how the space can be a diegetic construction in accordance with certain parameters of analysis (ideological, cultural); on the other, we see how the graphic space can be a problematic locus of comics themselves as a semiotic system..

KEYWORDS Comics; time; narrative.

¹ Ricardo Jorge de Lucena Lucas é professor dos cursos de Jornalismo e de Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará (ICA-UFC) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGC-UFC). E-mail: ricardo.jorge@gmail.com



INTRODUÇÃO

No âmbito dos estudos quadrinísticos, percebe-se um crescendo nas discussões sobre as formas de representação nessa linguagem, em particular na sua relação com o universo diegético relatado na história; ao mesmo tempo, ocorre há algum tempo outro conjunto de discussões, referente à relação diegético-narrativa com o espaço gráfico da página (por exemplo, Fresnault-Deruelle, 1976, e Rio, 1976). O estudo do espaço nos quadrinhos pode auxiliar numa melhor compreensão das diferentes formas de sua representação visual e gráfica.

Como os espaços gráfico (da página) e diegético (da história) podem ser representados nos quadrinhos? Interessam-nos aqui, de modo particular, as diferentes formas de representação espacial em diferentes obras quadrinísticas, sejam aquelas que têm o espaço diegético como elemento central da narrativa (em particular, os relatos sobre certos países ou cidades), sejam aquelas que têm o espaço como elemento poético-estético (em particular, aquelas que chamam a atenção sobre seu próprio *modus operandi* gráfico). Ressalte-se que cada uma dessas possibilidades não elimina a outra.

Para nossa discussão, vamos elencar algumas questões em duas frentes: de um lado, a relação dos espaços diegéticos com as narrativas (ou seja, suas formas de representação visual); de outro, a inter-relação entre espaços diegéticos e espaços gráficos (ou seja, suas formas de construção gráfica). A finalidade de nosso percurso é enumerar algumas das possibilidades de percepção e análise do espaço nos quadrinhos, na medida em que ele não é apenas um locus que deve ser visualizado; ele é também uma construção na qual estão presentes escolhas ideológicas, narrativas, discursivas e estéticas. A compreensão de tais aspectos nos quadrinhos permite atentar, dentre outras coisas, para a sua complexidade, como forma de expressão, e para as diferentes formas de leitura e interpretação que lhes são possíveis. Partiremos de alguns autores do campo literário (Bakhtin, Zoran), do design visual (Kress e van Leeuwen) e do campo dos quadrinhos (Lefèvre). Também abordaremos autores que discutem o planejamento de páginas (Peeters, 1998; Groensteen, 1999, 2011) e seus efeitos na narrativa quadrinística.

O ESPAÇO DIEGÉTICO NOS QUADRINHOS

O espaço não é apenas uma categoria geográfico-espacial; é também uma categoria

perceptiva multissensorial, propensa a ser interpretada a partir de uma matriz *cultural*, sujeita a diferentes formas de constituição semiótica e a diferentes formas de percepção. Como afirmam Hall e Hall (1994), ele é percebido não apenas visualmente, mas também de modo auditivo, térmico, cinestésico e olfativo, e esses diferentes componentes são tratados de maneiras também diferentes conforme cada cultura. Tal constatação aponta para um primeiro aspecto importante nos quadrinhos: o espaço diegético não deve ser apenas um elemento visual (desenhado ou fotografado), mas algo que precisa ser percebido também através de outras formas de manifestação, ainda que essas formas sejam sempre visuais: uma onomatopeia que “sonorize” o espaço total de um quadro denota a sua proximidade espacial; já uma onomatopeia pequena, sugerida como se estivesse à distância e cujo fonte seja acusmática, denota amplitude espacial. Encontramos exemplos disso em histórias do personagem Demolidor, herói cego que precisa se localizar espacialmente através de outros sentidos, como audição e olfato.

Nos textos narrativos em geral, o espaço diegético pode ser uma construção semântica, sugerida por vezes de modo paratextual (vide títulos e imagens de capa em *Uma História de Sarajevo*, de Joe Sacco, ou *Here*, de Richard McGuire) e estruturada (ou melhor: em geral, *reforçada*, se tomarmos certos paratextos como portas de entrada para um dado universo diegético) textualmente, através de descrições verbais, no âmbito literário, e também visuais, no âmbito dos quadrinhos. Como explicam Reis e Lopes, a representação do espaço na narrativa verbal é balizada por dois condicionamentos: de um lado, o espaço verbal é *modelizado*, resultando de uma modelização secundária, representação essa mediatizada pelo código linguístico e pelos códigos dominantes na narrativa; de outro, o espaço verbal é *pleno de pontos de indeterminação*, de características e objetos não mencionados, que ficam em aberto para o complemento do leitor (REIS & LOPES, 2002, p. 137).

No caso dos quadrinhos, tais pontos de indeterminação diegética espacial ocorrem semioticamente de diferentes modos: através da sugestão do que está fora de quadro; do uso de focos narrativos e de pontos de vista que ocupem tempo e/ou espaço distinto(s) (como nas páginas 2 a 4 de *Watchmen*, 1986, de Alan Moore e Dave Gibbons); da não mostração do espaço por “ausência” de condições de visualização (como sugerem alguns quadros do primeiro tomo de *O Fotógrafo*, 2003, de Didier Lefèvre e Emmanuel Guibert que representam a noite na fronteira entre Paquistão e Afeganistão); e do próprio fato de que os quadrinhos são

bidimensionais, podendo tanto buscar a perspectiva (como em *The Cage*, de Martin Vaughn-James, 1975) ou evitá-la (como ocorre em vários primeiros quadrinhos feitos por crianças, e que ainda não dominam tal técnica). Mas há situações-limite: são, por exemplo, os casos de *Bleu* (2003), de Lewis Trondheim, que, como pondera Lefèvre (2006), acentua sua própria “planicidade”, ou de vários dos trabalhos reunidos por Andrei Molotiu em *Abstract Comics* (2009), como “A Coisa” (figura 1), da brasileira Cristina Felícia dos Santos (1973). Em ambos os casos, prevalece a unidimensionalidade da representação espacial.

