

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

Kleber Kurowsky

**VAZIO E SUBJETIVIDADE: RETRATOS DA INFÂNCIA NAS
GRAPHIC NOVELS DE NEIL GAIMAN E DAVE MCKEAN**

Santa Maria, RS, Brasil

2018

Kleber Kurowsky

VAZIO E SUBJETIVIDADE:
RETRATOS DA INFÂNCIA NAS *GRAPHIC NOVELS* DE NEIL GAIMAN E DAVE
MCKEAN

Dissertação apresentada ao curso de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Letras.**

Orientador: Prof. Dr. Enéias Farias Tavares

Santa Maria, RS, Brasil
2018

Kurowsky, Kleber

Vazio e subjetividade: retratos da infância nas graphic novels de Neil Gaiman e Dave McKean / Kleber Kurowsky.- 2018.

202 p.; 30 cm

Orientador: Enéias Farias Tavares

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, RS, 2018

1. Infância 2. Literatura de Língua Inglesa 3. Memória
4. Neil Gaiman 5. Quadrinhos I. Farias Tavares, Enéias
II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Kleber Kurowsky

**VAZIO E SUBJETIVIDADE: RETRATOS DA INFÂNCIA NAS *GRAPHIC NOVELS*
DE NEIL GAIMAN E DAVE MCKEAN**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, Área de Concentração em Estudos Literários, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Letras**.

Aprovado em 13 de dezembro de 2018:



Enéias Farias Tavares, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)



Demétrio Alvez Paz, Dr. (UFFS)



Gérson Luís Werlang, Dr. (UFSM)

Santa Maria, RS
2018

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Para os meus sobrinhos, Murilo e Livia

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Arlete Hübl Kurowsky, por me apresentar aos encantos da leitura.

Ao meu pai, Mario Kurowsky, por tantas conversas e caminhadas que ajudaram a formar quem eu sou hoje.

À minha irmã, Gisele Sass Batista, que nunca deixou de me defender.

À minha namorada, Amanda Thuns Biazzi, que me mostrou que centenas de quilômetros não te impedem de estar do lado de alguém.

Aos Falidos, pelas risadas e por profundas conversas sobre a vida e o universo ao lado de água sendo preparada para o café.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Enéias Farias Tavares, por me permitir estudar um assunto que me interessa tanto e me apresentar maneiras únicas de se pensar literatura,

Ao Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria, que proporcionou a estrutura necessária para a construção desta pesquisa.

À CAPES, pela concessão de bolsas de estudo, sem as quais esta dissertação não teria sido realizada.

Yes, for every child, rich or poor... there's a time of running through a dark place; and there's no word for a child's fear, and no ears to hear it if there was a word, and no one to understand it if they heard.

(ALAN MOORE)

Memory is the great deceiver. Perhaps there are some individuals whose memories act like tape recordings, daily records of their lives complete in every detail, but I am not one of them.

(NEIL GAIMAN)

RESUMO

VAZIO E SUBJETIVIDADE: RETRATOS DA INFÂNCIA NAS *GRAPHIC NOVELS* DE NEIL GAIMAN E DAVE MCKEAN

AUTOR: Kleber Kurowsky
ORIENTADOR: Enéias Farias Tavares

A infância é uma das constantes nas narrativas de Neil Gaiman, manifestando-se nos mais diversos gêneros textuais. Desprovida de nostalgia, a infância, nas obras de Gaiman, é um ambiente ameaçador, de inseguranças e incertezas: as crianças conhecem pouco do mundo e o que conhecem apenas inspira medo. Isso fica ainda mais claro em obras narradas em primeira pessoa e que giram em torno de recordações da infância; os narradores não sabem apontar com exatidão o que aconteceu no passado, formando lacunas em suas memórias. É através disso que o elemento fantástico se manifesta nas obras: pode ser que, em meio aos eventos recordados pelo narrador, haja aspectos fantásticos, algo de sobrenatural, ou pode ser que isso seja apenas resultado das incertezas referentes às suas lembranças. Sendo que Gaiman é conhecido por sua obra em quadrinhos – principalmente por *Sandman* (1989 – 1996) -, não causa surpresa o fato de que esse jogo entre memória e infância também se manifeste nesse gênero. É o caso das obras que serão objetos desta pesquisa, *Violent Cases* (1987) e *Mr. Punch* (1994): ambas são ilustradas pelo artista Dave McKean e tratam de um narrador adulto recordando eventos traumáticos da infância, sobre os quais não há certeza se realmente aconteceram. Tendo isso em vista, a pesquisa proposta nesta dissertação oferece uma discussão a respeito de como as lacunas nas memórias dos narradores se manifestam nas obras, e de que maneira a linguagem única dos quadrinhos expõe essas lacunas ao leitor: o vazio e o esquecimento, portanto, são os principais temas de debate. Para isso, partiremos de um diálogo entre teoria literária e teoria dos quadrinhos com o intuito de observar como essas teorias se relacionam e assim estudar como o vazio é empregado nas obras em questão, em quais pontos as narrativas se aproximam e em quais se distanciam, partindo da hipótese de que há uma correlação entre o espaço em branco entre os painéis – chamado de ‘sarjeta’ – e o esquecimento dos narradores.

Palavras-chave: Infância. Literatura de língua inglesa. Memória. Neil Gaiman. Quadrinhos.

ABSTRACT

EMPTINESS AND SUBJECTIVITY: REPRESENTATIONS OF CHILDHOOD IN THE GRAPHIC NOVELS OF NEIL GAIMAN AND DAVE MCKEAN

AUTHOR: Kleber Kurowsky
ADVISOR: Enéias Farias Tavares

Childhood is one of the constant themes in Neil Gaiman's narratives, manifesting itself in several textual genres. Deprived of nostalgia, childhood, in the works of Gaiman, is a menacing environment, of insecurity, uncertainty: children know very little of the world and what they know only inspire fear. This becomes even more clear in the works narrated in first person about recollections of childhood; the narrators can't point exactly what happened in their past, creating gaps in their memories. Through this, the fantastic element manifests itself in the narratives: maybe, amidst the remembered events, there are fantastic aspects, something supernatural, or maybe it's just the results of the gaps in their memories. Being that Gaiman is known for his work in comics – mainly for *Sandman* (1989 – 1996) -, it doesn't cause surprise that this game between memory and childhood also appears in this genre. It is the case of the works that are objects of this research, *Violent Cases* (1987) and *Mr. Punch* (1994): both illustrated by Dave McKean, they deal with an adult narrator remembering events of their childhood, which they are not sure really happened. With this in mind, the research proposed in this dissertation offers a discussion about how the gaps in the memories of the narrators manifest themselves in the works, and how the unique language of comics exposes said gaps to the reader: emptiness and forgetfulness, therefore, is the main theme of debate. For that we'll create a dialogue between literary theory and comics theory to observe how these theories relate to one another and, through this, study how the emptiness is used in the mentioned works, pointing out where they approach each other and where they depart, starting from the hypothesis that there is some kind of correlation between the empty spaces between the panels – known as 'gutter' – and the forgetfulness of the narrators.

Keywords: Childhood. Literature of the English Language. Memory. Neil Gaiman. Comics.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 CONSIDERAÇÕES SOBRE A OBRA DE NEIL GAIMAN	12
1.1 OS QUADRINHOS	13
1.2 AS REPRESENTAÇÕES DA INFÂNCIA	23
1.3 OS OBJETOS DE PESQUISA	32
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	35
2.1 VOCABULÁRIO DOS QUADRINHOS: A COMPOSIÇÃO DOS PAINÉIS	36
2.2 SINTAXE DOS QUADRINHOS: A FUNÇÃO DA SARJETA E DO LEITOR	44
2.3 AS FUNÇÕES DA MEMÓRIA (E ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE SEUS USOS NA LITERATURA)	59
3 MEMÓRIAS DESENCAIXADAS EM <i>VIOLENT CASES</i>	70
3.1 O NARRADOR E AS REPRESENTAÇÕES TEXTUAIS DA MEMÓRIA	70
3.2 TRATAMENTO VISUAL DAS RECORDAÇÕES DE INFÂNCIA.....	83
3.3 RELAÇÕES ENTRE O ESQUECIMENTO E A SARJETA.....	98
4 LEMBRANDO EM MINIATURA: AS AUSÊNCIAS VISUAIS E TEXTUAIS DE <i>MR. PUNCH</i>	111
4.1 O NARRADOR E OS RELATOS DA INFÂNCIA	111
4.2 AS MEMÓRIAS DE INFÂNCIA PELO PRISMA VISUAL	127
4.3 APROXIMAÇÕES ENTRE O VAZIO VISUAL E O ESQUECIMENTO.....	142
CONSIDERAÇÕES FINAIS	155
REFERÊNCIAS	169
ANEXO A – CADERNO DE IMAGENS	162

INTRODUÇÃO

A literatura, como é natural de toda forma de arte, sempre foi permeada por um diálogo constante com outras formas de expressão artística; entretanto, desde o final do século XIX e começo do século XX, com a disseminação da lógica capitalista e o advento do cinema, o principal diálogo passou a ser com as artes definidas pelo uso de imagens, bem como a mídia como um todo: cinema, televisão, quadrinhos e publicidade são todos elementos que passam a moldar, aos poucos, o ritmo de transformação da literatura. Assim como a sociedade ocidental se tornou cada vez mais imagética, e isso transformou nossa forma de pensar a vida e o mundo, a literatura também sofreu influências dessa transformação, causando mudanças tanto no campo conceitual quanto formal. Para citar alguns exemplos elementares, podemos apontar a obra *Pathé-baby*, de Alcântara Machado, em que a influência do olhar cinematográfico demarca toda a obra, criando uma estrutura que prima pela impressão direta do mundo ao redor, com cortes rápidos e abundantes: trata-se de expor o mundo sob uma suposta neutralidade, como se o leitor o estivesse contemplando através da lente de uma câmera; em *A misteriosa chama da Rainha Loana*, de Umberto Eco, observa-se a influência da televisão, dos quadrinhos e de propagandas de produtos, com a obra sendo pontuada por diversas imagens que tentam acentuar a sensação de deslocamento existencial do narrador ao mesmo tempo em que remetem a uma função memorialística. O uso de elementos imagéticos para criar descompasso e confusão também pode ser observado em toda a obra ficcional de David Foster Wallace, nas quais o cinema e a TV são sempre objetos de estudo, quase sempre associados a vício e ao vazio existencial de seus personagens.

Os quadrinhos, por sua vez, encarados, por muito tempo, como uma forma de expressão artística menor, mero subproduto de outras formas de arte, voltado às massas e ao entretenimento barato, passam a incorporar, no decorrer do século XX, cada vez mais elementos narrativos e formais de outros tipos de arte. O que os quadrinhos fazem, entretanto, é incorporar essas estratégias estéticas para sua linguagem particular; trata-se de adaptar métodos artísticos externos para valorizar o que há de único nos quadrinhos. Ou seja, assim como a literatura herda estratégias formais e narrativas de outras artes, os quadrinhos passam a se valer, cada vez mais, de elementos da literatura. Múltiplos focos narrativos, histórias longas com começo, meio e fim definidos, fluxo de consciência, são todas características que agora fazem parte do repertório das histórias em quadrinhos, resultando no que se

convencionou chamar de *graphic novel*¹. Isso é corroborado pelo fato de que muitos são os autores de quadrinhos da segunda metade do século XX que surgem de um *background* literário; Will Eisner, Alan Moore, Neil Gaiman, Warren Ellis e Art Spiegelman são alguns dos exemplos mais emblemáticos disso.

Os quadrinhos, portanto, tentam adequar diversas características da literatura à sua própria linguagem; o que antes era de natureza puramente textual, agora passa a funcionar dentro de um campo pictórico. Dentre alguns exemplos dessas incorporações, podemos citar o fato de que narrativas em primeira pessoa, nos quadrinhos, podem expor ao leitor exatamente o que o personagem está vendo; passado, presente e futuro podem aparecer lado a lado, numa mesma página, criando uma nova forma de representar o tempo; o vazio textual, o não-dito, agora pode ser representado de forma visual, criando o não-visto, algo que, por sua vez, já se manifestava na literatura, com as obras de Mallarmé e Sterne. Esse último aspecto, a maneira com a qual o vazio é empregado nas páginas dos quadrinhos, será o principal alicerce da pesquisa presente nesta dissertação, bem como sua possível relação com a função memorialística, que será explicada adiante.

Esse diálogo entre a literatura e os quadrinhos e a maneira com a qual influenciam um ao outro se tornam ainda mais evidentes em autores que exerceram sua prática em múltiplos gêneros e formas de arte, como é o caso do autor inglês Neil Gaiman; romances, contos, poemas, ensaios, roteiros de cinema, peças de teatro, foram todos gêneros com que Gaiman trabalhou. Entretanto, um dos gêneros mais exercidos pelo autor – e o responsável por iniciar sua carreira no meio literário – foram os quadrinhos, muitos dos quais surgiram a partir de uma parceria com o artista plástico Dave McKean. A série de quadrinhos *Sandman*, publicada mensalmente entre 1989 e 1996 pela DC Comics, é, provavelmente, sua obra mais famosa, e já é povoada por muitos dos elementos pelos quais Neil Gaiman se tornaria conhecido, como a subversão de gêneros narrativos e a mescla do fantástico com o real.

Em *Sandman* há, certamente, o emprego de estratégias literárias – como metaficção, por exemplo – mas essas estratégias se tornam mais evidentes em outras obras em quadrinhos do autor, como é o caso de *Violent Cases* (1987), *Sinal e Ruído* (1992) e *Mr. Punch* (1994), em que há uma maior experimentação formal; nelas que se pode observar, com maior clareza, a maneira com que Gaiman adapta muitos de seus temas e técnicas literárias para uma

¹ O termo possui suas raízes, também, em uma questão comercial, ganhando popularidade no decorrer dos anos 80 através de obras como *Watchmen* (1987), *Maus* (1980) e *Batman: O cavaleiro das trevas* (1986). A partir de formatos mais fechados – começo, meio e fim bem definidos – bem como a abordagem de temas mais adultos, esse tipo de subdivisão dos quadrinhos passou a apelar a um público mais adulto, tornando-o popular e disseminando-o como método de produção artística recorrente.

linguagem distinta. Um desses temas é o das memórias de infância e a dificuldade de recordar, aparecendo em contos, romances e roteiros de cinema do autor; é comum, portanto, a presença de narradores que são incapazes de se lembrar de certos eventos de suas infâncias, angustiados por suas memórias repletas de lacunas.

O objetivo geral desta dissertação é de estudar as formais com as quais as *graphic novels* de Neil Gaiman incorporam aspectos literários às suas narrativas e de que forma a linguagem particular dos quadrinhos transforma e adapta esses aspectos. Estudaremos, especificamente, de que maneira esse tipo de mídia trabalha com narrativas de memória, ou seja, de que forma o recurso visual transforma essas narrativas e quais são as possibilidades interpretativas que surgem. O foco, todavia, não será tanto em estudar como as lembranças dos narradores são representadas – embora esse elemento esteja presente nesta análise –, mas sim em verificar como se dá a representação daquilo que é esquecido, ou seja, de que forma uma mídia visual aborda aquilo que a memória do narrador já não consegue mais acessar.

Tendo isso em vista, foram escolhidas as obras *Violent Cases* (1987) e *Mr. Punch* (1994), pois ambas tratam de memórias de infância, narradas por personagens que não têm pleno conhecimento dos eventos que transpiraram no passado. O objetivo da pesquisa é observar de que maneira essas memórias de infância são retratadas e qual é a função do vazio e do esquecimento dentro delas. Uma vez que o gênero *graphic novel* – no qual *Violent Cases* (1987) e *Mr. Punch* (1994) estão inclusos – é marcado pelo diálogo com a literatura, a fundamentação para esta dissertação girará em torno da teoria literária em conjunto com a emergente teoria dos quadrinhos. Os principais eixos de pesquisa serão os autores Wolfgang Iser (1979), que trata de como os vazios textuais viabilizam a participação do leitor no processo de leitura do objeto literário, e Scott McCloud (1995), que, em suas análises da linguagem quadrinística, enfatiza o papel do espaço em branco entre os painéis – chamado de ‘sarjeta’ – como um dos principais aspectos das histórias em quadrinhos; esses autores serão o ponto de partida para o restante da fundamentação teórica. A hipótese central desta pesquisa, que será verificada no decorrer da argumentação, é de que existe uma correlação entre as lacunas na memória dos narradores e as sarjetas presentes nas páginas das obras.

Para a construção dessa pesquisa, a dissertação foi dividida em quatro capítulos. O primeiro será dedicado a considerações sobre a obra de Gaiman, com o objetivo de entender qual é o contexto em que *Violent Cases* (1987) e *Mr. Punch* (1994) se encaixam. Primeiro será feita uma arguição a respeito da obra quadrinística de Gaiman, expondo quais são os principais temas e estratégias narrativas abordadas pelo autor. Para isso, como principal fundamentação, será utilizada a argumentação proposta por Daniel Baz dos Santos (2016) e

de Marcia Tavares Chico (2017), os quais analisam os princípios estéticos da obra gaiminiana em quadrinhos, principalmente o que concerne à importância do ato de narrar e a função do mito, bem como a forma com que o fantástico surge nas obras do autor. Também será abordada a argumentação de Andrés Romero-Jódar (2012) sobre como o estilo visual de Dave McKean é utilizado para retratar as percepções de um indivíduo traumatizado.

Em seguida, será observada de que maneira a infância é retratada na obra do autor, norteando a argumentação a partir do que é proposto por Rebecca Long (2015) e Derek Lee (2016). Apesar de seguirem caminhos teóricos distintos para construção de suas argumentações, ambos os trabalhos abordam o fato de que a infância, na obra de Gaiman, é vista como um ambiente traumático, de medos e incertezas, assim como a importância que esse período tem para a construção da identidade do indivíduo, atentando para as relações conflituosas entre crianças e adultos.

Feitas as contextualizações iniciais, serão apresentados os dois objetos de pesquisa a serem estudados nesta dissertação, apontando alguns aspectos formais e estéticos de cada obra, indicando pontos iniciais de convergência e divergência, e estabelecendo quais serão os principais aspectos de cada obra a serem estudados no decorrer da dissertação. Para o capítulo inicial, também serão utilizadas as argumentações propostas pelo próprio Gaiman (2016) em seus ensaios pessoais. Outros autores que serão empregados em todas as partes do primeiro capítulo são Wagner *et al* (2011), que apresentam uma espécie de manual introdutório para toda a obra de Gaiman, contando com sinopses, entrevistas, fotografias e algumas análises e impressões.

No segundo capítulo será apresentado o embasamento teórico a ser utilizado para o desenvolvimento da pesquisa. Para isso, ele foi dividido em três eixos principais: teoria dos quadrinhos, a função do leitor e os mecanismos da memória. Para a discussão sobre quadrinhos, os principais autores a serem abordados serão Scott McCloud (1995) e Will Eisner (2010), bem como Antonio Luiz Cagnin (2014) e Roberto Elísio dos Santos (2015); o objetivo é definir o que constitui a linguagem dos quadrinhos, principalmente no que se refere à composição dos painéis e seu posicionamento nas páginas, para então abordar a questão da sequencialidade, de como diferentes painéis interagem entre si. Feito isso, será realizada um diálogo entre McCloud (1995), Rafael Soares Duarte (2016), Wolfgang Iser (1979) e Blanchot (2011a) para explicar a função e importância do vazio, do espaço em branco, na literatura e nos quadrinhos.

Na parte final do segundo capítulo, serão expostos os princípios da memória, construindo algumas constatações sobre como ela tende a operar através da ficção. Para isso,

utilizaremos, fundamentalmente, os postulados de Henri Bergson (1999), que realiza um panorama geral dos funcionamentos da memória, em conjunto com os argumentos propostos por Gaston Bachelard (1988) e Giorgio Agamben (2005, 2014), ambos os quais tratam da infância e de suas recordações e efeitos durante a vida adulta. Para estabelecer relações com a literatura, partiremos dos argumentos propostos por Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011) e por Patrícia de Cássia Pereira Porto (2011), autoras que enfatizam, justamente, a importância do esquecimento e do vazio em obras literárias que tratam da memória.

Através do segundo capítulo, portanto, será possível entender os fundamentos básicos dos quadros, bem como a maneira com a qual isso se relaciona com a estética da recepção. Também será abordado, ao final desse capítulo, o funcionamento da memória, principalmente no que concerne as memórias de infância: será enfatizada a importância do esquecimento no jogo memorialístico e como isso se aplica à literatura.

O terceiro e o quarto capítulo serão dedicados às análises das obras: o terceiro focará em *Violent Cases* (1997) e o quarto em *Mr. Punch* (1994). O estudo das obras, a partir do que foi contextualizado no primeiro capítulo e das teorias fundamentadas no segundo, foi elencado da seguinte maneira: primeiro, uma análise textual, enfatizando os narradores e os métodos empregados para relatar suas infâncias; em segundo momento, uma verificação de como se comporta a dimensão visual da obra, como os painéis são compostos, quais as cores utilizadas e de que maneira diferentes painéis dialogam entre si; isso será relacionado aos vazios da página – as sarjetas – buscando compreender de que forma o leitor se comporta em relação a esses vazios; por último, o esquecimento e os espaços em branco nas páginas serão relacionados entre si, com o propósito de verificar se a hipótese inicial apresentada nesta dissertação se sustenta.

Nas considerações finais serão apresentados os resultados obtidos, sintetizando de que maneira a função memorialística é utilizada nas obras, expondo quais são os pontos de convergência e de divergência entre *Violent Cases* (1997) e *Mr. Punch* (1994). Por fim, verificar-se-á se, de fato, pode ser considerado que há uma correlação entre o esquecimento dos narradores e a sarjetas apresentadas nas páginas das *graphic novels* estudadas.

1 CONSIDERAÇÕES SOBRE A OBRA DE NEIL GAIMAN

Neste primeiro capítulo, iremos apresentar um contexto geral da obra de Neil Gaiman, com o objetivo de melhor compreender os princípios estéticos e formais que orientam o autor, assim como expor os temas que serão objetos de análise. Primeiro, construiremos uma arguição sobre as obras de Gaiman em quadrinhos e os principais temas e elementos que a perpassam. Começaremos tratando de *Sandman* (1989 – 96), um dos marcos decisivos da carreira literária do autor, situando diversos aspectos que voltam a ser desenvolvidos em outras obras em quadrinhos de Gaiman, como é o caso de *Signal to Noise*² (1992) e *Miracleman* (1990 – 93). Para isso, partiremos do que foi contextualizado por Wagner *et al* (2011), Daniel Baz dos Santos (2016) e Marcia Tavares Chico (2017), focando na questão do fantástico e do ato de narrar como forma de ordenação do mundo.

Em seguida, trataremos de como as obras de Gaiman tendem a representar a infância, demonstrando qual é a linha temática que perpassa diversas de suas obras que tratam desse assunto, enfatizando o aspecto do trauma, do esquecimento e da angústia. Nesta parte, trataremos, principalmente, das obras em prosa do autor, como o romance *O oceano no fim do caminho* (2013), os contos “O cascalho da ladeira da memória” (2010) e “A vez de Outubro” (2010)³, bem como o ensaio pessoal “What the [Very Bad Swearword] is a Children’s Book, Anyway?” (2016); entretanto, aqui também abordaremos *Sandman*, em específico a narrativa “Midsummer’s Night Dream”. O objetivo é traçar um panorama de como a infância se comporta nas narrativas do autor, para então verificar como isso se adequa aos objetos da pesquisa propostos nesta dissertação. Para a construção desta segunda parte, utilizaremos o que foi proposto por Rebecca Long (2015) e Derek Lee (2016).

Por último, apresentaremos as duas obras a serem estudadas: *Violent Cases* (1997)⁴ e *Mr. Punch* (1994)⁵, criando uma pequena sinopse de cada uma das obras, tentando expor quais são os principais temas que as narrativas problematizam. Também apresentaremos alguns exemplos do que caracteriza a arte de McKean. O objetivo dessas apresentações iniciais é situar as formas com as quais os elementos do vazio e da memória são empregados

² No Brasil: *Sinal e Ruído*. Originalmente publicado em 1992.

³ Ambos os contos foram publicados originalmente em 2006, na coletânea *Fragile Things*. Para este trabalho, utilizaremos a edição brasileira de 2010, dividida em dois volumes.

⁴ Originalmente publicado em 1987. Para este trabalho, utilizaremos a edição americana de 1997 e, para fins de tradução, a edição brasileira de 2014, publicada pela editora Aleph.

⁵ Originalmente publicada 1994. Para fins de tradução, utilizaremos a edição brasileira de 2010, publicada pela Corand Editora do Brasil.

e, dessa forma, expor a hipótese central da dissertação: uma correlação entre o espaço em branco das páginas e o esquecimento dos narradores.

1.1 OS QUADRINHOS

Dissertar sobre a obra de Neil Gaiman, em quaisquer gêneros ou modos narrativos que sejam, não é uma tarefa viável sem antes tratar da série de quadrinhos pela qual ele se tornou conhecido no meio literário: *Sandman* (1989 – 96). Publicado mensalmente entre 1989 e 1996 pela DC Comics, *Sandman* narra diversas histórias protagonizadas por Morpheus, a personificação dos sonhos da humanidade, que é irmão da Morte, Destino, Delírio, Desespero e Destruição; o personagem é dotado de um profundo senso de dever quanto a sua função, que é governar os sonhos, mas não é motivado, necessariamente, por algum tipo de afeto para com os seres vivos. A série *Sandman* (1989 – 96) se tornou conhecida, durante sua publicação, por fugir aos moldes de quadrinhos de heróis publicados na época; ao lado de *Watchmen* (1987), *Batman: O cavaleiro das trevas* (1986) e *Maus* (1980), *Sandman* (1989 – 96) foi um dos responsáveis por popularizar a mídia dos quadrinhos com o público adulto norte americano do final dos anos 80. A importância da obra foi tamanha que Wagner *et al* (2011, p. 62) chegam a argumentar que os quadrinhos norte americanos poderiam ser dividido em uma fase ‘pré’ *Sandman* e ‘pós’ *Sandman*.

A popularidade de *Sandman* (1989 – 96) com os adultos ocorreu não pelo uso de imagens explícitas de sexo e violência – recursos muito utilizados pelas histórias em quadrinhos que tentavam apelar a esse público – mas pelos temas que a obra trouxe a tona e problematizou. Questões como violência sexual, abuso de drogas e homossexualidade, antes verdadeiros tabus para esse tipo de arte, são, em *Sandman* (1989 – 96), temas constantes em seus vários enredos. Muitas das narrativas envolvem Morpheus, o personagem principal, de forma apenas tangencial, concentrando o foco narrativo em personagens coadjuvantes e em suas histórias pessoais; esses personagens são, em boa parte, mulheres ou homens homossexuais, fato que ajudou a aproximar esse tipo de público aos quadrinhos *mainstream*. Este acaba sendo um dos principais aspectos do estilo de Gaiman, propagando-se, principalmente, nos quadrinhos: a apresentação de um protagonista que funciona, no início, como principal foco narrativo, para então concentrar a atenção em personagens coadjuvantes e assim nublar muitas das intenções e pensamentos do protagonista. Em *Sandman* (1989 – 96) isso é utilizado para enfatizar o distanciamento que existe entre Morpheus e os outros personagens: assim como eles desconhecem as motivações do protagonista, o leitor também

desconhece. Trata-se de omitir muitos dos pensamentos do protagonista, bem como parte de sua história, visto que diversos eventos do passado de Morpheus permanecem no escuro.

São essas omissões que, segundo Márcia Tavares Chico (2017), viabilizam o surgimento de diversas leituras distintas de *Sandman* (1989 – 96); é com base naquilo que não é dito que o leitor pode reorganizar a narrativa e atingir suas conclusões particulares; ou seja, por não haver uma resposta definitiva, o leitor pode criar a sua própria. Em “Ramadan”, por exemplo, presente em *The Sandman #50* (1993), é apresentada ao leitor uma Bagdad repleta de elementos fantásticos, como cavalos voadores, uma sala de tesouro que resguarda incontáveis joias sob uma torre em que se pode ouvir as vozes de pessoas mortas, dentre outras coisas. Nesta narrativa, Caliph Haroun Al Raschid, o rei de Bagdad, faz um pacto com Morpheus, oferecendo a cidade para o Senhor dos Sonhos, para que assim ela não se perca e possa ser perpetuada. Ao acordar, o rei se vê em meio a uma cidade miserável, seus súditos afirmando que o que vira não passara de um sonho: não fica claro, após isso, se o personagem realmente sonhou a cidade fantástica ou se ela, de fato, era maravilhosa, mas agora, através do pacto, tinha sido levada por Morpheus, dando lugar a uma versão decadente dela mesma. Através deste vazio, o leitor pode criar suas interpretações, pode decidir, por si, se os eventos apresentados realmente transpiraram, ou se fora tudo apenas um sonho.

Observa-se, através disso, que Gaiman utiliza uma estratégia literária muito valorizada pela estética da recepção para construir as narrativas de *Sandman* (1989 – 96): a valorização do não dito, do vazio, com o intuito de deixar espaço para que o leitor crie suas interpretações. Já em *Sandman* (1989 – 96), portanto, está presente o uso do vazio como plataforma geradora de sentido, algo que passa a ser recorrente em toda sua obra posterior. E, segundo Wagner *et al* (2011), o autor se vale dessa estratégia em conjunto com outra, que os autores chamam de ‘fantasia recursiva’, a qual

se baseia em personagens, conceitos e ambientes já conhecidos – naturalmente, todas as histórias em quadrinhos são assim – mas a definição é específica a trabalhos que lidam com elementos de precursores ficcionais já existentes. Com frequência isso envolve obras usando famosos personagens de domínio público, como Frankenstein, Drácula ou Sherlock Holmes, **mas é a interessante camada de realidade, incluindo aquela é ficcional dentro do contexto da “realidade” da fantasia, que mais frequentemente está em jogo.** (WAGNER *et al*, 2011, p. 63, grifo nosso).

Em *Sandman* (1989 – 96), assim como em boa parte das obras de Gaiman, este elemento do fantástico é dominante: comum são os encontros de Morpheus com personagens mitológicos, como Thor, Loki e Lúcifer, ou mesmo personagens de outras obras ficcionais,

como Titania, da peça *Sonho de uma noite de verão*, de William Shakespeare. De fato, o próprio Shakespeare acaba sendo personagem de algumas das narrativas de *Sandman* (1989 – 96). Entretanto, como observa Wagner *et al* (2011), o que é vital para a ficção de Gaiman não é o simples emprego desses personagens, mas a maneira com a qual esses seres fantásticos são utilizados em conjunto com a parte que corresponde a ‘realidade’ das obras, com o objetivo de realizar um comentário, ou mesmo um estudo, dessa realidade; o sobrenatural, portanto, se mescla ao cotidiano. Os elementos fantásticos empregados na obra são utilizados, em última instância, para tratar da realidade em que se situam. Como Daniel Baz dos Santos (2016, p. 9) explica:

Todo enredo de Gaiman envolve certa dimensão de estruturação do cosmos. É por isso que a realidade é tão ambivalente em suas obras, pois apesar de seus personagens se desvincularem de seus padrões convencionais, caso queiram aprender como o mundo efetivamente é, o real é sempre uma força presente e estável. Por um lado, por causa das zonas de referência que se relacionam com as convenções do real e, por outro, e mais importante, porque a realidade é o fenômeno mais regenerativo em Neil Gaiman.

Basicamente, por mais que a realidade sofra as influências do sobrenatural e do fantástico, ela permanece sendo sólida. Talvez um dos maiores exemplos disso seja aquele presente na Figura 1⁶, em que Morpheus e sua irmã estão sentados, lado a lado, enquanto Morpheus alimenta os pombos em um parque: um ato mundano que envolve seres fantásticos, a personificação do Sonho dá comida aos pombos enquanto a Morte observa. O sobrenatural se encontra sobreposto ao real.

A ideia central é de que, na ficção de Gaiman, o sobrenatural habita o real, mas Wagner *et al* (2011) partem da noção de que existe uma distinção explícita entre o natural e o fantástico nas obras de Gaiman. E, de fato, *Sandman* (1989 – 96) talvez seja o exemplo mais eficiente desse argumento, ao lado de romances como *Deuses Americanos* (2001) e *Os filhos de Anansi* (2005), nos quais deuses e personagens mitológicos convivem lado a lado com a humanidade, muitas vezes exercendo as mesmas funções, os mesmos empregos. Nestas obras, o elemento sobrenatural é presente, objetivo e inegável, sendo possível distinguir quais particularidades da narrativa incorporam o sobrenatural e quais fogem a ele. O exemplo da Figura 1 ilustra bem essa linha argumentativa: os personagens, Sonho e Morte, são o sobrenatural enquanto que o espaço em que se encontram e a ação que realizam são o cotidiano, o real.

⁶ As figuras se encontram no caderno de imagens presentes no Anexo A deste trabalho de dissertação.

Entretanto, é importante observar que muitas obras de Gaiman fogem a essas determinações, obras nas quais os limites entre a realidade e o sobrenatural não são facilmente discerníveis; em algumas das narrativas do próprio *Sandman* (1989 – 96), por exemplo, o elemento fantástico não é certo e inegável, fazendo com que haja apenas a **possibilidade** de algo fora do comum, como a já mencionada “Ramadan” (1993), em que há dúvida quanto a natureza da cidade. Nela, apontar exatamente onde o fantástico começa e onde termina é uma tarefa impossível. Isso, entretanto, não invalida o argumento de que o fantástico pode ser utilizado para um questionamento sobre a realidade na qual os personagens se encontram; de fato, talvez a mescla entre o real e o sobrenatural até enfatize essa noção, pois, como Santos (2016) argumenta, a realidade é um fenômeno regenerativo na ficção de Gaiman, e essa é também a forma com que seus personagens encaram a realidade: eles buscam um retorno à realidade estável e compreensível, seja através de evidências que exponham o fantástico como falso, ou através da memória, do ato de recordar o passado em busca de respostas que deem conta de algo em suas vidas que já não se recordam plenamente e que não parece fazer sentido no plano da realidade; é sobre esse último que nos concentraremos para o desenvolvimento deste trabalho, o ato de lembrar como maneira de organizar o mundo.

Nesse sentido, certos elementos apresentados em *Sandman* (1989 – 96) – e que se expandem para outras obras do autor, como será mostrado adiante – se encaixam nos moldes do fantástico conforme apresentado por Tzvetan Todorov (2003, p. 149): “‘Quase cheguei a acreditar’: eis a fórmula que melhor resume o espírito do fantástico. A fé absoluta, como a incredulidade total, nos levam para fora do fantástico; é a hesitação que lhe dá vida.” Para haver o fantástico, portanto, é vital que haja dúvida a respeito da natureza de determinado evento. Caso não haja dúvida e o elemento sobrenatural seja inegável, trata-se de uma narrativa ‘maravilhosa’. Novamente, “Ramadan” (1993) é um ótimo exemplo de como isso funciona em *Sandman*: a incerteza sobre o pacto realizado com Morpheus, se realmente aconteceu ou se foi apenas um sonho, permite que ela seja definida como uma narrativa fantástica; obras como *Deuses Americanos* (2001), por outro lado, em que não há dúvida sobre os elementos que fogem à realidade, são maravilhosas. Para a realização deste trabalho, todavia, nos concentraremos sobre o fantástico, visto que o que nos interessa é o aspecto da dúvida.

Outro elemento importante de *Sandman* (1989 – 96), e que se torna recorrente em todas as obras posteriores de Gaiman, é o da importância do ato de narrar. Para Gaiman, contar histórias está atrelado a um sentimento de ordenação, de que, através de narrativas, é possível encontrar algum tipo de ordem em meio ao caos universal. Segundo Santos (2016),

os personagens de Gaiman buscam respostas para diversas perguntas sobre si mesmos e sobre o universo através da criação de narrativas. Ao contar a história do mundo é possível entender o mundo. Sobre esse assunto, em *Sandman* (1989 – 96), Wagner *et al* (2011, p. 62) explicam que “o reino de Morpheus – o Sonhar – é literalmente o repositório de cada história já contada, e, mais significativamente, de cada história que poderia ser contada.” Isso faz com que, de certa forma, um dos principais temas da obra, senão o principal, seja o ato de contar histórias: Morpheus, ao personificar os sonhos da humanidade, também personifica todas as suas histórias. Isso dialoga diretamente com a personalidade do personagem: ele é sério, introspectivo e ordenado, marcado por um profundo senso de responsabilidade. Um exemplo disso pode ser encontrando na narrativa “The Kindly Ones” (1996), em que Morpheus se recusa a ajudar sua irmã, Delírium, devido a suas próprias responsabilidades, resultando no seguinte diálogo:

Delírium: You use that word so much. Responsibilities. Do you ever think about what that means? I mean, what does it mean to you? In your head?
 Morpheus: Well, I use it to refer that area of existence over which I exert a certain amount of control or influence. In my case, the realm and action of dreaming.⁷
 (GAIMAN, 1994, p. 8).

Morpheus exerce controle sobre os sonhos, sobre as histórias da humanidade, tornando-as sua responsabilidade, as quais ele nunca abandona. O ser que domina as histórias de tudo que existe, portanto, busca, em última instância, ordem, da mesma forma que nas narrativas de Gaiman os personagens lutam para encontrar ordem através da criação de histórias.

Há um elemento importante de *Sandman* (1989 – 96), entretanto, que ainda não foi mencionado, e que é, possivelmente, um dos mais importantes ao estudar uma história em quadrinhos: a parte visual. O motivo desse elemento ainda não ter sido tratado reside no fato de que, diferente de outras obras em quadrinhos do autor que serão tratadas adiante, *Sandman* (1989 – 96) não passou pelas mãos de apenas um artista e um colorista, mas de mais de uma dezena deles, cada qual com seu estilo particular, sempre estabelecendo novos moldes para a obra. Nas edições iniciais, por exemplo, a parte visual era marcada pelo estilo característico dos quadrinhos de herói do final dos anos 80 e começo dos anos 90, como se observa na Figura 2, desenhada por Sam Kieth e Mike Dringenberg; em 1996, ao final das publicações,

⁷ Delírio: Você usa tanto essa palavra. Responsabilidade. Já parou para pensar no que ela significa? Estou falando do que ela significa pra você? Na sua cabeça?

Morpheus: Bem, eu a uso à área da existência sobre a qual eu exerço uma parcela de controle e influência. No meu caso, o Reino e os atos do Sonhar. [Tradução de Estúdio Arcádia, 1997].

entretanto, *Sandman* (1989 – 96) remetia a pinturas a óleo, que pode ser visto na Figura 3, desenhada por Michael Zulli. As ilustrações, nesta obra, não seguem uma formação uniforme, portanto.

De fato, mesmo com as mudanças de artistas, há um fio condutor que proporciona unidade à parte visual da obra. Cleverson de Lima e Mônica Luiza Socio Fernandes (2012) afirmam que esse fio condutor é o aspecto onírico que os personagens possuem, marcados por ilustrações, muitas vezes, surreais. Entretanto, visto que o objeto de estudo desta dissertação não é *Sandman* (1989 – 96), e que a utilizaremos apenas como um ponto de partida pelo fato de que muitos de seus aspectos narrativos ecoam em outras obras do autor, não nos debruçaremos sobre a dimensão visual desta obra em particular.