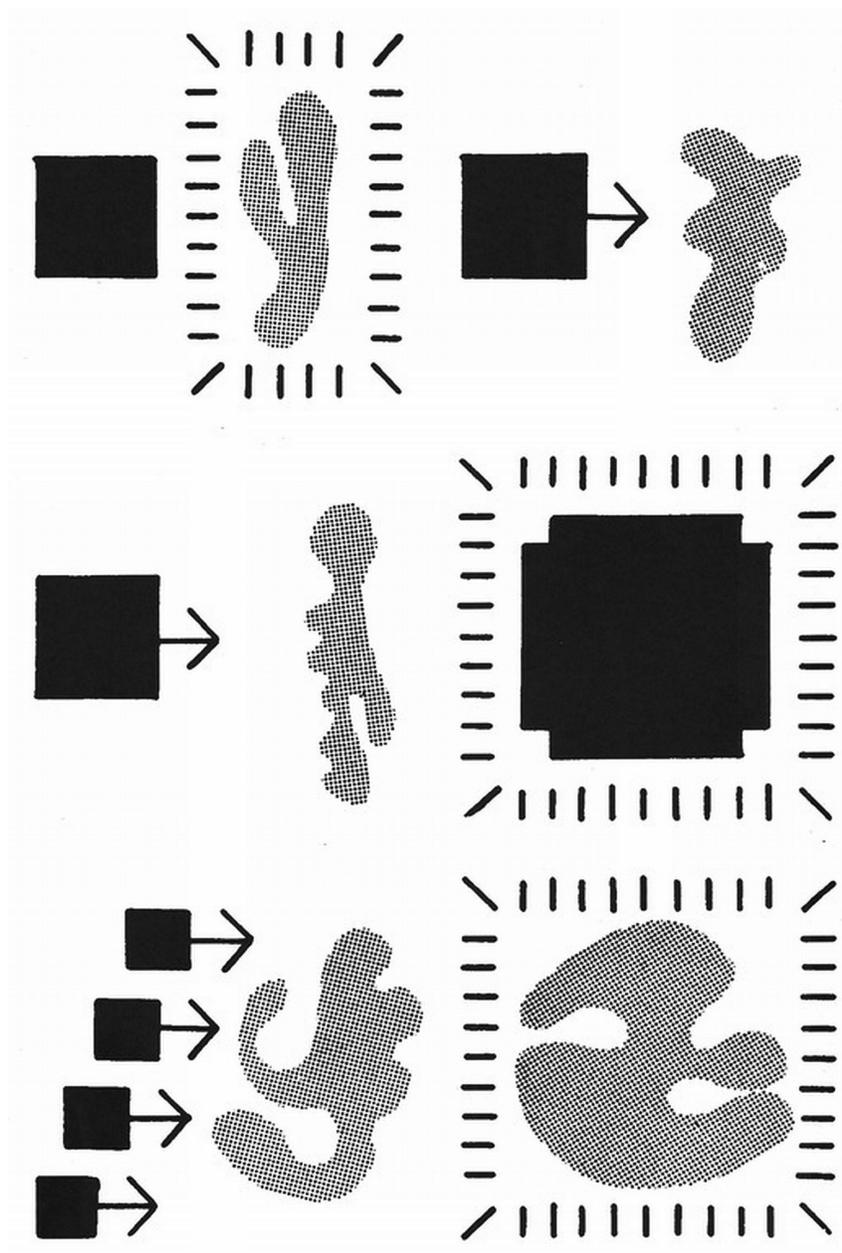


Figura 1 - Cristina Felícia dos Santos, *A Coisa*, 1973.

Além disso, o espaço pode ser entendido como um signo ideológico. Como apontam Reis e Lopes,

(...) parece óbvio que o espaço, enquanto categoria narrativa detentora de inegáveis potencialidades de representação semântica, pode ser entendido como signo ideológico. Quando é possível observar nele a presença variavelmente explícita de atributos de natureza social, econômica, histórica etc., o espaço adquire então uma certa contextura ideológica, remetendo, em articulação com outros signos, para o sistema ideológico que na narrativa predominantemente se representa (REIS & LOPES, 2002, p. 139).

Um exemplo de diferenças de representação ideológica do espaço dentro de um mesmo universo diegético é encontrado dentro da obra de Hergé, na cronologia do personagem Tintin. Em suas primeiras aventuras, publicadas no começo dos anos 1930, Tintin era retratado por Hergé dentro de uma visão bastante eurocêntrica. Em 1933, essa visão de mundo se modifica a partir do contato com o jovem chinês Tchang Tchong-jen, estudante da Academia de Belas-Artes de Bruxelas. Isso fez com que Hergé descobrisse outra China, cheia de tradições e distante da imagem caricatural que até então tinha: assim, Hergé criará *O Lótus Azul* com ajuda de Tchang, (Apostolidès, 2006, p. 50), que também aparecerá como personagem. Basta compararmos *O Lótus Azul* com o álbum imediatamente anterior, *Os Charutos do Faraó*¹: neste, os personagens dos países por onde Tintin passa (Egito, Arábia, Índia) são quase sempre coadjuvantes aos quais não é dado o direito de expressão da própria cultura que não seja pelos estereótipos conhecidos (a vaca sagrada, o sacrifício a deuses); em *O Lótus Azul*, através do personagem do jovem chinês Tchang, temos acesso ao que ele pensa (e, por extensão, parte dos chineses desse período da história²). A “descoberta da relatividade das culturas”, como diz Apostolidès (2006, p. 52), faz com que a obra de Tintin tome um curioso rumo a partir de então: Hergé opta, após *O Lótus Azul*, por ambientar a maioria de suas histórias em países fictícios³. Devenos atentar para o fato de que *O Lótus Azul* só pode ser compreendido cronotopicamente e dentro da biografia do

¹ Cumpre lembrar que ambos são diegeticamente interligados.

² Hergé situa a história num momento de tensão entre Japão e China: a Segunda Guerra Sino-Japonesa. A busca pela verossimilhança foi tal que vários cartazes e faixas representados na HQ trazem ditos em mandarim, como sugestões de boicotes a produtos japoneses e slogans antiimperialistas, mas que têm valor apenas estético para a maioria dos leitores ocidentais que desconhecem o idioma (APOSTOLIDÈS, 2006, p. 50). Notas de rodapé com a tradução desses textos auxiliariam numa melhor interpretação daquele momento histórico; afinal, os quadros que trazem essas mensagens em geral são mudos, ou seja, sem balões de diálogos ou pensamentos, como que para enfatizar os slogans em mandarim.