É importante compreender os aspectos de *Sandman* (1989 – 96) mencionados até agora, pois eles definem a maneira com a qual Neil Gaiman estrutura suas narrativas, principalmente suas narrativas em quadrinhos. Apenas recapitulando, esses aspectos são: protagonistas de motivações e passados muitas vezes ambíguos; o uso de omissões para que se manifeste o fantástico; sobreposição do sobrenatural com o real; o ato de narrar como forma de ordenar a vida. Não se trata de uma *check list* exata de todas as obras de Gaiman, mas parâmetros recorrentes sobre os quais podemos nos orientar para estudar as obras do autor.

Uma dessas obras, em que muitas das particularidades de *Sandman* (1989 – 96) se manifestam, é *Miracleman*⁸ (1990 – 93), mais especificamente as edições escritas por Gaiman. Trata-se de um personagem que não foi criado pelo autor, mas cujo roteiro ele assinou por um tempo. As primeiras edições roteirizadas por Gaiman nem sequer envolvem o personagem título, tratando-se apenas de uma série de histórias ambientadas no mesmo mundo, focando no impacto que a existência de um personagem tão poderoso teria para a sociedade. Isso é utilizado, também, para omitir muito do que *Miracleman* planeja fazer com o mundo que agora ele domina. Os personagens que habitam o mundo veem *Miracleman* como uma entidade tão distante quando o próprio deus, e suas intenções são igualmente misteriosas.

⁸ *Miracleman* – inicialmente chamado de *Marvelman* - foi um personagem criado por Mick Anglo nos anos 50 como uma maneira de incorporar muitos dos elementos dos quadrinhos norte-americanos ao ambiente britânico da metade do século XX. O personagem é um menino órfão que, ao proclamar uma palavra mágica, se torna um homem loiro, alto, super forte e capaz de voar; suas ameaças envolviam os inimigos comuns dos quadrinhos do período: robôs, alienígenas e cientistas loucos. O personagem deixou de ser publicado por um tempo e foi retomado nos anos 80, com roteiro de Alan Moore, que utilizou para desconstruir muitos dos clichês e preceitos dos quadrinhos de herói do período, experimentando-o com o conceito nietzschiano de Super –Homem para verificar como seria a estrutura psicológica de um personagem como este e quais seriam seus efeitos no mundo, algo que Alan Moore voltaria a expandir em sua obra *Watchmen*.

Por não compreender o ser que, agora, governa todo o mundo, bem como suas vidas, os personagens de Gaiman passam a criar histórias para tentar dar conta daquilo que não entendem, criando mitos e lendas no caminho. Para um dos personagens, contar histórias, contar **sua** história está associado a algo íntimo, a revelar todas as partes de si, e quem sabe assim, encontrar plenitude; é o que ocorre na Figura 4, por exemplo, em que a prática de contar histórias chega a ser relacionada ao ato sexual, enfatizando a dimensão íntima desse prática. Neste exemplo, o personagem pergunta a pessoa com quem divide a cama se o ato sexual sempre desperta o desejo de falar de si, de se fazer conhecer; o personagem já revelou toda sua nudez, mas ainda não sente que compartilha de alguma intimidade com a pessoa ao seu lado; não uma intimidade emocional, pelo menos. Para que isso aconteça, ele precisa narrar, precisa contar sua história, apenas dessa forma ele pode se fazer conhecer. É só após concluir a narrativa, após contar sobre sua vida, que o personagem consegue declarar para a pessoa com quem divide a cama: “I love you. God. But I love you.”⁹ (GAIMAN, 1991, p. 10). Após estabelecer uma narrativa, o personagem consegue ordenar seus pensamentos e declarar o que sente.

Novamente, fantasia recursiva, vazio, ausência de um foco narrativo sobre o personagem título e ênfase sobre o ato de construir uma história, são todos elementos que aparecem em *Miracleman* (1990 – 93): há incerteza quanto às intenções de *Miracleman*, o que se deve ao fato de que o enredo não é estabelecido tendo em vista esse personagens, mas sim aqueles que o cercam; isso, por sua vez, remete à necessidade que os personagens sentem de contar as histórias de suas vidas numa tentativa de encontrar sentido dentro das narrativas que estabelecem.

Os exemplos mencionados, *Sandman* (1989 - 96) e *Miracleman* (1990 – 93), são úteis para fundamentar e entender de que maneira operam as escolhas estilísticas de Neil Gaiman, entretanto, igualmente importante, para esta dissertação, é compreender como essas escolhas são empregadas de forma visual, como se adequam a linguagem dos quadrinhos; mais especificamente, como se encaixam ao estilo de Dave McKean¹⁰. Para tratar disso, partiremos, da obra *Signal to Noise* (1992), por apresentar uma forma mais próxima daquela presente nos objetos de pesquisa desta dissertação, que serão introduzidos adiante, permitindo

⁹ “Eu te amo. Deus. Mas eu te amo.” [Tradução nossa].

¹⁰ Artista plástico inglês caracterizado por um estilo surrealista. Suas obras em quadrinhos são marcadas por representações muitas vezes cubistas da realidade, com personagens e cenários distorcidos, uso de fotografias, recortes de jornais e revistas, dentre outros elementos pouco comuns a esse tipo de mídia. Colaborou com Neil Gaiman em diversas obras e mídias, ilustrando *graphic novels* como *Sinal e Ruído*, *O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados* e *Os lobos nas paredes*. Também realizou as ilustrações do romance *Coraline* e dirigiu o filme *Mirrormask*, que foi roteirizado por Gaiman.

analisar o estilo de McKean e de que forma o estilo do escritor e do artista plástico se complementam para construir a obra. Outro motivo para a escolha de *Signal to Noise* (1992) como uma forma de exemplificar a arte de McKean está no fato de que outras colaborações entre os dois artistas, como *O dia em que troquei meu pai por dois peixinhos dourados* (1997) e *Os lobos nas paredes* (2003), mais se aproximam de romances ilustrados do que de histórias em quadrinhos propriamente ditas.

Signal to Noise (1992) trata de um diretor e roteirista de cinema que descobre estar com câncer em estado terminal. A narrativa gira em torno desse cineasta, que é o narrador, e das maneiras com as quais ele lida com a morte cada vez mais próxima. Ao mesmo tempo, é apresentada uma segunda narrativa, que é o roteiro de um filme no qual o personagem trabalha durante seu período de doença, mesmo sabendo que não terá tempo de vê-lo pronto; essa segunda narrativa trata de uma multidão, no ano 999, que se reúne numa montanha para aguardar o fim do mundo. A obra trata, em última instância, de uma reflexão sobre a natureza da morte.

Signal to Noise (1992) possui poucos personagens, e, com exceção do narrador, eles aparecem de forma breve, apenas para pontuar certos aspectos, como é o caso do médico que diagnostica o personagem. A ênfase, portanto, está no protagonista e em suas introspecções psicológicas, sendo que ele opta por permanecer em sua casa, trabalhando no roteiro.

Alguns dos preceitos estabelecidos anteriormente, para tratar da obra de Gaiman, se repetem em *Signal to Noise* (1992), embora esta obra divirja das mencionadas anteriormente em dois aspectos centrais: não há o elemento fantástico e o foco narrativo é mantido sempre sobre o protagonista. Todavia, o aspecto do ato de narrar como movimento ordenador acaba sendo o principal eixo ao redor do qual tudo é construído.

O narrador constrói uma história, mesmo sabendo que jamais a verá pronta, porque, como Santos (2016, p. 5) explica: “somente a narrativa pode dar forma a um sentido palpável desse tempo.” Ao criar uma história sobre a morte, o personagem busca entender o seu próprio fim. Isso é enfatizado pelo fato de que o roteiro que está escrevendo trata de pessoas que estão aguardando sua morte, da mesma forma que ele.

O objetivo de tratar desta obra, entretanto, não está em analisar suas estruturas narrativas em si, mas sim a forma com a qual o recurso visual é empregado em conjunto com essas estruturas, para verificar quais são os resultados e, assim, apresentar o estilo de McKean. Dito isso, a primeira coisa que salta aos olhos durante a leitura é o estilo de arte surreal, exemplificado pela Figura 5, demonstrando que as imagens não estão comprometidas com uma representação objetiva da realidade, mas almejam transmitir visualmente as

perturbações internas do narrador. Em um mesmo painel, além dos desenhos e do texto, McKean também emprega recursos como fotografias, tanto de objetos quanto de pessoas, e recorte e colagem de jornais, revistas e livros. O resultado disso é que muitos painéis possuem uma relação mínima com o painel que o antecede e com o que o sucede, em muitos casos mudando totalmente o assunto da imagem. A ênfase, portanto, não está em estabelecer uma ilusão de movimento e sequencialidade, como seria mais comum nesse tipo de mídia, mas sim em preencher cada painel com a maior quantidade de informação possível, ao ponto de poderem funcionar, até mesmo, de forma isolada.

As imagens nos painéis servem para aprofundar e ampliar as ideias apresentadas nas caixas de narração, enfatizando as perturbações internas do narrador. O que é notável nesse tipo de estratégia narrativa, principalmente na mídia dos quadrinhos, é o fato de que, ao ser narrada em primeira pessoa, a obra permite não apenas saber o que o personagem relata, mas também permite ver o que ele próprio vê, assim como receber indicações visuais de sua percepção do mundo. No caso de *Signal to Noise* (1992), por exemplo, é constante a imagem do relógio, o qual sempre surge acompanhado das reflexões verbais do personagem a respeito da vida e da morte, bem como imagens fragmentadas de objetos e pessoas; essas imagens vão se reconstituindo ao final da narrativa e adquirem maior unidade conforme o personagem passa a aceitar mais a sua morte, reforçando os sentimentos e percepções do cineasta a respeito do câncer que o consome. Quanto mais o narrador escreve, mais ele aceita a morte, menos abstrata as ilustrações se tornam, assumindo um tom mais uniforme: a narrativa dá sentido ao que o personagem pensa, algo que é representado visualmente através do uso de imagens cada vez menos fragmentadas.

Segundo Andrés Romero-Jódar (2012), esse estilo gráfico é utilizado para representar as estruturas psicológicas de alguém que, após uma situação traumática, já não consegue mais entender o mundo como algo coerente e linear, mas sim como algo caótico e abstrato. Isso reforça o papel que a função de narrar exerce dentro das obras de Gaiman, pois se trata de um homem que já não consegue mais organizar seus pensamentos e sua vida dentro de algo que faça sentido em um contexto narrativo, algo com começo, meio e fim bem definidos, mas sim de algo caótico, em que ação e consequência não andam de mãos dadas.

This understanding of existence offers a comprehensible and comprehensive vision of life as a sequentially arranged narration, where past events are naturally included in the definition of the subject's identity. Consequently, trauma and the subsequent traumatic memories destroy the perception of the subject as a coherent unity that moves forward in the linear progression of time. The traumatised individual becomes shattered as his mind must come to terms with two different timelines: the

linear perception of narrative time, and the fragmented memories of traumatic time. (ROMERO-JÓDAR, 2012, p. 1004).¹¹

O trauma rompe a forma com a qual a pessoa recorda seu passado e, conseqüentemente, pensa sobre sua vida, e é isso que vemos se manifestar nas representações visuais de *Signal to Noise* (1992): imagens fragmentadas e desconjuntadas, presentes em painéis que, muitas vezes, nem sequer estabelecem relação entre si; são como momentos isolados que a percepção do narrador tenta, a todo custo, unir através de uma narrativa. A forma com a qual os painéis são organizados através da página enfatiza essa ideia: em muitos casos, eles não seguem a ordem linear geralmente atribuída às leituras em quadrinhos, da esquerda para direita, de cima para baixo; em seu lugar, os painéis são empregados de maneira irregular, fazendo com que o leitor se adapte, em cada página, a uma nova forma de leitura. A disposição dos painéis é tão fragmentada quanto as ilustrações dentro dos painéis, corroborando com a percepção traumática proposta por Romero-Jódar (2012), de uma visão despedaçada da realidade.

O estilo surrealista de McKean, portanto, quando empregado em parceria com os roteiros de Gaiman, serve não apenas a função de representar os acontecimentos de forma visual, mas também de criar uma nova camada de significação, que deve ser levada em conta para plenamente compreender o desenvolvimento da narrativa. Através de recursos pouco comuns aos quadrinhos, os desenhos não almejam – pelo menos não principalmente – criar uma sensação de movimento e continuidade, mas sim expor, muitas vezes sem o uso de palavras, as conturbações de seus narradores.

Em conjunto com a obra de Gaiman, isso é utilizado para reforçar os conceitos estabelecidos anteriormente: em *Signal to Noise* (1992), por exemplo, as imagens fragmentadas de relógios, que aos poucos vão se reconstituindo, acompanham a valorização que o personagem dá ao ato de narrar, de criar uma história coesa que dê conta do que ele está passando, ao mesmo tempo em que proporciona novas formas de interpretar aquilo que o personagem relata verbalmente. Essa comunhão de estilos dos dois artistas acaba se manifestando nas formas com as quais o fantástico surge através dos vazios e, também, nos métodos empregados para retratar a infância.

¹¹ “Este entendimento da existência oferece uma visão compreensível e compreensiva da vida como uma narração organizada sequencialmente, em que eventos passados são naturalmente incluídos na definição de identidade do sujeito. Conseqüentemente, trauma e as subsequentes memórias traumáticas destroem a percepção do sujeito como uma unidade coerente que se move adiante em uma progressão linear do tempo. O indivíduo traumatizado se torna despedaçado conforme sua mente deve entrar em termos com duas linhas do tempo diferentes: a percepção linear de tempo narrativo, e as memórias fragmentadas de um tempo traumático.” [Tradução nossa].

1.2 AS REPRESENTAÇÕES DA INFÂNCIA

Talvez a melhor forma de introduzir as manifestações da infância nas obras de Gaiman seja através daquilo que o próprio autor propõe no ensaio “What the [Very Bad Swearword] is a Children’s Book Anyway?” (2016), em que ele afirma: “I do not think I liked being a child very much. It seemed like something one was intended to endure, not enjoy: a fifteen-year-long sentence to a world less interesting than the one the other race inhabited.” (GAIMAN, 2016, p. 80)¹². Esse sentimento de infelicidade na infância, de que se trata apenas de algo que deve ser suportado, perpassa toda a obra do autor, surgindo em todos os gêneros e mídias trabalhadas pelo autor, seja nos contos, romances, roteiros de cinema ou histórias em quadrinhos; a infância, ao ser recordada, sempre se manifesta desprovida de nostalgia.

O ambiente infeliz da infância é algo que, em muitos casos na obra de Gaiman, anda de mãos dadas com outro elemento recorrente: o esquecimento. Em boa parte dos exemplos que serão estudados adiante, os personagens e narradores apresentam lacunas em suas memórias, afirmam que não se recordam plenamente do que ocorreu com seus passados. Segundo Gaiman (2016), esse é o motivo pelo qual tantas pessoas sentem afeto por suas infâncias: elas não se recordam de como realmente foi.

My father had played the school porter, in an amateur production. He told me that the phrase “the happiest days of your life” referred to your school days. This seemed nonsensical to me then, and I suspected it of being either adult propaganda or, more likely, confirmation of my creeping suspicion that **the majority of adults actually had no memories of being children.** (GAIMAN, 2016, p. 80, grifo nosso).¹³

Isso já apresenta duas das particularidades centrais que definem as representações da infância nas obras de Gaiman: infelicidade e ausência. O passado é, antes de tudo, um período traumático, de impotência e medo. Desses dois elementos, entretanto, surge o terceiro, tão recorrente quanto os outros dois e igualmente importante: as manifestações do fantástico através das lacunas nas memórias dos personagens. Por não saber apontar com precisão o que aconteceu em seus passados, em suas infâncias traumáticas e infelizes, surge a possibilidade

¹² “Eu não acho que eu gostava muito de ser uma criança. Parecia algo que um devia suportar, não aproveitar: sentenciado por quinze anos a um mundo muito menos interessante do que aquele habitado pela outra raça.” [Tradução nossa].

¹³ “Meu pai fez o papel de porteiro da escola em uma produção amadora. Ele me contou que a frase ‘os dias mais felizes da sua vida’ se referem aos tempos de escola. Isso não fazia sentido para mim, e eu suspeitei que se tratasse de propaganda dos adultos ou, mais provavelmente, confirmação da minha suspeita de que a maior parte dos adultos na verdade não tinha memória alguma de suas infâncias.” [Tradução nossa]

de que algo sobrenatural tenha ocorrido, embora os personagens raramente encontrem respostas. Novamente, o conceito de fantástico, conforme proposto por Todorov (2003), é aplicável: os personagens, ao se recordar da infância, por não conseguirem dizer o que se deu em seus passados, se encontram em um constante estado de hesitação.

Esses três elementos mencionados - infelicidade, lacunas nas memórias e a possibilidade do sobrenatural - se manifestam, em alguma medida, em quase todas as obras de Gaiman que tratam das recordações da infância. Abordaremos alguns exemplos mais emblemáticos para demonstrar como eles funcionam nas narrativas.

No conto “Os cascalhos da ladeira da memória”, presente na coletânea *Coisas frágeis* (2010), somos apresentados a um narrador – que não recebe nome - angustiado por sua própria incapacidade de narrar. A narrativa, que não segue uma ordem linear, alternando entre várias memórias de diversos momentos da vida do narrador, trata, principalmente, de certos eventos traumáticos ocorridos em sua infância, dos quais ele não se recorda com precisão e que podem ou não ter algo de sobrenatural: pode ser que ele tenha visto o fantasma de uma cigana, por exemplo, mas pode ser que tenha sido apenas uma mulher comum, ou então que essa memória nem sequer remeta a algo que efetivamente aconteceu, que ela tenha sido totalmente criada por sua imaginação.

É dessa possibilidade do fantástico que surge a angústia do narrador, pois, como ele mesmo coloca na frase que abre o conto: “Gosto das coisas em forma de história.” (GAIMAN, 2010, p. 47). Ele prefere quando os eventos são estruturados como narrativas, entretanto, o principal tema do conto trata do fato de que ele não consegue transformar os eventos de seu passado em uma narrativa coesa, apresentando-se de forma incerta.

A realidade, no entanto, não vem em forma de história, e as erupções do estranho em nossas vidas tampouco vêm assim. Elas não terminam de forma totalmente satisfatória. Relatar algo estranho é como contar os próprios sonhos: você pode comunicar os fatos de um sonho, mas não seu conteúdo emocional, o modo como um sonho pode dar cor a todo seu dia. (GAIMAN, 2010, p. 47).

Já no início do conto, portanto, o narrador expõe uma oposição recorrente nas obras de Gaiman que tratam da infância: a necessidade de criar uma narrativa que dê conta do passado e a impossibilidade de fazer isso devido às ausências da memória. A insatisfação do narrador atinge seu auge ao final do conto, quando, após um tempo tentando dar aos eventos da forma de uma narrativa, ele admite que:

E assim acaba minha história. Gostaria que houvesse algo mais: gostaria de poder falar do acampamento cigano que se incendiou naquele local duzentos anos antes – **ou qualquer coisa que servisse de fecho para a história, qualquer coisa que lhe desse forma de história** –, mas não existiu nenhum acampamento. Portanto, como todas as erupções do incomum e do estranho no meu mundo, os fatos continuaram ali, inexplicados. Não têm forma de história. (GAIMAN, 2010, p. 50, grifo nosso).

A questão do fecho, de uma conclusão para a narrativa, é importante, pois ela também é frequente na obra de Gaiman: como ocorre neste conto, muitos são os narradores do autor que, ao final, não encontram respostas definitivas para o que aconteceu em seus passados, não são capazes de apontar algo que resolva todos os elementos soltos e, aparentemente, dissociados daquilo que tentam contar.

O romance *O oceano no fim do caminho* (2013) se comporta de maneira muito semelhante no que se refere às memórias de infância do narrador, e aproxima-se do conto “Os cascalhos da ladeira da memória” (2010) em diversos sentidos. A primeira recordação do narrador – o qual, assim como no conto, nunca recebe nome algum – é de infelicidade, declarando que ninguém foi à sua festa de aniversário de sete anos, resultando em uma mesa toda decorada para pessoas que nunca apareceram e em brincadeiras que não puderam ser concretizadas. Adiante, o narrador ainda declara que: “Eu não era uma criança feliz, ainda que, de vez em quando, ficasse contente.” (GAIMAN, 2013, p. 22) O trauma e a infelicidade, portanto, estão presentes desde as primeiras recordações do personagem sobre seu passado, e permanecem assim durante a maior parte da obra. No decorrer da narrativa, o narrador também demonstra dificuldade de retomar certas memórias de seu passado, criando lacunas pelas quais o fantástico se manifesta: por não saber o que aconteceu, pode ser que tenha sido algo sobrenatural, assim como pode ser que haja uma resposta racional que ele simplesmente não consegue mais acessar.

Sobre as dificuldades de lembrar certas memórias de infância, ele afirma que: “As memórias de infância às vezes são encobertas e obscurecidas pelo que vem depois, como brinquedos antigos esquecidos no fundo do armário abarrotado de um adulto, mas nunca se perdem por completo.” (GAIMAN, 2013, p. 14). Isso enfatiza a ideia de que a vida adulta se sobrepõe às memórias de infância, apagando-as ou alterando-as; prevalece a noção de que as lembranças de infância são alteradas por experiências subsequentes, fazendo com que, além do esquecimento, ocorra também uma justaposição de memórias e eventos que ocorrem em momentos diferentes da vida do narrador, os quais se combinam ao ponto de não ser mais capaz de diferenciá-los. O personagem, ao se recordar uma mulher que viu em sua infância, se lembra dela com o rosto de outra mulher, a qual conheceria apenas em sua vida adulta. Da

mesma forma, as lembranças do narrador são afetadas por mídia: filmes, quadrinhos e obras literárias afetam o processo de repensar o passado e fazem com que o narrador se lembre de certas pessoas da mesma forma com que, na infância, imaginava certos personagens ao ler um livro. É como se o narrador tentasse preencher as lacunas em sua memória com imagens que surgem de sua imaginação.

Essas alterações das memórias de infância com base em experiências futuras podem ser observadas, principalmente, na representação dos adultos, os quais – condizentes com as opiniões de Gaiman (2016) sobre a infância – não são indivíduos confiáveis e fontes de segurança, mas vetores de medo e opressão. Como Rebecca Long (2015, p. 135) explica:

The narrator remembers a childhood in which grownups were something to be feared: figures imbued with terrifying, even monstrous qualities. They do not believe when children tell them the truth and they lie; they have the power to manipulate language and through this manipulation, to compromise and exert control over the childhood experience. Throughout the narrative, the boy equates adults with monsters, precisely because they cannot be known or understood.¹⁴

A ideia de adultos como figuras monstruosas é algo que, de uma forma ou outra, aparece em todas as obras de Gaiman que tratam da infância. As crianças temem os adultos, na maioria das vezes com razão. Nos romances infantis, por exemplo, nos quais não entraremos em detalhes, mas que podem servir para uma breve comparação, os adultos costumam ser os vilões das histórias: em *Coraline* (2002), a vilã da narrativa é uma versão monstruosa de sua própria mãe, e os adultos que não são vilões apresentam personalidades negligentes, muitas vezes optando por ignorar a criança. Os adultos são temidos, como mencionou Rebecca Long (2015), por negarem informação às crianças, dessa forma impedindo que elas construam uma narrativa sobre os eventos que as cercam.

O narrador de *O oceano no fim do caminho* (2013), assim como o do conto “Os cascalhos da ladeira da memória” (2010), também está tentando estabelecer uma narrativa para, de alguma forma, ordenar seu passado; digno de nota que ele começa a lembrar - e relatar – sua infância após sair do enterro de uma pessoa conhecida, ou seja, para lidar com a perda ele se volta para o passado, para a memória. O narrador é apresentado como uma figura melancólica, mas essa melancolia diminui consideravelmente no decorrer da obra, algo que não acontece no conto. Apresentadas de maneira sequencial e linear, as memórias do narrador

¹⁴ “O narrador se lembra de uma infância em que os adultos eram algo a ser temido. Figuras imbuídas de qualidades assustadoras, monstruosas até. Eles não acreditam quando as crianças contam a verdade, e eles mentem; eles têm o poder de manipular a linguagem e, através dessa manipulação, comprometer e exercer controle sobre a experiência de infância. Através dessa narrativa, o menino iguala adultos a monstros, precisamente porque eles não podem ser conhecidos ou entendidos.” [Tradução nossa].

de *O oceano no fim do caminho* (2013), ao final, estabelecem uma narrativa coesa, e ele consegue preencher diversas lacunas – embora não todas – que antes estavam presentes: o elemento sobrenatural se confirma, entrando no território do maravilhoso. Ao construir essa narrativa, ao poder se lembrar de muito do que aconteceu em seu passado, o narrador se mostra mais feliz, mais otimista e mais seguro pela vida por vir; ele confirma isso ao declarar, ao fim do seu dia de recordações, que “Eu estava feliz por ter terminado.” (GAIMAN, 2013, p. 200).

Derek Lee (2016), ao tratar de *O oceano no fim do caminho* (2013), afirma que essas tentativas de reconstrução de uma memória perdida são, de certa forma, tentativas de mostrar como a mente adulta, em última instância, se forma não pela aglutinação de experiências, mas pelos vazios e pelas ausências que existem entre essas experiências. Segundo Lee (2016, p. 557 – 558): “For Gaiman, the child always seeks and therefore always sees more. The same cannot be said for the myopia inherent of the adult self. Gaiman’s charge is that most of us see only as adults – that we have lost the wondering eyes of childhood.”¹⁵ Aquilo que é registrado pelo olhar de criança se perde no tempo, na memória, impossíveis de serem evocados pelo adulto, que agora tenta recuperar o que foi perdido. De certa forma, essa é a premissa central do romance, e de muitas obras de Gaiman relacionadas à infância: uma tentativa de recuperação da percepção infantil, de desvendar aquilo que ela um dia registrou.

Apesar de apresentar uma fundamentação narrativa muito semelhante ao conto “Os cascalhos da ladeira de memória” (2010), com um narrador sem nome tentando se recordar eventos traumáticos de uma infância infeliz, que podem ou não serem marcados por um tom sobrenatural, o romance *O oceano no fim do caminho* (2013) expõe um narrador que, em última instância, é capaz de resolver algumas das pontas soltas de seu passado, embora certos aspectos permaneçam sem resposta lógica. Trata-se, portanto, de uma diferença na maneira com a qual o ritual memorialístico é concluído: no conto, nenhuma resposta é localizada, no romance, por outro lado, algumas soluções são encontradas – ou lembradas. De certa forma, se concretiza aquilo que Santos (2016) afirma ser recorrente na ficção de Gaiman: a busca por uma narrativa que dê conta da vida; o narrador do romance consegue estabelecer essa narrativa, alcançado uma maior calma e plenitude existencial, resolvendo suas angústias, enquanto que no conto nenhuma narrativa coesa consegue ser criada, o narrador não consegue lidar com o trauma, e como resultado disso suas angústias permanecem.

¹⁵ “Para Gaiman, a criança sempre procura mais e, conseqüentemente, vê mais. O mesmo não pode ser dito sobre a miopia inerente à identidade adulta. A proposta de Gaiman é que a maior parte de nós só vê como adultos – que nós perdemos os olhos maravilhados da infância.” [Tradução nossa].

A título de consideração, vamos tratar do conto “A vez de Outubro”, também presente na coletânea *Coisas frágeis* (2008), no qual a infância, assim como nas obras mencionadas anteriormente, é um tema central, embora com duas diferenças: ele é narrado em terceira pessoa e não chega a tratar de como um adulto repensa sua infância, apenas como uma criança vê sua própria situação.

A narrativa gira em torno de uma reunião entre todos os meses do ano, sendo que em cada reunião um dos meses fica responsável por contar uma história, e agora é a vez de Outubro, o qual conta a história de um menino infeliz com sua vida e sua família e que resolve fugir de casa. Durante a fuga, o personagem chega a um cemitério e conhece o fantasma de outra criança, com quem estabelece uma relação de amizade. A valorização do ato de narrar, a necessidade de criar uma narrativa como método de ordenação do mundo, portanto, se manifesta logo no início do conto, embora dessa vez não seja dotada de um cunho memorialístico. Outro aspecto que se manifesta já no início do conto, mais especificamente quando Outubro começa a contar a história, é o da infância como ambiente infeliz:

Havia um menino, disse Outubro, que sofria muito em sua casa, embora não apanhasse. Ele parecia não pertencer à sua família, à sua cidade, nem mesmo à vida. Tinha irmãos gêmeos, mais velhos do que ele, que o magoavam ou o ignoravam e eram muito queridos pela vizinhança. Os dois jogavam futebol, e quase sempre um deles era o artilheiro e herói da partida. O caçula não jogava futebol. Eles tinham um apelido para ele: chamavam-no de Nanico. (GAIMAN, 2008, p. 30)

O mais significativo desse trecho é o fato de que o sofrimento do menino não resulta de agressão física, mas sim do tratamento emocional que ele recebe no ambiente familiar, dotado de um caráter abusivo. Isso é significativo para entender como os traumas da infância se manifestam nas obras de Gaiman, pois eles normalmente estão atrelados à vida familiar; não são os estranhos que intimidam as crianças, mas aqueles à sua volta, com suas ausências e não-respostas, que envolvem a criança em medo. Isso resulta também em outro elemento recorrente nas representações da infância em Gaiman: a invisibilidade da criança. Em “A vez de Outubro” (2008), uma frase resume bem essa condição: “O Nanico era um menino magrinho de 10 anos, baixinho, com o nariz escorrendo e o semblante vazio. Se você tentasse apontá-lo num grupo de garotos iria apontar errado. Ele seria o outro, o garoto ao lado, aquele pelo qual você passou batido.” (GAIMAN, 2010, p. 31) Prevalece a noção de que a criança é incapaz de ser vista, de que o mundo ao seu redor a ignora. Assim como em *O oceano no fim do caminho* (2013), aqui também domina o sentimento de hostilidade do mundo adulto: eles

não protegem a criança, de fato, chegam a permitir que ela seja verbalmente agredida pelos irmãos e também acatam ao apelido de “Nanico”. Outubro, o narrador, conta que:

Durante todo o mês de setembro ele adiou a fuga. Só numa sexta-feira especialmente ruim, quando seus dois irmãos sentaram em cima dele (e o que sentou no seu rosto soltou um pum e se matou de tanto rir), foi que chegou à conclusão de que quaisquer monstros que estivessem à sua espera no mundo seriam suportáveis, talvez até preferíveis. (GAIMAN, 2008, p. 31)

Ele foge não pela certeza de que irá encontrar um mundo isento de monstros, mas porque os acha preferíveis em relação aos monstros que moram em sua casa. Ele inclui os irmãos no mundo adulto, mesmo sendo não muito mais velhos que ele próprio, por fazerem parte do mesmo ciclo de opressão.

A solidão do personagem só é rompida quando ele conhece Anjo, o fantasma de um menino que ele encontra próximo a um cemitério, e que, assim como ele, está sozinho. Os dois brincam, conversam, e estabelecem uma relação de amizade: em outra criança, com quem divide sua solidão, ele encontra alento para seus medos. Também é interessante observar que, dessa vez, não é o protagonista ou o narrador que possuem lacunas em suas memórias, mas sim o personagem Anjo; ele nem sequer sabe seu nome verdadeiro – ele adota o nome Anjo baseado nas inscrições apagadas de sua lápide – e muita coisa sobre sua condição de morto permanece um mistério para ele.

Em “A vez de Outubro” (2008), portanto, o elemento sobrenatural é certo e inegável, e esta talvez seja uma das principais oposições para com as obras mencionadas anteriormente: diferente de “Os cascalhos da ladeira da memória” (2010), em que o aspecto sobrenatural nunca é confirmado ou negado, e de *O oceano no fim do caminho* (2013), em que a questão fantástica começa como algo incerto, mas adquire um caráter mais sólido ao final, em “A vez de outubro” (2008) o sobrenatural nunca é questionado, a criança nunca coloca em dúvida o que vê. Ele aceita que o menino com quem conversa está morto, não há dúvida quanto a isso. Isso ocorre por um motivo essencial: não há memória em “A vez de Outubro” (2008), trata-se de representar a infância em si, não de como ela é recordada. Santos (2016, p. 7) explica que a “figura da criança serve a Gaiman para que ele possa escapar do famoso momento de vacilação que marca a teoria do fantástico, a criança simplesmente aceita e investe em direção ao novo”. O protagonista do conto aceita o que vê, pois é assim que funcionam as crianças na obra de Gaiman; duvidar é papel dos adultos. Até mesmo seu nome é revelado logo no início, Donald, o que não acontece no romance e no conto estudados anteriormente, em que isso permanece uma incógnita para o leitor. Algo semelhante ocorre no já mencionado romance

Coraline (2002), em que a protagonista também não questiona o que vê, não deixando dúvida de que a narrativa é envolta por aspectos místicos e sobrenaturais, adentrando o espaço do maravilhoso. A hesitação e a dúvida, quando presentes nas obras de Gaiman que abordam o tema da infância, surgem não da infância em si, mas sim da forma com a qual essa infância é recordada; a incerteza não vem da criança, mas do adulto que reflete sobre a criança que foi um dia.

As problematizações da infância se manifestam, inclusive, na já mencionada obra *Sandman*, mais especificamente na edição de número 19, com a narrativa “A Midsummer Night’s Dream” (1990). Como o próprio título indica, trata-se de uma releitura da peça *Sonho de uma noite de verão*, de William Shakespeare, e que aborda, por um viés ficcional, o processo criativo empregado por Shakespeare para a criação da peça, bem como o contexto em que ela teria sido inicialmente encenada. A abordagem da narrativa é que a ideia da peça foi dada a Shakespeare pelo próprio Morpheus, mas, como retribuição, o autor precisa encenar a peça para uma audiência composta pelos próprios personagens de *Sonho de uma noite de verão*, que, no universo de *Sandman*, realmente existem e seriam em quem a obra teria sido baseada; o metadrama se torna um metasonho. Uma das ênfases desta narrativa é a relação entre Shakespeare e seu filho Hamnet. Shakespeare é representado como um homem obcecado por sua obra, pelo processo criativo, e isso resulta em uma negligência cada vez maior para com seu filho, que se sente desligado do pai. Hamnet chega a afirmar, sobre seu pai, que: “He’s very distant, Tommy. He doesn’t seem like he’s really there any more. Not really. It’s like he’s somewhere else. Anything that happens he just makes stories out of it. I’m less real to him than any of the characters in his plays.”¹⁶ (GAIMAN, 1990, p. 13). A invisibilidade da infância, portanto, já em *Sandman* é um elemento presente, bem como a desconfiança que as crianças sentem para com os adultos. Entretanto, Hamnet, diferente das crianças nas obras de Gaiman mencionadas anteriormente, não apresenta medo dos adultos, manifestando, em seu lugar, uma carência paterna consciente, uma ausência de afeto familiar; se os personagens anteriores buscam se afastar dos próprios pais, aterrorizados, o filho de Shakespeare anseia por alguma proximidade, e se mostra amargurado por não tê-la. Assim como em “A vez de Outubro” (2010), há a presença de personagens na infância, mas não de memórias da infância, o resultado disso é que não há dúvida quanto ao elemento sobrenatural, que se torna certo e inegável. Não há vazio ou esquecimento, portanto.

¹⁶ “Ele é muito distante, Tommy. Não parece mais que ele está lá. Não de verdade. É como se ele estivesse em outro lugar. Tudo que acontece ele só faz histórias a respeito. Eu sou menos real para ele do que qualquer um de seus personagens.” [Tradução nossa].

Podemos concluir, a partir disso, que não são as crianças que constroem as dúvidas sobre o mundo que as cerca, não é a infância que estabelece hesitação, mas sim a forma com a qual ela é recordada: repleta de lacunas e ausências. Em “A vez de Outubro” (2008) o fantástico é inegável porque o foco narrativo é um personagem que ainda vive sua infância e, como Santos (2016) argumenta, a criança não questiona o que vê. O mesmo não ocorre com o conto “Os cascalhos da ladeira da memória” (2010), pois o foco é um adulto recordando a infância, mas que não consegue se lembrar de muita coisa que aconteceu; é dessas falhas na memória que surge o fantástico. Diferente das crianças, os adultos questionam suas memórias e suas percepções. O que resulta na possibilidade do sobrenatural, no fantástico propriamente dito, não é o tema da infância, mas sim o tema da memória.

Se é verdade, como Santos (2016) explica, que as narrativas, em Gaiman, são dotadas da função de estruturação do cosmos, então os personagens que se recordam da infância, na maior parte dos casos, estão presos a uma eterna sensação de caos, impossibilitados de estabelecer narrativas sobre eventos passados. As obras de Gaiman que tratam da infância tendem a partir de uma necessidade de criar uma narrativa sobre o passado, para assim conseguir entender melhor o presente e sua vida como um todo. É através dessas tentativas de construir narrativas que as insuficiências nas memórias dos narradores se fazem notar: eles querem entender, mas já não conseguem mais. Lee (2016) propõe que essas lacunas nas memórias do narrador são resultados do descompasso que existe entre a percepção infantil e a adulta; os adultos conseguem se recordar de certas experiências, mas não conseguem capturar a forma com a qual essas experiências foram registradas. Eles se lembram dos medos, da infelicidade e insegurança que sentiam, de verem os adultos como monstros e de se sentirem invisíveis, mas não se recordam de eventos cruciais de seus passados, e é isso que os perturba, saber que aconteceu algo com eles que já não podem mais acessar. Suas vidas são marcadas pelo vazio, até mesmo seus nomes permanecem sem ser ditos. Ao final, como acontece em *O oceano no fim do caminho* (2013), certos vazios podem ser preenchidos, resultando em maior alento para os personagens, mas alguns ainda permanecem em aberto; em outros casos, como em “Os cascalhos da ladeira da memória” (2010), nenhuma lacuna é resolvida, e a angústia predomina. É essa segunda opção que podemos observar nos objetos de pesquisa desta dissertação, *Violent Cases* (1997) e *Mr. Punch* (1994): as indeterminações da infância, unidas ao medo e a violência inerentes à relação entre crianças e adultos – pelo menos na obra de Gaiman – criam o ambiente perfeito para experimentações visuais sobre a memória.

1.3 OS OBJETOS DE PESQUISA

Dada a recorrência dos temas da infância e da memória na obra de Gaiman, bem como seu extenso trabalho na mídia dos quadrinhos, decidimos optar por duas obras que, justamente, unem esses dois aspectos: tratam da memória e do esquecimento através da linguagem única dos quadrinhos. Essas obras são *Violent Cases* e *Mr. Punch*, publicadas em 1987 e 1994, respectivamente, ambas ilustradas por Dave McKean, e consideradas obras irmãs pelo próprio Gaiman.

Violent Cases (1997) gira em torno de um homem britânico adulto – que não recebe nome e é representado com feições muito semelhantes às do próprio Gaiman, como se observa na Figura 6 – que está tentando relatar certos eventos de uma infância que ele declara ter sido infeliz e dos quais ele não se recorda plenamente. Os acontecimentos que o narrador luta para recordar giram em torno de uma visita que ele fez a um osteopata, quando criança, por ter seu ombro machucado pelo próprio pai. O osteopata que o personagem visita declara um dia ter trabalhado para Al Capone – embora nunca fique claro se ele está dizendo a verdade –, de quem conta diversas histórias, inclusive a do Massacre do Dia dos Namorados¹⁷. Começa a surgir a possibilidade de algo de sobrenatural a respeito do osteopata: ele aparece no aniversário ao qual o narrador vai, sem ter sido dito onde seria, e muda constantemente de idade, sendo em um momento representado como um idoso, depois como um jovem e até mesmo com uma cabeça de águia. Ao final, diversos homens vestindo terno e chapéu – traje característico dos gangsteres americanos do começo do século XX – aparecem e levam o osteopata para dentro de um carro, a partir de quando a criança não o vê mais. A verdadeira identidade do osteopata, sua idade e se ele é dotado por algum elemento sobrenatural nunca são resolvidas, permanecendo um mistério para o narrador, angustiado por sua incapacidade de narrar, assim como para o próprio leitor.

Como é característico de McKean, e que fica exemplificado pela Figura 7, as ilustrações da obra são marcadas por um tom fragmentado e surreal, definidas pelo uso de fotografias e recortes de revistas e jornais. A dimensão visual é marcada, também, pelo uso de uma paleta de cores limitada, pendendo para o monocromático, com cores que não sejam o preto e o branco sendo utilizados apenas para enfatizar painéis específicos, como é o caso da Figura 8, em que sangue é representado em vermelho.

¹⁷ “Massacre do Dia dos Namorados” é como ficou conhecido o assassinato de sete pessoas pelas mãos de Al Capone e sua gangue, a tiros de metralhadora, com o objetivo de enfraquecer a influência de uma gangue rival, liderada por Bugs Moran. Fonte: (HELMER; BILEK, 2004).

Tudo que foi mencionado acima, sobre *Violent Cases* (1997), se manifesta de forma muito semelhante em *Mr. Punch* (2010): um narrador britânico adulto, que não recebe nome, relatando eventos de uma infância infeliz, dos quais ele não se recorda plenamente, e que podem ser dotados de uma atmosfera fantástica, mas que, novamente, pode ser apenas resultado daquilo que o personagem não se lembra. Os eventos lembrados pelo narrador giram em torno de um período da infância que ele passou na casa dos avós, no litoral. O avô é dono de um fliperama¹⁸, decorado com algumas atrações, mas que parece estar sofrendo de dificuldades financeiras. Uma dessas atrações é uma mulher vestida de sereia que fica no meio de um tanque de água, cantando, e que, possivelmente, está grávida. O tio do personagem, homem com deformações físicas que ninguém sabe dizer de onde vieram - se surgiram de um acidente ou se ele nasceu com elas -, parece estar envolvido nos negócios do avô do personagem, e deixa a entender que, talvez, o avô esteja tendo um caso com a mulher vestida de sereia. Ao final da obra, pode ser que o narrador tenha presenciado um assassinato, em que uma mulher é espancada com um pedaço de madeira, mas isso fica nublado pela memória do personagem. Sobre as semelhanças entre as duas obras, Sanders (2006) explica que *Mr. Punch* (2010) surgiu do desejo que Gaiman e McKean tinham de continuar as investigações sobre experiência memorialística iniciadas em *Violent Cases* (1997).

Em *Mr. Punch* (2010), ainda, há a presença constante de apresentações de teatro de fantoches Punch e Judy¹⁹, com o qual muitos eventos da narrativa ocorrem em analogia. A arma empregada no possível assassinato que ocorre na obra, por exemplo, é um pedaço de madeira, o mesmo que Mister Punch, no teatro, utiliza para assassinar sua esposa e se livrar de um bebê. Muito mais do que uma simples apresentação teatral, Mister Punch, na obra, é envolto pela possibilidade de algo sobrenatural.

O estilo visual também é muito próximo ao que aparece em *Violent Cases* (1997), com o emprego de outros recursos em conjunto com os desenhos, criando um ar fragmentado nos os painéis. Isso se encontra exemplificado pela Figura 9, em que as ilustrações do protagonista, bem como suas caixas de narração são interrompidas pela presença de fotografias antigas. Entretanto, uma diferença crucial entre as ilustrações de *Violent Cases* (1997) e *Mr. Punch* (1994) está no fato de que, na segunda obra, o leitor nunca vê o narrador adulto; o mais próximo que se chega disso é quando, em um painel, sua silhueta pode ser vista

¹⁸ *Arcade*, no original.

¹⁹ Teatro de fantoches oriundo do folclore inglês que gira em torno de diversos cenários envolvendo situações engraçadas – embora dotadas de humor negro – em que Mister Punch engana outros personagens para seu ganho particular, e então precisa encontrar uma forma de escapar da situação quando sua vida é ameaçada. Geralmente, isso resulta em Mister Punch assassinando outros personagens.

através de algumas cortinas. Só o que sabemos dele adulto são suas palavras, suas tentativas de narrar a infância. As cores utilizadas também são outras, com McKean empregando uma paleta de cores muito mais variada em *Mr. Punch* (2010), prevalecendo o uso de tons quentes.

Apenas a título de contextualização, podemos observar, a partir das observações propostas, as seguintes aproximações entre *Violent Cases* (1997) e *Mr. Punch* (1994): ambos apresentam um narrador adulto relatando eventos da infância, eventos que não são recordados com precisão, manifestando diferentes versões e incertezas no decorrer das narrativas; a infância recordada é infeliz, repleta de medo e insegurança; do esquecimento dos personagens surge a possibilidade do fantástico, de que talvez algo sobrenatural esteja em jogo, muito embora isso nunca seja confirmado ou desmentido; os narradores se mostram angustiados devido a história que não conseguem contar, pela falta de informação; as ilustrações utilizam, além da técnica do desenho, recursos como a fotografia e colagem, contribuindo para a constituição de uma atmosfera surreal.

Tendo em vista as informações apresentadas sobre a fragmentação dos quadros gaiminianos, a maneira com que o autor representa as memórias de infância e o tratamento visual que McKean proporciona a essa forma de recordar, temos como objetivo central desta pesquisa tentar entender quais são as estratégias empregadas pelos artistas para representar o **esquecimento**, com ênfase no recurso da sarjeta – que será explicado no próximo capítulo -, testando a hipótese de que há um elemento de correlação entre o espaço vazio entre os quadros e as lacunas na memória dos narradores.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O propósito deste capítulo é estabelecer o embasamento teórico necessário para, em conjunto com o que foi contextualizado no capítulo anterior, poder analisar as obras escolhidas como objetos de pesquisa. Para isso, dada a natureza das obras e do processo organizacional das narrativas de Gaiman, torna-se imperativo compreender as particularidades da linguagem dos quadrinhos, o papel que o leitor exerce a partir dessa linguagem e de que maneira a memória é trabalhada dentro da literatura. Estes aspectos funcionarão, justamente, como eixos norteadores desse capítulo.

A primeira parte diz respeito à teoria dos quadrinhos, expondo quais são suas estruturas composicionais básicas, partindo, principalmente, do que foi proposto por Will Eisner (2010), Scott McCloud (1995), Antonio Luiz Cagnin (2014) e Roberto Elísio dos Santos (2015), com ênfase na composição dos painéis e a relação entre imagem e texto, almejando explicar de que maneira ocorre o processo de leitura desse tipo de mídia. Também será abordado o uso de fotografias nesse tipo de linguagem artística, a partir do que propõe Roland Barthes (2015).

A segunda parte dá continuidade às discussões sobre os quadrinhos, mas agora com ênfase na questão da sequencialidade e em uma das principais articulações desse tipo de linguagem: o espaço em branco entre os painéis, também chamado de sarjeta, conforme explorado por Scott McCloud (1995) e aprofundado por Rafael Soares Duarte (2016). Enfatizaremos a organização dos painéis e sua distribuição pela página, explorando o que isso carrega de singular e significativo. Esse aspecto – a sarjeta – será trabalhado em conjunto com os preceitos da estética da recepção, expostos por Wolfgang Iser (1979) e trabalhados por Antoine Compagnon (2010), com o objetivo de explicar como ocorre o posicionamento do leitor em uma obra em quadrinhos e como isso se relaciona com o recurso visual da sarjeta. Também utilizaremos, nessa linha de pensamento, a argumentação de Blanchot (2011a), sobre as potências do vazio. Trata-se, portanto, de expor a correlação existente entre a função do leitor e a existência dos espaços em branco entre os painéis.

A última parte deste capítulo trata da memória e de suas relações com a literatura. Primeiro, a partir do que propõe Henri Bergson (1999), será abordada a forma com que o processo de formação das memórias ocorre, bem como a maneira com a qual essas memórias são retomadas no decorrer de nossas vidas. Em seguida, acompanhado o que foi postulado por Gaston Bachelard (1988) e Giorgio Agamben (2005), focaremos nas memórias de infância e os efeitos dessas memórias na formação do indivíduo, demonstrando como a infância é

retomada pela mente adulta. Por último, partindo da argumentação proposta por Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011) e Patrícia de Cássia Pereira Porto (2011), trataremos de como as questões memorialísticas ecoam na literatura, de que forma a ficção literária incorpora as dimensões da memória para a construção de narrativas e, principalmente, como se manifesta o esquecimento nessas narrativas.

2.1 VOCABULÁRIO DOS QUADRINHOS: A COMPOSIÇÃO DOS PAINÉIS

A linguagem dos quadrinhos, dado seu agrupamento de diferentes conjuntos de camadas de significação – o verbal e o visual –, é dotada de uma considerável complexidade. Não se trata, como o seria num romance ilustrado, de o aspecto visual servindo à função de complementar o sentido daquilo que é apresentado verbalmente, ou mesmo do textual servindo apenas para pontuar alguma ideia ou concepção apresentada visualmente; ou seja, podemos “dizer que o ambiente da linguagem dos quadrinhos gera uma forma de comunicação específica com o leitor, mas, ao mesmo tempo, essa linguagem não deixa de ter pontos em comum com outras linguagens (verbais, não verbais, pictóricas, audiovisuais, etc.).” (ELÍSIO DOS SANTOS, 2015, p. 27) Trata-se, portanto, de duas linguagens tão intrinsicamente associadas ao ponto de criarem uma linguagem própria, e é desta que trataremos aqui.

Antes de mergulharmos nas particularidades dessa linguagem, entretanto, é necessário estabelecer algum tipo de definição geral que dê conta do que entendemos por quadrinhos. Esta não é uma tarefa fácil, assim como não o é para nenhum tipo de arte, mas é importante para compreendermos alguns dos princípios que regem a lógica dos quadrinhos. Will Eisner (2010), em sua obra *Quadrinhos e arte sequencial*²⁰, um dos primeiros tratados teóricos sobre quadrinhos, e considerado por muitos como um dos principais, define os quadrinhos, simplesmente, como “arte sequencial” (EISNER, 2010, p. 2). Essa definição é importante, pois estabelece um dos elementos centrais dos quadrinhos: sua sequencialidade. Entretanto, Scott McCloud (1995), na obra *Desvendando os quadrinhos* aponta que esta definição é insuficiente para um estudo mais amplo desse tipo de mídia. Basicamente, a crítica proposta por McCloud (1995) é de que esta definição é genérica demais, pois um filme ou um romance também podem ser denominados de arte sequencial, visto que eles também apresentam suas estruturas em uma determinada sequência. McCloud (1995, p. 9), então, propõe a seguinte

²⁰ Publicado originalmente em 1985. Para este trabalho, utilizaremos a edição brasileira de 2010, publicada pela editora WMF Martins Fontes.

definição: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador.” Nesta definição, dois aspectos são dignos de nota: ela expande a ideia de sequencialidade proposta por Eisner (2010), enfatizando a noção de que o que define uma história em quadrinhos não são os elementos que a compõe, mas sim a forma com a qual esses elementos são organizados; ela leva em consideração o leitor e os efeitos que a obra terá sobre ele, assim como ele terá sobre a obra. Para McCloud (1995), portanto, o que define uma história em quadrinhos não é o uso em conjunto de texto e imagem dentro de painéis – embora esse aspecto esteja presente, como será explicado adiante –, mas sim a forma com a qual esses painéis estão organizados pela página. Este será, portanto, nosso principal eixo de pesquisa, no que se refere à linguagem dos quadrinhos: não as estruturas básicas em si, mas sim sua organização.

Antes de abordarmos o processo de organização, entretanto, é importante conhecer os elementos que serão alocados através deste processo. Antonio Luiz Cagnin (2014, p. 34), em *Os quadrinhos*²¹, propõe que os constituintes básicos das histórias em quadrinhos são: figuras, que são delimitadas pela moldura do painel, e o texto, que pode surgir através do balão, da legenda ou da onomatopeia. Segundo Cagnin (2014), a relação entre a imagem e o texto é possibilitada pela moldura – linha que demarca as fronteiras entre o painel e o espaço em branco – e é esta moldura que dá corpo aos painéis, transformando-os nas unidades significativas mínimas dessa linguagem. O autor explica:

A **moldura** que envolve a imagem (às vezes inexistente, mas subentendida entre um quadrinho e outro). Sua função ultrapassa a de simples representação geométrica (quadrangular, circular etc.) para se tornar signo ao englobar a imagem nos seus limites, transformando (e isto é importante) o conjunto (moldura + imagem) em **unidade significativa, digital, articulável em sequências** na linearidade narrativa dos quadrinhos. (CAGNIN, 2014, p. 99, grifos do autor).

A moldura, portanto, é o que transforma a imagem e o texto em uma unidade significativa única; é a moldura que proporciona à ilustração o caráter de painel, este que pode ser definido como “**a menor unidade** articulável representativa autônoma.” (CAGNIN, 2014, p. 78, grifo do autor).²² Basicamente, é através da moldura, através do painel, que a linguagem dos quadrinhos começa a surgir, estabelecendo diálogo entre imagem e texto.

²¹ Obra originalmente publicada em 1975, oriunda da dissertação de mestrado do autor. Para este trabalho, utilizaremos a edição de 2014, publicada pela editora Criativo.

²² O motivo de ser o painel a menor unidade significativa dos quadrinhos está no fato de que as unidades menores, como a imagem e o texto, são incapazes de operar de forma independente nesse tipo de mídia, dependendo de sua relação com o todo, enquanto que os painéis são dotados de certa independência, tanto semântica quanto sintática.

Dentre esses dois elementos – o verbal e o visual –, Cagnin (2014) argumenta que o foco dos quadrinhos deve ser a imagem, e o texto deve servir apenas como complementação daquilo que é apresentado visualmente. Todavia, McCloud (1995) apresenta uma percepção diferente, propondo que a relação entre os dois constituintes deve ser **interdependente**, ou seja, que não deve existir uma hierarquia entre eles. Para exemplificar essa linha de pensamento, o autor faz uma analogia da relação entre imagem e texto com os parceiros de uma dança: “as palavras e imagens são como parceiros de dança e cada um assume sua vez conduzindo [...]. Quando cada parceiro conhece seu papel e se apoiam mutuamente os quadrinhos podem se equiparar a qualquer uma das formas de arte da qual extrai seu potencial.” (McCLOUD, 1995, p. 156). Para plenamente estudar operabilidade dos quadrinhos é necessário compreender a importante função de cada um desses parceiros.

Trataremos, primeiramente, de como as imagens são empregadas nessa linguagem, para então abordar os recursos textuais. Cagnin (2014, p. 46) adequa a imagem dos quadrinhos à categoria dos ‘signos iconográficos’ como uma forma de distanciar esse aspecto específico de categorias como ‘símbolo’ ou mesmo ‘signo linguístico’. Por signo iconográfico, o autor compreende as imagens que são feitas para representar exatamente aquilo que estão ilustrando (o ícone de uma maçã tem como objetivo representar uma maçã, etc). McCloud (1995) emprega a mesma abordagem: opta pela definição de ‘ícone’ argumentando que outras definições são carregadas demais para serem utilizadas nesse contexto. Símbolos, segundo o autor, seriam as imagens que têm como propósito representar uma ideia, conceito ou filosofia (a suástica nazista, a caveira em vidros de veneno ou uma bandeira, para citar alguns exemplo), enquanto que o signo linguístico vem acompanhado de um caráter arbitrário (as palavras, por exemplo). McCloud (1995, p. 28) explica que, diferente do que acontece com os símbolos ou signos, nos ícones “o significado é fluído e variável, de acordo com a aparência.” Esta será a abordagem teórica que utilizaremos para estudar esse aspecto específico: a imagem como ícone.

É vital, entretanto, entender como esses ícones se comportam e de que maneira eles se relacionam entre si para a construção dos painéis. McCloud (1995) argumenta que há níveis de iconicidade, os quais variam na medida em o desenho se aproxima ou se distancia da realidade. Para o autor, a grande vantagem do ícone está no fato de que mesmo o mais abstrato ainda carrega consigo os detalhes necessários para a plena compreensão do que está tentando representar. Isso é explicado na Figura 10, em que há uma linha que vai desde um ícone mais complexo, como uma fotografia, até o mais simples, em que há apenas um círculo com dois pontos e uma linha, e todos eles podem ser empregados para representar a mesma

coisa: um rosto humano. Como o próprio autor coloca, não se trata de subtrair elementos, mas de se concentrar em detalhes específicos, apenas o necessário para que o leitor possa entender do que se trata; segundo McCloud (1995), isso possibilita ao leitor uma maior participação na obra, podendo construir suas próprias imagens mentais do que está representado ali. Quanto mais detalhes, portanto, menos espaço o leitor tem para preencher com suas próprias experiências e interpretações. Este acaba sendo um dos elementos centrais para as histórias em quadrinhos: o uso de diferentes tipos ícones – bem como outros recursos – para viabilizar uma maior identificação do leitor com o que está sendo representado, bem como permitir maiores possibilidades de leitura. Nas obras em quadrinhos contemporâneas, o mais comum é o emprego de diferentes níveis de iconicidade num mesmo painel, gerando efeitos diversos, como é o caso da Figura 11, em que o personagem é representado de forma mais cartunesca, enquanto que o cenário se apresenta de forma realista.

Cagnin (2014), por outro lado, apesar de reconhecer o valor que existe em identificar esse diferentes níveis de iconicidade, atribui maior importância para a relação de diferentes ícones dentro do painel. Por exemplo, na Figura 12 há um ícone que representa o rosto humano, mas esse ícone é composto por pequenos pontos, linhas e formas geométricas, elementos estes que se encontram separados na Figura 13. Essa divisão é importante para compreender que esses elementos, por si só, nada significam, precisando estar em relação com os outros para operar. Cagnin (2014) utiliza esse exemplo para tratar dos contextos em que os ícones dialogam, que são:

- 1) **Contexto intraicônico:** relações entre os elementos que formam a imagem (traços, hachuras, etc.) figurativos ou não.
- 2) **Contexto intericônico:** relação entre duas ou mais imagens justapostas em linhas nas sequências ou nas séries.
- 3) **Contexto extraicônico:** são os elementos externos e de natureza diversa que possibilitam compreender a história, principalmente por aqueles do *repertório* de cada leitor.
(CAGNIN, 2014, p. 62, grifos do autor).

Os diferentes elementos da Figura 13, por exemplo, estabelecem um rosto, conforme apresentado na Figura 12, graças ao contexto intraicônico; através da relação entre os elementos presentes dentro do ícone, somos capazes de identificar um rosto. O contexto extraicônico também entra em jogo aqui, pois o rosto na figura só pode ser entendido graças às experiências prévias do leitor com esse tipo de linguagem. Essa questão já aparece no tratado de Eisner (2010), em que o autor argumenta que a evocação das experiências do leitor são vitais para a plena construção de uma narrativa em quadrinhos, explicando que

a plena compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas na mente de ambas as partes. O êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. (EISNER, 2010, p. 7).

Isso se encaixa, com precisão, no jogo apresentado entre as Figuras 12 e 13: o rosto só pode ser compreendido através desse compartilhamento de experiências, da ativação de um repertório tanto individual quanto social de imagens. Sobre o contexto intericônico, Cagnin (2014, p. 64) dá o exemplo da Figura 14, na qual podemos identificar que o homem representado no desenho se trata de um marinheiro devido ao cenário em que se encontra: o ícone do homem manifesta seu sentido como ícone de um marinheiro quando é pensado em relação aos outros ícones presentes no painel, como o mastro, as velas e a corda.

A leitura das imagens de uma obra em quadrinhos, portanto, é resultante do entendimento de suas posições como ícones, de que as imagens nos painéis têm como objetivo remeter exatamente àquilo que representam, permitindo maior flexibilidade de significado; não são dotados de um sentido único e definido, como seria o caso dos símbolos, assim como não são arbitrários, que seria o caso dos signos linguísticos. A construção desses ícones depende de como eles se relacionam dentro de uma série de contextos: depende de como os elementos internos do ícone dialogam, de como diferentes ícones se relacionam entre si e das experiências particulares do leitor, as quais são ativadas para entender o que está sendo representado. Também está em jogo o estilo escolhido para representar esses ícones, sendo que estilos mais simples possibilitam uma maior identificação por parte do leitor, cedendo espaço que ele crie sua própria versão dos personagens ou cenários.

É importante, entretanto, fazer um adendo: tudo que tratamos até aqui a respeito das ilustrações e dos ícones diz respeito ao desenho tradicional, não a formas menos ortodoxas, como seria o caso de recortes e colagens, por exemplo. É necessário, portanto, tratar de uma forma de ilustração que é pouco utilizada nesse tipo de mídia, mas que acaba sendo um dos principais recursos de Dave McKean: a fotografia.

O uso de fotografias acompanha sua própria carga de significações. Roland Barthes (2015), na obra *A câmara clara*²³, argumenta que as fotografias estão sempre acompanhadas de uma função memorialística. Isso ocorre porque, diferente de um desenho, que pode

²³ Obra originalmente publicada em 1980. Para este trabalho, utilizaremos a edição brasileira de 2015, publicada pela editora Nova Fronteira.

representar uma infinidade de instantes e eventos (tendo eles ocorridos ou não), a fotografia não pode fugir do fato de que aquilo que está presente na imagem realmente ocorreu, em um momento e local fixos. A fotografia, portanto, sempre trata do passado.

O que a Fotografia reproduz ao infinito só ocorreu uma vez: ela repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente. Nela, o acontecimento jamais se sobrepassa para outra coisa: ela reduz sempre o *corpus* de que tenho necessidade ao corpo que vejo; ela é o Particular absoluto, a Contingência soberana, fosca e um tanto boba, [...] em suma a *Tique*, a Ocasão, o Encontro, o Real, em sua expressão infatigável. (BARTHES, 2015, p. 14).

A fotografia funciona como elemento inegável, congelamento de um instante específico no espaço e no tempo, cuja realidade não pode ser questionada. O resultado disso é que o espectador é invariavelmente impulsionado em direção ao passado, ao momento que a situação presente na fotografia fizera parte da realidade. Isso proporciona à fotografia o caráter de contingente de fantasmas: Barthes (2015) chama de *Spectrum* as pessoas representadas nas fotos, tanto por remeter a uma noção fúnebre, do morto que retorna (retorno que, por sinal, é uma das principais marcas da fotografia segundo o autor), quanto pela dimensão de espetáculo que acompanha as imagens na modernidade. Também resulta numa forma diferenciada de pensar a relação entre a imagem e o referente, pois,

um cachimbo, nela [na fotografia], é sempre um cachimbo, intransigentemente. Diríamos que a fotografia sempre traz consigo seu referente, ambos atingidos pela mesma imobilidade amorosa ou fúnebre, no âmagô do mundo em movimento: estão colados um ao outro, como o condenado amarrado ao cadáver em certos suplícios. (BARTHES, 2015, p. 15).

A abordagem do espectador que contempla uma fotografia, portanto, sempre deve levar em conta o fato de que se trata de um instante integral da realidade, embora deslocado no tempo. A partir disso, Barthes (2015) estabelece dois conceitos específicos que devem ser levados em conta ao contemplar uma fotografia, bem como refletir sobre ela: o *Stadium* e o *Punctum*. O primeiro diz respeito a composição geral da fotografia, da imagem como um todo e de seu significado político e social (abrangendo elementos como cenário e foco); o segundo é de natureza mais subjetiva, trata-se de um elemento específico que chama a atenção de quem observa a fotografia, e que varia de indivíduo para indivíduo. Na fotografia de uma família negra do começo do século XX, por exemplo, o autor reconhece a importância histórica presente no *Stadium*, através do qual pode se observar como a cultura negra tentava se adequar aos preceitos dos brancos naquele período; entretanto, o que chama a atenção do

autor, o *Punctum*, são os sapatos de uma das mulheres presentes na imagem, este é o elemento que o punge e o toca.

A fotografia, portanto, opera de forma bastante diferente do que ocorre com os desenhos tradicionais nos quadrinhos; se os desenhos podem nos fazer pensar num mundo possível, a fotografia só pode nos remeter ao mundo real, ao ‘isto é’, mas principalmente ao ‘isto foi’. Pensada através dos preceitos de *Stadium* e *Punctum*, ela nos leva, invariavelmente, a uma reflexão sobre memória, a qual é sempre acompanhada por uma noção ao mesmo tempo objetiva e subjetiva: as conotações sociais, históricas e políticas das imagens são sempre uniformes, mas cada espectador se sentirá atraído por um aspecto diferente da imagem. Sempre carregando consigo seu referente, a fotografia é marcada por uma dimensão espectral, dos mortos que retornam em imagens de instantes singulares do tempo, perpetuando-os.

Além das imagens presentes dentro dos painéis – sejam elas desenhos ou fotografias – é importante compreender como se manifesta o segundo aspecto da linguagem dos quadrinhos: o texto²⁴. Cagnin (2014), a partir das teorias de Barthes, propõe duas funções para o texto nos quadrinhos: a função de fixação de significado e a função de ligação de significado. A primeira, devido ao caráter polissêmico da imagem, serve ao propósito de resolver ambiguidades, facilitando sua interpretação; para exemplificar essa função, Cagnin (2014) dá o exemplo da Figura 15, em que, sem o texto, o tema do painel seria perdido. Quanto à função de ligação de significado, “palavra e imagem se acham em relação complementar, ambas fazem parte do sintagma superior da narração, mas à imagem cabe a tarefa principal de contar a história.” (CAGNIN, 2014, p. 139). Nessa função, portanto, não se trata de utilizar o texto como método de resolver ambiguidades, mas de colaborar para atingir um determinado objetivo narrativo; tanto imagem quanto texto servem para enfatizar uma determinada ideia, embora de formas distintas.

De certa forma, a função de ligação equivale ao que McCloud (1995) chama de categoria interdependente: imagem e palavra são empregadas para produzir uma ideia que nenhuma seria capaz de construir por si só, como é o caso da Figura 16, em que a compra de um sorvete, após um término de namoro, é associado a reflexões sobre o fim do mundo. Ele cita outras categorias, como a ‘específica de imagens’, em que as palavras são utilizadas apenas como onomatopeias, ou então nem chegam a ser usadas, e a ‘duo-específica’, em que

²⁴ O texto, de um modo geral, talvez seja o elemento menos contemplado pela teoria dos quadrinhos, relegado a função de suporte, como o fazem Cagnin (2014) e Eisner (2010), ou mesmo totalmente desconsiderado como parte vital desse tipo de linguagem. Apenas alguns autores, como é o caso de McCloud (1995) atribuem uma carga semântica equivalente para ambas as partes.

palavra e imagem transmitem a mesma mensagem. Mas, para a pesquisa proposta aqui, a relação interdependente é a mais adequada.

O texto, nas obras em quadrinhos, costuma se manifestar através de dois elementos principais: balões de fala e caixas de narração. Os balões de fala, presentes na Figura 15, como o próprio nome indica, englobam o diálogo ou pensamento dos personagens, geralmente empregando um apêndice que aponta para o personagem que está falando ou pensando; as caixas de narração, por outro lado, podem apresentar tanto uma voz terceira que relata os eventos, ou então podem trazer os pensamentos de algum personagem em cena, como é o caso da Figura 17. O estilo escolhido para ilustrar o balão também ajuda a estabelecer o tom do diálogo que está ocorrendo: um balão de contornos ondulados, por exemplo, pode ser utilizado para representar o pensamento de um personagem, assim como um balão de contornos pontilhados costuma ser empregado para representar sussurros. Elísio dos Santos (2015, p. 30) aprofunda esse assunto ao propor que

O elemento verbal, as palavras que são inseridas em balões e recordatórios ganham novos significados dependendo do tamanho e do estilo da fonte – letras em negrito ou em cores, como o vermelho, evidenciam o estado emocional do personagem; nesse caso, raiva ou espanto. [...] A cor dos balões ou dos recordatórios acrescenta ou muda os significados dos discursos: na série *Sandman*, a voz gutural do perpétuo Sonho é colocada em negativo em balões pretos. [...] O uso de pontos de exclamação representa surpresa; já o ponto de interrogação corresponde às dúvidas do personagem.

Essas diferentes formas de posicionar o texto nos quadrinhos colaboram, principalmente, para a função de ligação, conforme apresentada por Cagnin (2014), adequando o texto para, em conjunto com a imagem, transmitir a ideia almejada. Cagnin (2014, p. 157) ainda argumenta que é através do texto que somos apresentados ao narrador de uma obra em quadrinhos, mas admite que esse narrador “Nas histórias em imagens, no cinema e nos quadrinhos, ele pouco aparece, porque nesses casos não há uma narração propriamente dita, mas uma *re-apresentação* do fato real ou fictício que é apresentado [...] ao expectador.” (Grifos do autor).

Os princípios estéticos que compõem os painéis dos quadrinhos, que estabelecem seu vocabulário, portanto, podem ser organizados da seguinte forma: as imagens, que geralmente se apresentam como desenhos, funcionam como ícones, ou seja, visam remeter àquilo que representam no contexto da página sem, necessariamente, exercer uma carga simbólica. Esses ícones possuem níveis de representatividade, os quais variam conforme o estilo escolhido pelo artista e pela narrativa: de forma geral, desenhos menos realistas tendem a ceder mais espaço

para que as experiências do leitor os preencham, facilitando a identificação. Para a composição das imagens dentro do painel, é necessário que os elementos internos do ícone estejam em relação um com o outro, assim como é vital que os diferentes ícones do painel se complementem. Esses ícones costumam ser empregados em conjunto com o elemento textual, podendo servir para resolver ambiguidades geradas pela imagem, como também para criar um sentido particular, que não seria possível sem o uso de palavras. Todo esse diálogo é permitido pela moldura, a linha que cerca o painel e o separa do restante da página, proporcionando unidade para o conjunto entre imagem e texto. Este acaba sendo a menor unidade significativa dos quadrinhos, conservando algum sentido, mesmo que independente do resto, o que não ocorreria com seus elementos internos. Estabelecidas as informações básicas quanto aos aspectos intrapainel, é importante, agora, tratar de como esses painéis se organizam em relação ao todo.

2.2 SINTAXE DOS QUADRINHOS: A FUNÇÃO DA SARJETA E DO LEITOR

Como foi mencionado anteriormente, o que define as histórias em quadrinhos não são tanto as informações que elas carregam dentro dos painéis, mas sim o posicionamento desses painéis numa determinada ordem, para assim poder estabelecer uma narrativa. Trataremos, agora, de dois conceitos essenciais para o diálogo interpainéis, os quais se encontram presentes em todos os autores mencionados, desde Eisner (2010) até Elísio dos Santos (2015): sequencialidade e ritmo.

McCloud (1995) argumenta que os quadrinhos são, antes de tudo, uma arte de intervalos: basicamente, o que o autor propõe é que, pela própria natureza desse tipo de linguagem, aquilo que é omitido de uma obra em quadrinhos é tão importante quanto o que está presente. O autor admite, entretanto, que as ausências sempre exerceram algum tipo de papel em outras artes: na música, por exemplo, o que compõe o ritmo são os breves intervalos silenciosos dentro de uma composição, sem estes intervalos, uma música seria apenas um conjunto sonoro impossível de ser compreendido. A diferença, nos quadrinhos, está no fato de que as ausências se manifestam de forma visual e dependem das experiências do leitor para serem preenchidas. É aqui que surge a importância do espaço em branco, este que será central para a realização desta pesquisa.

Segundo McCloud (1995, p. 62): “Nós percebemos o mundo como um todo, através da experiência de nossos sentidos. No entanto, nossos sentidos podem revelar um mundo fragmentado e incompleto. [...] Nossa percepção da ‘realidade’ é um ato de fé baseado em

meros fragmentos.” Para isso, empregamos um recurso cognitivo chamado de ‘conclusão’, o qual nos permite compreender objetos e cenários mesmo que estejamos vendo apenas uma parte deles: ao olhar uma pessoa de perfil, sabemos que o restante dela está ali, que não se trata de alguém pela metade, justamente porque, através de nossas experiências passadas, somos capazes de realizar a conclusão; ou seja: “o mundo percebido não é idêntico ao mundo real; aquilo que observamos jamais encontra correspondência exata com a situação física.” (CAGNIN, 2014, p. 53). Podemos dizer, portanto, que é a conclusão que une o mundo real ao mundo percebido.

Esse fato é importante para compreendermos como ocorre a leitura dos quadrinhos, que ocorre de forma muito semelhante: trata-se de fragmentos a partir dos quais podemos contemplar o todo, tendo em vista nossas próprias experiências. O que possibilita essa participação do leitor é o espaço em branco entre os painéis, recurso visual geralmente chamado de ‘sarjeta’²⁵.

Na Figura 18, McCloud (1995) introduz a sarjeta e apresenta um exemplo de seu funcionamento. Nele, vemos dois painéis, no primeiro um homem é ameaçado por um machado que outro homem carrega, no seguinte vemos apenas um grito atravessando o céu noturno; não somos apresentados a todos os instantes da ação, não vemos o machado caindo sobre o corpo da vítima, por exemplo, mas sabemos o que aconteceu. O que nos permite compreender o que está acontecendo é, justamente, nossa capacidade de resolver a elipse entre os painéis, ou seja, nossa capacidade de, a partir do espaço deixado pela sarjeta, realizar uma conclusão: isso ocorre porque o leitor constrói uma imagem mental que preenche a lacuna na narrativa, unindo os dois eventos; esta imagem será diferente de leitor para leitor, pois depende das experiências particulares de cada um.

O autor ainda explica que “O quadro das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada.” (McCLOUD, 1995, p. 67). Outro exemplo eficiente do uso da sarjeta está na Figura 19, que abrange uma quantidade maior de tempo entre os dois eventos: os painéis contêm situações díspares, afastadas cronologicamente, mas o leitor, ao criar uma imagem mental da situação, une os dois eventos; devido ao uso da sarjeta e nossa capacidade de conclusão, portanto, uma história em quadrinhos com apenas dois painéis já pode ser dotada de uma narrativa completa. Esse exemplo também enfatiza o fato de que, mesmo representando uma quantidade

²⁵ Também chamado de ‘calha’ por alguns teóricos.

indefinida de tempo, o leitor é capaz de resolver a ausência com suas experiências. Podemos concluir, a partir disso, que há exemplos que exigem maior conclusão por parte do leitor, como é o caso da Figura 19, e aqueles em que a conclusão é menor, como na Figura 20, em que tudo que está em jogo é uma mulher fechando os olhos. Entretanto, é importante notar que a conclusão não funciona exclusivamente a partir das experiências do leitor, mas depende também dos painéis presentes na página, principalmente daqueles que estão em contato imediato com uma determinada sarjeta. Os painéis funcionam como instruções para que a conclusão do leitor possa ser realizada.

Nas histórias em quadrinhos contemporâneas, há uma experimentação cada vez maior com o recurso da sarjeta, tanto para realizar saltos no espaço e no tempo, como também para gerar ambiguidades e exigir uma participação maior do leitor. Um dos motivos para essa experimentação crescente está numa tentativa de enfatizar aquilo que a linguagem dos quadrinhos tem de particular, que a diferencia de outras mídias. McCloud (1995) trata disso ao explicar que em outras artes que utilizam o recurso visual, como é o caso do cinema, a necessidade de conclusão também está presente, mas enquanto que em um filme a conclusão é utilizada apenas para certos efeitos e situações, nos quadrinhos ela é necessária durante toda a narrativa, sendo um dos elementos mais presentes durante a leitura.

Em textos teóricos, o estudo da sarjeta também se tornou mais presente nos últimos anos, sendo que esse recurso é mencionado de forma breve em Eisner (2010), com Cagnin (2014) argumentando que as ausências entre os painéis – que ele chama de ‘elipses’ - só são relevantes, como espaços semânticos, em situações muito específicas, de resto, servindo apenas para estabelecer sequencialidade. O vazio, entretanto, torna-se importante em Elísio dos Santos (2015, p. 28) no momento em que o autor argumenta que “Essa distância entre as vinhetas [a sarjeta] torna-se um campo propício para que a imaginação do leitor complete as elipses existentes entre uma vinheta e outra, acrescentando detalhes inexistentes nas imagens e textos, mas reais no imaginário público” e chega a ser o principal objeto de estudo no trabalho de Rafael Soares Duarte (2016), que será explicado adiante.

É importante não perder de vista, entretanto, que além de ser um espaço para preenchimento das experiências do leitor, a sarjeta também é a responsável por estabelecer a sequencialidade da obra, criando o diálogo entre os painéis. Aqui entra a questão do tempo narrativo e de como ele se manifesta visualmente em uma obra em quadrinhos, fazendo surgir o ritmo.

O mais notável nesse tipo de mídia está no fato de que se trata de diversas imagens estáticas colocadas lado a lado em uma página de forma sincrônica, mas que são lidas tendo

em vista algum tipo de diacronia: um painel, por si só, como argumenta Cagnin (2014), não carrega a ideia de tempo ou movimentação, sendo necessário que estejam posicionados em uma sequência. Novamente, o que permite que esse tempo seja instaurado, e que um painel possa ser lido como dando continuidade a outro, é a sarjeta. Entretanto, aqui a composição dos painéis também representa um elemento chave; não apenas aquilo que está ilustrado dentro deles, mas também o tamanho dos painéis, as bordas, e até mesmo a posição que ocupam na página.

Eisner (2010, p. 30), embora não necessariamente relacione esse tópico com o recurso da sarjeta, cita o ritmo como um dos principais elementos de uma história em quadrinhos, e explica que:

O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a “marcha” do tempo no seu sentido mais estrito. O formato dos quadrinhos também tem uma função. Numa página em que é preciso transmitir uma regularidade da ação, dá-se aos quadrinhos o formato de quadrados perfeitos. Quando o toque do telefone requer tempo (e espaço) para evocar suspense e ameaça, toda uma tira é ocupada pela ação do toque [...]. Nas histórias em quadrinhos, o *timing* e o ritmo, elementos criados por meio da ação e do enquadramento, se entrelaçam.