³ SanThéodoros, Nuevo Rico, em *O Ídolo Roubado*; Bordúria, Sildávia, em *O Cetro de Ottokar*.



personagem Tintin numa perspectiva sintagmática com os demais álbuns que vieram antes e depois dele. A mudança do personagem se dá dentro de uma história específica e deixa marcas nele *a posteriori*: assim, o modo como um mundo dito “exótico” (o chinês) é visualizado dialogicamente em *O Lótus Azul* mostra-se relevante do ponto de vista das formas de relação entre personagem, tempo histórico e espaço geográfico-cultural.

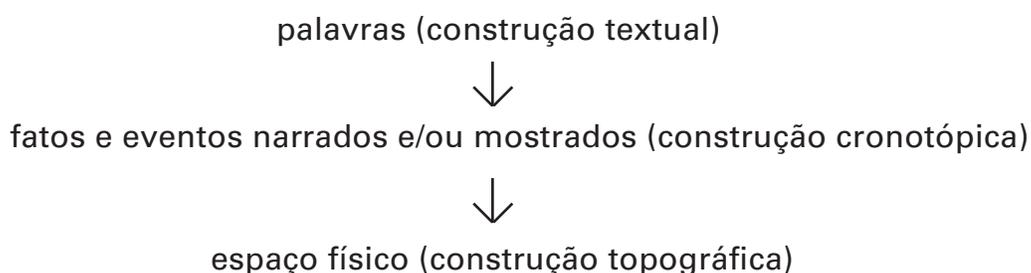
No campo literário, o espaço foi abordado por autores como Bakhtin. Em seu estudo sobre o romance, ele sugere uma metaforização da noção física de cronótopo (“tempo-espaço”) para o campo da crítica literária, como sendo uma categoria conteudístico-formal da literatura (1998, p. 211; 1981, p. 84; 1978, p. 237)⁴. Para Bakhtin, o cronótopo determina o gênero e as variedades de gênero (1998, p. 212; 1981, p. 85; 1978, p. 238). No âmbito dos quadrinhos, podemos citar os trabalhos de Cortsen (2008) ou o de Earle (2013), ambos se baseando na noção bakhtiana de cronótopo. Cortsen, por exemplo, analisa a série *Top 10* (Alan Moore e Gene Ha, 1991-2005) em relação às diferentes formas espaço-temporais, e os consequentes gêneros que tais cronótopos sugerem, nela existentes (o cotidiano do drama policial, a estrada, o teletransporte, a viagem no tempo), bem como os cronótopos individuais que surgem a partir dos diferentes personagens, e como todos eles ajudam a criar um mundo diegético coerente e que permite ao leitor expandir a sua percepção do mundo “real”. Earle, por sua vez, analisa os cronótopos ligados a situações traumáticas, articulando as ideias de Bakhtin, Groensteen e Freud (de quem adota a noção de “trauma”). Seu *corpus* de análise são os quadrinhos pertencentes ao que ele denomina “traumatic sequential art”, que representam momentos traumáticos nas vidas das pessoas, como o 11 de setembro de 2001 e a Guerra do Vietnã. Ao primeiro cronótopo, Earle considera-o “muito limitado”, porque acabou restrito ao dia 11 de setembro em Nova York, apesar dos ataques a Washington e Pensilvânia (2013, p. 6); quanto ao cronótopo da Guerra do Vietnã, ao contrário, ele seria “mais amplo”, compreendendo o intervalo entre os dias 1 de novembro de 1955 e 30 de abril de 1975, enquanto seus limites espaciais cobrem, além do Vietnã, países como Laos e Camboja (2013, p. 8).

Outro autor que discute o espaço na narrativa é Zoran (1984), que propõe três diferentes níveis de estruturação do espaço no texto verbal:

⁴ Confrontamos as versões brasileira, norte-americana e francesa do texto de Bakhtin pelo fato de que, por vezes, há pequenas diferenças entre as traduções, apesar de, neste caso, todas elas terem sido traduzidas diretamente do russo.

- nível textual, conforme os padrões estruturantes sugeridos pelo texto verbal;
- nível cronotópico, conforme os eventos e movimentos ocorrem no espaço-tempo, sendo independente do arranjo do texto verbal; e
- nível topográfico, no qual o espaço é uma entidade estática, independente da estrutura imposta pelo texto verbal e pelo enredo (ZORAN, 1984, p. 315).

Essa classificação pressupõe uma espécie de gradação de importância do texto verbal na reconstrução do espaço literário ou, o que daria no mesmo, numa espécie de potencial visuo-espacial:



No âmbito dos quadrinhos, podemos ressaltar a semantização textual do espaço através das descrições e percepções dos personagens e narradores; a cronotopia, que se dá na articulação das ações e dos espaços do universo diegético por parte do artrólogo / agente enunciador; e a visualização através das diferentes estratégias de representação imagética do espaço. Podemos ainda estabelecer, com as devidas proporções, um paralelo entre as ideias de Zoran e as de Lefèvre (2006), que discute o espaço nos quadrinhos em três níveis: dentro de cada quadro, na interligação entre os quadros e na interligação entre a história e o mundo real. Eis um resumo da proposta de Lefèvre:

- a construção do espaço se dá *dentro* dos quadros, através de formas de perspectiva (linear, invertida) e de representação (mono, bi ou tridimensional) (pensemos nas diferentes maneiras estruturais e cromáticas como David Mazzucchelli representa os espaços referentes aos personagens Asterios e Hana em *Asterios Polyp*, 2009); do uso de ícones geográficos estereotipados ou conhecidos internacionalmente e de uma tipologia das construções (urbanas, rurais) (ainda que isso esteja sujeito a erros, como ocorre com a cidade brasileira de Fortaleza retratada de maneira “mexicanizada” por Jean-David Morvan e Philippe Buchet em *Wolverine: Saudade*, 2008); das formas de arrumação dos objetos e dos elementos com finalidade retórica dentro de um dado espaço (de novo, podemos citar *Here*, de Richard McGuire); e das formas



arquitetônicas. Assim, aqui podemos considerar a correlação entre as formas textuais (neste caso, visuais) e topológicas propostas por Zoran e as formas elencadas por Lefèvre.