McCloud (1995) segue uma linha argumentativa bastante semelhante a esta, no que diz respeito ao tamanho e posicionamento dos painéis na página. Na Figura 21, por exemplo, o autor dá um exemplo de como a sensação de um tempo maior pode ser instaurado através de um painel mais longo. Na Figura 22, ele exemplifica como o mesmo efeito pode ser alcançado através da ausência de contornos no painel. Mas além do tamanho e contorno dos painéis, outro aspecto central para o código narrativo dos quadrinhos é a posição que esses quadros assumem na página.

O tipo de leitura mais comum para os quadrinhos, ao menos no ocidente, é da esquerda para a direita, de cima para baixo; entretanto, nas últimas décadas, esse tipo de sequencialidade vem sendo cada vez mais desafiado, em favor de formas menos ortodoxas de leitura. Eisner (2010) já apresenta, na Figura 23, um exemplo de como diferentes formas de organização dos painéis podem levar a novas formações narrativas. Essas outras formas de organização exigem adaptabilidade por parte do leitor, que precisa se adequar a um estilo de leitura pouco utilizado, assim como pode exigir certo nível de escolha. McCloud (1995) utiliza a Figura 24 para tratar disso, um exemplo prático de como o leitor pode exercer um papel ativo na seleção de qual a sequência que os painéis irão assumir para o desenvolvimento

da narrativa. No exemplo em questão, partindo do primeiro painel, o leitor pode escolher se deseja ler a sequência na vertical ou na horizontal, e depois pode escolher se quer alterar de sequência, passar da vertical para a horizontal e vice versa.

Seguindo nessa linha de raciocínio, da importância que a disposição dos painéis recebe, entrecortados pelo vazio, a própria página se torna uma unidade significativa relevante. Eisner (2010, p. 41) explica que “Nas histórias em quadrinhos, existem na verdade dois ‘quadrinhos’ nesse sentido: a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação narrativa.” A importância da página enfatiza duas ideias: de que o valor geral da página é maior que a soma de suas partes, ou seja, de que ela por si só é dotada de certa carga de sentido que vai além daquilo que os painéis dentro dela definem, e é esta formação visual macro que determina as regras que os painéis internos seguem para a construção da narrativa.

Duarte (2016) se concentra, justamente, sobre esse aspecto das histórias em quadrinhos para tecer sua argumentação: as escolhas que o leitor pode fazer durante a leitura de uma história em quadrinhos, possibilitadas pelo uso da sarjeta e das diferentes posições que os painéis assumem nas páginas. O autor aproxima a leitura dos quadrinhos à leitura de poemas, mais especificamente aqueles oriundos da poesia visual moderna, na linha da obra *Um lance de dados*, de Stéphane Mallarmé, e do movimento Concretista brasileiro, liderado pelos irmãos Campos. Essa aproximação ocorre, principalmente, pelo uso do vazio, da página em branco, que possibilita ao leitor realize escolhas na hora de ler o poema. Em *Um lance de dados*, por exemplo, o elemento predominante é o vazio, com as palavras espalhadas pela página em branco; a partir disso, o leitor pode escolher como ligar os versos, criando suas próprias cadeias de sentido, as quais são possibilitadas, justamente, pelo vazio, em que o leitor se posiciona para, através do preenchimento com suas próprias experiências, poder fazer uma escolha.

A base argumentativa de Duarte (2016), portanto, se fundamenta em dois aspectos principais, que se aplicam tanto para a poesia quanto para os quadrinhos: a importância do vazio e o uso da página como metapainel. O vazio acaba funcionando tanto como uma forma de estruturação do poema, permitindo que uma sintaxe se manifeste, mas também como espaço gerador de sentido, que depende do posicionamento do leitor. A página, por sua vez, além de ser o palco em que o espetáculo poético e visual acontece, é, ela própria, parte do elenco, da qual depende a formação de significado da obra. Duarte (2016) parte da ideia apresentada por Mallarmé na introdução de *Um lance de dados*, em que o autor afirma que a página, eventualmente, substituiria o verso como unidade significativa, e

É pelo mesmo viés que a página se torna o ‘verso’ da poesia visual moderna. Ela é a organizadora exterior que abaliza e coordena as projeções de sentido sobre os fragmentos verbais. Enquanto o verso funciona como limite para o leitor estabelecer uma unidade rítmica e semântico-musical, a página faz com que todos os fragmentos textuais sejam coordenáveis a partir do compartilhamento do mesmo espaço, que ao mesmo tempo os relaciona e isola [...]. (DUARTE, 2016, p. 168).

O autor parte da ideia de que essa é a mesma sistemática empregada por McCloud (1995) e Eisner (2010) ao tratarem a página como unidade de coesão: ela determina os limites de comunicação entre os painéis, une-os através do estabelecimento de sequencialidade, ao mesmo tempo em que os isola como unidades independentes. Outro detalhe que, através disso, também volta a manifestar sua importância, é o do ritmo: as palavras dispostas pela página, em um poema visual, estabelecem ritmo não somente a partir daquilo que expressam verbalmente, mas também como base em seus formatos, cores e fontes empregadas para representá-las. Da mesma forma, o ritmo de uma história em quadrinhos depende não somente do conteúdo dos painéis, mas também de seu tamanho, de como suas bordas são contornadas e de como se relacionam com o todo. Tudo isso, como não poderia deixar de ser, se relaciona com o vazio; o autor explica que tanto a história em quadrinhos quanto a poesia visual moderna são

duas textualidades baseadas na projeção interpretativa textual a partir de fragmentos verbo-visuais que dividem um mesmo espaço estático, conceito que torna contínua a necessidade de criação de imagens intermitentes construídas entre os momentos vazios nos processos de leitura. (DUARTE, 2016, p. 262).

Ou seja, é através do vazio, em ambas as linguagens, que a leitura se realiza, tanto como espaço de posicionamento das experiências do leitor quanto ambiente de escolhas, das quais depende o ritmo da obra. Duarte (2016) segue argumentando que, para que haja ritmo, é necessário haver descontinuidade, e é justamente isso que marca os quadrinhos: trata-se de uma linguagem descontínua. Essa descontinuidade, por sua vez, acompanha os conceitos de alternância e repetição: a alternância surge “através da sucessividade de momentos significantes finitos e o vazio textual criado pela descontinuação desse signo na passagem para o próximo signifiante” (DUARTE, 2016, p. 172), enquanto que a repetição, junto com o vazio, seria a base de todo esquema rítmico; a repetição de sons possibilita efeitos como a rima, enquanto que a repetição de versos e estrofes é que o resulta em paralelismo e refrão, respectivamente. A alternância, pensando na linguagem dos quadrinhos especificamente, diz respeito tanto ao salto de um painel ao outro, marcados por configurações diferentes – seja

pela composição interna dos painéis, como o jogo icônico ou textual, ou então por diferentes tamanhos de painel e contorno –, quanto em sua relação com o vazio; a repetição, por sua vez, estabelece uma unidade significativa visual para a obra, e diz respeito à recorrência de certos elementos, sejam eles gráficos ou textuais – recorrência de ícones, de formulações textuais, formatos de painel, etc. Para que o efeito estético – e poético – de uma história em quadrinhos se manifeste, portanto, é necessário que esses dois elementos estejam presentes para compor o ritmo.

Para fins práticos, Duarte (2016) traz o exemplo da Figura 25 como uma maneira de tratar desses dois aspectos nas histórias em quadrinhos. Na tira em questão, que, segundo Duarte (2016), trata-se de uma hibridização entre os quadrinhos e a poesia visual, a repetição se manifesta tanto nas dimensões do painel quanto no ícone do relógio, que carrega dentro das molduras. A alternância, por sua vez, surge através das pequenas mudanças na perspectiva entre um quadro e outro, com o foco se aproximando cada vez mais do relógio, ao ponto do desenho não caber totalmente no painel, e através do elemento verbal que segue de um painel ao outro, dando sequência à formação textual. São esses dois conceitos, também, que geram o que Duarte (2016) chama de ‘rimas visuais’, ou seja, quando dois painéis distintos possuem algum tipo de relação sintático-funcional entre si. Na Figura 25, essas rimas aparecem na aproximação interna dos painéis – o ícone que está ilustrado – assim como externa – suas dimensões.

A partir do que foi proposto pelo vazio, nas histórias em quadrinhos, podemos concluir o seguinte: ele possibilita as organizações sintáticas da obra, estabelecendo uma função ordenadora, mas também poética, pois é através do uso do vazio que recursos rítmicos como a alternância e a repetição surgem. A sarjeta, logo, é um ambiente de escolhas, com muitas situações permitindo – até mesmo exigindo – que o leitor estabeleça ligações entre diferentes painéis, fugindo de uma ordem linear; é o que viabiliza o próprio ato de leitura, funcionando como uma dimensão que o leitor precisa preencher, a partir de suas próprias experiências, para assim formar uma imagem mental dos acontecimentos. Claro, todos esses elementos não funcionam por si só, pois o vazio, em si, é apenas o potencial de criação, é necessário que esteja em relação com outros recursos para operar.

Tudo que foi tratado sobre a sarjeta até aqui, principalmente sobre os posicionamentos do leitor em relação a esses espaços, possui diversas aproximações com a estética da recepção, principalmente com o que foi proposto por Wolfgang Iser (1979). Essas aproximações, no caso de Eisner (2010) e McCloud (1995), ocorrem de forma indireta, visto que não há nenhum tipo de menção aos autores dessa escola de pensamento (como Hans

Robert Jauss ou o próprio Iser), mas, no caso de Duarte (2016), a estética da recepção acaba funcionando como um dos principais baluartes da argumentação apresentada pelo autor.

Os trabalhos realizados por essa corrente teórica, como explica Antoine Compagnon (2010) se dividem em dois grandes grupos: um deles, liderado por Iser, mais concentrado em observar de que maneira se dá o ato individual da leitura, quais são os efeitos sobre o indivíduo que lê e como o texto ficcional é construído a partir disso; o outro, na linha de Hans Robert Jauss, é mais voltado para a recepção pública dos textos, com o objetivo de reavaliar a forma com a qual a história literária era estudada. Para este trabalho, partiremos da primeira categoria, que diz respeito à realização do ato de leitura; nossa principal referência, no que concerne a essa parte do estudo, será Iser (1979), mais especificamente o ensaio “A interação do texto com o leitor”, publicado, no Brasil, na coletânea *A literatura e o Leitor*, organizado por Luiz Costa Lima.²⁶ O motivo dessa escolha está no fato de que o vazio, no ensaio em questão, é um dos principais elementos textuais a serem examinados, enquanto que em textos posteriores, como *O ato de leitura* (1996), o vazio é algo que perdeu o foco em favor de outras particularidades.

Segundo Iser (1979), a base das relações interpessoais se encontra em algo que chama de *no-thing*. Trata-se de um espaço negativo que as pessoas preenchem com suas próprias projeções e fantasias, permitindo que as relações se concretizem. Não sabemos como os outros nos veem, o que pensam sobre nós, mas organizamos nossas ações e comportamentos com base naquilo que cremos que a sociedade espera de nós, ou seja, naquilo que estabelecemos para essa *no-thing*; é nossa capacidade de resolver uma lacuna cognitiva que nos possibilita viver em sociedade.

Para o autor, a relação que o leitor estabelece com um texto – especificamente com um texto literário – se aproxima disso, embora com algumas diferenças notáveis: em um diálogo, por exemplo, prevalece a noção de que há uma intenção básica que guia a interação, e uma pessoa pode fazer perguntas à outra, esclarecendo dúvidas e preenchendo lacunas que, de tão grandes, impediriam qualquer tipo de compreensão; ao ler um romance, por outro lado, o leitor só tem as instruções do texto para se orientar, não pode fazer perguntas, e não há a ideia de que uma intenção geral governa o que está sendo lido; o resultado disso é que “O leitor contudo nunca retirará do texto a certeza explícita de que a sua compreensão é justa.” (ISER, 1979, p. 87). Entretanto, ao estabelecer uma comparação entre o texto e outras relações

²⁶ Esse texto se encontra presente apenas na primeira edição do livro, removido de suas edições posteriores a pedido do próprio Iser, substituído por “O jogo textual”. Os textos, entretanto, não se contradizem: a ênfase teórica é outra, mas o vazio, como elemento importante para leitura, não foi negado, tornando-o aplicável, na estética da recepção, mesmo após ser substituído por outro trabalho.

interpessoais, como um diálogo, por exemplo, o autor enfatiza a ideia de que não se trata apenas de compreender como se dá a recepção de um texto, mas de como ocorre a **interação** com este texto.

Segundo Iser (1979, p. 88), “são os vazios, a assimetria fundamental entre texto e leitor, que originam a comunicação no processo de leitura.” As lacunas em um texto literário, portanto, são mais do que simples ausência de informação, mas um espaço que o leitor ocupa com suas próprias projeções. Esses vazios se manifestam de diversas maneiras: podem assumir a posição da aparência física de um personagem, por exemplo, caso o texto não apresente informações sobre como ele se parece, ou então do espaço sobre o qual a narrativa se orienta, caso ele não seja explicitado; o vazio pode surgir através de indefinições da organização temporal da obra, deixando a cargo do leitor para que decida em que ordem certos eventos aconteceram, como é o caso do capítulo inicial de *O som e a fúria* de William Faulkner²⁷; manifestam-se, até mesmo, na forma de ambiguidades, como a famosa dúvida de *Dom Casmurro* quanto à possibilidade de traição de Capitu²⁸. Esses, todavia, são alguns exemplos de como o vazio se apresenta de forma mais direta nas obras, mas podem aparecer também de maneiras mais sutis, como através de indefinições em diálogos e descrições ou da omissão de pensamentos de personagens. Compagnon (2010) explica que esse preenchimento das lacunas diz respeito à formação de imagens mentais, que surgem com base nas informações providenciadas; essas imagens assumem o lugar do vazio – mesmo que momentaneamente, na forma de projeções –, permitindo ao leitor estabelecer coerência e coesão para a obra.

É importante, também, nos concentrarmos sobre um termo importante da argumentação de Iser (1979): a assimetria. Esse aspecto surge de um eterno distanciamento entre o texto e o leitor, os quais se originam de quadros de referência diferentes. O preenchimento completo dos vazios textuais resolveria essa distância, unindo o leitor ao texto, mas o preenchimento dos vazios nunca é completo e pleno, apenas resolvido, momentaneamente, com projeções. Essas projeções não são totalmente subjetivas e dependem do texto, pois surgem, em parte, das informações apresentadas por ele; ou seja “O objeto

²⁷ Narrado por um personagem que possui algum tipo de deficiência mental não especificada, o primeiro capítulo do romance *O som e a fúria*, publicado em 1929 pelo autor norte-americano William Faulkner, é marcado por caos e confusão: o narrador possui noções de tempo e espaço desconjuntadas, tornando difícil definir o momento e o local em que certas situações ocorrem, visto que ele salta de um instante ao outro de sua vida, muitas vezes na mesma sentença, sem uma marcação verbal direta.

²⁸ Narrado em primeira pessoa por um personagem obcecado pela possibilidade de ter sido traído, *Dom Casmurro*, romance do autor brasileiro Machado de Assis publicado em 1899, é marcado pela tentativa do narrador de convencer o leitor de que ele foi traído pela esposa; entretanto, a narrativa é concluída sem que uma resposta definitiva seja alcançada.

literário não é nem o texto objetivo nem a experiência subjetiva, mas o esquema virtual (uma espécie de programa ou de partitura) feito de lacunas, de buracos e de indeterminações.” (COMPAGNON, 2010, p. 147). Iser (1979) chega a declarar que o sucesso da interação entre o texto e o leitor depende de como essas projeções são realizadas e em que medida o texto permite que elas surjam: se a projeção do leitor se impõe sem levar em consideração aos elementos apresentados textualmente, por exemplo, é porque ela falhou.

Essa assimetria também afeta, diretamente, a organização do texto, pois, para Iser (1979, p. 106), o vazio acaba funcionando como a **articulação** do texto, colaborando para sua ordenação sintática, e que

Em vez de uma necessidade de preenchimento, ele [o vazio] mostra a necessidade de uma combinação. Apenas quando os esquemas do texto estão inter-relacionados é que o objeto imaginário começa a se formar. Esta operação, exigida do leitor, encontra nos vazios o instrumento decisivo. Eles indicam o segmento dos textos a serem relacionados.

O vazio, portanto, é o instrumento que permite ao leitor associar as diferentes partes de um texto, determinando as regras de sua organização. É o instrumento que rompe os esquemas textuais e também estabelece suas possibilidades de conexão, pois “Ao mesmo tempo que marcam a suspensão da conectabilidade entre segmentos do texto, os vazios formam a condição de seu relacionamento.” (ISER, 1979, p. 121). Para o autor, portanto, ao mesmo tempo em que o vazio funciona como rompimento das ligações textuais, é também a tessitura que os une em um conjunto coeso. Esse conjunto é possibilitado pelas experiências do leitor que, através do vazio, cria conexões com base nas informações textuais apresentadas na obra literária. Como Compagnon (2010, p. 149) explica:

Utilizando a memória, a leitura procede a um arquivamento de índices. A todo momento espera-se que ela leve em consideração todas as informações fornecidas pelo texto até então. Essa tarefa é programada pelo texto, mas o texto a frustra também, necessariamente, pois uma intriga contém sempre falhas irreduzíveis, alternativas sem escolha, e não poderia haver realismo integral. Em todo texto, existem obstáculos contra os quais a concretização se choca obrigatória e definitivamente.

O texto literário, portanto, na mesma medida em que exige as projeções do leitor através dos vazios, também estabelece empecilhos para esses vazios sejam plenamente preenchidos. Esses empecilhos são, por si só, outras ausências que o leitor precisa constantemente levar em conta para formular suas projeções e concretizar o ato de leitura.

Roland Barthes (2013), em seu ensaio “Literatura e descontínuo”²⁹, aborda o assunto dos vazios e das rupturas textuais, propondo que a linguagem literária é constituída, essencialmente, pela descontinuidade que existe entre suas estruturas. Segundo o autor, a coesão de um texto literário não se manifesta através de algum tipo de desenvolvimento linear e bem definido de suas ideias e estruturas, mas sim através das diferentes maneiras que essas estruturas rompem e voltam a ligar as conexões que estabelecem entre si. Barthes (2013, p. 122) chega a afirmar que “o descontínuo é o estatuto fundamental de toda comunicação: só existem signos discretos.”. Para o autor, a ideia de que os componentes do texto literário fluem de um ao outro de forma natural e orgânica não passa de uma ilusão; os estudos literários que visam estudar esse processo de descontinuidade, observando a divisão de suas estruturas, profanam a literatura, tornam-a material. Nesse sentido, a descontinuidade literária deixa de ser apenas um constituinte para se tornar um dos principais objetos de estudo.³⁰

A base dessa argumentação é de que a retórica literária – especificamente aquela que surge na modernidade – não se origina do desenvolvimento ou da variação de suas estruturas constitutivas, mas sim da **translação** delas, esta que se origina da “*mobilização* de unidades recorrentes, de *séries* autônomas (diriam os músicos), cujos deslocamentos, *infinitamente possíveis*, asseguram à obra a responsabilidade de sua escolha, isto é, sua singularidade, isto é, seu sentido” (BARTHES, 2013, p. 122, grifos do autor). Novamente, a ênfase não está em elementos específicos da obra literária, mas sim em como esses elementos dialogam entre si; o sentido surge do processo de organização que viabiliza esse diálogo, portanto.

Adequando essa linha de pensamento aos estudos dos quadrinhos – descontínuos em essência – podemos inferir que os diferentes sentidos que surgem de uma obra se manifestam através das possibilidades de combinação dos painéis pela página; a descontinuidade que existe entre diferentes ilustrações distribuídas pela página é o motor que faz girar o movimento de translação de suas estruturas. A argumentação de Barthes (2013), nesse sentido, aproxima-se de Iser (1979) e McCloud (1995) na medida em que se concentra sobre as formas de ligação dos componentes literários e sobre o espaço articulador que existe entre eles.

A questão do vazio, das lacunas textuais e da descontinuidade que rompe as estruturas da obra, bem como o papel do leitor que surge a partir disso, entretanto, não se manifestam –

²⁹ Ensaio originalmente publicado em 1966, na coletânea *Crítica e verdade*. Para este trabalho utilizaremos a edição brasileira de 2013, publicada pela editora Perspectiva.

³⁰ Trata-se, como é natural nos textos de Roland Barthes, de uma perspectiva profundamente estruturalista. Apesar dessa corrente teórica divergir da estética da recepção, em certos aspectos, a maneira com a qual ambas contemplam o vazio e o processo de ruptura das estruturas literárias permite que ambas coabitem a análise aqui proposta sem se anular.

em termos de teoria literária – apenas nos estudos de Iser (1979), Barthes (2013) e da estética da recepção como um todo, sendo também objeto de análise de outros autores conceituados. Um desses autores é Maurice Blanchot (2011a), que, em sua obra *O espaço literário*³¹, atribui aos interditos da literatura um papel fundamental no jogo poético-ficcional. Segundo o autor, é através da aceitação dos silêncios deixados pelo autor que o leitor desvenda e atribui sentido para a obra literária; é através desse processo que o objeto literário deixa de ser um artefato e encontra sua realização como manifestação artística, ou seja, deixa de ser apenas um livro para se tornar uma obra. Como o próprio autor explica: “a obra somente é obra quando ela se converte na intimidade aberta de alguém que a escreveu e de alguém que a leu, o espaço violentamente desvendado pela contestação mútua do poder de dizer e do poder de ouvir.” (BLANCHOT, 2011a, p. 29).

Em um eterno estado de intermitência, o texto literário, segundo Blanchot (2011a), está condenado a coabitar o espaço entre duas subjetividades: do autor que a produz e do leitor que o concretiza. O elemento que define a literatura, portanto, é o vazio, o silêncio. O autor argumenta que não são os elementos verbais que operam como matéria fundamental da literatura, e sim o silêncio que existe entre elementos, pois é este que, em última instância, se torna responsável por organizar a disposição do texto, em regular as imagens que surgem desse; é o silêncio que caracteriza o que o autor chama de “tom” da obra, que é definido como

Não o estilo, nem o interesse e a qualidade da linguagem mas, precisamente, esse silêncio, essa força viril pela qual aquele que escreve, tendo-se privado de si, tendo renunciado a si, possui, nesse apagamento mantido, a autoridade de um poder, a decisão de emudecer, para que nesse silêncio adquira forma, coerência e entendimento aquilo que fala sem começo nem fim. (BLANCHOT, 2011a, p. 18).

O tom, portanto, é resultante da disposição dos silêncios pela obra e da relação desses silêncios com o texto. Não por acaso, um dos principais pontos de referência de Blanchot (2011a) é Mallarmé e a forma com a qual o poeta desviou o centro da criação poética para o espaço em branco, para a disposição das palavras pela página e como elas se relacionam através do vazio.

Este tópico é também abordado por Blanchot (2011b) em seu ensaio “A linguagem da ficção”³², no qual ele aponta que a distinção básica entre o texto literário e o texto prático é a ignorância em relação ao primeiro: ao se tornar

³¹ Obra originalmente publicada em 1955. Para este trabalho utilizaremos a edição brasileira de 2011, publicada pela editora Rocco.

³² Ensaio originalmente publicado em 1949, na coletânea *A parte do fogo*. Para este trabalho, utilizaremos a edição brasileira de 2011, publicada pela editora Rocco.

leitor das primeiras páginas de uma narrativa, e qualquer que seja a boa vontade realista do autor, não sou apenas infinitamente ignorante de tudo que acontece no mundo que me mostram, mas também essa ignorância faz parte da natureza desse mundo, desde o momento em que, como objeto da narrativa, ele se apresenta como um mundo irreal, com o qual entro em contato pela leitura e não por meu poder de viver. (BLANCHOT, 2011b, p. 83).

O que possibilita que o texto literário seja lido, portanto, é uma ausência, nesse caso a falta de conhecimento sobre o mundo no qual a narrativa é ambientada, ignorância quanto a seus personagens e pormenores lógicos. Para que se possa desfrutar do texto é necessário aceitar a própria ignorância em relação a ele, aceitar que as lacunas existentes no texto não são simples omissões de informação, mas espaços com os quais o leitor precisa estabelecer uma relação de saudável aceitação, é compreender que muitos dos vazios textuais não serão preenchidos, pois não foram feitos para isso.

O vazio, sendo assim, se manifesta como um ambiente carregado de potência criadora, que torna comunicável o texto literário. Aproxima-se dos argumentos de Iser (1979), portanto, em diversos sentidos: ambos apontam o vazio, a ausência, o silêncio, como princípios geradores de sentido, cruciais para a plena constituição da obra; tanto Iser (1979) quanto Blanchot (2011b) também atribuem ao vazio uma função organizadora, responsável por unir diferentes partes do texto, ao mesmo tempo em que as distancia, ou seja, o vazio como tessitura essencial do objeto literário. Entretanto, os autores diferenciam no sentido de que, para Blanchot (2011b), apesar de argumentar que o leitor é uma das figuras centrais para que o sentido de um texto literário possa ser estabelecido, não é sobre o vazio que o leitor irá projetar suas interpretações, pois as ausências da obra são essenciais para sua constituição: tentar resolvê-las, de alguma forma, é cometer uma violência ao jogo ficcional, pois desfaz seu propósito último. Nas palavras do autor:

nenhuma riqueza de imaginação, nenhuma exatidão de observação poderia corrigir essa indigência [a ignorância em relação ao texto] já que está sempre implícita na ficção e sempre colocada e retomada por ela através do conteúdo mais denso ou mais próximo do real do que ela aceite receber. (BLANCHOT, 2011b, p. 83).

Blanchot (2011b) parte do argumento, portanto, de que o vazio, o silêncio, é crucial para que o tom da obra possa ser estabelecido, do qual, por sua vez, surge o sentido do texto literário, surgem suas imagens poéticas. Resumidamente: as mensagens a serem comunicadas pelo texto literário estão diretamente atreladas ao ritmo que orienta sua comunicação,

inexistindo sem esse. Para o autor, não há transmissão de ideias sem que haja ausências entre os elementos textuais que constituem essas ideias.

No que concerne ao vazio, portanto, podemos observar diversas aproximações entre a teoria dos quadrinhos, a estética da recepção e a teoria de Blanchot (2011a), aproximações estas que se ramificam a partir de um argumento principal: o vazio como elemento articulador. Segundo McCloud (1995), os quadrinhos são uma arte de intervalos, mas através da leitura de Iser (1979), Barthes (2013) e Blanchot (2011a) podemos constatar que o objeto literário em si é constituído por intervalos, por vazios e pelas projeções que assumem esse espaço; uma forma de arte indefinida por excelência. Em uma mídia puramente textual, como seria o caso de um romance ou um conto, o vazio se manifesta na forma de indefinições, de informações suprimidas, enquanto que nos quadrinhos o vazio aparece de forma visual, principalmente como as sarjetas entre os painéis, embora também apareça, em algum nível, na constituição dos ícones. Ambas necessitam do que McCloud (1995) chama de conclusão.

O vazio se trata, segundo McCloud (1995) e Iser (1979), de um espaço responsável por estabelecer coesão à narrativa, proporcionando sequencialidade: o vazio rompe com a ordem dos elementos, ao mesmo tempo em que proporciona o espaço necessário para que eles dialoguem; esse diálogo, entretanto, não ocorre por si só, sendo necessária a participação ativa do leitor, que será o responsável por construir as imagens mentais do que está sendo proposto pelo texto ou pelos quadrinhos, e também por fazer escolhas que interferem diretamente na maneira com que o objeto é lido. Essas escolhas se originam das experiências do leitor, que emprega sua memória para, dessa forma, tornar o que está sendo lido em algo compreensível. O uso das experiências e da memória, entretanto, não ocorre de forma puramente subjetiva, uma vez que o leitor utilizará as informações apresentadas pelo texto ou pela imagem para construir suas interpretações; Compagnon (2010, p. 147) explica que: “Pode-se dizer que o texto é dispositivo potencial baseado no qual o leitor, por sua interação, constrói um objeto coerente, um todo.” Da mesma forma, o vazio é um espaço de potencial latente, mas, apenas em si, não é capaz de criar um contexto narrativo, necessitando que o leitor estabeleça projeções, mas também que o texto providencie as instruções necessárias para que essas projeções sejam estabelecidas.

Blanchot (2011a), por sua vez, aproxima-se de McCloud (1995) – e, por extensão, de Duarte (2016) – na medida em que os autores concentram grande importância nas maneiras com quais os intervalos presentes nos textos acabam por definir os métodos organizacionais dos elementos da obra, interferindo diretamente na mensagem que está sendo construída; a essa ordem, Blanchot (2011a) chama de tom e McCloud (1995) de ritmo. Esses, por sua vez,

surtem do caráter descontínuo, que, segundo Barthes (2013) define a literatura, ou seja, das diferentes maneiras que as estruturas literárias se arranjam.

Há também uma aproximação no que se refere ao papel que os autores atribuem ao leitor, e que, além disso, permite relacionar Blanchot (2011a) e McCloud (1995) a Iser (1979), pois, para os três autores, o leitor exerce um papel central na formação de sentido da obra, na constituição de suas imagens; todavia, para Iser (1979) e McCloud (1995) a função do leitor possui uma correlação com os vazios da obra, algo que não ocorre – pelo menos não de forma direta – na teoria de Blanchot (2011a), que parte da noção de que o vazio é uma formação irremediável do texto e que não pode ser rasurada por projeções.

Essas constatações sobre o vazio nos permitem aproximar a leitura de uma história em quadrinhos à leitura de um romance, tornando viável o uso do termo *graphic novel*. Segundo Elísio dos Santos (1995), uma *graphic novel*, diferente de quadrinhos em série – como os quadrinhos de heróis, por exemplo – são marcadas por uma maior experimentação formal, com múltiplos focos narrativos e começo, meio e fim bem definidos. Experimentações formais estas que são marcadas por usos cada vez mais variados da sarjeta.

Entretanto, com base nas argumentações de Duarte (2016), o vazio também possibilita que uma história em quadrinhos seja lida como poesia visual moderna. Aqui, o que mais entra em jogo é a assimetria estrutural, aquela que existe entre os diversos painéis dentro das obras em quadrinhos: a assimetria entre ícones e, principalmente, a assimetria entre diferentes painéis. O vazio, nesse caso, é o responsável por estabelecer o ritmo da obra, definindo como imagens dissociadas interferem uma na outra para a construção de um efeito estético. Através disso também se manifesta a função da página como metapainel, é ela que determina a ordem dos painéis em meio ao vazio e, por extensão, determina as possibilidades de diálogo entre eles.

Toda a sintaxe dos quadrinhos, portanto, depende desse elemento: a sarjeta. Através das imagens que o leitor projeta nesse espaço vazio entre os painéis, cria-se o efeito de sequencialidade e de movimento, tanto no tempo quanto no espaço. Ela também possibilita o surgimento de ritmo, que, por mais que seja estabelecido pelo conteúdo intrapainel, bem como seus contornos, se tornaria inviável sem pausas e intervalos entre os elementos. Por permitir que os painéis se relacionem, a sarjeta cria coesão. Trata-se de um espaço de projeções e conclusões, de um signo que define tanto o diálogo entre os diferentes elementos da história em quadrinhos quanto o diálogo entre a obra e o leitor. É através desse elemento, por fim, que se manifestam as possibilidades únicas dos quadrinhos e que proporciona uma identidade particular a esse tipo de mídia: trata-se, essencialmente, de compreender como ela

é estruturada, ou seja, como os painéis são distribuídos e organizados pela página e qual a relação que estabelecem entre si, sendo que as ilustrações e ícones servem, em última instância, como auxiliar dessa função.

2.3 AS FUNÇÕES DA MEMÓRIA (E ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE SEUS USOS NA LITERATURA)

Reflexões sobre a memória, em qualquer contexto, seja ele filosófico, psicanalítico ou histórico, são marcadas por uma série de desafios teóricos e práticos. Na literatura, todavia, o estudo da memória apresenta um nível de complexidade ainda mais elevado devido à justaposição de dois níveis de representação: a representação do objeto lembrado e a representação de como o objeto é lembrado. Nosso objetivo, com a argumentação proposta aqui, é de entender a memória individual, ou seja, como o indivíduo se recorda do passado, como as projeções do passado são construídas e de que forma elas interferem na formação do indivíduo, para então compreender suas representações no campo literário.

Segundo o que Henri Bergson (1999) propõe na obra *Matéria e memória*³³, a memória serve a duas funções básicas que se complementam: organização mental e a formação de uma identidade particular. Basicamente, o autor argumenta que é através da memória que retomamos e reordenamos eventos do passado, transformando uma cadeia de eventos individuais e dispersos em um todo coeso – ou o mais coeso possível – a partir do qual nos entendemos como indivíduos. Esse entendimento, todavia, não se dá de forma plena: os trajetos da memória são compostos por dúvidas e lacunas, ajudando a formar quem somos.

Bergson (1999) divide a memória em três eixos principais, os quais não funcionam de forma independente, exigindo o complemento do outro. Esses eixos são: a lembrança pura, a lembrança-imagem e a percepção. A lembrança-pura seria uma espécie de arquivo de memórias, em que eventos ocorridos são armazenados exatamente como ocorreram, com suas datas e locais. A lembrança-imagem é a memória tornada presente, ou seja, é como a consciência retoma os eventos do passado, tornando-os possíveis de serem contemplados, mas, invariavelmente, modificando-os no processo, pois passam pelo prisma de diversas outras experiências posteriores, bem como sensações e visões do presente. Isso faz com que o evento recordado não possua uma relação de equivalência com o que realmente se passou, apenas uma correlação. A percepção, por sua vez, é a estrutura cognitiva prática a partir da

³³ Obra originalmente publicada em 1896. Para este trabalho, utilizaremos a edição brasileira de 1999, publicada pela editora Martins Fontes.

qual a pessoa observa o mundo ao seu redor, gerando reflexão sobre o mesmo; para que essa reflexão ocorra, por sua vez, o indivíduo evoca lembranças-imagem a partir da lembrança-pura. Basicamente, a lembrança pura funciona como matéria fundamental para a construção de lembranças-imagem, as quais, por sua vez, são evocadas a partir da percepção, ou seja, da relação entre o sujeito e mundo. Sobre a relação entre esses diferentes eixos da memória, Guimarães *et al* (2012, p. 4) explica que

A percepção não é jamais um simples contato do espírito com o objeto presente; está inteiramente impregnada das lembranças-imagens que a completam, interpretando-a. A lembrança-imagem, por sua vez, participa da lembrança-pura que ela começa a materializar e da percepção na qual tende a se encarnar.

Cada um desses aspectos, portanto, estabelece uma via de mão dupla com os outros, tornando-os dependentes entre si: sem a lembrança pura não há o que a lembrança-imagem interpretar, impedindo que a percepção realize uma absorção do mundo, assim como impede que um entendimento sobre ele seja construído.

Para Bergson (1999), esses eixos da memória que, fundamentalmente, organizam nossa capacidade de recordar, não se manifestam de forma aleatória, devendo seguir um pressuposto básico para serem ativados: precisam realizar algum tipo de reflexão sobre o presente, para ampliar o entendimento do indivíduo sobre o mundo e sobre si mesmo. O autor explica:

O que chamo meu presente é minha atitude em face do futuro imediato, é minha ação iminente. Meu presente é portanto efetivamente sensório-motor. De meu passado, apenas torna-se imagem, e portanto sensação ao menos nascente, o que é capaz de colaborar com essa ação, de inserir-se nessa atitude, em uma palavra, de tornar-se útil; mas, tão logo se transforma em imagem, o passado deixa o estado de lembrança pura e se confunde com uma certa parte de meu presente. A lembrança atualizada em imagem difere assim profundamente dessa lembrança pura. A imagem é um estado presente, e só pode participar do passado através da lembrança da qual ela saiu. (BERGSON, 1999, p. 164).

Para que uma memória seja retomada, portanto, ela deve servir a alguma função ativa no presente, seja de um entendimento imediato ou de planejamento para o futuro, criando uma lembrança-imagem a partir da atualização de uma memória.

Tendo em vista a maneira que as memórias são retomadas pelo indivíduo – como instrumentos para repensar situações do presente – é necessário aprofundar o conceito de lembrança-imagem, especificamente no que se refere às divergências entre os eventos recordados e os acontecimentos dos quais se originam. Como foi explicado anteriormente, a

lembrança-imagem altera as representações perfeitas da lembrança-pura; isso ocorre porque, como Bergson (1999, p. 158) explica, recordar não é reviver, em sua completude, os eventos passados, mas contemplá-los a partir do presente, pois “Essencialmente virtual, o passado não pode ser apreendido por nós como passado a menos que sigamos e adotemos o movimento pelo qual ele se manifesta em imagem presente, emergindo das trevas para a luz do dia.”

O passado não é real, podemos apenas entrevê-lo a partir de lembranças-imagem. Isso resulta em uma justaposição de percepções; aquele que lembra não é o mesmo que viveu, suas experiências e sua forma de pensar a vida não são as mesmas. Isso pode resultar, por exemplo, na mescla de memórias diferentes, ou então com eventos totalmente imaginados tomando o lugar de elementos factíveis. Mas o efeito mais comum dessa atualização de memórias, e ao redor do qual todos os outros elementos orbitam, é o esquecimento.

Ora, se a lembrança-imagem atualiza uma memória da lembrança pura com o intuito de torna-la aplicável ao uso presente, então o esquecimento pode ser visto como resultado de uma rejeição que a lembrança-imagem estabelece, seja pela recordação não ser útil ou por ser nociva. Sobre isso, Bergson (1999) explica que o corpo humano, mais do que um reservatório de memórias, é um dispositivo de **seleção** das recordações mais apropriadas para determinadas situações. Mais do que armazenar, portanto, a memória é responsável por escolher o que deve ser lembrado. Para o autor, portanto

o cérebro contribui para lembrar a lembrança útil, mas, mais ainda, para afastar provisoriamente todas as outras. Longe de ser local de armazenamento ou arquivo de lembranças, o cérebro pode ser associado à inibição das lembranças, ao esquecimento, remetido à atenção à vida e, portanto, ao mecanismo de suspensão da memória como um todo no plano da virtualidade. (GUIMARÃES *et al.*, 2012, p. 8).

A partir disso, Bergson (1999) conclui que há um eterno descompasso entre o universo e o aparato memorialístico do indivíduo. A percepção do ser humano não o permite uma visão total e plena da realidade em que está inserido, fazendo com que o universo nunca seja decifrado em sua totalidade. Nossa maneira de estudar e pensar o mundo é sempre marcada por lacunas, com as quais precisamos saber lidar para compreender o universo. A percepção individual, portanto, é sempre parcial.