- a construção do espaço é *sequencial*, através da coerência da visualização parcial do espaço (ainda que possa ocorrer o oposto, conforme vemos ao longo de *Autocracia*, de Woodrow Phoenix, 2008, no qual são visualizadas sequencialmente diferentes cidades); da impossibilidade de retratação do espaço em sua totalidade; e da existência e pertinência de representações espaciais voláteis, conforme o pacto de leitura sugerido pela obra para o leitor (em *Parábola*, de Stan Lee e Moebius, 1988, temos o oposto: é o tamanho do personagem Galactus que se altera ao longo da história, modificando a proporção entre sua altura e a cidade na qual ele se encontra). Aqui, temos os aspectos cronotópicos da representação espacial.

- e o espaço pode ser *extra-diegético* (espaço real do leitor, quebra da quarta parede), aspecto não pensado por Zoran, porém, discutido por Scheppler, 2012, e Thoss, 2009, para ambos em particular a quebra da quarta parede (detectável nas histórias dos personagens Homem-Animal feitas por Grant Morrison e nas da Mulher-Hulk feitas por John Byrne e em Deadpool).

É interessante ainda reter algumas noções sugeridas por Kress e van Leeuwen (1996) no âmbito dos estudos dos textos multimodais, ou seja, aqueles que fazem uso da integração de diferentes sistemas semióticos. Assim, a forma de análise multimodal considera que não faz muito sentido uma análise desses textos a partir dos sistemas semióticos em separado, mas apenas de modo integrado (1996, pp. 183-4). Como os quadrinhos são, sob este aspecto, multimodais, podemos pensar nos três aspectos propostos por Kress e van Leeuwen e relevantes na composição e análise de uma imagem ou de um conjunto de imagens (Kress e van Leeuwen, 1996, p. 183):

- valor da informação: diz respeito ao grau de relevância sugerido pela posição dos elementos numa dada composição visual: esquerda x direita, acima x embaixo, centro x periferia. Kress e van Leeuwen ressaltam, em particular, a relação espacial *given* x *new*, na qual, em geral, os objetos inseridos à esquerda de uma composição visual são informação já conhecida pelo leitor, enquanto os objetos à direita são informação nova, ainda que os eixos acima x embaixo e centro x periferia também indiquem valorações distintas numa composição. Por isso, os quadrinhos ocidentais destacam visualmente novos elementos diegéticos em geral do lado direito da composição visual, onde o quadro “termina”: pensemos, por

exemplo, nas histórias da Turma da Mônica nas quais os personagens tendem a “entrar em cena” pelo lado direito do quadro.

- saliência: diz respeito aos diferentes graus de hierarquia da importância dos elementos presentes numa composição: primeiro plano x *background*, tamanho relativo, diferenças tonais, de cor ou de nitidez. Em imagens de grupos de personagens (Vingadores, Liga da Justiça, por exemplo) esses aspectos são bastante perceptíveis.

- enquadramento (ou moldura): diz respeito à presença ou ausência de dispositivos de enquadramento que conectem ou desconectem os elementos de uma composição, como linhas divisórias sugeridas ou reais. Na obra de Will Eisner (por exemplo, *Avenida Dropsie*, 1995), é comum a presença de fachadas de prédios e janelas, cujas colunas e separações de tijolos tanto podem conectar quadros vizinhos, como se fossem uma única cena ou como se fossem cenas sequenciais. Essa dupla possibilidade nos leva à discussão sobre a constituição do espaço gráfico.

O ESPAÇO GRÁFICO NOS QUADRINHOS

Em toda narrativa existem dois tempos: o da história, diegético próprio da trama, e o narrativo, discursivo, próprio das opções estéticas e ideológicas adotadas pelo enunciador. É em função da discrepância entre esses tempos que há, por exemplo, romancistas que subvertem o tempo diegético⁵, e o mesmo pode ocorrer nos quadrinhos: como estes são simultaneamente uma arte do tempo e uma arte do espaço, ambos podem ser subvertidos. Tais questões historicamente se tornam mais presentes a partir do momento em que as *comic strips* deixam de se restringir às páginas dos jornais e começam a surgir os primeiros *comic books*, como sugere Fresnault-Deruelle (1976). O autor pondera sobre a passagem do linear (que caracteriza as *comic strips*) para o tabular (que caracteriza os *comic books* desde que elas não sejam apenas reuniões de *comic strips* publicadas anteriormente) e as implicações estético-diegéticas desse processo: se num primeiro momento o fator mais relevante era a temporalidade, posteriormente a espacialidade da página também passa a ser significativa.

Nesse sentido, Groensteen fala em *espaçotopia* (*spatio-topie*). O autor justifica a escolha

⁵ *A Vida e Obra de Tristram Shandy*, de Laurence Sterne, *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, *Em Busca do Tempo Perdido*, de Marcel Proust, e *Ulisses*, de James Joyce, são exemplos dessa subversão temporal e que reiteram a ideia de que a Literatura é a arte do tempo, ainda que possamos encontrar isso também no cinema de Alain Resnais, por exemplo.



do termo dizendo que ele foi forjado para reunir, ainda que mantendo-os distintos, os conceitos de espaço e de lugar. A distinção faz sentido: Certeau (1994, pp. 201-3), por exemplo, diferencia entre lugar (uma posição estável e instituída segundo uma dada ordem) e espaço (um lugar praticado conforme variáveis de tempo, direção e velocidade). Lugar é “estar aí”, espaço é “mover-se”. Assim, para Groensteen, “espaço” diz respeito às coordenadas geométricas (portanto, da ordem da página e da inter-relação entre os quadros) e “lugar” diz respeito às coordenadas de posição de algo (portanto, daquilo que está representado *dentro* de cada quadro). Groensteen sugere a espaçotopia como parte da *artrologia*, diz respeito a dois níveis existentes nos quadrinhos: um deles é o narrativo, linear (pois opera com sintagmas narrativos), e portanto solicita constantemente um exercício de decupagem, o que caracteriza o que ele denomina *artrologia restrita*.