Parcialidade talvez seja o termo que melhor engloba os postulados de Bergson (1999) sobre a memória, ao menos no que concerne a evocação dessas memórias pelo indivíduo, como ele as retoma e atualiza. Apesar de haver uma zona da consciência humana, a lembrança pura, em que as recordações sejam conservadas de forma imaculada, é apenas através de um caminho parcial que essas recordações podem ser acessadas, a lembrança-imagem, a qual, por

sua vez, interfere diretamente na percepção do indivíduo sobre o objeto, assim como é afetada por ela. Torna-se difícil distinguir, a partir dessas zonas de interferência, quais são as memórias mais próximas dos eventos que realmente ocorreram e quais sofreram mais influência de outros meios e situações. Segundo o autor, isso interfere diretamente em nossas formações como indivíduos: é a partir de lacunas e ausências que vamos orientando nossa consciência, com a memória criando formas de suplantar o que foi perdido.

Giorgio Agamben (2014), no ensaio “O último capítulo da história do mundo”³⁴, argumenta que a relação que estabelecemos com nossas ausências intelectivas é essencial para a saúde mental do indivíduo, que é apenas ao aceitar o que não sabemos – e que nunca saberemos – que podemos alcançar algum tipo de paz existencial. O autor propõe, a partir disso, que é necessário haver uma zona de não conhecimento.

Articular uma zona de conhecimento não significa, de fato, simplesmente não saber, não se trata somente de uma falta ou de um defeito. Significa, pelo contrário, mantermo-nos na exata relação com uma ignorância, deixar que um desconhecimento guie e acompanhe os nossos gestos, que um mutismo responda limpidamente pelas nossas palavras. [...] A arte de viver é, nesse sentido, a capacidade de nos mantermos em relação harmônica com o que nos escapa. (AGAMBEN, 2014, p. 166).

Essa tentativa de lidar com o que somos incapazes de saber pode ser facilmente ligada às posições de Bergson (1999) sobre a memória. Muito do que aconteceu em nossas vidas nos escapa, recusadas pelo aparato memorialístico por serem nocivas ou improdutivas para o presente, e é necessário estabelecer um nível de aceitação para com esse fato: é preciso aceitar o esquecimento como recurso inevitável – e saudável – da consciência humana. E um dos estágios da vida humana sobre o qual o esquecimento se manifesta de forma mais significativa é a infância.

Gaston Bachelard (1988, p. 94), em *A poética do devaneio*³⁵, ao tratar das representações poéticas da infância, de como essa infância ecoa pela vida adulta, argumenta que “A memória é um campo de ruínas psicológicas, um amontoado de recordações. Toda a nossa infância está por ser reimaginada. Ao reimaginá-la, temos a possibilidade de reencontrá-la na própria vida dos nossos devaneios de criança solitária.” A partir dessa passagem, podemos observar algumas abordagens que o aproximam de Bergson (1999): a mais evidente, que surge através da imagem das ruínas, é de que memória não é uma

³⁴ Ensaio originalmente publicado em 2009 na obra *Nudez*. Para este trabalho, utilizaremos a edição brasileira de 2014, da editora Autêntica.

³⁵ Obra originalmente publicada em 1960. Para este trabalho, utilizaremos a edição brasileira de 1988, publicada pela editora Martins Fontes.

formação uniforme, mas composta por lacunas e incertezas, com as quais precisamos saber lidar para acessar nossa infância; outra abordagem em comum é de que a memória, em última instância, serve à função de reavaliar o presente. É disso que surge a já mencionada necessidade de reimaginar a infância: trata-se de melhor adaptá-la para as reflexões sobre o presente.

Para Bachelard (1988, p. 95), “Uma infância potencial habita em nós”, isso significa que muitas das percepções infantis, mesmo após serem sobrepostas pelas experiências posteriores, da adolescência e da vida adulta, permanecem existindo, transformando a realidade presente. Os medos e devaneios da infância retornam, moldam – mesmo que de maneira sutil – os pensamentos da mente adulta, exercendo um papel crucial na formação do indivíduo. O autor ainda complementa que “Por alguns de seus traços, *a infância dura a vida inteira*. É ela que vem animar amplos setores da vida adulta.” (BACHELARD, 1988, p. 20, grifos do autor).

Todavia, as ausências nas memórias de infância também exercem um papel central na formação das percepções do adulto, principalmente na criação de devaneios – os quais Bachelard (1988) argumenta que são essenciais para a manutenção da saúde mental – pois são através dessas lacunas que a imaginação acessa a memória.

O passado rememorado não é simplesmente um passado de percepção. Já num devaneio, uma vez que nos lembramos, o passado é designado como valor de imagem. A imaginação matiza desde a origem os quadros que gostaríamos de rever. [...] Então a Memória e a Imaginação rivalizam para nos devolver as imagens que se ligam à nossa vida. (BACHELARD, 1988, p. 99).

Novamente, há uma aproximação com o que Bergson (1999) postula a respeito da memória. O que Bachelard (1988) propõe é que, pela memória não ser acessada em sua completude, ela necessita de intervenção imagética para vir a tona, mesmo que não carregue consigo os fatos concretos daquilo que recorda. Funciona, portanto, da mesma forma que a lembrança-imagem proposta por Bergson (1999). Bachelard (1988), entretanto, aponta maior importância para a imaginação, definindo-a como um aspecto que anda sempre em conjunto com o ritual memorialístico.

Ainda sobre as indefinições da memória, Bachelard (1988) chama a atenção para o que ele chama de ‘infância ensinada’. Segundo o autor, a partir de uma certa idade, os adultos começam a contar histórias para a criança sobre como ela era anos antes, como se comportava, do que gostava e do que não gostava; o adulto ensina a criança a ser como ele acha que a criança é. Isso faz com que as lacunas na memória do indivíduo, no que concerne à

infância, sejam preenchidas com a percepção dos outros, tornando difícil, a partir de certo momento, estabelecer qualquer tipo de dissociação. Ou seja, “Ensinamos-lhe a maior parte das lembranças da primeira infância, toda uma história que a criança sempre saberá contar. A infância – essa massa! – é empurrada no espremedor para que a criança siga direitinho no caminho dos outros.” (BACHELARD, 1988, p. 102). Além da imaginação, portanto, das projeções do indivíduo sobre seu próprio passado, há também a interferência de outras subjetividades nas ausências da memória desse indivíduo, atuando diretamente sobre sua formação.

Logo, para Bachelard (1988), a infância funciona como um ambiente de formação individual que tem efeito sobre toda a vida da pessoa, mas a recordação dessa infância não se dá de forma plena, e opera a partir de indefinições e ausências, nas quais o indivíduo constrói suas próprias projeções, valendo-se de sua imaginação, ou das projeções dos outros, com histórias contadas por terceiros. Bachelard (1988) ainda enfatiza a importância de ser capaz de narrar essa infância, de como as histórias que construímos sobre nosso próprio passado ajudam a formar quem somos, indiferente dos eventos ocorridos terem acontecido exatamente como lembramos ou não.

Entretanto, é importante observar que Bachelard (1988) se deixa levar pela ideia de que a infância é um período primordialmente feliz, tempo de paz e tranquilidade, embora admita, tendo em vista a multiplicidade de valores da infância, a existência de um estado melancólico, o qual, segundo o autor, seria natural. Sobre essa melancolia, Bachelard (1988, p. 125) afirma que “Os contadores de lembranças quase não a mencionam.” Com isso, o autor enfatiza o fato de que a maior parte das representações da infância positivam um período pleno e que pouco abordam as infelicidades desse momento da vida. Bachelard (1988), contudo, não chega a se debruçar sobre essa ideia, e o restante de sua argumentação segue, justamente, pelo viés da plenitude, ignorando essa melancolia, tratando-a muito mais como exceção do que como regra.

Agamben (2005), por outro lado, aprofunda essa questão na obra *Infância e história*. Para o autor, a infância funciona como princípio fundador da experiência humana, e define como essas experiências serão absorvidas pela memória. Entretanto, essa infância não se dá sem conflitos; para Agamben (2005) a infância é constituída por uma série de choques e traumas que definem as experiências que absorvemos, bem como a maneira com a qual as absorvemos; é a partir da infância que nos identificamos como ‘eu’, como indivíduo consciente que é capaz de contemplar o mundo e se posicionar dentro dele. Mas esse ‘eu’ vai para muito além de uma capacidade psicológica, do entendimento de si mesmo como unidade,

e adentra o campo linguístico: é a capacidade de criar um enunciado. Agamben (2005), sendo assim, prega a ideia de que a infância é um fenômeno fundamentalmente linguístico; ela começa no momento em que a pessoa passa a ser capaz de articular o ‘eu’, e isso leva o autor a argumentar que não existe uma infância que preceda a linguagem. Como o próprio autor explica:

a infância que aqui está em questão, não pode ser simplesmente algo que precede cronologicamente a linguagem e que, a uma certa altura, cessa de existir para versar-se na palavra, não é um paraíso que, em um determinado momento, abandonamos para sempre a fim de falar, mas coexiste originalmente com a linguagem, constitui-se alias ela mesma na expropriação que a linguagem dela efetua, produzindo a cada vez o homem como sujeito. (AGAMBEN, 2005, p. 59).

Posicionar-se no mundo, através da enunciação do ‘eu’, é o que a infância, em última instância, possibilita ao indivíduo. Trata-se não apenas de entender o mundo e a experiência particular dentro desse mundo, mas de conseguir articulá-lo em palavras. Entretanto, como foi mencionado anteriormente, a experiência da infância não se dá sem obstáculos e desafios, e isso se traduz na linguagem. Assim como a infância é um período que adentramos através da linguagem, que torna essa linguagem algo que aprendemos e que somos instruídos a usar, manifesta-se uma ruptura definitiva entre o sujeito e a linguagem, entre língua e fala.

O homem, ao invés disso, na medida em que tem uma infância, em que não é já sempre falante, cinde esta língua una e apresenta-se como aquele que, para falar, deve constituir-se como sujeito de linguagem, deve dizer *eu*. Por isso, se a língua é verdadeiramente a natureza do homem [...] então a natureza do homem é cindida de modo original, porque a infância nela introduz a descontinuidade e a diferença entre língua e discurso. (AGAMBEN, 2005, p. 64).

Basicamente, há um eterno descompasso entre o que se pensa e o que se diz. Isso não chega a ser novidade para os estudos linguísticos – sendo que dicotomia entre pensamento e fala já se encontra nos trabalhos de Ferdinand Saussure – mas é importante para compreendermos a infância como experiência fundadora. Antes de tudo, a infância produz uma ruptura definitiva no indivíduo, a qual pode ser observada na maneira com a qual as experiências humanas passam a ser relatadas através da linguagem: o relato do evento vivido, da experiência absorvida, jamais terá uma relação de equivalência com a narrativa que dela se constrói. As dificuldades que surgem ao tentar relatar eventos do nosso passado distante surgem não apenas das lacunas na memória, postuladas por Bergson (1999) e Bachelard (1988), mas de uma cisão que é parte constituinte da natureza humana e que se reflete na linguagem.

A infância segundo Agamben (2005), portanto, é uma espécie de campo de batalha que acaba por definir a relação futura do indivíduo com o mundo. Através de traumas e choques, a experiência da infância é o que possibilita ao indivíduo o uso da linguagem, esta que já vem, naturalmente, cindida, estabelecendo um eterno distanciamento entre a experiência vivida e a narrativa que dela se origina, entre língua e fala. Infância e linguagem, para o autor, estão intimamente ligadas, complementando-se.

Observa-se, a partir dos teóricos propostos, que um dos principais aspectos que vem à tona ao tratar de memória, principalmente das memórias de infância, é o da descontinuidade, da distância que existe entre o indivíduo e a experiência passada que deseja relatar. A literatura, segundo Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011), se vale, justamente, dessas rupturas para estabelecer o jogo entre texto e memória. Para a autora, o discurso literário incorpora as lacunas da memória como instrumentos decisivos da composição textual, e ainda argumenta que são dessas lacunas que múltiplas possibilidades de interpretação podem se originar; ela explica, também, que esse é um dos maiores distanciamentos que a literatura possui em relação à história, na qual os vazios devem ser resolvidos para uma maior precisão argumentativa. A literatura, em se tratando da memória, não busca precisão, mas sim uma tentativa de representar os rumos que a memória segue durante os processos de recordação; não se trata de representar o objeto que está sendo lembrado – ou esquecido – mas sim como esse objeto está sendo lembrado.

Como suporte produtor de memórias, à literatura é permitido adivinhar os silêncios, os desvios e as lacunas, propositais ou não, da escrita historiográfica. Por apostar no dilema e no paradoxo, o discurso literário abdica da totalidade. Por isso, falhas e rasuras não podem ser vistas como “erros”, mas como instrumentos sem os quais o discurso literário não se construiria em sua ambiguidade e polissemia. (RAMOS, 2011, p. 96).

A literatura depende dos vazios, assim como a memória depende do esquecimento, e isso faz com que a linguagem literária ofereça campo fértil para discussões que tratem dessa questão. Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011) ainda explica que a literatura pode ser vista como o discurso memorialístico por excelência, pois depende de uma memória coletiva para que possa ser compreendida, para que todos os signos e construções culturais sejam identificados, ao mesmo tempo em que interfere diretamente nessa memória coletiva, modificando-a e acrescentando informação. Todavia, nos concentraremos, para este trabalho, sobre as relações da memória individual com o discurso literário.

Patrícia de Cássia Pereira Porto (2011, p. 195), ao tratar dos narradores da ficção memorialística, argumenta que “O narrador memorialista é sempre fingidor”, ou seja, que há uma carga de dissimulação nas palavras daquele que recorda, algo que pode acontecer tanto de forma consciente (o narrador mente sobre suas memórias) ou inconsciente (suas memórias, contaminadas por outros eventos, já não podem mais ser confiadas). Patrícia de Cássia Pereira Porto (2011) também enfatiza a ideia de que a ficção literária, mais do que outras formas de arte, pode ser utilizada como veículo de exame da memória, pois

Fazendo da escrita um fluxo imanente e analítico da própria constituição mnemônica daquilo que narra, o narrador memorialista cria uma espécie de *metamemória* literária, pensada sob a estrutura do rememorar e a partir do próprio discurso memorialístico num jogo espelhar, num jogo de linguagem onde as entrelinhas são as linhas e vice-versa, onde o profundo e a superfície interagem para compor o ato de criação. [...] Por sua vez a escrita memorialista se lança às reminiscências para também pensá-las pelos seus avessos, nas idas e vindas, e ao pensá-las repensar ressentimentos e esquecimentos, através das falhas, das lacunas de uma história, dos “brancos” como numa “cegueira branca” também da História. (PORTO, 2011, p. 196, grifo da autora).

Assim como Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011), portanto, Patrícia de Cássia Pereira Porto (2011) também afirma a escrita da memória como uma tentativa de não apenas recordar o que foi perdido, mas de representar as maneiras com as quais essas recordações vêm à tona. Outro detalhe em comum entre a argumentação das duas autoras está na importância que atribuem ao vazio, mas Patrícia de Cássia Pereira Porto (2011) se concentra mais sobre o fato de que o vazio, mais do que ser contornado, deve ser questionado e problematizado: o vazio, em obras literárias que tratam da memória, são o principal ponto de reflexão, a partir do qual todo o resto da narrativa se orienta. São desses vazios que surgem a *metamemória* proposta pela autora, esse recordar que trata do próprio ato de recordar. Seguindo na esteira de Bergson (1999), as autoras ainda argumentam que a literatura, voltada à memória, tem sempre como objetivo estabelecer um novo olhar sobre o presente, pois

olhar o passado é construir o presente: leitura sempre em atraso – na expressão barthesiana – contaminada e oblíqua. Reside, porém, nestas lacunas a rica criação de novos sentidos e imagens, a remeterem duplamente para o hoje e o ontem: a única leitura possível da tradição é a que desvela o presente. (RAMOS, 2011, p. 92).

O que o objeto literário almeja, portanto, ao tratar da memória, é criar uma nova perspectiva a respeito do indivíduo que relembra e da situação presente, a qual é herdada do passado que tenta ser retomado. Da mesma forma, os personagens e narradores de obras dotadas de um cunho memorialístico buscam compreender o presente a partir daquilo que

evocam através da memória. Essa dimensão da memória, quando empregada no campo literário, é frequentemente utilizada como uma maneira de representar a formação de personagens, com o intuito de abordar como certos eventos do passado acabam por definir quem eles são, ao mesmo tempo em que demonstram o percurso percorrido para que esses eventos sejam recordados e o que isso pode dizer a respeito desses personagens. Na literatura, portanto, o jogo de sentido não se encontra apenas no que está sendo lembrado, mas também em como está sendo lembrado, e isso, invariavelmente, atravessará a questão dos vazios e do esquecimento. Para Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011), esses vazios se manifestam na forma de indefinições, de informações suprimidas no texto para significar aquilo que foi esquecido, e isso torna possível uma aproximação com Iser (1979): as indefinições do texto, espaços geradores de sentido que viabilizam ao leitor criar projeções, é também um ambiente em que os narradores e personagens situam aquilo que foi esquecido. Podemos afirmar, dessa forma, que, em literatura de memória, são nos esquecimentos que o leitor se posiciona.

Essa perspectiva é enfatizada por Blanchot (2011a), que aborda de forma breve o tema da memória, embora sua contribuição seja significativa para compreender as possibilidades estabelecidas pelo contexto literário no que concernem as representações da memória. Segundo o autor, a posição que o indivíduo assume em relação às suas memórias é marcada pela liberdade, que acaba sendo realçada ainda mais quando as lembranças do indivíduo tentam ser transmitidas através de moldes literários. O autor explica que “a lembrança que me liberta do que de outro modo me convocaria, me liberta proporcionando-me o modo de invoca-la livremente, de dispor dela segundo minha intenção presente. **A lembrança é a liberdade do passado.**” (BLANCHOT, 2011a, p. 21 – 22, grifo nosso). Novamente, manifesta-se a noção da memória como campo fluído, de que o passado está sendo constantemente reconstruído pelo momento presente, e Blanchot (2011a) vê nisso um potencial de criação: as incertezas do passado, suas ausências, permitem que as lembranças sejam arranjadas e rearranjadas de diferentes formas no campo literário; isso acontece porque, assim como as lembranças, a literatura também é definida por ausências, e essa comunhão de vazios permite que o texto literário realize o potencial criador da memória. Dos silêncios da literatura surgem os sentidos da obra, enquanto que dos esquecimentos da memória surge a liberdade de recordar como melhor desejarmos. Através disso, a literatura se torna capaz de realizar o potencial criador da memória, manifestando as liberdades da lembrança através do texto.

A memória, portanto, é mais do que um repositório de informações, tratando-se, na verdade, como Bergson (1999) explica, de um campo de seleção, em que as lembranças são escolhidas conforme suas utilidades para o presente; essas lembranças, entretanto, não surgem de forma intacta, apresentando diferenças do evento original que a imagem mental tenta reconstituir, apresentando lacunas. Isso se aplica às memórias de infância, que, para Bachelard (1988), também operam a partir de ausências; o indivíduo que lembra tenta lidar com essas ausências criando projeções, que podem se originar da imaginação, de outras lembranças ou mesmo de narrativas que a pessoa tenha ouvido sobre seu próprio passado, tornando difícil situar o que realmente aconteceu e o que não. Agamben (2014) argumenta que essas ausências sempre estarão presentes, e que é necessário, mais do que tentar resolvê-las, saber conviver com elas e aceitar o que não se sabe. Agamben (2005) também segue o raciocínio de que a infância é um período de cisão, momento que permite ao indivíduo se posicionar no mundo através da linguagem, da enunciação do 'eu', e, dessa forma, relatar as experiências de sua vida; esses relatos, todavia, não são perfeitos, e surgem de um descompasso que existe entre língua e fala, entre o que o indivíduo pensa e o que é capaz de articular através da língua, descompasso que também se manifesta na forma com a qual o indivíduo lembra-se de seu passado. Todas essas lacunas e distanciamentos, segundo Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011) e Patrícia de Cássia Pereira Porto (2011), acabam funcionando como matéria prima para o discurso literário mnemônico, que enfatiza esses vazios como aspectos importantes da memória humana, bem de como essas memórias são relatadas, tornando-se os principais pontos de reflexão desse tipo de narrativa. Blanchot (2011a) acompanha essa linha de raciocínio ao propor que as ausências da memória são definidas pela liberdade, ou seja, pelas diferentes formas que uma pessoa pode evocar e se recordar do passado a partir dessas mesmas ausências, e isso, por sua vez, acompanha a lógica literária, que se define pelos silêncios e pelo vazio, de onde surgem os diferentes sentidos e imagens de uma obra. Podemos observar, dessa forma, que toda discussão teórica sobre memória acaba perpassando, de uma forma ou outra, a ausência, o vazio, o esquecimento.

3 MEMÓRIAS DESENCAIXADAS EM *VIOLENT CASES*

O objetivo deste capítulo é analisar a obra *Violent Cases* (1997), principalmente as questões relativas à memória e ao esquecimento. Observaremos de que maneira essas memórias – e suas ausências – são abordadas verbalmente pelo narrador e qual é o tratamento visual que recebem, para então verificar como, exatamente, se dão as representações daquilo que é esquecido. Para este fim, cruzaremos as informações encontradas através da análise com o que foi contextualizado no primeiro capítulo, sobre a experiência de infância como período traumático e a importância do ato de narrar, e o que foi fundamentado no segundo, sobre a disposição dos painéis na página e a questão memorialística na literatura.

Primeiro, trataremos de como as memórias são expressas verbalmente, analisando as palavras do narrador. Concentraremos nossos esforços sobre o que este narrador declara a respeito de sua infância, seus traumas e infelicidades. Em seguida, estudaremos a questão visual, que, num primeiro momento, será analisada por si só – relação de imagem com imagem – e em seguida será contrastada com a dimensão verbal da obra – relação entre imagem e texto –, para verificar como essas imagens atuam para trabalhar o tema das memórias de infância e como complementam ou contrastam os conceitos apresentados textualmente.

Por último, analisaremos as transições entre os painéis da obra, expondo as diferentes funções da sarjeta. Essas funções, todavia, serão pensadas em relação à composição dos painéis e ao texto, testando a hipótese de que há um elemento de correlação que une as ausências visuais com as ausências na memória do narrador.

3.1 O NARRADOR E AS REPRESENTAÇÕES TEXTUAIS DA MEMÓRIA

“I would not want you to think that I was a battered child. However... I wouldn't want to gloss over the true facts. Without true facts, where are we?”³⁶ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 7). Estas são as primeiras palavras do narrador, apresentando-se logo na primeira página da obra, a partir do terceiro painel, e são significativas porque, por si só, definem os principais temas a serem desenvolvidos no decorrer da obra: os traumas de infância, a necessidade de estabelecer uma narrativa sobre seu passado e a incerteza quanto aos fatos apresentados. Além de estabelecer os temas, entretanto, essas palavras também já oferecem uma noção quanto aos

³⁶ “Não quero que você ache que fui uma dessas crianças que sofria maus-tratos. Só que... Também não quero mascarar os fatos. Se não for pelos fatos, o que nos resta?” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

objetivos do narrador. Isso é significativo porque, nas obras de Gaiman, pelo menos naquelas narradas em primeira pessoa, os narradores sempre iniciam os relatos tendo em vista um objetivo definido; não apenas no sentido de desejar narrar um evento específico, mas de querer alcançar algo através dessa narrativa. Como Santos (2016) argumenta, esse objetivo costuma girar em torno de algum tipo de ordenação do caos universal e do indivíduo em si; isso, de forma geral, serve à função de permitir aos narradores uma maior compreensão do mundo e, por extensão, de si mesmos. Já pelas palavras iniciais do narrador de *Violent Cases* (1997), portanto, podemos observar que este também é seu objetivo: narrar para o outro numa tentativa de melhor conhecer a si mesmo, algo que pode ser observado pela ênfase no narrador nos “true facts”.

Ainda no decorrer das primeiras páginas, o narrador expõe a situação que servirá de eixo para tudo que irá narrar no decorrer da obra: a fratura que sofreu em seu braço, possivelmente causada por seu pai, e a subsequente visita a um osteopata, o qual pode ser que um dia tenha trabalhado para Al Capone. Entretanto, o mais significativo na exposição de cada uma dessas situações está no fato de que, assim que o narrador as apresenta, ele já posiciona, também, todas as ausências que sua memória possui referente a esses momentos. Isso faz com que as primeiras memórias que o narrador apresenta sobre sua infância já sejam fraturadas em si. Se essas informações funcionam como eixo narrativo, então esse eixo já é marcado por ausência e esquecimento. Sobre o ferimento em seu braço, por exemplo, o narrador afirma que: “When I was four years old my father did something to my arm. I no longer remember, if I ever knew, exactly what it was.”³⁷ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 7). E sobre o osteopata que visita, para tratar desse ferimento, ele declara que “although there is much that I remember of this time, there is as much that I do not. I remember our conversations, for example, - and I remember how it ended. I am not sure that I remember what he looked like.”³⁸ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 12). Essa relação, entre o narrador e o médico, entretanto, será explorada com mais detalhes adiante; o que importa, aqui, é atentar para uma constatação importante que o narrador faz, e cujo sentido é um pouco alterado na edição brasileira: ele se esquece tanto quanto lembra (“as much”), instaurando uma noção de equivalência entre o que é esquecido e o que é lembrado, pelo menos num sentido quantitativo.

³⁷ “Quando eu tinha quatro anos, meu pai fez uma coisa no meu braço. Não lembro mais, se é que um dia eu soube, o que foi que ele fez.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

³⁸ “Por mais que eu lembre de muita coisa dessa época, também tem muita coisa de que eu não lembro. Por exemplo, eu lembro das nossas conversas e lembro como acabou. Não sei se lembro direito como ele era.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

Observa-se, portanto, que assim como, logo na primeira página, o narrador afirma suas intenções de narrar, bem como os temas do que está preses a ser narrado, ele também estabelece o esquecimento como parte constitutiva de que tudo que será abordado dali em diante.

Um dos principais métodos empregados na obra para trabalhar o tema do esquecimento relativo à infância – assim como da experiência infantil como um todo – é o contraste estabelecido entre as crianças e os adultos, principalmente entre o narrador e os adultos ao seu redor. Segundo Gaiman (2016), a maior parte dos adultos só sente afeto pela infância porque não tem lembranças efetivas desse período; em *Violent Cases* (1997), o narrador é totalmente desprovido de nostalgia, justamente porque ele se lembra de muita coisa que aconteceu, do terror que os adultos o fizeram sentir. Figuras intimidadoras e que frequentemente ameaçam o narrador, os adultos são constantemente relacionados a monstros. Sobre o próprio pai, por exemplo, o narrador diz “when I read stories of giants feefifofumming their way through rocky castles, the castles echoing to their steps, sniffing for the blood of an Englishman in the way that only giants could - the giants always looked like my father.”³⁹ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 8 – 9). Sobre essa afirmação, Sanders (2006) afirma que não se trata somente da imaginação de uma criança construindo imagens divertidas com base em seu limitado repertório de experiências, mas sim dos limites que o mundo adulto estabelece para sua vida: os adultos delimitam sua existência através de medo e ameaças, apontam para o que pode e o que não pode ser feito, fazendo com que surja a imagem do monstro, da figura ameaçadora que o impede de avançar, de realizar certas ações.

Isso é realçado ainda mais quando o ‘Cabeça pelada’ é mencionado; o narrador explica se trata de um homem que sempre estava em festas infantis, que fazia coisas saírem da boca, causava barulhos e medo. Trata-se de um mágico, embora o narrador não utilize esse termo, mas o que importa aqui é a nomeação e o caráter místico que a criança atribui a esse homem. O personagem cria um título, ‘Cabeça pelada’, para dar conta de compreender uma pessoa que, em última instância, só lhe causa medo e perturbação; através desse título, é como se o narrador não estivesse falando de um ser humano, e sim de uma criatura distinta.

As representações de adultos como monstros não são incomuns nas obras de Gaiman e, segundo Rebecca Long (2015), são sintomáticas da relação traumática entre crianças e adultos. Para a autora, esta relação é importante, quando pensada do ponto de vista do

³⁹ “quando eu lia as histórias dos gigantes soltando fafefifofus pelo castelo, fazendo o chão ecoar a cada passo, farejando o cheiro de sangue de um britânico como só os gigantes sabiam, os gigantes sempre se pareciam com meu pai.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

narrador, porque diz respeito à própria formação do indivíduo. Segundo a autora, os narradores de Gaiman olham para os adultos de seus passados sempre em relação a si mesmos, ou seja, o adulto utiliza a memória para se comparar com os adultos que definiram sua existência quando criança: pensa nos adultos de então para, em última instância, pensar em si próprio no presente. Essa linha argumentativa se adequa a *Violent Cases* (1997), pois o narrador adulto – agora com seus próprios filhos – reflete sobre os adultos que tanto o assustaram na infância, e utiliza isso para moldar sua existência presente. Entram em jogo as teorias de Bergson (1999) sobre a memória: trata-se de evocar o que é útil, que pode servir para ampliar nosso conhecimento de nós mesmos e nossa capacidade de lidar com o presente. Entretanto, antes de entrarmos nas particularidades dessa questão, é importante mencionar outro aspecto central da relação do narrador com os adultos: a dissimulação.

Retomando, mais uma vez, a linha teórica proposta por Rebecca Long (2015): parte do que define a relação traumática entre crianças e adultos – pelo menos, nas obras de Gaiman – está no fato de que eles mentem e recusam informações às crianças. Isso dificulta o entendimento da criança sobre o mundo, assim como não as permite entenderem os adultos. De certa forma, esse é um dos principais motivos que levam o narrador de *Violent Cases* (1997) a ver os adultos como monstros: eles não podem ser entendidos, suas intenções e motivos não são acessíveis pela criança, tornando-os figuras com as quais se deve lidar com cautela. Sanders (2006, p. 116) expande essa linha de pensamento ao afirmar que uma narrativa coesa, em *Violent Cases* (1997), é impossível justamente porque “the adults surrounding the child are of little or no help. They actually try to deny useful understanding.”⁴⁰ Ora, se a criança, por si só, não consegue compreender os eventos que ocorrem ao seu redor e os adultos não a ajudam a entender, então tudo que resta são lacunas que a criança terá que resolver no futuro.

Na obra, os maiores exemplos disso são os momentos em que os adultos negam qualquer resposta para o narrador, ou que o chamam de mentiroso por afirmar uma coisa que eles não dizem que não aconteceu. A avó do narrador, por exemplo, quando questionada pelo neto sobre gangsters e sobre os Estados Unidos, responde com doces e reclamações quanto ao excesso de questionamentos, essencialmente afogando sua curiosidade. Mas talvez o momento mais emblemático, quanto a isso, seja quando o pai do narrador o leva para casa depois da segunda consulta com o osteopata – o qual fala para a criança que o verá em breve – , em que ocorre a seguinte cena:

⁴⁰ “os adultos que cercam a criança são de pouca ou nenhuma ajuda. Eles, de fato, tentam negar entendimento útil.” [Tradução nossa].

Narrador: On the way home I asked my father what he had meant. "Do I have to go back again?"

Pai: No.

Narrador: "Then what did he mean when he said I'd see him again?"

Pai: He didn't say that, dolly-face.

Narrador: "He did! He said he would see me one more time. After you gave him the money, he bent down and told me."

Pai: Don't be silly, darling. Don't make things up.

Narrador: "I am not making things up, liar!"

Pai: If you are going to start saying things like that, you can get out and walk. I'll stop the car and put you out.

Narrador: It was a standard threat. I shut up. (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 24).⁴¹

Assim como ocorre nesse caso, em diversas situações da obra as perguntas do narrador são silenciadas com ordens dos adultos, que implicam que a pergunta é absurda ou que ele está mentindo, confirmando as propostas de Rebecca Long (2015) quanto aos adultos serem delimitadores da experiência infantil. Ocorre, portanto, o que Bachelard (1988) menciona que faz parte de toda infância: os adultos tentam ensinar à criança o que é que realmente aconteceu, a partir de seus próprios pontos de vista; tentam ensinar à criança como ela realmente é. O que ocorre em *Violent Cases* (1997), todavia, é que os adultos apenas respondem com negações e silêncios. Eles dizem “isso não aconteceu”, mas não respondem **o que** aconteceu. Isso, além de privar a criança de sentir curiosidade, ainda projeta lacunas sobre ela, com as quais terá que lidar quando adulto, através da narrativa que ele cria. Claro, muitas lacunas estariam presentes mesmo que os adultos exercessem um papel mais ativo em responder as perguntas do narrador, algo que se deve aos funcionamentos básicos da memória – que, como Bergson (1999) explica, é mais um mecanismo de seleção de imagens do que um reservatório de lembranças – da qual o esquecimento é um constituinte elementar. Entretanto, se certos vazios da memória estariam presentes de qualquer forma, eles são realçados pela falta de auxílio dos adultos ao seu redor. Podemos estudar esse distanciamento entre crianças e adultos a partir da cisão inerente à linguagem proposta por Agamben (2005): o campo de batalha da infância é a linguagem, mas essa linguagem não é compatível com aquela empregada pelos adultos; aquilo que é dito pela criança é sempre encarado como uma

⁴¹ “Narrador: Na volta para casa, perguntei ao meu pai o que ele quis dizer. ‘Eu vou ter que voltar?’

Pai: Não.

Narrador: ‘Então o que ele quis dizer, que eu vou ver ele de novo?’

Pai: Não foi o que ele disse, docinho.

Narrador: ‘Foi sim! Ele disse que ia me ver de novo. Depois que o senhor deu o dinheiro pra ele, ele se abaixou e me disse.’

Pai: Não seja bobo, querido. Pare de inventar coisas.

Narrador: ‘Eu não tô inventando nada, mentiroso!’

Pai: Se você vai falar assim, então sai do carro e volta caminhando. Eu paro o carro e te ponho pra fora.

Narrador: Era a ameaça de sempre. Fiquei calado. [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

mentira, ou como uma bobagem. Sua linguagem não tem credibilidade, e como é através dessa linguagem que a criança acessa o mundo, instaura-se o sentimento de que o mundo adulto é inacessível, algo que funciona em outro plano da realidade.

De fato, em *Violent Cases* (1997), o único que busca responder as perguntas da criança é o osteopata, ou seja, justamente aquele que é dotado de uma natureza, possivelmente, sobrenatural e incerta. Entretanto, apesar da existência do osteopata possuir raízes fantásticas, ele é um dos únicos adultos da obra que não é representado como um monstro, justamente por sua disposição em responder o que o narrador pergunta, mesmo que muitas das respostas não sejam plenamente compreendidas pela criança, principalmente aquelas que dizem respeito aos seus anos trabalhando para Al Capone.

Entretanto, mesmo com o osteopata sendo dotado de maior credibilidade por parte do narrador, sua existência também é marcada por certas ausências; há aspectos relacionados a ele dos quais o narrador não se lembra, como é caso de sua aparência física. Já adulto, o narrador pergunta ao pai qual era a aparência do osteopata; hesitante, ele descreve um homem com nariz grande, não muito alto, da Europa Central, e que se parecia com um cacique pele-vermelha. Todavia, essa descrição não é consonante às recordações do narrador, que declara:

I am not sure his descriptions agrees with my own memories. Yet my memories are blurred, valesile filtered: I remember an owl-like man, chubby and friendly, - perring at me over thick spectacles while he inspected my back and arm. Who was this? Not the gaunt grey chief of my father's description. A doctor perhaps, - or no - one at all; I synthesise the two pictures into a third, undoubtedly imaginary. I was four and a half.⁴² (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 12).

O único adulto que trata o narrador com respeito, e se propõe a responder suas perguntas, é também aquele cuja existência é a mais duvidosa, com até mesmo sua aparência física manifestando-se como algo incerto. O narrador explica que, para recordar, ele sintetiza diferentes imagens e recordações para construir um todo coeso e compreensível, pelo menos para ele. Partindo da argumentação de Bergson (1999), podemos concluir que o que o narrador está fazendo é evocar uma lembrança-imagem – passível de alterações com base em outras memórias –, a partir de seu repertório de experiências, manipulando-a e transformando-a em algo que faça mais sentido no momento presente, tudo para dar conta de seu objetivo último ao contar sobre seu passado: ordenar o mundo e compreender melhor a si mesmo.

⁴² “Não sei se a descrição que ele fez é a mesma de minha memória. Mas a minha memória está turva, debaixo de camadas de vaselina. Lembro de um homem meio corujesco, gordinho, simpático, que me observava atrás de lentes grossas, perscrutando minhas costas e meu braço. Quem era esse? Não era o cacique cinzento e descamado, descrito pelo meu pai. Quem sabe um médico, ou ninguém. Sintetizo as duas imagens numa terceira, que sem dúvida é imaginada. Eu tinha quatro anos e meio.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

Segundo Bergson (1999), a lembrança-imagem não é o passado em si, mas uma atualização desse passado, tornado representação presente, e o narrador parece ter consciência disso ao afirmar que a imagem que evoca é, sem dúvida, imaginada. Essa consciência do narrador é central para a obra, pois é dela que se origina boa parte das ansiedades do homem que tenta contar sua história; como ele menciona na abertura da obra, e volta a enfatizar no decorrer da narrativa, ele deseja se ater aos fatos, mas esses fatos lhe escapam. Assim como o narrador de “Os cascalhos da ladeira da memória” (2010), o narrador de *Violent Cases* (1997) tenta fazer com que os eventos de sua vida tenham a forma de uma história, mas não consegue, e disso se originam suas angústias.

Novamente, há uma questão de utilidade, de que a lembrança-imagem deve servir a um objetivo definido no que concerne a compreensão do presente; as recordações sobre o osteopata que o narrador sintetiza tem este como fim último: compreender sua situação atual e resolver suas ansiedades. Mas o principal fato a ser observado, nessa situação, é de que se trata da primeira vez em que o osteopata surge como personagem; assim como a questão do ferimento em seu braço, portanto, as lembranças que o narrador tem do médico são contaminadas pelo esquecimento já em sua raiz, e isso acaba por definir o desenvolvimento de todo o restante da narrativa. Diferentes dos outros esquecimentos mencionados anteriormente, como aquele referente ao ferimento no braço do narrador, aqueles relacionados ao osteopata acabam sendo os mais importantes para a obra, o que se dá por dois motivos: por serem os mais abordados e por serem deles que surge o elemento fantástico.

Esses esquecimentos resultam em vazios na estrutura da obra; textualmente falando, esses vazios se manifestam na forma de indefinições. As situações mencionadas anteriormente, em que o narrador não se lembra de como ocorreu o ferimento em seu braço, ou da própria aparência do osteopata, são todos exemplos dessas indefinições, abordadas textualmente. Entretanto, são das informações relacionadas ao passado do médico que o elemento sobrenatural começa a surgir. É o caso, por exemplo, de sua cidade natal, sobre a qual o narrador comenta que “I do not remember the name of the town. Lodz, or Grodz, perhaps. Or maybe I am confusing memories of the name of my grandfather's home town. Or just somewhere I heard. I'm sorry, but I'm just trying to give you the facts.”⁴³ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 13). Essa informação é proporcionada logo nas primeiras interações entre o narrador e o médico, enfatizando a ideia de que mesmo os mais fundamentais aspectos de

⁴³ “Não lembro do nome da cidade. Lodz, quem sabe Grodz. Posso ter confundido com a cidade natal de meu avô. Ou outro nome que eu tenha ouvido. Desculpe, mas estou tentando me ater aos fatos.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

seu passado estão perdidos na memória do narrador. Como resultado, todas as informações às quais o leitor tem acesso são passíveis de dúvida.

É logo na primeira consulta que o osteopata conta que passou um tempo nos Estados Unidos, trabalhando para Al Capone, e essa informação acaba por definir a dinâmica entre o narrador e o médico. Curioso, o narrador faz diversas perguntas ao osteopata, sobre seu tempo como gangster, e todas elas são respondidas, mesmo aquelas que envolvem elevadas doses de violência: ele narra em detalhes, por exemplo, todo o massacre do dia dos namorados. Chega a um ponto em que o osteopata começa a providenciar muito mais detalhes do que a criança havia pedido, contar mais histórias do que o narrador tinha perguntando, quase como se ele estivesse falando, na verdade, consigo mesmo, tentando se convencer de algo. Assim como o narrador, o osteopata também está tentando criar uma narrativa que dê conta de sua vida, que o ajude a entender eventos passados: a criança precisa do médico para curar seu ferimento, enquanto que o médico precisa da criança para ter quem escute a história de seu passado. Entre os dois, passa a haver uma relação de amizade: o narrador vendo o médico como um dos únicos adultos dispostos a saciar suas curiosidades, e o osteopata vendo na criança alguém com quem desabafar, alguém para quem falar de seus medos.

Após a segunda consulta – que deveria ser o último contato entre o osteopata e o narrador –, o médico promete vê-lo mais uma vez. É aqui que o elemento fantástico começa a assumir maior visibilidade. Dias depois, numa festa de aniversário, a criança volta a encontrar o médico, que não está surpreso por vê-lo, de fato, parecia, até mesmo, estar esperando por ele; a questão, aqui, é que o osteopata não teria como saber onde ele estaria naquele momento, mas, mesmo assim, está ali, vendo-o novamente, como prometido. A partir desse momento, a narrativa assume um ritmo muito mais caótico, conforme o esquecimento passa a ser cada vez mais manifestado, e o aspecto fantástico é cada vez mais presente. Especificamente a fantasia recursiva, proposta por Wagner *et al* (2011), que conta com a presença de personagens de outras obras ou, como é o caso de *Violent Cases* (1997), personagens históricos: especificamente, Al Capone e sua gangue.

Aqui, há dois elementos decisivos: o osteopata conta que, após a captura de Al Capone, ele fugiu de Chicago, e sobre isso declara: “So I didn't stick it out, is that a crime? So I left when they busted him, went west. Is that so evil? What should I have done - waited around for sixteen years for the man to die? I had my own life. I'm a person im my own right.

I know my rights.”⁴⁴ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 33). Ele assume uma posição defensiva, deixando a entender que, de alguma forma, fora acusado de abandonar Al Capone, bem como o restante dos gângsters, e isso o acompanhou pelo restante de sua vida. De fato, toda a parte final da obra gira em torno do osteopata tentando convencer a criança – e, por extensão, a si mesmo – de que não é um covarde, de que tinha motivos para fazer o que fez. Logo em seguida, demarcando de forma decisiva a dificuldade que o narrador tem de lembrar, o osteopata muda de idade. O narrador comenta

I suppose I should intrude here, in the interests of strict accuracy, - and point out that the picture I have of him at this point is neither the grey haired indian - nor the tubby doctor nor the amalgam of the two I remembered earlier in this narrative. Now he seems much younger. He looks like Humphrey Bogart's partner in 'The Maltese Falcon'.⁴⁵ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 34).

Novamente, podemos observar, de maneira clara, a forma com a qual a memória, segundo Bergson (1999), funciona. O que o narrador está fazendo é evocar uma lembrança-imagem, abandonando as representações passadas, que já não são mais aplicáveis para a situação. Há, como argumenta Blanchot (2011a), liberdade na maneira que recordamos do nosso passado, e é isso que podemos observar no narrador de *Violent Cases* (1997): ele está consciente das alterações que realiza às suas memórias, é capaz de apontar – embora nem sempre – quais são as partes mais rarefeitas de suas memórias e de que forma suas experiências interferem e modificam suas lembranças; utiliza, até mesmo, as imagens de um filme para auxiliar em seu processo de recordação.

Bachelard (1988) também pode ser empregado para compreender esse aspecto, pois o autor argumenta que a imaginação, principalmente na infância, é um elemento central para a memória, alterando e adaptando eventos passados; é a imaginação que permite o indivíduo, no presente, contemplar situações passadas, mesmo que alteradas em alguma medida. Isso também remete às liberdades da memória, conforme postuladas por Blanchot (2011a), pois o ato de lembrar é sempre acompanhado pela possibilidade de realizar uma escolha, de alterar e adaptar o passado conforme as necessidades presentes, conforme, até mesmo, os desejos presentes.

⁴⁴ “E daí que eu não fiquei? Isso lá é crime? É crime? Me mandei assim que pegaram ele. Fui pro oeste. Isso é tão ruim assim? O que eu devia fazer? Ficar esperando? Dezesesseis anos, até o homem morrer? Eu tinha a minha vida. Também sou gente. Conheço meus direitos.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

⁴⁵ “Acho que aqui eu tenho que fazer uma pausa para fins de exatidão, e ressaltar que a imagem que tenho dele neste momento não é nem o índio cinzento e cabeludo – nem do médico gordinho, nem do amálgama de que eu lembrei no início desta narrativa. Agora ele parece bem mais moço. Parece o parceiro de Humphrey Bogart no ‘Relíquia Macabra’”. [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

Essa lembrança-imagem, que sofre alterações da imaginação, bem como de outras experiências – nesse caso, de um filme que o narrador assistiu –, faz com que o osteopata tome a forma de um personagem deste filme. Entretanto, além de demarcar o abrandamento das lacunas na memória do narrador, a súbita mudança de idade do osteopata logo começa a demonstrar suas possibilidades fantásticas. Há a chance de que a mudança de idade do osteopata seja real, de que não seja apenas mais um dos frutos da memória incerta do narrador; é possível, inclusive, que ele esteja morto, embora essa possibilidade venha a tona apenas nos últimos painéis da obra. Em seguida, o médico conta ao narrador, em detalhes, o massacre do dia dos namorados, descrevendo como Al Capone assassinou as vítimas com um taco de beisebol e depois, para o enterro delas, gastou quase cem mil dólares em flores. O osteopata termina de tomar sua bebida e pede que a criança volte à festa.

Estas são as últimas informações que o personagem providencia sobre seu passado, concluindo sua narrativa. Isso é significativo porque, a partir desse momento, o personagem muda de postura; se antes havia um toque de raiva em suas palavras, como se estivesse tentando se convencer de algo que, em última instância, não concordava, agora ele se expressa tranquilamente, aceitando seu passado e, por extensão, seu presente. De certa forma, é por isso que ele pede que a criança se afaste: terminou de contar sua história, não precisa mais de ouvidos que o ouçam. Confirma-se, portanto, o que Santos (2016) propõe: ao ser capaz de contar a história de sua vida, o personagem alcança um nível maior de plenitude existencial; ele, agora, é capaz de entender melhor a si mesmo. Nesse sentido, o osteopata se aproxima, em alguma medida, do narrador do romance *O oceano no fim do caminho* (2013); ambos conseguem contar a história de suas vidas, e, através disso, alcançar paz para seus conflitos internos.

O fim da narrativa do osteopata também desperta uma resposta interessante por parte do narrador; no momento em que ouve o médico falar sobre como Al Capone bateu nas vítimas com um taco, o narrador declara que: “I thought of the other children. Their heads bloody caved-in lumps. I felt fine about it. I felt happy.”⁴⁶ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 39). A infância é sempre abordada, pelo narrador, como um momento infeliz e traumático, um período violento. Entretanto, a partir dessa passagem, podemos observar que essa percepção que o narrador tem da infância não se origina, exclusivamente, dos medos que os outros o faziam sentir, mas também das violências nas quais ele próprio pensava. Claro, é possível que essa memória não seja condizente aos fatos como aconteceram, pode ser que, naquele

⁴⁶ “Pensei nas outras criancinhas. Cabeças sangrando, uma massa disforme. Mas me senti bem. Me senti feliz.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

momento, ele não tenha pensado isso, que seja apenas o resultado, como é natural a toda lembrança-imagem, de alterações de outras experiências e esquecimentos, mas o que importa, para essa análise, é saber que para o narrador adulto, no presente, essa é a recordação que ele tem de sua infância.

Entra em cena, nesse momento, outro personagem que também começa a apresentar as possibilidades de algo sobrenatural: o mágico da festa infantil, o ‘Cabeça pelada’. Após se afastar por um momento, o narrador retorna para onde tinha conversado com o osteopata e o vê chorando, enquanto conversa com o mágico. Logo em seguida entram outros três homens, carregando tacos de beisebol e um deles diz: “We’ve been calling you for a long time”⁴⁷ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p.45). O médico sai do estabelecimento e entra num carro preto, antigo. Dentro do carro, o narrador vê a silhueta de um homem gordo, com um charuto na boca, usando chapéu, e num dos últimos painéis o narrador conclui que “Nobody seems to wear a hat these days.”⁴⁸ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 48). Esse trecho final é o mais enigmático de toda a obra, em que a falta de conhecimento do narrador sobre o que está acontecendo se torna mais evidente, e quase nenhuma resposta é alcançada ao final, nem pelo narrador, nem pelo leitor; é também, aquele em que os elementos da fantasia recursiva surgem de forma mais declarada, principalmente no que se refere aos homens que vêm buscar o osteopata. Eles carregam tacos de beisebol, uma referência ao massacre do dia dos namorados, deixando implícito que eles têm conhecimento dos eventos daquela noite, que talvez sejam os próprios homens a morrerem no massacre. O homem que o narrador vê dentro do carro tem uma silhueta remanescente de Al Capone, tanto em termos de constituição física – gordo e de costas arqueadas – quanto de vestimenta – chapéu e charuto – essa última sendo enfatizada pela declaração final do narrador, de que ninguém mais usa chapéu, referenciando o fato de que se trata de um item de épocas passadas.

Nesse trecho final da obra, entretanto, há uma espécie de interlúdio que é bastante significativo: no intervalo de tempo que abrange o fim da narrativa do osteopata e o afastamento da criança, até seu eventual retorno, quando o vê conversando com o mágico, o narrador faz uma pausa para realizar algumas observações sobre o funcionamento de sua memória. Ele declara: “There are those bits of one’s memory that simply do not work - or do not work in relationship to the rest of it anyway”⁴⁹ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 42), e então prossegue para contar algo que lhe aconteceu aos dezesseis anos de idade, quando viu

⁴⁷ “A gente tá te ligando faz tempo” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

⁴⁸ “Hoje em dia ninguém usa chapéu.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

⁴⁹ “Tem partes de sua memória que simplesmente não funcionam – ou pelo menos não se encaixam com o resto.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

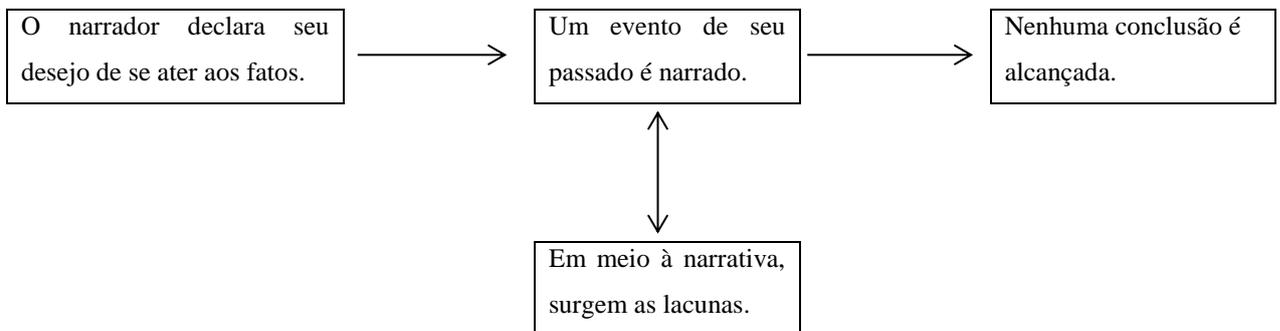
uma estrela brilhar cada vez mais no céu, até se tornar cegante, cobrindo toda a região ao seu redor, só para desaparecer em seguida; ele afirma que não apareceu nada sobre isso nos noticiários, e que também nunca conheceu alguém que tivesse visto algo parecido, mas que aquilo ficou alojado em suas recordações como algo singular, dissociado de todo o resto da realidade que ele conhecia. O narrador utiliza isso para fazer uma ponte com os acontecimentos que irá descrever em seguida, envolvendo o encontro entre o osteopata e o mágico, declarando que: “All I want to give you are the facts. This is like the thing with the star. It really happened.”⁵⁰ (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 43). A partir dessa afirmação, podemos constatar duas particularidades importantes: que o narrador tem noção de como soam desconjuntados os eventos que ocorrem em seguida e que reconhece o fato de que sua memória não dá conta de desvendar tudo que aconteceu em seu encontro final com o osteopata. O narrador sabe que as lembranças-imagem que evoca, para construir a narrativa, não passam disso, de imagens adulteradas por experiências futuras; amálgamas de diferentes recordações, as quais buscam suplantar certas incertezas, mas não resolver as lacunas existentes. O grande diálogo da obra, portanto, não se dá entre o narrador e o médico, ou mesmo entre o médico e seu passado, mas sim entre o narrador e sua memória, mais especificamente, as insuficiências de sua memória.

Através dessa declaração, portanto, podemos entrever as ligações entre a memória, mais especificamente as lacunas nessa memória, e o fantástico. Tudo que o narrador é capaz de afirmar é que aquilo realmente aconteceu, mas sua memória não o permite acessar a natureza daqueles eventos; por ser incapaz de alcançar uma explicação lógica que dê conta dos eventos que vivenciou, a possibilidade do sobrenatural toma frente. O narrador é marcado pela hesitação, elemento constituinte da teoria do fantástico, conforme proposta por Todorov (2003), pela dúvida quanto à natureza de seu passado e de suas memórias. Diferente do osteopata, portanto, o narrador não consegue estabelecer uma narrativa coesa sobre seu passado, tornando-se incapaz de resolver suas ansiedades quanto a seu próprio passado, criando um contraste entre os dois personagens; em última instância, a consciência de que suas recordações não passam de imagens adulteradas faz com que o narrador se confronte com o fato de que não consegue apreender o passado e, por consequência, de que é incapaz de fazer com que sua vida tenha formato de história.

Tendo em vista o que foi apresentado sobre os diferentes funcionamentos da memória, na parte textual de *Violent Cases* (1997), podemos concluir que o esquecimento se dá da

⁵⁰ “Tudo o que quero é me ater aos fatos. Como esse negócio com a estrela. Aconteceu de verdade.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

seguinte forma: o narrador é capaz de apresentar eventos que ele está certo que aconteceram, entretanto, são as particularidades desses eventos que lhe faltam; esta, como argumenta Rómero-Jodar (2012), é uma das particularidades do trauma, um evento que fragmenta a memória do indivíduo, em muitos casos para proteger o indivíduo de um evento doloroso. Na obra, isso se traduz no fato de que ele sabe que machucou o braço, mas não se lembra como, ele se recorda que visitou um osteopata, mas não consegue se recordar se sua aparência, ele viu alguns homens buscando o médico ao final de sua narrativa, mas não tem certeza se aqueles eram os membros da gangue de Al Capone ou não. Tudo isso é sempre precedido pela confirmação de que ele quer se ater aos fatos. Em termos estruturais, as observações do narrador sobre seu passado, e sobre os funcionamentos de sua memória, são organizadas da seguinte maneira:



O esquecimento, portanto, não toma o lugar dos eventos narrados, mas sim das particularidades que compõe esses eventos. É justamente isso que permite ao fantástico se manifestar. Como é característico de uma lembrança-imagem, ela é imperfeita, demarcada por rasuras, e é em meio às imperfeições nas lembranças-imagens que o narrador insere as possibilidades do sobrenatural. Mas o fantástico é resultado, também, da necessidade última que o narrador sente de criar uma narrativa para sua vida, que dê conta de seu passado. Basicamente, funciona da seguinte maneira: o narrador inicia a obra enfatizando sua necessidade de se ater aos fatos e construir uma narrativa. Todavia, no decorrer da obra, ele se dá conta de que se ater aos fatos nem sempre é possível, e isso se choca contra sua intenção de contar a história de seu passado. Numa tentativa de dar conta desse problema, o narrador sugere a interferência do elemento sobrenatural, embora seja sempre na forma de uma dúvida; de fato, pode ser que o osteopata esteja morto, que os homens que vêm buscá-lo ao final da obra sejam os espíritos da gangue que ele deixou para trás, mas há também a chance de que esse seja apenas um simulacro, algo que ele utiliza para lidar com as insuficiências de seu passado; nenhuma certeza é alcançada.

A obra, portanto, realiza o que Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011) afirma ser uma das principais características de narrativas literárias que tratam da memória: ela utiliza o vazio, o esquecimento, não como uma imperfeição, mas como uma estrutura narrativa decisiva, que tem como objetivo fazer com que o leitor experimente as mesmas incertezas que o narrador; nesse caso, a possibilidade de que talvez um elemento sobrenatural esteja em jogo. Há, portanto, certa carga de dissimulação nas palavras do narrador, algo que, como Patrícia de Cassia Pereira Porto (2011) explica, é recorrente em narradores em primeira pessoa que tentam retomar suas memórias: o narrador, ao tentar se convencer do aspecto sobrenatural, também tenta convencer o leitor de que essa é uma resposta viável para suas incertezas. Trata-se da liberdade da memória, postulada por Blanchot (2011a), que, sempre a partir do momento presente, nos permite alterar nossa maneira de recordar.

A obra confirma, portanto, as constatações de Blanchot (2011a) sobre a importância do vazio, o qual está presente em obras literárias não para ser preenchido, mas sim como espaço que harmoniza as estruturas narrativas que orbitam esse vazio; os silêncios da obra não são resolvidos porque não podem ser, assim como as lembranças perdidas do narrador já não podem ser alcançadas.

Se, como Agamben (2014) propõe, é necessário que o indivíduo saiba estabelecer uma zona de não conhecimento, e, através dela, aceitar o que lhe escapa, então as ansiedades do narrador de *Violent Cases* (1997) se originam, justamente, dessa incapacidade de aceitar o que ele não consegue lembrar. Ao tentar resolver seus esquecimentos, encontrar uma resposta para eles através da sugestão do sobrenatural, o narrador entra em choque com os próprios fundamentos da memória: para Bergson (1999), a memória é, antes de tudo, um mecanismo de seleção, escolhendo aquilo que deve ser lembrado e o que não, evocando, através de lembranças-imagem, aquilo que é útil para o momento presente, apagando o que é inútil, ou mesmo nocivo, mas o narrador se mostra incapaz de aceitar isso. Por não conseguir lidar com as supressões de sua memória e, por extensão, não conseguir construir uma narrativa que estabeleça coerência para os eventos passados, as ansiedades do narrador não se resolvem.

3.2 TRATAMENTO VISUAL DAS RECORDAÇÕES DE INFÂNCIA

Antes de pormenorizar as diferentes formas que a obra utiliza suas estruturas visuais para a construção da narrativa e representação das memórias de infância, é necessário compreender algumas particularidades ao redor das quais as ilustrações são organizadas: o tema das ilustrações pende para um estilo que remete aos filmes *noir* do começo do século

XX, tanto na paleta de cores quanto nos cenários; não há uniformidade na representação dos personagens durante a narrativa, ou seja, a forma com a qual um personagem é desenhado num determinado painel é totalmente diferente de como ele é desenhado em outro painel, até mesmo o próprio narrador é ilustrado de diferentes formas no decorrer da narrativa. Em conjunto, esses dois elementos criam uma atmosfera de incerteza e mistério; o ambiente perfeito para constatações textuais do narrador sobre as incertezas da memória.

Explicaremos, primeiramente, o elemento *noir* presente nas ilustrações: toda a obra se dá em preto e branco – com algumas exceções –, e estas cores são utilizadas para enfatizar o jogo entre luz e sombra, que era tão comum a filmes desse gênero. Nesse tipo de filme – bem como nos romances *noir* que vieram antes deles –, dotados de enredos que geralmente envolvem histórias policiais, há uma tentativa de expor as ambiguidades morais dos personagens, nublando as fronteiras entre o certo e o errado; o detetive nem sempre é um herói, assim como os criminosos não são apenas vilões, e todos têm motivos para fazer o que estão fazendo, todos têm interesses. Filmes como *The Third Man* (1949) e *The Maltese Falcon* (1941) são emblemáticos desse tipo de modo narrativo, marcados pelo jogo constante entre luz e sombra, empregado para demarcar as incertezas morais e éticas de seus personagens. Em *The Third Man* (1949), por exemplo, a primeira aparição do personagem Harry Lime – movido por uma ética ambígua – o mostra em um beco escuro, mas com os pés em uma parte da rua que está coberta pela luz do poste; seu rosto está escondido, mas seu corpo está iluminado. Em *Violent Cases* (1987) o jogo entre luz e sombra pode ser exemplificado pela Figura 26, em que o narrador observa, através de uma fresta na janela, seus pais voltando para casa. A obra, portanto, herda esse tipo de manifestação visual dos filmes *noir*, assim como todo o arcabouço temático inerente a esse estilo, algo que é positivado pela série de referências diretas que a obra faz a esses filmes, algumas das quais se encontram nas Figuras 27, 28 e 29. Essas imagens, além de prestarem uma homenagem a esses filmes, também ajudam a sedimentar os temas centrais da obra: narrativas de gângsters que envolvem violência e certa ambiguidade moral.

Os elementos *noir* criam um intertexto decisivo para as representações da infância em *Violent Cases* (1997): assim como os filmes que são referenciados diretamente na obra, que tratam de situações violentas praticadas por pessoas de moral duvidosa, orbitadas por um mistério que aos poucos se desenrola, a infância, na obra em questão, também é um período violento, em que as pessoas que fazem parte dessa infância não possuem intenções claras, e há um mistério a ser resolvido.

A parte visual da obra, portanto, estabelece diversas camadas de significação no que concerne aos traumas da infância, manifestando-as de diferentes formas no decorrer da obra, em algumas situações complementando o texto e em outras se afastando deste. Através da linguagem particular dos quadrinhos, mensagens únicas são possibilitadas no que se refere à representação da memória do narrador, estas que não seriam possíveis – pelo menos não dessa mesma forma – em outros tipos de mídia. Isso ocorre tanto pela relação entre imagem e texto de um mesmo painel, mas, principalmente, pelas diferentes formas com que os painéis são dispostos pela página.

Na Figura 30, por exemplo, que ocorre durante a festa infantil do final da obra, o osteopata está contando ao narrador como ocorreu o massacre do dia dos namorados, proporcionando detalhes violentos sobre o assunto; enquanto o osteopata conta, entretanto, os painéis vão alternando entre imagens do massacre, com pessoas em agonia, e imagens das crianças brincando de dança das cadeiras. Isso aprofunda a ideia da infância como ambiente traumático, tão abordada na obra de Gaiman, construindo-a a partir de uma rima visual entre uma brincadeira e uma das séries de assassinatos mais brutais da história; é também um pequeno relance da percepção do narrador sobre o assunto e como ela opera: para o narrador da obra, a infância não foi um ambiente feliz, não há nostalgia em suas recordações, ao ponto de relacionar uma brincadeira com um massacre. Entretanto, também podemos pensar nessa situação, partindo dos postulados de Bergson (1999), como um exemplo da maneira com a qual as memórias do narrador sofrem interferência de outras fontes. Trata-se, especificamente, dos eventos que ouviu do osteopata interferindo na memória do narrador, já adulto, que tenta recordar o passado, e construindo uma nova lembrança-imagem, na qual a violência de Al Capone está relacionada com as violências da infância. A Figura 31 aprofunda essa ideia, em que está ilustrado um balão feito na forma de uma metralhadora, realizando uma sobreposição entre um dos maiores símbolos da infância e da inocência, com outro símbolo, este de violência e morte. A influência *noir* também se faz sentir nesse exemplo, aparecendo através da paleta de cores e, no caso da sequência de painéis inferior, na representação de atos de violência por parte de gângsters, nos quais o jogo entre luz e sombra é mais demarcado do que nos painéis superiores.

Todas essas camadas de significação, que surgem a partir do diálogo entre a dimensão visual da obra e as constatações do narrador sobre o a infância e a memória, são possibilitadas, em *Violent Cases* (1997), pelas diferentes formas que a linguagem única dos quadrinhos é empregada, mais especificamente, através da relação interpainel, que é o caso da Figura 30, e a relação intraicone, que é o caso da Figura 31. De certa forma, tanto a Figura 30

quanto a 31 transmitem a mesma ideia – justaposição entre inocência e violência –, mas utilizam diferentes estratégias visuais para isso. Na Figura 31, toda a ideia é transmitida através de um único painel, enquanto que na Figura 30 a ideia depende da sequencialidade de diferentes painéis do mesmo tamanho, ou seja, do ritmo estabelecido na página. Na Figura 30, podemos observar o emprego dos conceitos de alternância e repetição, propostos por Duarte (2016), utilizados para estabelecer o ritmo e passar uma determinada mensagem: primeiro, entre os três painéis superiores há a repetição do cenário da festa infantil, com as crianças brincando, para então ocorrer uma alternância no espaço e no tempo, com os três painéis inferiores representando o massacre, entre os quais se repetem a paleta de cores e o cenário. Entre todos os painéis, todavia, há a repetição de um único tamanho de painel, assim como uma distância uniforme entre eles. Isso, por sua vez, remete ao conceito de tom, proposto por Blanchot (2011a), o qual argumenta que são das intermitências de uma obra que surgem seu sentido, ou seja, das diferentes formas que as partes da obra se relacionam entre si a partir de um campo vazio; em *Violent Cases* (1997), esse vazio é a sarjeta e o tom da obra se traduz no ritmo que acaba sendo estabelecido entre os painéis, resultante tanto de sua composição individual quanto da maneira que se relacionam entre si.

O tamanho e posicionamento dos painéis na página são significativos por dois motivos: para Eisner (2010), o emprego de um mesmo tamanho em diferentes painéis, bem como uma disposição uniforme pela página, tem como objetivo criar a sensação de que todos os painéis abrangem uma mesma quantidade de tempo. McCloud (1995), entretanto, argumenta que além de estabelecer uniformidade cronológica e rítmica, painéis de um mesmo tamanho, quando utilizados em sequencia, criam a ideia de uniformidade semântica: por mais que tratem de diferentes instantes no tempo, eles dão continuidade a uma mesma ideia. Nesse caso, portanto, a repetição de diferentes tamanhos de painel permite que a alternância entre uma festa infantil e um massacre realizado por gângsters façam parte do mesmo *continuum* narrativo e sejam elementos constituintes de uma mesma ideia: da infância como período violento.

Entretanto, partindo do que é observado por Duarte (2016), também podemos constatar que há certo grau de escolha, por parte do leitor, no que concerne a organização dos painéis: eles podem ser lidos, por exemplo, através da sequência usual, da esquerda para direita, todavia, outra leitura se torna possível quando a relação entre as imagens não é pensada num sentido horizontal, mas sim vertical; cada ilustração contida nos painéis superiores em muito se aproximam daquelas presentes nos painéis inferiores. No painel central, por exemplo, um menino, mostrado de lado, puxa uma cadeira para se sentar; no

painel abaixo, um homem está sentado numa cadeira, também de lado. Ambas as leituras, horizontal e vertical, apontam para uma ideia semelhante, a relação entre violência e infância, mas o fazem de formas diferentes; a leitura horizontal estabelece uma divisão maior entre as duas situações: primeiro há uma sequência de três painéis relativa à infância, depois uma sequência relativa ao massacre, com a mesma quantidade de painéis; nesse caso, o único diálogo direto entre os painéis superiores e inferiores seria através da sarjeta que existe entre o último painel da sequência superior e o primeiro da sequência inferior. A leitura vertical, por outro lado, proporciona maior equivalência entre os diferentes painéis, pois permite que cada painel superior dialogue com um dos inferiores, mas, através da alternância constante entre a festa infantil e o massacre, instaura mais interrupções em meio a cada uma das sequências. As rimas visuais, por serem possíveis em diferentes direções, aproxima, semanticamente, os painéis. Tudo isso, entretanto, depende das escolhas do leitor, a quem cabe a responsabilidade de decidir como irá abordar a estrutura da obra.

O que permite a esses painéis se relacionarem é o fato de que, como Eisner (2010) argumenta, a página é, por si só, uma espécie de metapainel, o qual permite que aqueles dentro dela dialoguem. Assim como a página de *Um lance de dados* funciona como estrutura organizadora dos versos, a página de *Violent Cases* (1997) também é o que estabelece o campo necessário para que o jogo de sentidos aconteça. E, em ambos os casos, o elemento específico proporcionado pela página, e que possibilita que os diferentes signos se relacionem em ordens distintas, com base nas escolhas do leitor, é o vazio; no caso dos quadrinhos, a sarjeta. Como Barthes (2013) propõe, a mensagem do jogo literário se origina do movimento de translação estabelecido entre as diferentes estruturas da obra, ou seja, de como essas estruturas se deslocam e voltam a se encaixar: surge do processo de organização da obra, de sua descontinuidade. Na Figura 30 isso se traduz nas diferentes formas de leitura que emanam dos arranjos de painéis; nesse caso, sua mensagem não surge das unidades em si – ou seja, dos painéis – mas de como essas unidades se relacionam; o que viabiliza esse processo – a translação de suas estruturas – é a sarjeta. A Figura 30, portanto, é um exemplo eficiente de como a sarjeta pode servir de princípio organizador dos quadrinhos, permitindo que o leitor interfira com suas experiências e realize uma escolha. É a sarjeta, também, que possibilita ao leitor ligar situações tão díspares quanto uma dança das cadeiras e uma série de assassinatos, e assim tomar parte na percepção do narrador. Se, como Compagnon (2010) argumenta, os elementos textuais – no caso de *Violent Cases* (1997), visuais – funcionam, para a estética da recepção, como instruções que o leitor segue para preencher os vazios com suas próprias leituras – mesmo que temporariamente –, então, nesse caso, essas instruções apontam para

uma relação intrínseca entre infância e violência, mesmo que possam ser lidas de diferentes formas.

Se na Figura 30 o sentido de diferentes painéis depende da relação que estabelecem com os painéis ao seu redor, na Figura 31 ele depende exclusivamente do diálogo que existe dentro do próprio painel. Com base em McCloud (1995), segundo o qual todo ícone funciona na medida em que evoca as experiências passadas do leitor e sua compreensão do mundo – para compreender o ícone de uma bola a pessoa precisa ter conhecimento do formato de uma bola –, podemos observar que se trata de um jogo de ícones cujos significados se sobrepõe: a representação que o leitor vê, dentro do painel, é de um balão, com mãos infantis segurando-o; mas a imagem vai além disso, pois o formato no qual este balão foi arranjado é o de uma metralhadora. Ainda pensando na argumentação de McCloud (1995), podemos observar que se trata uma tentativa de evocar as experiências do leitor, para que ele interprete ao que a imagem remete. O ícone do balão exige que o leitor saiba que balões são recorrentes em festas infantis, assim como necessita que o leitor tenha conhecimento do formato de uma metralhadora; esses dois significados se sobrepõe, sendo necessário que o leitor, além de conhecer cada um deles, também possa estabelecer uma ligação entre ambos para plenamente entender o que está ocorrendo dentro do painel. Na Figura 31, o sentido não se origina de um diálogo interpainéis, mas sim de uma relação intraícone, ou seja, dos diferentes constituintes que estabelecem esse ícone, mas a mensagem final em muito se aproxima daquela presente na Figura 30, de como, na percepção do narrador, violência e infância andam de mãos dadas.

Os exemplos mencionados até aqui, todavia, empregam, na maior parte, apenas as imagens dentro da moldura dos painéis, sem estabelecer um diálogo significativo com o elemento textual da obra; quando há texto, ele serve muito mais como algo complementar, como a música que é cantada enquanto as crianças dançam. E, assim como esses exemplos, parte da obra faz emergir seu sentido de um diálogo exclusivo entre representações pictóricas; entretanto, em outros casos, o sentido surge de uma relação entre imagem e texto, entre as ilustrações e caixas de narração contidas num mesmo painel, assim como dialogam com o restante dos painéis da página. Essa relação entre ícone visual e signo linguístico pode ser observada através dos exemplos da Figura 32, que trabalha com mais de um painel, todos com imagem e texto, e a Figura 33, que parte de um único painel, também marcado por palavras e imagens. Ambas as figuras são significativas porque, através dessas duas linguagens, os painéis são capazes de representar, com maior precisão, a forma com a qual o narrador se recorda; mais especificamente, permite entrever o processo que resulta na formação de suas lembranças-imagem.

Na Figura 32, composta por três painéis do mesmo tamanho, o osteopata conta a história de um homem, chamado O'Banion, que foi morto pela gangue de Al Capone por falar mal de sicilianos em público. O primeiro painel mostra a imagem do rosto de O'Banion, o segundo algumas armas sendo disparadas e o terceiro o rosto de O'Banion aparece com rasuras, como se uma borracha tivesse sido passada por cima. Alguma narrativa pode ser extraída ao se observar somente as ilustrações, sem levar em conta o texto, devido à rima visual que existe entre o primeiro e o terceiro painel, e essa narrativa relata o seguinte: um homem é assassinado. Entretanto, novos sentidos são estabelecidos quando cada ilustração é pensada em relação à caixa de narração contida no mesmo painel. Ao todo, duas vozes se manifestam nesses painéis: do osteopata, que conta a história de O'Banion, e do narrador, que faz apenas uma pequena interlocução, embora seja bastante significativa para a relação entre imagem e texto. A diferença entre as duas vozes se dá pelo fato de que as expressões do narrador aparecem em *itálico*.

No primeiro painel, o osteopata apresenta um nome, que podemos inferir que seja o do homem que está ilustrado no painel. Em seguida, o osteopata continua a narrar, e, em poucas frases, explica o motivo de ter sido assassinado por Al Capone. O osteopata utiliza o termo “rubbed out” (“apagar”, na edição brasileira) para mencionar que o homem foi morto. Neste painel, as armas de fogo que estão ilustradas servem como complemento para a ideia do assassinato, e funcionam como uma ponte visual entre o primeiro e o terceiro painel. No último painel, há duas caixas de narração, mas a mais importante, para essa análise, é aquela que se origina do narrador: “(rubbed out?)” (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 31), o narrador se pergunta, refletindo sobre as informações apresentadas pelo osteopata no painel anterior. Neste terceiro painel, portanto, há uma interferência direta da percepção infantil sobre a ilustração. O questionamento do narrador sobre a expressão “rubbed out” demonstra sua falta de conhecimento sobre o termo, levando sua mente a criar a imagem de um homem com o rosto apagado. É interessante observar como estilo *noir* é empregado nessa sequência de painéis: durante os painéis que tratam daquilo que o osteopata está narrando a paleta de cores é mais escura e o jogo de luz e sombra é enfatizado, entretanto, no painel em que a percepção do narrador aparece de forma mais direta, modificando o rosto do homem, a paleta de cores assume os tons mais claros geralmente empregados na obra.

O que essa sequência de painéis faz, portanto, é permitir que a percepção do narrador, que sua ingenuidade quanto à língua e aos eventos que o osteopata menciona, sejam representados tanto de forma visual quanto textual. Isso é permitido pelo emprego do que McCloud (1995) chama de uma relação interdependente entre imagem e texto, em que um não

funciona como suporte para o outro, ou como um facilitador de sentido, mas sim como duas partes integrantes de uma mesma ideia: nesse caso, essa ideia é tanto demonstrar os níveis de violência dos quais Al Capone era capaz, ao mesmo tempo em que expõe de que forma o narrador reflete sobre o que está ouvindo, como se lembra da imagem que lhe veio à mente naquele instante. É como se, partindo da argumentação de Agamben (2005), essa sequência de painéis incorporasse as fraturas inerentes à linguagem infantil, expondo, através de um recurso visual, os conflitos entre as palavras da criança e a realidade habitada por ela, e como isso afeta sua percepção e, por consequência, suas memórias. Nesse sentido, cabe à imagem e texto a função de ligação de significado, conforme explicada por Cagnin (2014), em que ambos os elementos atuam em conjunto para construir uma ideia que não se daria, pelo menos não de forma completa, caso um deles estivesse ausente.

Também podemos observar, através dessa sequência de painéis, a forma com a qual a sarjeta viabiliza que o leitor construa sentido, tendo como base as instruções proporcionadas pelos painéis. Conforme explicado por Iser (1979), o vazio, aqui, opera como elemento articulador da narrativa, que liga os diferentes esquemas ao mesmo tempo em que rompe com sua conectabilidade: rompe, no sentido que realiza uma quebra entre cada painel, tornando-os unidades significativas, em alguma medida, independentes, ao mesmo tempo em que os liga através da formação de uma ideia uniforme que o leitor projeta nesses vazios. É a sarjeta que permite ao leitor entender o sentido que há num painel que contém um rosto, seguido por um painel em que há a imagem de canos de armas e finalizado pela ilustração de um rosto apagado. Nas sarjetas entre os painéis o leitor realiza o que McCloud (1995) chama de conclusão, que é a capacidade humana de completar lacunas em nossa percepção, com base em nossas experiências prévias, e assim entender o mundo. Nesse caso, não temos acesso a todos os instantes da ação, não vemos o personagem ser baleado, mas sabemos o que acontece. Isso é corroborado pelo texto nas caixas, mas mesmo o aspecto verbal depende da sarjeta para que haja ligação entre seus segmentos, e, na Figura 32, são utilizados para melhor ligar a percepção do narrador ao elemento visual, ampliando a compreensão do leitor sobre como a criança vê o mundo, ou pelo menos como o narrador adulto se recorda. Há, também, os elementos de repetição e alternância, conforme postulados por Duarte (2016), em que se repete o ícone do rosto em dois painéis, alternado pelos ícones de armas no painel central, algo que também é possibilitado pelo uso da sarjeta. Alterna-se, também, a abordagem empregada para ilustrar o ícone do rosto, sendo que um painel ele aparece de forma clara, e no outro de maneira apagada. Assim como na Figura 30, portanto, a alternância e a repetição

acabam proporcionando sequencialidade e ritmo para os painéis, possibilitando que uma ideia coesa seja estabelecida.