O outro nível é o da articulação entre os quadros, que se dá de modo superficial⁶, reticular, tabular ou, como propõe Groensteen, “translinear”, denominado por ele de *artrologia geral* (1999, pp. 26-7). Ou seja: de um lado, há a linearidade da história; de outro, a reticularidade dos quadros. O trabalho do quadrinista opera justamente na articulação entre essas duas etapas produtivas. Anos depois, Groensteen sugere o conceito de *grand arthrologue* (2011), uma espécie de grande narrador extradiegético, enunciador impessoal, que não aparece na história mas que adota diferentes posturas em relação às falas do narrador e às mostrações das cenas (fiel x infiel, neutro x implicado etc.). Espaços diegéticos e gráficos estão inevitavelmente interligados.

A partir disso, devemos pensar numa gradação que segue desde as formas tradicionais de visualização diegética dos espaços nos quadrinhos até uma forma que podemos chamar de *cronótopos paradoxais*. Com essa expressão, nos referimos àquelas situações nas quais o espaço e o tempo são visualizados de modo aparentemente “incoerente” (“produtivo”, para Peeters, 1998, pp. 68-70) justamente pela existência de quadros e sarjetas que rompem com as lógicas temporal e/ou espacial; assim, solicita-se uma atividade cognitiva adicional do leitor: construir os possíveis percursos de leitura da página, mesmo que isso implique deixar de lado a noção de transição temporal e espacial entre quadros vizinhos. Quando isso ocorre, temos os cronótopos paradoxais.

⁶ Esse termo, “superficial”, é nosso, não de Groensteen. Aqui, denominamos como “superficial” aquilo que se estrutura ou transcende numa superfície, em oposição à linearidade da escrita.

Apontando nessa direção, Silva sugere, a partir de uma classificação feita por Twyman, que certos trabalhos se aproximam de uma composição não linear com visão direta (*non-linear direct viewing*), na qual prevalece um princípio de incerteza (SILVA, 2010, p. 198). Em outras palavras: o leitor percebe o todo de uma composição visual mas precisa encontrar uma linearidade (caso haja) na peça diante de si. Aqui, a linearidade não surge como um *a priori* dado dentro de uma zona de conforto visual. Sob esse aspecto, o planejamento da página torna-se fundamental.

Peeters (1998, pp. 49-78) propõe quatro tipos de página: regular, decorativa, retórica e produtiva. Na regular, os quadros de mesmas medidas ou de medidas múltiplas fazem a página tender à neutralidade (*Watchmen*); a decorativa é irregular, com finalidade estética, como se sua estrutura de sarjetas pudesse ser “emancipada” da história (*Le Demon des Glaces*, de Jacques Tardi ou várias das páginas de J. H. Williams III); a retórica, a mais tradicional, tende a esticar os quadros para comportar proporcionalmente a ação, com quadro e página se tornando expressivos (*Tintin*); e a produtiva, que tende a gerar sentidos e que vai, de certo modo, além da narrativa (*Simbabbad de Batbad*, de Fred, *Little Nemo*, de McCay, *Valentina*, de Crepax). Porém, Groensteen (1999, pp. 107-19) sugere que a classificação de Peeters não seja vista de modo tão rígido, pois há situações em que esses modelos podem ser encontrados numa mesma página. Ele faz outra proposição das páginas de uma HQ: regular e discreta; regular e ostensiva; irregular e discreta; irregular e ostensiva. Um exemplo dele são as páginas do capítulo 5 de *Watchmen*, “Terrível Simetria”, que são, ao mesmo tempo, regulares e têm uma finalidade estética, ostensiva.

Vejamos agora como o planejamento de página implica em determinados aspectos diegéticos e em potenciais cronótopos paradoxais. Tomemos como primeiro exemplo uma página de “Gasoline Alley”, de 24 de agosto de 1930, realizada por Frank King (1883-1969). No trabalho selecionado, temos uma prancha de 12 quadros regulares, com quatro tiras de três quadros cada; dentro dos quadros, dois personagens andam por uma praia que ocupa toda a página.

Cada uma das tiras possui certa autonomia narrativa; porém, ao mesmo tempo, por trás de cada uma das sarjetas, paradoxalmente vemos outros personagens dentro desse cenário ocupando por vezes até mesmo quatro quadros próximos (ou seja, no entrecruzamento de sarjetas horizontais e verticais) ou dois pedaços do mesmo personagem no mesmo quadro



(II, 2-3; III, 1-2-3⁷). Neste exemplo, não há problemas de sugestão de direção de leitura da história, que tende a ocorrer sempre da esquerda para a direita (a mesma direção dos personagens dentro dos quadros). É como se o cenário “fixo” sobrepujasse três tempos distintos: um tempo narrativo, contínuo, que passa quadro a quadro e acompanha os dois personagens centrais (Walt e a criança); um tempo sugerido pela presença dos personagens “cortados” pelas sarjetas e que parece congelado, como um instantâneo fotográfico; e um terceiro paradoxal, onde um personagem pode ocupar dois espaços no mesmo tempo/quadro. Mas tal percepção temporal só pode ser notada pelo fato de que o espaço gráfico da página se torna metaforizado, artificial, ambivalente (Rio, 1976, pp. 96-100). Aqui, a suposta unidade gestáltica proposta pela imagem recortada pelas sarjetas implica, ao mesmo tempo, aparentes coerências visuais do espaço (em tese, o mesmo) e do tempo; leituras mais cuidadosas é que revelam a trama impossível.

Nosso segundo exemplo é a proposta do francês Fred (1931-2013), criador do personagem Philémon, que oferece em determinados momentos aquilo que Peeters chama de *lecture affolée*, “leitura perturbada” (1998, pp. 71-3). Na obra *Simbabbad de Batbad* (1979), acompanhamos as aventuras do protagonista à procura de Barthélémy. Em determinado momento da história (página 19), Philémon parece estar andando em um deserto; porém, a partir do conjunto das páginas 36 e 37 (as quais nos levam a ter de virar a revista em 90° para a direita), percebemos que o personagem está, na verdade, andando nas costas de um cachorro gigante, que irá ocupar todo o espaço da página dupla seguinte (38 e 39, também com a revista virada 90° à direita) e se estabelecer como foco visual principal do espaço gráfico. Assim como em certos trabalhos de Frank King, temos aqui vários quadros (portanto, em tese, vários tempos distintos), ainda que percebamos visualmente não *oito momentos* distintos do cachorro, mas gestalticamente apenas *um* cachorro (figura 2). Porém, após a primeira impressão, se nos detivermos *apenas* nos *diálogos*, vemos que o percurso de leitura é completamente normal, pois ele obedece à tradição esquerda-direita-alto-baixo (e aqui os apêndices dos balões são fundamentais para a orientação da leitura); porém, se atentássemos *apenas* para os *quadros*, teríamos de considerar várias elipses (ou melhor: imaginar certas ações) entre os quadros que *não* mostram o percurso do personagem ao longo do corpo

⁷ Leia-se: tira 2, quadros 2 e 3, e assim por diante.

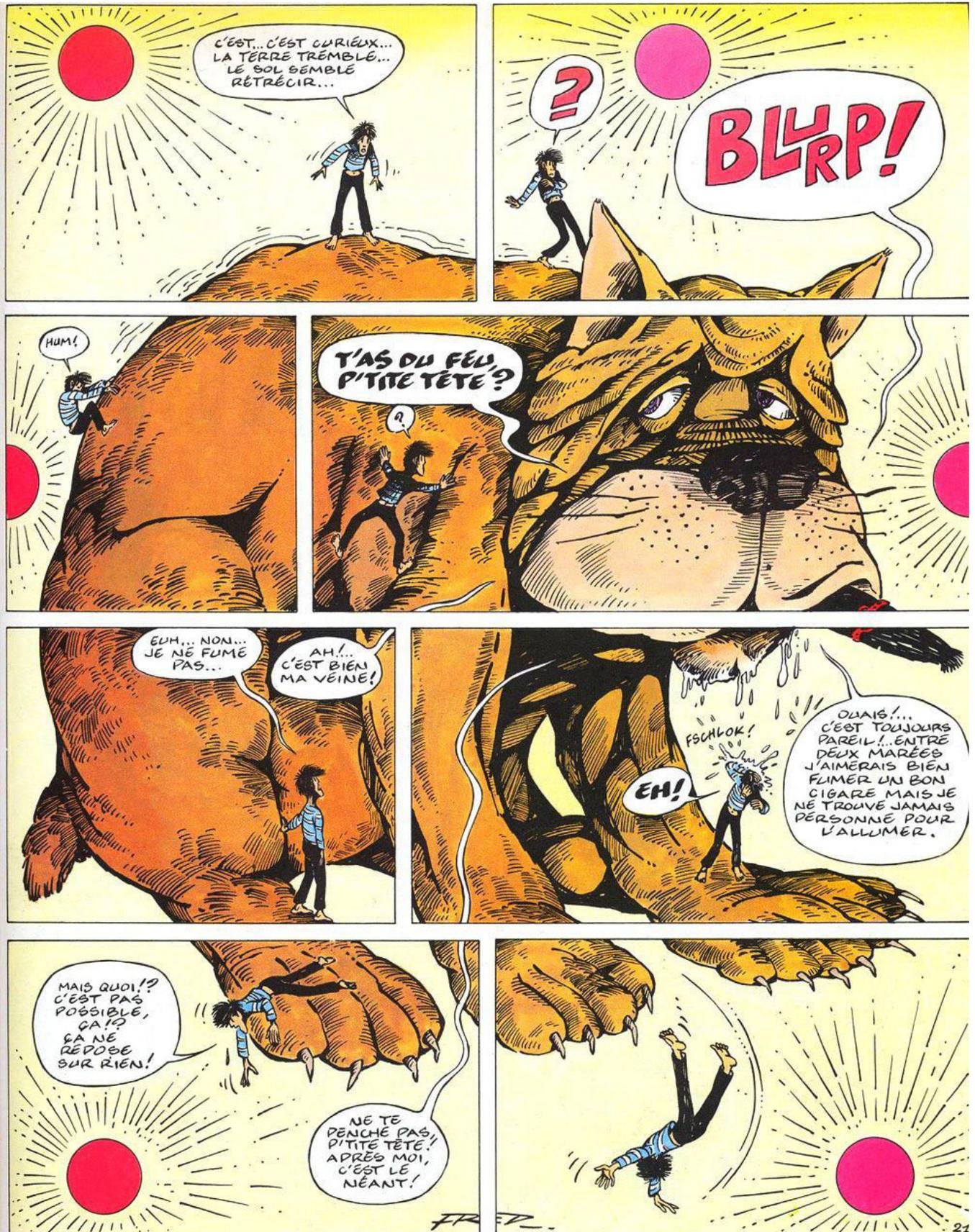


Figura 2 - Fred, *Simbabbad de Batbad*, 1979.



do cachorro; e, finalmente, se nos detivermos na *articulação* entre diálogos e quadros, temos uma composição gráfica em parte estranha (porque a transição visual *entre* os quadros de uma tira para outra parece estranha), em parte funcional (porque a transição funciona *dentro* de cada uma das quatro tiras da página dupla). Além disso, a posição dos dois Sóis em torno do cachorro ajuda a causar maior estranhamento visual. Assim, essa página dupla deve ser lida aos poucos, literalmente tira por tira, ainda que seja impossível desconsiderar o jogo de forças vetoriais e visuais que cria uma *gestalt* um tanto quanto fascinante e incoerente. Em suma: aqui, temos uma *gradação* de leituras e de percepções visuais (quadro a quadro, tira a tira, a página dupla como um todo) que ora se “harmonizam” ora se tensionam.

Nosso terceiro e último exemplo é a citada obra *Here*, de Richard McGuire, primeiramente publicada em *Raw* em 1989 e expandida em 2014 em formato *graphic novel*. Ao longo do trabalho, temos superposições de quadros em páginas duplas, indicando diferentes tempos ocorridos dentro do mesmo lugar-espço (em geral, a casa na qual se passa a história). Aqui, o cronótopo paradoxal se dá não por conta de uma impossibilidade espacial (como em King e Fred), mas de uma impossibilidade temporal: dois (ou mais) tempos coabitam um mesmo lugar tanto graficamente quanto diegeticamente. Assim, temos uma espécie de cronótopo do espaço fechado, de modo particular: um lugar vira um espaço graças aos jogos temporais que McGuire incrusta em suas páginas (figura 3).