Já a Figura 33, embora não dependa de sequencialidade interpainel, possui uma relação semelhante entre imagem e texto. Neste painel, há uma ênfase em retratar, especificamente, a maneira com a qual o esquecimento se dá, em como ele se manifesta nas lembranças-imagem do narrador. Este é o primeiro painel em que o osteopata aparece, e já define, tanto visualmente quanto textualmente, as incertezas do narrador quanto a este personagem. O médico é ilustrado, aqui, como não mais que uma silhueta, e a única parte identificável de seu rosto são seus óculos; as caixas de narração presentes no painel sedimentam a ideia de que o narrador é incapaz de se recordar da aparência exata do médico. As feições do homem são apenas uma mancha escura, são o vazio, o esquecimento. Ao leitor, é apresentado, de maneira visual, de que maneira o narrador se lembra do passado, e o que, especificamente, lhe escapa. Isso é importante porque, em partes posteriores da obra, quando o narrador finalmente consegue construir uma imagem – mesmo que inventada – do rosto do homem, podemos confirmar as proposições de Bachelard (1988) sobre a importância da imaginação para as memórias de infância: o narrador utiliza sua imaginação para resolver uma lacuna em suas recordações, que é apresentada, neste painel, como uma ausência visual; a imaginação do narrador, por sua vez, anda em conjunto com a proposta de Blanchot (2011a) de que as lembranças são definidas por liberdade, de poder lembrar e organizar as memórias de diferentes formas com base em experiências distintas.

Em termos textuais, também há uma ênfase no esquecimento, mas que, nesse caso, se dá na forma de uma indefinição: sua memória está turva, ele não consegue expressar verbalmente com o que o homem se parecia, não é capaz de descrever detalhes específicos de seu rosto. Se na ilustração o rosto do osteopata não pode ser visto, então nas caixas de narração ele não pode ser lido. Aqui, trata-se de expor as insuficiências da memória em dois níveis diferentes: no nível textual, com o narrador não sendo capaz de descrever a face do homem, e no nível visual, mostrando ao leitor o que exatamente o narrador consegue se lembrar. Ambas as linguagens se complementam e apontam para uma única ideia, que, assim como na Figura 32, tentam representar, da forma mais próxima possível, como o narrador se lembra do passado, apresentando o esquecimento de duas formas diferentes, tanto como eclipse visual quanto textual. Neste painel, também podemos pensar na função de ligação de significado proposta por Cagnin (2014), com imagem e texto colaborando para formar uma ideia que estaria incompleta caso um desses elementos fosse removido, nesse caso, a ideia de que o narrador não consegue se lembrar do rosto do médico. Sem a parte textual, por

exemplo, a ilustração poderia ser entendida como apenas um rosto que está coberto por sombras, não que se trata de uma elipse memorialística, enquanto que sem a parte visual, não ficaria claro que todas as feições do médico foram perdidas, apenas que suas memórias não são claras quanto a ele.

Essa forma de representar a memória, explorada nos exemplos anteriores, repleta de lacunas e indefinições, é decisiva para compreender o outro aspecto chave das ilustrações de *Violent Cases* (1997): a falta de uniformidade na representação dos personagens. Assim como o narrador se mostra incapaz de se recordar de diversas situações com precisão, as ilustrações acompanham essas incertezas, com personagens sendo ilustrados de diversas formas diferentes, com poucas sendo as situações em que um mesmo personagem é representado da mesma forma em dois momentos distintos da obra. As representações do próprio narrador variam de painel a painel, como se observa na Figura 34, do começo da obra, a Figura 35, do meio, e a Figura 36, do final da obra; em cada uma, há pequenas mudanças nas feições do protagonista, no formato de seu rosto e no corte de seu cabelo.

Entretanto, as mudanças mais notáveis estão nos personagens adultos. O pai do narrador, por exemplo, numa de suas primeiras aparições, que consta na Figura 37, ilustrada do ponto de vista da criança, aparece como uma figura gigantesca e intimidadora. Na Figura 38, ele aparece com feições mais enrugadas e com menos cabelo; nesse exemplo, embora esteja sério, não se mostra como alguém intimidador. Mas esses elementos amedrontadores voltam a aparecer na Figura 39, em que o rosto do pai é desenhado de forma cartunesca, com olhos e boca exagerados, expressando raiva. Apesar de aparecer de diferentes formas, no decorrer da obra, as ilustrações do pai conservam alguma unidade no que se refere a sua linha temática: o adulto como monstro. Isso é consonante com as ideias de Rebecca Long (2015) quanto às representações da infância na obra de Gaiman: os adultos são entidades do mundo do narrador que não podem ser compreendidas, que ignoram as perguntas da criança e cujas intenções são um mistério. Por não serem compreendidas, são temidas, e isso resulta em medo e violência; o que, por sua vez, culmina nas representações desses adultos como monstros. Outro exemplo disso consta na Figura 40, em que, ilustrada do ponto de vista do narrador, vemos um adulto de feições nubladas estendendo a mão para a criança, tão assustador quanto o pai. Nas ilustrações do mágico, isso também aparece de forma bastante definida, algo que é corroborado ainda mais pelo narrador acreditar – e, de fato, ser possível – que esse personagem seja dotado de propriedades mágicas. Isso pode ser observado na Figura 41, que também é apresentada do ponto de vista do narrador, ou seja, ilustra o mágico como um ser gigantesco e assustador. Seu rosto está coberto por sombras e por fumaça de charuto,

tornando-o ainda mais confuso e enigmático para o narrador; isso também pode ser encarado como mais uma das insuficiências da memória do narrador, com a lembrança-imagem que ele tenta evocar surgindo de forma imperfeita, como é comum a esse tipo específico de lembrança.

O único personagem que conserva algum tipo de uniformidade na narrativa, embora também sofra uma mudança drástica eventualmente, é o osteopata. Claro, o narrador, quando adulto, também é ilustrado da mesma maneira do início ao fim da obra, mas os momentos em que ele aparece não ocorrem a partir da memória, mas sim do instante presente, não sofrendo interferências de lembranças-imagem e, portanto, não entram em questão, diretamente, na análise aqui proposta. Quanto ao osteopata, embora o narrador afirme que a imagem que ele tem do médico seja um amálgama de outras, e que não se recorda plenamente de como ele era, suas ilustrações são mais uniformes do que de todos os outros personagens. Sua representação, entretanto, se divide em dois agrupamentos: na primeira metade da obra, ele é ilustrado como um homem com mais idade, como é o caso das Figuras 42 e 43, mas, a partir da segunda metade, é ilustrado como um homem jovem – e que remonta ao personagem do filme *The Maltese Falcon* – exemplificado pelas Figuras 44 e 45. Essa, entretanto, é a única mudança significativa pela qual as ilustrações do osteopata passam no decorrer da narrativa. Isso também pode ser encarado como um reflexo daquilo que é proposto por Rebecca Long (2015), ou seja, que os painéis que envolvem o médico sejam mais claros porque, apesar de muita coisa sobre o osteopata permanecer uma incógnita, principalmente ao final da obra, ele ainda é mais atencioso com a criança que os outros adultos, mais disposto a responder suas perguntas. Apesar de ser um mistério, ainda é mais compreensível, do ponto de vista da criança, que os outros adultos.

Há outro elemento, entretanto, que possibilita maior uniformidade para as representações do médico, elemento este que, segundo Barthes (2015), possui uma relação estreita com as funções da memória: a fotografia. Esse é um aspecto comum à arte de McKean, mas que, em *Violent Cases* (1997), sempre aparece atrelado ao osteopata, tanto em termos físicos – sua aparência – quanto àquilo que o médico está narrando. Quando o personagem começa a narrar a história, por exemplo, de como ele foi para a América, na juventude, os painéis são pontuados por fotografias antigas. Na Figura 46, por exemplo, enquanto o médico se recorda de seu pai, que também era osteopata, aparecem duas fotografias, com uma criança e um homem adulto, respectivamente. O fato dessas fotografias aparecerem nesse painel dão a entender que a criança é o osteopata, na infância, enquanto que o adulto é seu pai. Entretanto, todas as informações apresentadas ao leitor, tanto textualmente

quanto visualmente, passam pelo prisma do narrador; as fotografias apresentadas no painel, portanto, podem não ser do osteopata e seu pai, mas apenas imagens que a memória do narrador relacionou a eles. Essas fotografias, logo, fazem parte do passado do narrador, não do passado do osteopata. Aqui, as liberdades da memória, argumentadas por Blanchot (2011a), se manifestam através da incorporação de fotografias às suas lembranças, ou seja, uma tentativa de, no momento presente, suplantar suas memórias através de experiências que talvez não estejam diretamente ligadas a elas.

Para Barthes (2015), toda fotografia remete, invariavelmente, ao passado, a um momento que realmente aconteceu; não se trata de uma situação hipotética sobre o passado ou o futuro, mas do registro de uma situação que realmente se deu, em algum momento. Por nos levar ao passado, a fotografia atua em conjunto com a memória, nos faz refletir sobre momentos que, certa vez, existiram. O que o narrador faz, no momento em que se lembra das palavras que ouviu do osteopata, é criar uma lembrança-imagem que usa como base as fotografias do seu próprio passado: para resolver lacunas em sua memória, ele utiliza objetos fundamentalmente memorialísticos. Para Bergson (1999), toda lembrança-imagem sofre alterações de outras experiências da vida da pessoa, distanciando o evento lembrado da realidade; nesse caso, a interferência surge através de fotografias, e, se como Barthes (2015) argumenta, a fotografia é feita de matéria certa, então o que o narrador está fazendo é reorganizar as insuficiências do passado com base nas referências mais sólidas possíveis, possibilitando maior clareza na hora de lembrar. De certa forma, a uniformidade que se manifesta nas ilustrações do osteopata se originam desse uso de fotografias como pontos de referência. O próprio Gaiman (2016), sobre esse assunto, afirma que o ato de observar uma fotografia é, ao mesmo tempo, o ato de buscar algo de si na imagem do outro, de tentar se encontrar em representações do passado. O narrador segue nessa linha de pensamento: ele tenta encontrar respostas para as lacunas em suas memórias através de fotografias.

Essa interferência de fotografias do passado do narrador para construir lembranças-imagem do osteopata se torna ainda mais clara pela Figura 47. Esse exemplo aparece no momento em que, no lugar do homem mais velho que ele se lembrava que o osteopata era, aparece alguém jovem – Figura 44 –, semelhante a um personagem do filme *The Maltese Falcon* (1941). Na página, há uma fotografia do ator, a partir da qual o narrador constrói a lembrança-imagem que, daquele ponto em diante, ele tem do médico. Novamente, o que o narrador faz é utilizar o elemento fotográfico, sólido e inegável, para dar conta daquilo que ele não consegue se lembrar; ele admite que se trata de uma representação oriunda de outra fonte, mas, mesmo assim, ele não a recusa, aceita-a como uma forma de lembrar, uma maneira de

representar seu passado; vale-se das liberdades proporcionadas por suas lembranças. Assim como no exemplo da Figura 46, o narrador evoca uma lembrança-imagem adulterada por uma fotografia, que acaba definindo como ele se recorda do osteopata, e, devido ao caráter sólido e inegável da fotografia, permite um tipo de uniformidade nas ilustrações do personagem que não existe ao tratar dos outros personagens.

Tudo que foi estudado até aqui, quanto à falta de uniformidade – ou a presença dela, em alguns casos – na representação dos personagens, também interfere diretamente no processo organizacional dos próprios painéis, e isso, por sua vez, está diretamente ligado a uma cisão que ocorre na metade da obra. *Violent Cases* (1997) se divide em duas formas distintas de organização dos painéis, divisão esta que é demarcada pela página em que o narrador relata o evento da estrela que ele viu brilhar no céu, que é também quando ele declara que partes da memória de um indivíduo não funcionam em relação ao resto e assegura ao leitor que os acontecimentos que irá narrar em seguida realmente aconteceram. Antes desse momento da obra, os painéis se organizam de uma determinada forma, e depois dele são organizados de outra.

No começo da obra, os painéis não são distribuídos de maneira desuniforme pela página – salvo em poucos casos –, como se observa pela Figura 48. Ou seja, cada página é constituída por painéis de diferentes tamanhos; geralmente, há um painel maior, que abrange boa parte da página, com painéis menores pelas margens. Entretanto, por mais que os painéis sejam distribuídos de forma menos ortodoxa pelas páginas, as ilustrações são pouco abstratas, sendo que não é difícil acompanhar o que está ilustrado em cada painel.

Na Figura 48, por exemplo, temos seis painéis: o primeiro, na parte superior da página, alongado, com a ilustração de faixadas de prédios, em que, através de caixas de narração, o leitor é apresentado ao fato de que se trata das ruas de Portsmouth, atravessadas pelo narrador ao lado de seu pai, em direção à casa do osteopata. Abaixo, à esquerda, há uma ilustração do narrador com uma tipoia, encarando seu reflexo no espelho, e abaixo desse painel há outros três, de mesmo tamanho, que focam na mesma coisa: um lance de escadas, ao final do qual há uma porta. Ao lado desses, há o maior painel da página, em que alguns homens bebem e fumam ao redor de uma mesa. Apesar da falta de uniformidade nos painéis, as transições entre eles se dão sem grandes dificuldades de compreensão, e mesmo sem as caixas de narração é possível absorver alguma coisa do que está acontecendo: o primeiro painel apresenta o ponto de vista de alguém que está atravessando a rua, criando a ideia de passagem; no painel abaixo, da esquerda, a criança com a tipoia se olha no espelho, estabelecendo a ideia de que, no painel anterior, assim como nesse, o ponto de vista pertence a ela. Em seguida, nos três painéis

abaixo, por tratarem de um mesmo assunto, a descida das escadas e a aproximação da porta, repete-se o mesmo tamanho de painel, com a alternância de foco, que se aproxima cada vez mais da base das escadas. O fato de que há três painéis, com o mesmo tamanho, dedicados aos degraus e à porta é significativo porque, como Eisner (2010) explica, estabelece-se a noção de que em cada um há uma mesma quantidade de movimento tanto no tempo quanto no espaço, e permite ao leitor entender que o narrador não está observando a porta, mas se aproximando dela. O painel da direita, o maior de toda a página, em que os homens bebem e fumam, permite ao leitor saber o que o narrador encontrou dentro dessa porta.

Novamente, o que permite ao leitor estabelecer ligações entre esses painéis com conteúdos tão díspares e estabelecer uma narrativa coesa a partir deles é a sarjeta, proposta por McCloud (1995). É através dela, através do vazio, que o leitor projeta sua leitura e interpreta a obra, transformando essa série de painéis em algo que vai além de diversas imagens desconectadas dispersas por uma página, atribuindo unidade à sequência de ilustrações. Trata-se, como explica Blanchot (2011a), do tom da obra surgindo a partir da relação entre painéis e o vazio, ou seja, das intermitências visuais da narrativa estabelecendo o sentido.

Entretanto, o mais notável nos casos em que são empregados painéis que, muitas vezes, ocupam metade da página, é a quantidade limitada de sarjetas que são utilizadas. Segundo Iser (1979), quanto maior é a quantidade de vazios numa obra, maior é a quantidade de projeções que o leitor deve criar, e maiores são as possibilidades de combinação. Pensado através disso, podemos concluir que na maior parte das páginas do início da obra, em que há menor emprego da sarjeta, há também menos necessidade de projeções por parte do leitor. As instruções proporcionadas pela obra são mais objetivas, nesses casos, levando a menos possibilidades de interpretação.

Esse tipo de estratégia ilustrativa, entretanto, passa por mudanças no decorrer da obra, e se torna, de certa forma, o oposto daquilo que é apresentado no início. Como mencionado anteriormente, o ponto de ruptura definitivo é o momento em que o narrador se recorda da estrela que viu brilhar de forma pouco natural no céu. A partir desse ponto, passa a haver muito mais uniformidade na organização dos painéis, com as páginas sendo divididas de forma igual, com painéis de mesmo tamanho. As ilustrações, por outro lado, passam a ser muito mais abstratas, fazendo com que a compreensão dos eventos seja mais tortuosa do que era anteriormente. As Figuras 49 e 50, que dão sequência uma a outra, exemplificam bem a lógica de ilustração da parte final da obra.

Ambas são divididas em cinco painéis cada, um vertical e quatro horizontais, de mesmo tamanho, e uma página espelha a outra, no sentido de que, na Figura 49 o painel vertical está à esquerda da página, enquanto que na Figura 50 está à direita. Essas páginas tratam do momento em que os três homens de chapéu entram no salão para buscar o osteopata, e definem um dos maiores momentos de incerteza nas recordações do narrador. Diferente da Figura 48, os eventos que transcorrem são mais difíceis de serem apreendidos: no primeiro painel vertical da Figura 49, o mágico coloca a mão no ombro do médico, que chora; e o primeiro painel horizontal mostra, em *close*, os três homens de chapéu, carregando os tacos de beisebol; o painel seguinte tem a mesma ilustração, agora mais escuro, com os olhos dos homens brilhando; os últimos dois painéis da página realizam um *close* no mágico e no osteopata, respectivamente.

No primeiro painel da Figura 50, um dos homens de chapéu fala, com suas palavras aparecendo numa fonte diferente de todo o restante dos diálogos ou caixas de narração da obra. Segundo Elísio dos Santos (2015), esse tipo de estratégia visual, numa história em quadrinhos, é empregada para transmitir a emoção das palavras, bem como definir o estilo de fala de certos personagens; nesse momento de *Violent Cases* (1997), isso é utilizado para enfatizar o quão estranhos são os indivíduos que acabam de entrar, o quanto se distanciam de todos os outros personagens da obra. O painel seguinte é uma mescla de preto e branco que não deixa claro o que está acontecendo, com uma caixa de narração que parece não acompanhar o que está ilustrado; o terceiro painel mostra o sorriso de um dos homens, com um dente brilhando, e no quarto o rosto se apaga, deixando apenas o brilho dos dentes; o último painel mostra o osteopata saindo do ambiente acompanhado pelos três homens. A partir desses painéis, é possível compreender apenas que alguns homens entram no salão e que, depois, o médico é levado por eles; eventos que ocorrem nos dois painéis verticais. O que permanece um mistério é o que ocorre entre esses dois eventos, algo que se deve ao uso de uma maior quantidade de painéis e de uma arte que tende mais para o abstrato; mesmo o uso de texto não ajuda a resolver certas dificuldades, pois as caixas de narração tendem a não mais que enfatizar aquilo que está ilustrado.

Diferente da Figura 48, as Figuras 49 e 50 empregam mais sarjetas, ou seja, por haver mais indefinições na sequência de eventos, mais projeções por parte do leitor são exigidas. Isso, por si só, já cria um obstáculo para a plena compreensão da sequência de imagens; entretanto, como explica Compagnon (2010), o vazio é o ambiente através do qual se combinam as informações apresentadas pelo texto – nesse caso, pela imagem – mas como as informações que *Violent Cases* (1997) proporciona são confusas e de difícil compreensão

(basta olhar os painéis horizontais da Figura 48 para se ter uma ideia disso), as projeções que o leitor irá realizar serão, invariavelmente, fraturadas, pois não há dados suficientes para que se possa realizar uma conclusão absoluta de como esses painéis se relacionam.

Segundo Romero-Jódar (2012), o estilo de McKean tem como objetivo representar não apenas o que o narrador se lembra, mas de que maneira ele se lembra, enfatizando tanto o que é visto quanto o que não é. O ato de narrar o passado, segundo o autor, permite ao indivíduo uma maior compreensão de si mesmo, de sua história, mas o trauma cria obstáculos para o ato de lembrar e, por extensão, de narrar seu passado: impede que a pessoa seja capaz de contemplar seu passado de forma coerente. Disso surgem os constantes rompimentos na estrutura narrativa de *Violent Cases* (1997), principalmente nas partes finais da obra, que, segundo Romero-Jódar (2012), servem para representar as maneiras com as quais um indivíduo traumatizado se recorda de seu passado: através de cisões e lacunas. Os exemplos mencionados quanto às duas formas de disposição dos painéis na página – Figuras 48, 49 e 50 –, bem como os diferentes momentos em que cada uma é utilizada, acompanham essa lógica de uma forma específica: condizem com as dificuldades que o narrador está tendo de lembrar. A Figura 48, por exemplo, trata de um momento em que as recordações do narrador são mais claras, menos ambíguas, e por isso a arte é menos abstrata, mas é também por isso que há um uso menor da sarjeta; nas Figuras 49 e 50 isso funciona de maneira inversa, com a situação ocorrendo num momento da narrativa que o narrador tem mais dificuldade de se lembrar, fazendo com que a arte seja mais abstrata, mas também que haja maior uso das sarjetas. Isso, por sua vez, começa a apontar para a hipótese central deste trabalho: uma aproximação entre as lacunas na memória do narrador e as lacunas visuais da obra.

3.3 RELAÇÕES ENTRE O ESQUECIMENTO E A SARJETA

As diferenças estruturais entre a primeira e a segunda metade da obra, quanto à organização dos painéis e as tendências ilustrativas – demarcadas pelo evento relacionado à estrela que o narrador vê brilhar no céu – acompanham um elemento decisivo que parte da memória do narrador: seu esquecimento. Páginas com painéis maiores e ilustrações mais objetivas, como é o caso da Figura 48, estão sempre entrelaçadas a momentos que o narrador se recorda com maior precisão, enquanto que páginas que utilizam painéis menores e ilustrações abstratas, como ocorre com as Figuras 49 e 50, aparecem de mãos dadas com as recordações mais incertas do narrador. Os diferentes níveis de clareza nas lembranças do

narrador, portanto, inferem diretamente na maneira com a qual a obra é ilustrada e os painéis são distribuídos pela página; isso define, portanto, o emprego da sarjeta.

A primeira página da obra, presente na Figura 51, é significativa pelo seu conteúdo textual, estudado anteriormente, em que o narrador expressa seu desejo de narrar, de se ater aos fatos, ao mesmo tempo em que expõe um trauma de infância e situa suas dificuldades de se lembrar desse trauma: o ferimento que ocorre em seu ombro, o qual pode ter sido causado por seu pai, e que acarreta a visita ao osteopata. O tema central que é ilustrado nos painéis da página inicial, portanto, é justamente referente a esse trauma e às ambiguidades que marcam essa lembrança. Visualmente falando, isso é retratado através de sequências de painéis uniformes, todos com as mesmas dimensões – salvo por três, que serão analisados a seguir – divididos em cinco linhas compostas por sete painéis. De fato, esta é a página com a maior quantidade de painéis de toda a obra.

A primeira linha de painéis apresenta o narrador ao leitor, bem como suas intenções básicas quanto à narrativa que está prestes a ser contada. As ilustrações, nesses painéis, são pouco abstratas, com tanto o narrador quanto o cenário sendo facilmente compreensíveis: isso ocorre, em parte, porque são painéis que não tratam de lembranças-imagem, mas sim do momento presente, não havendo interferência da memória e de suas insuficiências. Na segunda linha, em que começam as recordações propriamente ditas, as abstrações começam a surgir, assim como já pode se observar a lógica que todas as linhas seguintes acompanharão: cada linha ilustra alguns poucos objetos, todos a partir de um mesmo ponto de vista, que se move. No caso da segunda linha, o primeiro painel contém a imagem de um cabide repleto de chapéus, e cada painel subsequente mostra uma parte inferior desse cabide, até o último, no qual há a ilustração de uma garrafa de bebida; as ilustrações não acompanham as caixas de narração, sendo necessário observar as ilustrações de toda a página para apreender alguma relação entre os painéis e o texto. Na terceira linha, o ponto de vista continua a descer, mas agora é interrompido, em dois momentos, por painéis que tratam de outras situações – o terceiro e o sexto, respectivamente –, e que destoam do restante da página por serem dotados de dimensões maiores. Esta linha é a primeira em que vemos o narrador ilustrado na infância, e é também quando podemos observar breves relances do trauma que é mencionado no início da página, que se encontram nos painéis que fogem à proporção dos outros, bem como de seus pontos de vista: no terceiro painel, estão ilustradas as pernas da criança descendo as escadas, no sexto seu braço é puxado e torcido. A quinta linha continua a ilustrar a criança, agora com um sapato adulto à sua frente, mas o segundo painel volta a interromper a continuidade narrativa ao posicionar outro painel de proporções distintas, novamente focando

na fratura que sofreu, ilustrando um braço torcido, e, a partir desse momento, há uma sequência de painéis com um fundo preto que se estende até o último painel da página; aqui, é como se o ponto de vista se invertesse, no lugar de descer, ele sobe, passando por pés e mãos de um adulto, culminando no rosto de seu pai.

Embora apareça no início da obra, momento da narrativa geralmente marcado pelo uso de painéis maiores, e em menor número, com ilustrações menos abstratas, esta página apresenta diversos painéis menores, com ilustrações que não são facilmente apreendidas e em que o texto dos painéis iniciais exige uma observação da totalidade da página para ser plenamente compreendido. O mais significativo, entretanto, é o tema geral da página: o esquecimento.

Desde a segunda linha de painéis, o leitor já é apresentado ao fato de que o narrador não se recorda de certos elementos de seu passado, e assim como isso é demonstrado de forma textual, pelas afirmações do narrador, é também demonstrado de forma visual, pois os painéis de *Violent Cases* (1997), como foi explicado anteriormente, buscam, justamente, representar o ponto de vista desse narrador, ou seja, ilustrar como a percepção do narrador contempla suas lembranças-imagem e de que maneiras elas surgem. Tendo isso em vista, é natural que o esquecimento também seja ilustrado de alguma forma, e se, textualmente falando, isso ocorre através de indefinições, como quando o narrador declara explicitamente que não se recorda de determinados eventos, então visualmente falando algum tipo de ausência também é exigida: no caso da Figura 51, essa ausência é o espaço vazio entre os painéis, a sarjeta.

Essa é uma das páginas em que o esquecimento é mais demarcado, sendo declarado de forma direta pelo narrador; é também a página com a maior quantidade de painéis, algo que, num primeiro momento, pode passar a impressão de maior objetividade narrativa, mas o caráter mais abstrato dessas ilustrações, cujas sequências são, em alguns momentos, interrompidas por painéis que parecem estar dissociados daquela sequência de eventos, bem como painéis que não contêm ilustração alguma, fazem com que o sentido final da página seja dificultado. Mas o que sedimenta a dificuldade de apreender o sentido da página, e que representa, em última instância, as dificuldades que o narrador tem de se lembrar da infância, é a sarjeta.

Segundo McCloud (1995), a sarjeta serve para romper com os segmentos de uma obra em quadrinhos, ao mesmo tempo em que proporciona espaço para que esses segmentos possam ser ligados, com base nas experiências prévias do leitor. Isso em muito se aproxima do conceito de vazio, explorado por Iser (1979), que também serve como elemento estrutural básico, possibilitando que ocorram interrupções e conexões, no qual é estabelecido um

sentido que parte sempre do leitor. A descontinuidade da obra, proposta por Barthes (2013), acaba criando cisões entre as estruturas da obra, permitindo que o leitor se posicione. Na Figura 51, por mais que, a primeira vista, a sarjeta funcione como campo responsável pela organização dos painéis na página, e que exija a participação do leitor, há uma tentativa de realizar uma inversão nos fundamentos desse conceito: a sarjeta é utilizada para expor suas próprias insuficiências; as instruções da obra – nesse caso, os painéis – que deveriam ajudar o leitor a criar uma projeção que resolvesse a lacuna, servem, em última instância, para apontar a esse vazio e indicar que ali não há sentido, apenas esquecimento. Sequências narrativas são interrompidas por painéis que se afastam dos outros tanto em termos de proporção quanto de conteúdo, com tamanho e ilustração se distanciando do aparente tema da página; certos painéis, também, não possuem ilustração alguma, apenas um fundo preto: não há informação o suficiente para que o leitor possa construir um todo coeso. Se os painéis são as instruções que deveriam funcionar como base para as projeções do leitor, então essas projeções serão, fundamentalmente, fendidas – ou pelo menos mais fendidas do que projeções já são por natureza. Segundo Iser (1979), o sucesso de uma projeção depende tanto das experiências do leitor quanto das informações providenciadas pelo texto; para o autor, uma projeção falhou caso ela se distancie demais daquilo que a obra proporciona, mas, em *Violent Cases* (1997), a página é arquitetada para, justamente, dificultar que as projeções sejam construídas, para que o leitor reconheça que uma resposta coerente não é viável. O vazio é distendido para que, assim como o narrador, o leitor também não consiga encontrar respostas.

Partindo da argumentação de Bergson (1999), podemos concluir que os painéis funcionam como as lembranças-imagem que o narrador evoca, a partir da memória pura em que estão armazenadas suas lembranças, surgindo distorcidas, diferentes de como os eventos realmente aconteceram; os painéis da página que fogem à proporção geral representam bem essa ideia. As lembranças-imagem, esses pequenos relances do passado, embora distanciados de seu evento de origem pelas experiências futuras, são intercaladas por ausências, pelo fato de que o narrador não se lembra, com precisão, o que aconteceu com seu braço; visualmente falando, são intercaladas pelas sarjetas. Basta observar as transições entre os painéis para se ter uma melhor noção disso: na terceira linha de painéis da Figura 51, por exemplo, temos a presença de dois painéis que fogem da proporção do restante e nos quais parecem estar ilustrados o momento específico em que o narrador fraturou seu ombro. Os painéis que antecedem e sucedem esses instantes, entretanto, não acompanham a mesma sequência de eventos. Através do texto, o narrador declara que se lembra de ter machucado o braço, mas não de como isso aconteceu; da mesma forma, há uma ilustração do momento do trauma, mas

não de como exatamente ele se dá. A sarjeta, portanto, na disposição da página, assume o espaço deixado pelo esquecimento.

Entretanto, isso não ocorre apenas nessa situação, aparecendo também entre outras transições, embora de forma mais velada. Como mencionado anteriormente, os painéis seguem o movimento de um olhar que desce cada vez mais, até chegar à criança, e então volta a subir, até chegar ao rosto do pai, mas entre cada uma dessas pequenas mudanças no ponto de vista há uma ruptura na qual o esquecimento se aloja, embora de forma menos contrastada do que ocorre com as transições que envolvem os painéis relacionados ao trauma. Neles, a sarjeta funciona como um tipo de rasura que demonstra, de forma sutil, as imperfeições na memória do narrador. Assim como o narrador declara ser este um momento incerto em suas recordações, a página ilustra isso através do uso de muitos painéis, o que, por sua vez, equivale a muitas sarjetas, causando a sensação de um rompimento constante na experiência de leitura, de que são pequenos flashes de memória, interrompidos por um espaço vazio. Em termos narrativos, caso o texto fosse pensado como elemento principal, o mesmo objetivo poderia ter sido alcançado com um menor número de painéis. Bastaria, por exemplo, no lugar de sete painéis por linha, conter três; isso, entretanto, faria com que essa passagem perdesse seu caráter fragmentário e assumisse mais completude, que seria contraditório à ideia central que a página tenta transmitir: de incerteza sobre o que está sendo lembrado. E, como Eisner (2010) argumenta, mudaria o ritmo da página, pois painéis mais longos costumam ser empregados para abranger maiores quantidades de tempo; na Figura 51, além de instantes breves, cada painel representa uma pequena recordação do narrador, as quais fazem fronteira, por todos os lados, com a sarjeta, com o esquecimento. Assim como a memória do narrador possui diversas lacunas, a página também, e caso fossem empregados painéis maiores, haveria menos rompimentos, criando a necessidade de menos projeções, facilitaria suas criações e geraria a ideia de uma maior estabilidade na memória do narrador.

Um exemplo de como painéis maiores, e em menor número, servem para representar as memórias mais completas do narrador, com menos rompimentos e quebras, se encontra na Figura 52. Os eventos retratados nessa página ocorrem logo após a primeira visita do narrador ao osteopata, quando seu pai o está levando de volta para casa, com o filho no colo, enquanto dirige, e é parado pela polícia. Temos apenas quatro painéis na Figura 52, sendo que um deles é responsável por cobrir metade do espaço da página, e as ilustrações são pouco abstratas, facilmente identificáveis. Nesse momento da obra, não há nenhuma constatação por parte do narrador que indique insuficiências em sua memória; não ocorre, como é o caso da Figura 51, uma declaração direta por parte do narrador sobre não conseguir se recordar muito bem o que

aconteceu naqueles instantes, ou mesmo o que ocorre um pouco antes das Figuras 49 e 50, quando afirma que certas lembranças não se encaixam com o restante de suas memórias. Aqui, na Figura 52, há apenas o relato do que aconteceu, do que ele viu; o único instante em que o esquecimento se manifesta é quando não consegue se lembrar da resposta que obteve ao fazer uma pergunta ao seu pai.

No primeiro painel, da esquerda, temos a ilustração de um volante e do painel de um carro, os quais indicam que a imagem está sendo vista através dos olhos da criança, que ela está sentada no colo do pai. No painel abaixo, há a ilustração de um policial, olhando para dentro da janela, o qual, novamente, está sendo visto através dos olhos da criança; este painel é um pouco maior que o anterior. O terceiro painel, que é ainda maior que os dois anteriores, mostra o pai do narrador dirigindo o carro, enquanto ele senta no banco do carona, observando o rosto do adulto; este painel, também, está sendo ilustrado através do prisma infantil. Este é o primeiro painel em *Al Capone* é mencionado, já surgindo com conotações violentas, embora implícitas:

Pai: It's a good thing for that policeman you aren't the osteopath's old client.

Narrador: Why? Who was his old client?

Pai: Al Capone. The american gangster.

Narrador: What's a gangster?⁵¹ (GAIMAN; McKEAN; 1997, p. 16).

Esse pequeno diálogo é muito significativa para o desenvolvimento da narrativa, pois já define Al Capone como uma parte importante da história do osteopata, assim como – através da afirmação de que o policial tinha sorte – já implica a violência como um dos temas a serem desenvolvidos na obra. Mas esse diálogo também é importante para a transição entre esse painel e o seguinte, principalmente a pergunta final do narrador. O último painel, o maior de toda a pagina, dá sequência à ideia de preservar a percepção do narrador como referência, mas dessa vez não se trata de mostrar o que ele está vendo, mas sim a imagem mental que construiu naquele momento, quando descobriu o que era um gângster; nele, está ilustrado um homem de chapéu, carregando uma mala e com um olhar ameaçador no rosto: a imagem mental que a percepção infantil criou dessa categoria de gente que ele acabou de descobrir que existe. As caixas de narração aprofundam a ideia de gângster que o narrador construiu, falam de que eles brigam com a polícia e que carregam metralhadoras. A primeira caixa de narração, todavia, é a mais importante para a transição entre os painéis: “I do not remember

⁵¹ “Pai: Sorte daquele polícia que você não é o antigo cliente do seu osteopata.

Narrador: Por quê? Quem era o antigo cliente dele?

Pai: O Al Capone, o gângster da América.

Narrador: O que é gângster?” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

what my father said”⁵² (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 16), se referindo à pergunta que fez no painel anterior. Esse é o único momento em que o esquecimento é mencionado nesta página, mas ele não parece ter muitos efeitos no narrador, pois, ao final, ele afirma que tudo que é apresentado sobre gângsters nesse painel, ele havia aprendido no período de tempo que passou no carro, com seu pai. Ele não se lembra das palavras exatas de seu pai, mas se lembra da imagem mental que formou a partir das informações que recebeu. Em termos de transição, é como se a ilustração do painel respondesse a pergunta feita pelo narrador, no final do terceiro painel, mesmo que, textualmente falando, ele declare não se lembrar da resposta de seu pai: a ilustração do gângster surge como resposta para a pergunta “o que é um gângster?” Trata-se, como argumenta Bachelard (1988), da imaginação da criança inferindo diretamente em suas memórias, nesse caso, formulando uma imagem mental sobre o que é um gângster; ele pode não se lembrar das palavras de seu pai, mas se lembra daquilo que imaginou, e que agora faz parte de suas memórias.

O esquecimento, portanto, exerce um papel mínimo na Figura 52, o que acaba sendo refletido estruturalmente: os ícones presentes nas ilustrações são objetivos e bem definidos, deixando pouco espaço para abstrações, e em nenhum dos painéis há dúvida sobre a imagem que carregam. E se, partindo do que propõe Compagnon (2010) a respeito da estética da recepção, podemos pensar nesses painéis como sendo as instruções básicas que orientam o leitor a construir as imagens que projetará sobre o vazio, então, diferente do que ocorre com a Figura 49, aqui essas instruções são sólidas e bem definidas, proporcionando um norte consistente para que as sarjetas sejam preenchidas. Entretanto, poucas projeções são necessárias, pois poucas são as sarjetas; por haver apenas quatro painéis, todos de tamanho grande, a conclusão do leitor acaba sendo exigida apenas em alguns instantes precisos. Novamente, partindo de Eisner (2010), podemos observar que esses painéis, por serem maiores, abrangem maiores quantidades de tempo, e por serem divididos de maneira irregular, todos com dimensões distintas, estabelecem a noção de que cada um opera de maneira mais ou menos independente. Como consequência disso, o espaço de tempo entre os painéis também é maior; o leitor não vê, como na Figura 51, cada pequena mudança no ponto de vista de quem observa, mas sabe o que está acontecendo, é capaz de compreender que, entre o primeiro e o segundo painel, um policial o pediu para encostar, para censurá-lo. Isso, entretanto, não dificulta que a projeção do leitor seja construída, justamente porque as ilustrações são claras, o texto não contém indefinições que dificultam a absorção do sentido e

⁵² “Não lembro o que foi que meu pai disse” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

poucas sarjetas são utilizadas, exigindo menos interação do leitor, pelo menos no que concerne o preenchimento de vazios.

Analisando especificamente as sarjetas, e ainda realizando um contraste com a Figura 51, podemos observar que aqui a sequência narrativa não se dá por uma série de eventos alquebrados, mas pela representação de alguns momentos chave, a partir dos quais é possível compreender o todo. É como se a Figura 52 fizesse o que afirmamos, anteriormente, que a Figura 51 poderia fazer, embora isso resultasse no deterioramento da ideia do esquecimento: poucos painéis, maiores, com os momentos centrais necessários para o andar da narrativa, sem que esses momentos sejam constantemente divididos em partes menores. Da mesma forma, caso a Figura 52 fosse dividida em vários outros painéis, de menor tamanho, causaria o efeito de uma percepção fragmentada, por parte do narrador, de que suas lembranças são constantemente interrompidas por rasuras, o que não seria condizente com essa memória específica, da qual o narrador se recorda com mais clareza. De fato, entraria em contradição com aquilo que é apresentado textualmente, em que o esquecimento se manifesta apenas sobre um aspecto específico: de não lembrar a resposta de seu pai.

Como foi explicado anteriormente, *Violent Cases* (1997) não apenas demonstra o que foi lembrado e esquecido, mas de que maneira isso ocorre, algo que realiza através uma tentativa de fazer com que o leitor experimente, através dos painéis, a maneira com a qual as lembranças-imagem do narrador surgem e, através das sarjetas, quais são seus limites. No caso da Figura 52, especificamente, o leitor compreende o que está acontecendo porque o narrador não tem dificuldades em se lembrar desse momento. Claro, o esquecimento ainda está presente, como é natural de toda lembrança-imagem, mas não impede o narrador de criar uma narrativa coerente a partir de suas memórias. Não há informações textuais sobre o que aconteceu entre os painéis, apenas sobre o que está presente neles, indicando que, talvez, o narrador não saiba o que aconteceu entre esses momentos; mas se trata de um esquecimento ínfimo, que não afeta sua capacidade de criar uma narrativa e que, pensando na argumentação de Santos (2016) sobre a importância do ato de narrar na obra de Gaiman, faz com que ele não se sinta ansioso quanto a essa recordação em particular. Assim como as lembranças do narrador, quanto a esse evento específico, são claras e objetivas, as ilustrações também são; entre essas lembranças há esquecimento, mas ele é pouco e não impede que o narrador entenda sua memória, não exigindo muito de sua criatividade, da mesma forma que há poucas sarjetas na página, que exigem poucas projeções do leitor e que não dificultam a apreensão de sentido.