Aqui, elas funcionam como uma estrutura para transformar o lugar, fixo, em espaço, mutável. Se retomarmos a proposição de Certeau, podemos dizer que o mapa (aquilo que indica o lugar) vira um relato (que indica a ação do tempo). Encontramos variantes dessa incrustação temporal no espaço gráfico em outros exemplos: um deles é a página 23 da edição #8 de *Crises nas Infinitas Terras* (Marv Wolfman e George Pérez, 1985) na qual acompanhamos a morte do personagem Flash (Barry Allen) ao voltar no tempo. Na primeira metade da página, entre o primeiro e o segundo quadros, o tempo ganha “profundidade” ao se multiplicar dentro de uma sequência de imagens que se curvam graficamente para, paradoxalmente, voltarem no tempo. Outro exemplo é uma página de *Big Tex*, de Chris Ware (do volume 7 de *Acme Novelty Library*, #7), que tem como foco central uma árvore em torno da qual vários quadros mostram diferentes situações temporais e que sintetiza as propostas de Frank King, Fred e Richard McGuire: a página quadrinística como um espaço material no qual os espaços diegético e gráfico podem se interpenetrar e se recortar.

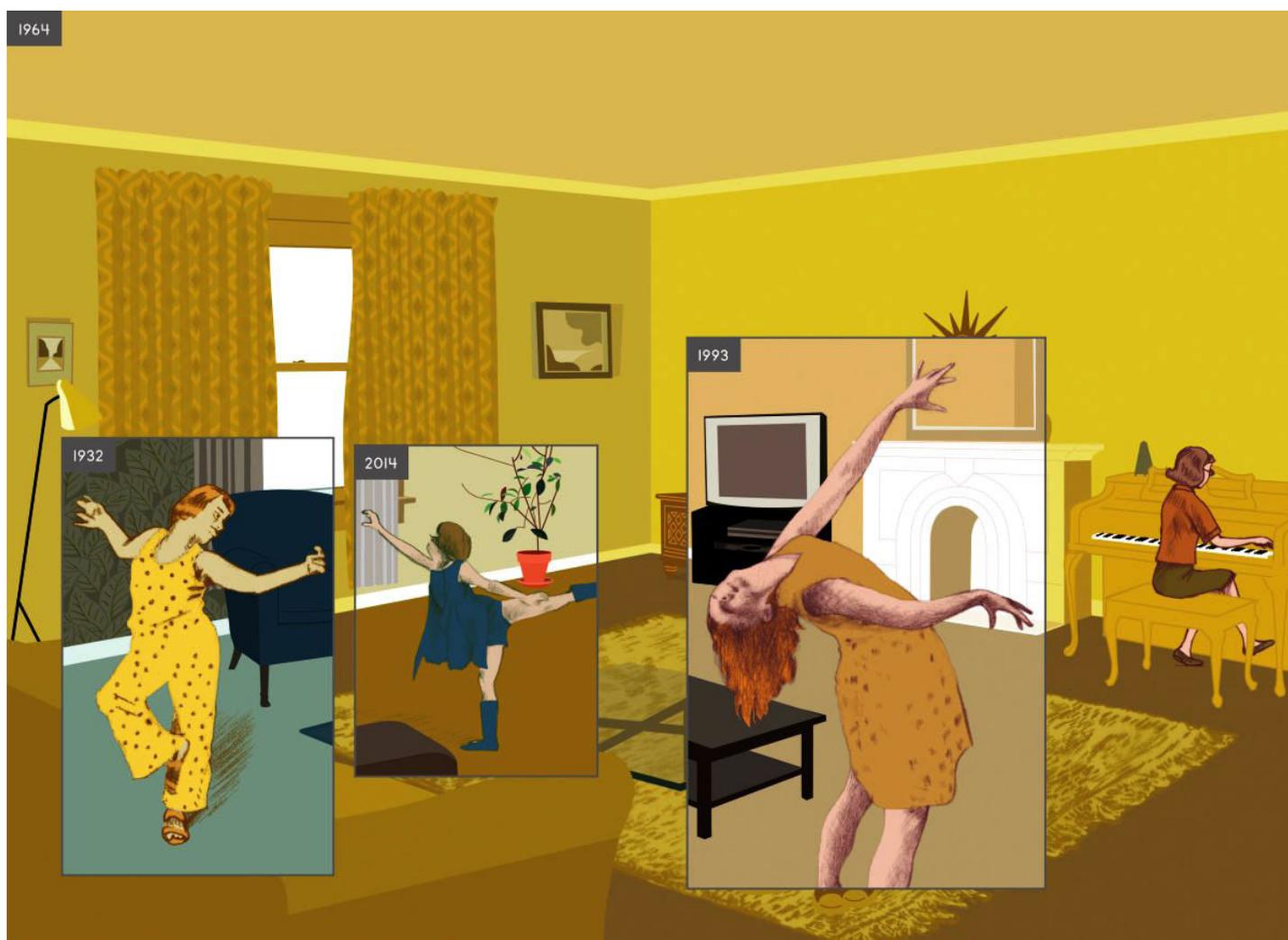


Figura 3 - Richard McGuire, *Here*, 2014.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao curso desse breve trajeto, propusemos enumerar algumas das possíveis formas de representação dos espaços nos quadrinhos, em termos diegéticos e gráficos. Acreditamos que tal tentativa tipológica, ainda que inicial, ajuda a compreendermos melhor os modos pelos quais o espaço é abordado em diferentes obras quadrinísticas e, principalmente, tentar analisar os motivos (ideológicos, discursivos, estéticos) dessas diferentes formas e os possíveis efeitos de sentidos produzidos a partir daí. Isso permite colocar os quadrinhos num patamar avançado de análise, seja como objeto estético, como espaço discursivo ou como fenômeno comunicativo. Obviamente, tais resultados tendem a ser melhor percebidos, por exemplo, em estudos de recepção (grupos focais, entrevistas etc.) que permitam buscar *como* os leitores percebem tais formas de representação dos espaços nos quadrinhos e/ou se apropriam deles.

Nota-se que os dois conjuntos de possibilidades aqui enumerados se tocam constantemente. Afinal, não estamos falando de espaços diegéticos e gráficos como se fossem instâncias separadas, mas articuladas constantemente. A beleza do cronótopo paradoxal reside no fato de que, num primeiro momento, numa primeira olhada na página, tudo parece coerente em termos de continuidade espacial (para retomarmos as ideias de Lefèvre); aos poucos, porém, a leitura sequencial nos faz notar a coerência diegética (ou não) em contraste com a incoerência espacial. Assim, podemos notar pelo menos dois aspectos ao longo desse trajeto: o primeiro deles é que o espaço geográfico pode ser analisado à luz de diversos olhares teóricos, cujo foco final parece (em tese) ser potencialmente o mesmo, na maioria dos casos: o de manter a ilusão de uma coerência física e narrativa, seja para personagens, seja para espaços e tempos representados diegeticamente. Em outros termos: neste tipo de quadrinho, o espaço tende a ser uma *zona de conforto* para o leitor, na medida em que se busca algum tipo de *coerência diegética*. Mesmo que existam eventuais incoerências físico-espaciais nas passagens de um quadro para o outro, elas tendem a não perturbar a ilusão diegética de uma história contada de modo coerente. Devemos partir do pressuposto de que tais obras sugerem um pacto de “aproximação” com a realidade ou, pelo menos, com a verossimilhança da história relatada. Por outro lado, percebemos que o espaço gráfico pode ser um *locus* problematizador das formas de quadrinização em si. No caso dos cronótopos paradoxais, em geral, ao que parece (mas isso não é regra), tende-se a narrativas nas quais o espaço gráfico *interfere* nos modos como podemos perceber a história visualizada, a ponto de sugerir inevitavelmente mais de uma leitura. Aqui, o que se parece buscar é uma estranha espécie de *denegação*⁸ *gráfica*, na qual se faz questão de lembrar ao leitor, em um ou mais momentos, a respeito da situação dele: diferente do cinema e do teatro (que operam com elementos da realidade para significar algo diferente desses mesmos elementos), ele sabe que o que tem em mãos é apenas uma construção, uma forma de visualização, cuja história tende a nos fazer esquecer dessa construção, até o momento em que ela própria chama de modo metacomunicativo⁹ a atenção para si mesma, para seu *modus operandi*, para seu tempo-espaço impossível, e se desnuda. O paradoxo se torna concreto.

⁸ Alguns autores do campo do cinema e do teatro trabalham com a ideia de que essas formas de expressão são denegativas, ou seja, de que o real que ambos oferecem (atores, objetos) não é verdadeiro: é o caso de Octave Mannoni em sua análise da ilusão teatral em *Clefs pour l'Imaginaire: ou l'autre scène* (Seuil, 1969).

⁹ Mas não necessariamente de modo metalinguístico, cumpre lembrar.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APOSTOLIDÈS, Jean-Marie. *Les Metamorphoses de Tintin*. Paris: Flammarion, 2006.

BAKHTIN, Mikhail. *Questões de Literatura e Estética: a teoria do romance*. 4. ed. São Paulo: Hucitec/UNESP, 1998 (tradução em francês: *Esthétique et Théorie du Roman*. Paris: Gallimard, 1978; tradução em inglês: *The Dialogic Imagination: four essays*. Austin: University of Texas Press, 1981).

BARTHES, Roland. *O Império dos Signos*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

CERTEAU, Michel de. *A Invenção do Cotidiano: artes do fazer*. Petrópolis: Vozes, 1994.

CORTSEN, Rikke Platz. Multiple living, one world? - on the chronotope in Alan Moore's and Gene Ha's Top 10. In: *Studies in Comics*, n. 2.1, 2011. Disponível em http://curis.ku.dk/ws/files/136803796/Multiple_living_post_print.doc.

EARLE, Harriet E. H. Comics and the chronotope: time-space relationships in traumatic sequential art. In: *HARTS & Minds: The Journal of Humanities and Arts*, v. 1, n. 2, 2013. Disponível em http://www.academia.edu/6722574/Comics_and_the_Chronotope_Time-Space_Relationships_in_Traumatic_Sequential_Art.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Du linéaire au tabulaire*. In: *Communications*. V. 24, Paris, Seuil, 1976, pp. 7-23.

GROENSTEEN, Thierry. *Système de la Bande Dessinée*. Paris: PUF, 1999.

_____. *Bande Dessinée et Narration: système de la bande dessinée 2*. Paris: PUF, 2011.

HALL, Edward T.; HALL, Mildred Reed. *Comprendre les Japonais*. Paris: Seuil, 1994.

KRESS, Gunther & VAN LEEUWEN, Theo. *Reading Images: the grammar of visual design*. London/New York: Routledge, 1996.

LEFÈVRE, Pascal. The construction of space in comics. In: *Image & Narrative*. Online magazine of the visual narrative, N° 16, online. 16, 2006. Disponível em http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house_text_museum/lefevre.htm.

PEETERS, Benoît. *Lire la Bande Dessinée*. Paris: Casterman, 1998.

REIS, Carlos; LOPES, Ana M. *Dicionário de Narratologia*. 7ª. ed., Coimbra: Almedina, 2002.

RIO, Michel. Cadre, plan, lecture. In: *Communications*. V. 24, Paris: Seuil, 1976, pp. 94-107.

SCHEPPLER, Gwenn. Les formes d'adresse au spectateur: du cinéma au jeu vidéo de rôle, en passant par la bande dessinée. In: *MEI (Médiation et Information)*. N. 34, Paris: L'Harmattan, 2012, pp. 145-56. Disponível em http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/2015/03/MEI_34_11.pdf.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. *O Quadro nos Quadrinhos*. Rio de Janeiro: Multifoco, 2010.

THOSS, Jeff. "This strip doesn't have a fourth wall": webcomics and the metareferential turn. In: WOLF, Werner. *The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media: forms, functions, attempts at explanation*. Amsterdam, Rodopi, 2009, pp. 551-568. Disponível em <http://userpage.fu-berlin.de/thoss/wp-content/uploads/2015/08/This.pdf>.

ZORAN, Gabriel. Towards a theory of space in narrative. In: *Poetics Today*, vol. V, n. 2, p. 309-335, 1984.

O espaço nos quadrinhos: entre as formas
diegética e gráfica (1930-1980)

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Data de envio: 17 de março de 2016.

Data de aceite: 21 de junho de 2016.