Tanto na Figura 51 quanto na Figura 52, portanto, há um elemento de correlação direta entre o esquecimento do narrador e a disposição dos painéis pela página, o que, por sua vez, remete ao uso do vazio, ao emprego da sarjeta. Na Figura 51, que trata de uma memória incerta do narrador, a página é constituída por vários painéis, dotados de ilustrações abstratas, os quais representam instantes, muitas vezes, próximos um do outro na linha do tempo, mas, mesmo assim, divididos pelo vazio, rasurados pela incerteza; o excesso de sarjetas é utilizado para que o leitor tenha dificuldades de estabelecer ligações entre os painéis, da mesma forma que o narrador luta para ligar diferentes lembranças, mesmo sabendo que será uma tentativa infrutífera. Na Figura 52, podemos observar o inverso disso: trata de lembranças mais claras do narrador, as quais ele não tem dificuldade em se recordar, ou pelo menos não tem tanta dificuldade quanto na Figura 51; como consequência disso, os painéis são maiores e em menor número, com ilustrações mais objetivas, rompidos apenas por poucas sarjetas; não são necessárias muitas projeções por parte do leitor, porque o narrador não possui muitas lacunas nessa memória específica, resultando em menos sarjetas. Logo, podemos constatar que em páginas que as recordações do narrador são mais incertas, como é o caso da Figura 51, há um número maior de sarjetas, e em páginas em que as lembranças são mais consistentes, as sarjetas aparecem em menor quantidade, como ocorre na Figura 52.

Entretanto, talvez o exemplo mais eficiente disso esteja na Figura 53, que corresponde à última página da obra. Ocorre logo após o osteopata ter sido levado pelos homens de chapéu, e depois de o narrador ver um carro passando com alguns homens dentro, um dos quais pode ser o próprio Al Capone. Assim como na primeira página da obra, portanto, é um momento marcado pelo esquecimento.

A página apresenta uma estrutura semelhante ao da Figura 51, tanto em termos de organização dos painéis quanto nas ilustrações empregadas, com o uso de um número maior de painéis, de tamanho uniforme, regularmente distribuídos através da página: três linhas de painéis, compostas por cinco painéis cada e com caixas de narração aparecendo em apenas dois deles. Os três primeiros painéis, da primeira página, apresentam a ilustração de uma roda de carro, mostrando-a com pequenas mudanças no ponto de vista, como se o olhar do observador estivesse abaixando cada vez mais, mas essa sequência logo é interrompida por dois painéis, um deles ilustra um objeto sendo fragmentado e outro um braço torcido. A imagem da roda é retomada na linha seguinte, a qual some no segundo painel, deixando apenas a ilustração do brilho da calota, aparecendo novamente no terceiro, agora com mais distância, seguido pela ilustração de uma mancha escura no quarto painel, que pode ser sangue, para, no quinto, surgir novamente, embora agora o restante do carro apareça cada vez

mais. Na última linha, o carro aparece atrás de um pilar, ainda mais distanciado do que anteriormente, tornando possível ver o símbolo da cruz, indicando que se trata de um carro de funerária; conforme o carro se afasta, no segundo painel, as ilustrações passam a se concentrar sobre o pilar, algo que ocorre tanto no segundo quanto no terceiro painel, para no quarto e quinto mostrar que se trata de um cabide vazio, relacionando-se com a caixa de narração que indica que ninguém mais usa chapéu.

Da mesma forma que o narrador não sabe dizer, com certeza, se o que viu era Al Capone e seu bando dentro do carro, e esta acaba sendo uma das principais perguntas da obra, o leitor é apresentado a imagens fragmentadas que desafiam sua percepção e não o permitem facilmente apreender o que está acontecendo. A página se divide em imagens de rodas, braços torcidos, sangue e cabides, instruções insuficientes para que o leitor possa criar uma projeção consistente sobre as sarjetas: da mesma forma que o narrador não alcança respostas quanto à conclusão de sua narrativa, o leitor também não. O que define a última página da obra, portanto, não é a capacidade que o narrador tem de lembrar, mas sim o seu esquecimento.

Muitos aspectos dessa página se relacionam com o que é apresentado na Figura 51, no que concerne às manifestações do esquecimento. Assim como na primeira página da obra, as sarjetas da Figura 53 parecem inverter a própria função que esse elemento estrutural exerce; a narrativa é constantemente interrompida pelo vazio, com instantes que talvez pudessem ser representados por um único painel sendo retratados em vários deles, os quais são definidos por ilustrações abstratas e que nem sempre possuem uma relação óbvia entre si; não se trata de proporcionar informações para que o leitor possa unir os diferentes painéis, mas sim de dificultar essa relação, para que se perceba que uma resposta definitiva não é possível, assim como não o é para o narrador.

As sarjetas, nesse caso, funcionam como estruturas formais que servem para expor como esquecimento permeia essa memória específica, assim como permite ao leitor contemplar a aglutinação de diferentes lembranças-imagem, por parte do narrador, numa tentativa de dar sentido ao que está tentando recordar. A sarjeta, na Figura 53, ao suprimir informações, expõe os principais pontos de articulação em que sua memória falha. Entre o terceiro e o quarto painel da primeira linha, por exemplo, o tecido que une essas lembranças tão díspares é o esquecimento. O narrador não se recorda dos eventos que ocorreram entre esses dois instantes, do que é que o faz perceber esses dois momentos em conjunto; entre eles, apenas esquecimento. Da mesma forma, ao leitor não é apresentada qualquer informação, visual ou textual, que explique a sequencialidade estabelecida entre os dois painéis; as ilustrações não apresentam instruções claras o suficiente para que uma projeção eficiente seja

construída, logo, a conclusão que o leitor realiza a partir desses dois painéis será, invariavelmente, insuficiente.

Entretanto, a partir da argumentação de Duarte (2016), podemos pensar, também, nas rimas visuais que a página proporciona, as quais servem não apenas para estabelecer algum tipo de coerência rítmica entre a primeira e a última página da obra, mas também para retomar e expandir as ideias apresentadas pelos painéis. Os usos de alternância e repetição servem não apenas para estabelecer uma unidade rítmica para a página ou para sequências de painéis específicas, mas sim para a obra toda, visto que a Figura 53 realiza uma aproximação direta com as ideias e ilustrações da Figura 51, criando uma relação estrutural íntima entre o início e o fim da obra.

As pequenas alterações no ponto de vista, que aparecem nos três primeiros painéis da Figura 53, já fazem alusão a isso, mas uma referência direta é encontrada no quinto painel, com a ilustração do braço torcido, que remete à fratura do narrador no início da obra. Mas a forma mais significativa com a qual a Figura 53 retoma as ideias e ilustrações apresentadas pela Figura 51 se encontra nos dois últimos painéis da página, em que estão ilustrados o cabide vazio. Eles funcionam como alusões diretas aos primeiros painéis da obra em que são apresentadas as memórias do narrador, os quais também contêm ilustrações de cabides, embora com uma diferença central: na Figura 51 o cabide está cheio de chapéus. Os últimos painéis de *Violent Cases* (1997), as últimas lembranças-imagem oferecidas pelo narrador, remetem às primeiras memórias ilustradas na obra, criando a noção de que um ciclo memorialístico está sendo encerrado, ciclo este que é definido pelo esquecimento. É como se os últimos painéis da obra questionassem as lembranças apresentadas no início da narrativa, expondo, de forma definitiva, as lacunas na memória do narrador, afinal, no começo ele se lembrava de um jeito, agora, ao final, ele se lembra de outro.

Há também o fato de que, como a primeira ilustração de um cabide, na Figura 51, é também a primeira memória do narrador, ela faz fronteira com um dos vazios mais significativos de toda a obra: o vazio primordial que antecede os eventos narrados. De forma semelhante, o cabide ilustrado na Figura 53 se encontra no último painel de toda a obra, e este também faz fronteira com um vazio considerável, o vazio do fim. Entretanto, juntos, esses dois painéis oferecem uma dinâmica interessante, no que se refere ao estudo do esquecimento. Para melhor ilustrar essa linha de pensamento, nos permitimos um breve jogo entre os dois painéis, presente na Figura 54. De certa forma, a relação estabelecida entre esses dois painéis retrata a base temática da obra, o esquecimento, que é realizada através da representação de uma mesma memória de duas formas diferentes. O sentido desse exercício visual se origina

do vazio que existe entre os painéis: de certa forma, toda a obra é uma tentativa de resolver essa lacuna específica na memória do narrador, de, como explica Bachelard (1988), imaginar seu passado. Esse jogo também explora a ideia proposta por Patrícia de Cassia Pereira Porto (2011), de que todo narrador memorialista é, em boa parte, inventor de suas próprias memórias, tornando-o pouco confiável, e isso faz surgir a possibilidade de que entre os dois painéis há mais do que apenas esquecimento, mas também dissimulação. Entretanto, o que é central, aqui, é observar que na sarjeta que existe entre esses dois momentos se encontra toda a incerteza de recordar, dela se origina toda a liquidez das lembranças-imagem do narrador; dessa sarjeta surge a obra *Violent Cases* (1997), propriamente dita. É nesse vazio que manifesta-se toda a liberdade da memória, como explica Blanchot (2011a), a capacidade do narrador incorporar, a partir do presente, novas experiências às suas lembranças e assim constituir uma nova forma de recordar, sempre pensando-a em relação ao vazio fundamental que intercala suas memórias. O narrador luta para resolver as ausências da obra, para fazer ecoar algo em seus silêncios, mas, em última instância, esse vazio não pode ser resolvido.

A partir dos exemplos analisados, das Figuras 51, 52, 53 e 54, podemos constatar que aquilo que é esquecido acaba definindo as estruturas formais de *Violent Cases* (1997) - disposição e tamanho dos painéis, estilo ilustrativo, etc. - tanto quanto aquilo que é lembrado, senão mais. Isso ocorre porque, como explica Blanchot (2011a), é o vazio que determina o tom da obra, ou seja, seu ritmo de organização e seu sentido; aquilo que não está presente infere diretamente naquilo que está. Segundo Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011), o esquecimento, em narrativas que tratam da memória, não é uma falha, mas um importante constituinte narrativo, visto que a literatura permite ao leitor não apenas observar o que está sendo lembrado, mas também a maneira com a qual as recordações se manifestam. *Violent Cases* (1997) incorpora essa ideia, utilizando a linguagem particular dos quadrinhos para, justamente, representar a maneira com a qual o narrador se lembra da infância. Para este fim, a obra emprega a sarjeta como vetor de esquecimento.

Isso pode ser observado através das diferentes maneiras com a qual o esquecimento sentido pelo narrador interfere diretamente na composição dos painéis: nas Figuras 51 e 53, por exemplo, os quais ocorrem em momentos da narrativa em que o esquecimento assume primeiro plano – sendo constatado textualmente pelo narrador – a sarjeta é muito presente, servindo como um rompimento constante nas lembranças-imagem do narrador. Em ambos os exemplos, as projeções que o leitor constrói nessas sarjetas são insuficientes para que uma conclusão plena possa ser realizada, permitindo-o experimentar as mesmas ansiedades do narrador quanto ao que está sendo apresentado. Isso atua em conjunto com o estilo das

ilustrações empregado nos painéis, que tendem para o abstrato, para que os objetos em si sejam de difícil identificação; todavia, esse aspecto, por si só, também pode ser pensado como sendo um dos resultados do uso excessivo de sarjetas, as quais, pelos constantes rompimentos, desfiguram o caráter sequencial dos quadrinhos: talvez, com outras ilustrações acompanhando-as, alguns dos painéis dessas páginas poderiam ser facilmente identificados, mas só o que há, ao redor deles, é o esquecimento, a sarjeta, que leva de uma lembrança-imagem à outra sem estabelecer um significado definitivo para suas relações. A relação entre o esquecimento e a sarjeta é positivada, ainda, pelo fato de que, em momentos da obra nos quais o narrador apresenta maior capacidade de recordação, como é o caso da Figura 52, o uso de sarjetas é menor; o esquecimento ainda está presente, embora de forma muito menos significativa, sem criar obstáculos definitivos para que as projeções do leitor sejam construídas. Da mesma forma, os painéis, que costumam ser maiores nessas situações, contêm ilustrações com ícones menos abstratos, algo que também se deve ao menor uso de rompimentos, afinal, se o vazio ocupa pouco espaço da página, os painéis podem ser maiores, seus ícones mais detalhados, representando lembranças-imagem das quais o narrador se recorda com maior precisão. Tudo isso, de uma forma ou outra, se origina da descontinuidade que, segundo Barthes (2013), é constituinte de toda obra literária: as diferentes formas com as quais os painéis são organizados pela página, distribuídos pelas inevitáveis rupturas entre si, possibilitam ao leitor entrever a descontinuidade da própria memória do narrador.

Violent Cases (1997), portanto, ao utilizar o elemento visual para representar as memórias do narrado, o utiliza, também, para ilustrar o esquecimento. Partindo dos elementos particulares da linguagem dos quadrinhos, a obra emprega os painéis para ilustrar as lembranças do narrador, aquilo que sua memória é capaz de resgatar, mesmo que de maneira impura, na forma de lembranças-imagem. O esquecimento, por sua vez, é representado pela ausência de um signo específico – lembrando que, para Iser (1979), a ausência de um signo pode ser ela mesma um signo –, nesse caso, a sarjeta; servindo como rompimento das estruturas visuais da obra, a sarjeta ilustra o campo de esquecimento que existe ao redor das lembranças-imagem do narrador. Se os painéis são aquilo que o narrador consegue se lembrar – ou acredita que consegue – então as sarjetas são tudo aquilo que ele já não consegue mais recuperar.

4 LEMBRANDO EM MINIATURA: AS AUSÊNCIAS VISUAIS E TEXTUAIS DE *MR. PUNCH*

Este capítulo propõe-se a analisar as diferentes estratégias empregadas para representar a memória e o esquecimento na obra *Mr. Punch* (1994), tanto de um ponto de vista textual quanto visual, testando a hipótese de uma possível correlação entre as sarjetas que dividem os painéis e o esquecimento do narrador. Para isso, partiremos da contextualização estabelecida no primeiro capítulo e a fundamentação teórica proposta no segundo. Devido à aproximação estrutural e narrativa que existe entre *Violent Cases* (1997) e *Mr. Punch* (1994), também serão estabelecidas relações entre as duas obras, apontando os momentos em que elas se aproximam ou distanciam; sendo assim, a análise de *Mr. Punch* (1994) proposta neste capítulo seguirá a mesma abordagem metodológica empregada na análise de *Violent Cases* (1997) que consta no capítulo anterior.

Em um primeiro momento, observaremos as declarações diretas do narrador sobre sua infância, ou seja, a questão textual. A análise se concentrará, principalmente, sobre a forma com a qual a criança percebe o mundo adulto e como o narrador se recorda dessas percepções; a partir disso, estudaremos as maneiras empregadas para representar o esquecimento no plano textual.

Na sequência, analisaremos o caráter visual da obra, buscando observar como as memórias do narrador, incertas e obscurecidas pelo tempo, são retratadas de forma visual e sequencial; especificamente, estudaremos de que maneira essas incertezas são ilustradas e de que forma definem a narrativa. Primeiro as ilustrações serão estudadas por si só, observando como uma imagem se relaciona com as outras, para então estabelecer as relações entre imagem e texto, verificando em que pontos texto e imagem se complementam e em quais contrastam.

A parte final da análise será dedicada ao estudo do vazio e da sarjeta, verificando como são empregados seus recursos estruturais – transição e sequencialidade – e como isso define as representações da memória do narrador. A partir disso, testaremos a hipótese de que a sarjeta opera como signo que demarca visualmente os esquecimentos do narrador.

4.1 O NARRADOR E OS RELATOS DA INFÂNCIA

Assim como ocorre em *Violent Cases* (1997), as frases de abertura de *Mr. Punch* (1994) definem o tom da obra e nos ajudam a entender as semelhanças – bem como as

diferenças – entre as duas: “My grandfather Arthur once took me fishing. I was seven. I suppose he must have gone fishing frequently, although I never recall him bringing back any fish, nor indeed any other fishing trip.”⁵³ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 8) O esquecimento, já de início, se manifesta como tema central da obra, assim como o é para *Violent Cases* (1997), um tipo de esquecimento que não é absoluto, mas que assume o espaço que constituem os pormenores de suas lembranças; o narrador se lembra de ter ido pescar, recorda-se do dia em questão, mas são os detalhes que lhe escapam, pois não se lembra de nenhum peixe, nem de outras viagens de pesca terem ocorrido, mas mesmo assim está convencido de que ele devia pescar bastante. Isso em muito se assemelha ao que é proposto na página inicial de *Violent Cases* (1997), em que o narrador diz se lembrar de ter machucado o braço, mas não se lembra de como o ferimento se deu. Recorda-se da ocorrência de um evento passado, mas são os detalhes que lhe escapam, e isso é verdade para ambos os narradores. Entretanto, assim como as frases iniciais já apontam as aproximações entre os dois narradores, elas também indicam uma diferença fundamental entre ambos, que não diz respeito ao que lembram ou esquecem, mas sim à abordagem que assumem em relação ao passado e ao esquecimento: diferente do narrador de *Violent Cases* (1997), que já na abertura da obra se mostra angustiado por sua necessidade de lembrar, de relatar o passado aproximando-se o máximo possível da verdade, o narrador de *Mr. Punch* (1994) apresenta certo despreendimento em relação ao que está relatando; ele indica seus esquecimentos, mas estes não aparecem acompanhados por nenhuma afirmação relativa a ansiedade de saber, exatamente, como as coisas se deram. O esquecimento está presente e ele aceita isso.

Não há, em *Mr. Punch* (1994), a manifestação de um objetivo narrativo central, como ocorre em *Violent Cases* (1997), apenas a constatação sobre o que foi esquecido. Se, como argumenta Santos (2016), o ato de contar histórias, na obra de Gaiman, parte sempre de uma necessidade de ordenação do mundo, de compreender melhor a si mesmo na medida em que se desvenda o caos universal por meio de uma narrativa, em *Mr. Punch* (1994) o objetivo almejado pelo narrador não é evidente logo de início. A partir disso, *Mr. Punch* (1994) manifesta outro elemento decisivo, que a distingue de sua obra irmã: o distanciamento do narrador em relação ao leitor. Em *Mr. Punch* (1994), o narrador, quando adulto, nunca é representado de forma visual, o leitor nunca vê seu rosto, dificultando que algum tipo de intimidade, ou mesmo aproximação, seja estabelecida; dele, apenas conhecemos suas palavras

⁵³ “Certa vez meu avô Arthur me levou para pescar. Eu tinha sete anos. Imagino que ele ia pescar com frequência, embora não me lembre de vê-lo voltar com peixe algum. Na verdade, não me lembro de nenhuma outra pescaria.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

e os relatos de seu passado. Isso é enfatizado pelo fato de que em nenhum momento o narrador interrompe a narrativa para lembrar o leitor de que está tentando se ater aos fatos, de que aquela é realmente a forma que ele lembra, não pede desculpas por seus relatos não terem a forma de uma narrativa convencional, com começo meio e fim bem definidos, como ocorre diversas vezes em *Violent Cases* (1997), ele apenas relata suas recordações, demonstrando curiosidade – talvez até certo pesar – mas nunca angústia ou ansiedade. O narrador de *Mr. Punch* (1994), em suas incertezas, assemelha-se ao narrador de *Violent Cases* (1997) – assim como se assemelham pelo fato de que ambos não recebem nome em momento algum da narrativa –, mas distinguem-se no método de abordagem de suas memórias e, conseqüentemente, nas estratégias narrativas empregados.

A situação inicial apresentada pelo narrador – a viagem de pesca com seu avô quando tinha sete anos – explora mais a fundo o desprendimento do narrador, ao mesmo tempo em que apresenta outros elementos decisivos para a narrativa; mais especificamente, o teatro de Punch e Judy e as possibilidades do fantástico.

Durante a viagem de pesca, após ser dominado pelo tédio, o narrador se afasta de seu avô, caminhando pela praia. Eventualmente, ele chega a uma tenda de teatro de fantoches Punch e Judy; a peça começa no momento em que o narrador se aproxima para assistir. Calcado em humor negro, a peça narra uma situação breve em que Mister Punch fica responsável por cuidar de um bebê que lhe é entregue por sua esposa, Judy, mas a criança começa a chorar e Mister Punch o arremessa para fora do palco, fazendo-a sangrar. Assustado, o narrador se afasta correndo, e quando olha para trás os fantoches está caídos sobre o palco, sem vida. Essa situação é notável por dois motivos: os fantoches parecem ser dotados de natureza fantástica e o narrador confunde os acontecimentos ocorridos na peça com aqueles de suas memórias, amalgamando as realidades.

O caráter fantástico se manifesta pelo fato de que não parece haver motivo para a tenda de teatro ter sido armada ali, afinal, os eventos narrados ocorrem durante a madrugada e não há ninguém para assistir; e também porque, antes de assistir, o narrador olha na parte de trás da tenda e não encontra ninguém, dando a entender que os fantoches estão se movendo por contra própria. O estranhamento causado pelos fantoches é ainda aprofundado pela seguinte constatação sobre a voz de Mister Punch: “His voice was high and squeaky, and almost unintelligible. It didn't sound like any noise produced by a human throat.”⁵⁴ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 12). Há algo de misterioso no fantoche de Mr. Punch, algo

⁵⁴ “A voz dele era aguda e esganiçada, quase ininteligível. Não se parecia com nenhum som produzido pela garganta humana.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

que o narrador vê como pouco humano, que o torna motivo de fascínio e perturbação, e talvez seja isso que o faça confundir a narrativa encenada com a realidade. Enquanto assiste à peça, no momento em que Mister Punch arremessa o bebê, o narrador afirma que: “Punch picked up the baby - and threw it out of the window. Not really. He didn't throw it out of the window. He threw it off the stage.”⁵⁵ (GAIMAN; McKEAN, 1994, pp. 13 – 14) Apesar da estranheza da situação, de Mister Punch não lhe parecer humano, os eventos que transpiram no palco parecem reais para o narrador, quando afirma que o bebê foi jogado pela janela, antes de se corrigir e declarar que só o jogou para fora do palco. Partindo da argumentação de Bergson (1999), podemos encarar essa justaposição de percepções como sendo uma das marcas constituintes de uma lembrança-imagem, em que a dimensão rarefeita de suas recordações faz com que os eventos ficcionais que o narrador assiste no palco se sobreponham a sua noção mais imediata da realidade; assim como as memórias de um indivíduo podem sofrer a influência de seus sonhos, as lembranças do narrador são transformadas pela peça de teatro, mesmo que, nessa situação em particular, ele se dê conta disso e logo corrija sua afirmação. Trata-se, portanto, do esquecimento do narrador influenciando sua forma de lembrar.

A análise dessa sequência de eventos também pode ser complementada por Bachelard (1988), em específico sobre o que o autor propõe a respeito da importância da imaginação nas memórias de infância: segundo o autor, a percepção infantil é facilmente transformada pela imaginação, e isso acaba influenciando diretamente a forma que um indivíduo se lembra da infância; os eventos, ao serem recordados, remetem não apenas a um momento específico, mas a como esse momento foi percebido, e isso faz com que, no caso de uma memória da infância, sempre haja contaminações por parte da imaginação. Basicamente, pode ser que um determinado evento da infância tenha realmente ocorrido, ou pode ter sido apenas imaginado. É isso que parece ocorrer com o narrador nesse momento: ele se recorda do passado sofrendo a influência direta da imaginação infantil, que viu naquela situação não um fantoche que joga outro para fora de um palco, mas um sim um homem que jogou uma criança pela janela.

Essas observações a respeito desse momento específico da obra são relevantes na medida em que se tem em mente que teatros de Punch e Judy voltam a aparecer em diversos momentos da narrativa, sempre trazendo consigo a possibilidade de um elemento sobrenatural e uma mescla de níveis de percepção: o que ocorre no palco influenciando, de alguma forma, o que acontece na realidade. Manifesta-se, portanto, o que Wagner *et al* (2011) chamam de fantasia recursiva, ou seja, a fantasia baseada em figuras ficcionais ou midiáticas pré-

⁵⁵ “Punch pegou o bebê... E o jogou pela janela. Na verdade, não. Ele não o jogou pela janela. Jogou-o para fora do palco.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

existentes; nesse caso, a fonte de recursos utilizada é o folclore inglês, mais especificamente os fantoches de Punch e Judy. Portanto, se em *Violent Cases* (1997) os principais aspectos narrativos que se manifestam através do elemento recursivo giram em torno da temática *noir*, em *Mr. Punch* (1994) os temas de discussão partem da estética teatral de Punch e Judy, que acaba por definir os estilos textuais e visuais da obra.

Os eventos narrados no início da narrativa, relacionados à pescaria do narrador com seu avô, portanto, operam como fundamentação temática da obra: apresentam um narrador marcado pelo esquecimento e que, embora curioso, não se mostra angustiado por aquilo que é incapaz de recordar; apresentam também o teatro de fantoches Punch e Judy, que influencia diretamente as recordações do narrador, fazendo-o confundir suas lembranças com as situações encenadas pelos fantoches, dando origem ao elemento fantástico. Esses temas funcionarão como plataforma para a pesquisa aqui proposta.

Após relatar a pesca com seu avô, o narrador se detém a fazer um breve histórico de sua família, aprofundando suas concepções sobre a memória e o esquecimento. É a partir desse momento que o narrador explica toda a situação que está tentando lembrar e contar: trata-se de um período que ele passou na casa dos avós, após contrair uma doença que ele não se lembra mais qual era, para que não contaminasse sua mãe grávida ou sua irmã mais nova. Isso, por sua vez, remete a ideias de afastamento e solidão, constantes nas representações da infância na obra de Gaiman: o narrador se mostra apático ao que lhe ocorre, não demonstra tristeza por estar longe da família ou felicidade por estar perto dos avós; a infância surge como algo a ser suportado, em que a criança precisa aceitar sua impotência enquanto é impulsionada de um lado ao outro por forças adultas, confirmando os argumentos de Gaiman (2016) sobre o período infantil como momento infeliz, marcado pelo trauma.

Um dos exemplos mais emblemáticos da apatia do narrador ocorre no momento em que ele fica sabendo que sua irmã finalmente nasceu; perguntam a ele se estava feliz com isso e ele responde: “I don't remember what I said, but no, I wasn't excited. I was never excited.”⁵⁶ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 74). Observa-se que para o narrador de *Mr. Punch* (1994), portanto, a infância não é um período idílico e, nesse sentido, aproxima-se, novamente, do narrador de *Violent Cases* (1997). Importante observar, todavia, que a declaração do narrador sobre o caráter infeliz de sua infância aparece acompanhada de uma afirmação diretamente relacionada ao esquecimento, afinal, o narrador não se lembra da resposta, apenas do que sentiu naquele instante: que não estava animado com o nascimento de sua irmã. Uma vez

⁵⁶ “Não me lembro o que eu disse. Mas, não, não estava animado. Eu nunca estava animado.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

mais, prevalece a noção de que o narrador se recorda do momento em questão, sabe que aquela conversa realmente aconteceu, mas são os detalhes que lhe escapam; nesse caso, lembra-se da pergunta, mas não da resposta. Trata-se, como postula Bergson (1999), da memória do narrador realizando uma seleção, trazendo a tona o que é útil e rejeitando o que já não serve, formando uma lembrança-imagem; nesse caso, a resposta do narrador é esquecida porque o que é útil, para o ato de recordar, não são suas palavras específicas, mas sim o sentimento que o dominava naquele instante. O vazio, a partir disso, demonstra toda sua potência como instrumento criador; Blanchot (2011a) argumenta que é nos silêncios de uma narrativa que o tom de uma obra se faz sentir, é através deles que se manifestam os sentidos de uma obra, e é isso que se manifesta nesse momento da narrativa: ao esquecer a resposta, o narrador tem a chance de estabelecer novos significados para aquele momento de seu passado, criando-os com base no que se lembra de ter sentido naquela situação.

O narrador, como foi mencionado anteriormente, não parece abalado pelo seu esquecimento, aceitando-os conforme se manifestam, contornando-os sem se deixar abalar. A seguinte declaração parece funcionar como um pequeno resumo das opiniões do narrador sobre memória e esquecimento, esboçando de forma clara seu comportamento em relação ao passado: “The path of memory is neither straight nor safe, and we travel down it at our own risk. It is easier to take short journeys into the past, remembering in miniature, constructing tiny puppet plays in our heads. That's the way to do it.”⁵⁷ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 17).

Além de relacionar o ato de lembrar com um teatro de fantoches, aprofundando o papel de Punch e Judy como intrínsecos ao seu processo de recordação, essa passagem aborda a ideia de que o narrador não se permite envolver por seus esquecimentos porque, como ele próprio coloca, é melhor fazer viagens curtas ao passado; ele não se demora em suas memórias, concentrando-se nelas apenas tempo o suficiente para que possa explicar do que se lembra, mas não para se questionar sobre o esquecimento. É como se o narrador levasse a cabo a proposta de Agamben (2014) sobre a necessidade de estabelecer uma zona de não conhecimento, de que, para que o ser humano consiga cooptar com a realidade, é importante assumir uma relação harmônica com aquilo que não sabemos e que nunca saberemos; em *Mr. Punch* (1994), o narrador exerce essa harmonia em relação ao seu esquecimento, mas isso está ligado, em boa parte, à crença de que há algo de perigoso em seu passado, algo que talvez seja melhor não mais retomar.

⁵⁷ “O caminho da memória não é direto nem seguro, e seguimos nele por nossa conta e risco. É mais fácil fazer viagens curtas ao passado, lembrando em miniatura, construindo pequenas peças de fantoche na cabeça. É assim que se faz.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

Essas posições em relação à memória acabam influenciando diretamente a estrutura da obra, pois o narrador salta constantemente de uma recordação à outra; a ordem de eventos da obra é muito menos linear do que em *Violent Cases* (1997), por exemplo, em que o mistério quanto à natureza do osteopata assume primeiro plano, com eventuais desvios narrativos para abordar outras memórias, desenvolvendo-se de maneira mais ou menos sequencial até o fim da obra, mesmo que encerre sem um desfecho conclusivo. *Mr. Punch* (1994), por sua vez, por mais que uma série de eventos relacionados ao avô do narrador também siga uma ordem linear, é uma obra definida por uma estrutura muito mais alternada; em um momento ele pode estar relatando um passeio com seu avô para, logo em seguida, descrever um sonho, e então narrar uma lembrança de anos antes, ou mesmo algo que lhe aconteceu quando adulto. E mesmo assim, poucas são as memórias sobre as quais investe tempo significativo, sempre as narrando de forma breve, e mudando de assunto quando se confronta com as inevitáveis barreiras do esquecimento. Como Sanders (2006, p. 121) aponta: “In *Mr. Punch*, the separate pictures remain separate.”⁵⁸ O narrador, portanto, relata suas lembranças-imagem da mesma forma que elas lhe vem à mente, aceitando o esquecimento que demarca as fronteiras de sua memória sem tentar forçar dele algum tipo de resposta para o que lhe escapa, como acontece com o narrador de *Violent Cases* (1997). Entretanto, como será estudado na análise dos constituintes visuais da obra, apesar de alternar constantemente a memória que está narrando, *Mr. Punch* (1994), no que concerne à distribuição dos painéis pela página, é muito mais uniforme do que *Violent Cases* (1997).

Como foi mencionado, todavia, há uma série de memórias que estabelecem uma ordem minimamente linear para a obra, funcionando como coluna vertebral da narrativa, que são as memórias relacionadas ao avô do narrador. Desde o início da obra, Arthur, seu avô, é representado como um empreendedor ambicioso, mas fracassado, dono de um *arcade* com uma série de atrações, como um labirinto de espelhos e um trem fantasma. Dentre essas atrações, está uma mulher vestida de sereia que fica cantando sobre um tanque cheio de água e que, ao que tudo indica, está grávida. O *arcade*, entretanto, raramente recebe visitas, e seu dono se aproxima cada vez mais da falência. Ao fim da obra, o narrador presencia uma discussão entre quatro pessoas, e que culmina numa tentativa de assassinato; apenas um participante da discussão é identificada: a sereia, embora fique implícito que o avô do narrador também estava presente.

⁵⁸ “Em *Mr. Punch*, as imagens separadas continuam separadas.” [Tradução nossa].

A relação do narrador com seu avô, além de funcionar como fio condutor que dá sequencialidade à narrativa, é também significativa por apresentar as opiniões do narrador sobre o mundo adulto. Mais do que alguém por quem o narrador sente afeto, seu avô é alguém que o faz sentir medo. Isso fica ilustrado pelas seguintes observações do narrador, logo após seu avô erguê-lo no colo e perguntar, em tom de brincadeira, se pode jogá-lo no tanque de água da sereia:

I shook my head. Adults are threatening creatures. *Shall I throw you in the water? I'll put you into the rubbish-bin. I'll eat you all up. I'll take you back and get another little boy.* That's what they say. And no matter how much you tell yourself that they're lying, or teasing, there's always a chance. Maybe they are telling the truth. I had an aunt who claimed she had a tail beneath her dress. I sneered at her, made sure she knew I knew she was lying; but secretly, I could not stop myself from wondering. Adults lie, but not always.⁵⁹ (GAIMAN; McKEAN, 1994, pp. 31 – 32, grifos do autor).

Em *Mr. Punch* (1994), medo e incerteza definem a relação da criança com os adultos: eles ameaçam, mentem, dificultam o entendimento do mundo, tudo sob o pressuposto de a estarem protegendo. Como argumenta Rebecca Long (2015), os adultos, nas obras de Gaiman, estabelecem os limites do mundo infantil, guardando, a partir de terror e violência, as portas de um mundo que parece, para a criança, ser muito melhor do que aquele em que ela vive. Na relação que os narradores retratam entre crianças e adultos, *Violent Cases* (1997) e *Mr. Punch* (1994) voltam a se aproximar: em ambas as obras os adultos não oferecem conforto ou segurança, causando apenas medo e incerteza. Isso, por sua vez, estabelece ainda mais dificuldades para o ato de recordar, afinal, se a memória do narrador já é repleta de ausências, elas acabam sendo agravadas pelas barreiras criadas pelos adultos.

A infância, como explica Agamben (2005), é o período fundador da experiência humana, manifestando-se na forma de um campo de batalha entre o indivíduo e a linguagem, em que ocorrem vários choques que resultam na possibilidade de comunicação e da enunciação do 'eu', viabilizando o posicionamento do indivíduo no mundo. Em *Mr. Punch* (1994), um desses choques ocorre através das incertezas sentidas pela criança em relação ao mundo adulto e a forma com a qual a linguagem infantil é ignorada; os adultos não ouvem o que a criança tem a dizer, respondendo às suas perguntas com risadas ou ordens de silêncio.

⁵⁹ “Balancei a cabeça. Adultos são criaturas ameaçadoras. *Posso te jogar na água? Vou te colocar na lata de lixo. Vou te comer todo. Vou te trocar por outro menino.* É o que eles falam, e não importa quantas vezes você diga a si mesmo que estão mentindo ou provocando, sempre há uma possibilidade. Talvez estejam dizendo a verdade. Eu tinha uma tia que dizia ter uma cauda em baixo do vestido. Eu zombava dela, deixava claro que sabia que ela estava mentindo. Mas, em segredo, não conseguia parar de me questionar. Os adultos mentem, mas nem sempre.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

Isso, como se trata do período que define a percepção do indivíduo sobre o mundo, faz com que as memórias do narrador sejam ainda mais fraturadas; suas lembranças não são rarefeitas apenas pela natureza inerente de toda lembrança-imagem, mas também por serem recordações de uma infância constituída por silêncios. Um exemplo disso ocorre logo após o narrador presenciar a tentativa de assassinato: a criança encontra o avô sentado na calçada, chorando, e após entrarem no carro: “*You didn't see anything. He said. He was telling me, not asking me.*”⁶⁰ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 84, grifos do autor). O avô não explica o que aconteceu, apenas ordena silêncio; isso faz com que o narrador, ao tentar contar suas memórias, não esteja apenas lutando contra a natureza incerta das memórias de infância, mas também contra os silenciamentos dos adultos, que oprimiam as manifestações de sua linguagem infantil.

De fato, o único adulto de quem o narrador gostava, na infância, era seu tio Morton, e apenas porque ele era corcunda, permitindo que aos oito anos de idade o narrador já conseguisse encará-lo nos olhos. Isso é significativo na medida em que remete às ideias propostas por Rebecca Long (2015): os adultos causam medo devido ao fato de que parecem pertencer a outro mundo, mas seu tio Morton amortece esse terror por causar a impressão de que há algum nível de igualdade entre ambos devido a uma questão de estatura. Esse tio acaba sendo motivo de fascinação para o protagonista, não apenas pelo semblante de afeto que o narrador sentia na infância, mas pelas várias incertezas que rodeiam sua vida. O narrador se pergunta, por exemplo, sobre os motivos de seu tio ser corcunda, mas, ao questionar os adultos, nunca encontra uma resposta definitiva, pois cada um oferece uma versão diferente: sua avó afirma ter sido uma doença, mas, durante um casamento – ao qual o narrador vai já adulto – ele ouve o seguinte, ao questionar sobre seu tio:

*It wasn't an illness. He was throw downstairs. When he was a baby. An elderly cousin had been listening to our conversation and she butted in. Morton wasn't throw downstairs. That was his twin. And he wasn't thrown downstairs. He fell ou of the window. I stared at her, confused. [...] Morton had a twin? I think so. Or perhaps it was your grandfather had the twin. I'm not sure.*⁶¹ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 67, grifos do autor).

⁶⁰ “*Você não viu nada. Ele disse. Estava me informando, não me perguntando.*” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

⁶¹ “*Não foi doença. Ele foi jogado escada abaixo. Quando era bebê. Uma prima idosa estava ouvindo nossa conversa e se intrometeu. Morton não foi jogado da escada. Foi o primo dele. E não foi escada abaixo. Caiu da janela. E morreu. Fiquei olhando para ela, confuso. [...] Morton tinha um gêmeo? Acho que sim. Ou talvez fosse seu avô quem tinha. Não estou certa.*” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

O desencontro de informações sobre seu tio cria a noção de que o passado está perdido não apenas para o narrador, mas até mesmo para as pessoas ao seu redor. Isso anda em conjunto com a harmonia do narrador em relação às partes inacessíveis de sua memória; ele relata o que ouviu, mas não questiona essas informações, assim como não tenta juntá-las num todo coeso. Memórias separadas permanecem separadas, como explica Sanders (2006). Mas essa passagem também ilustra a maneira com a qual as atitudes adultas são representadas na obra: eles não possibilitam maior entendimento sobre o mundo, rechaçam as perguntas da criança, e quando oferecem uma resposta ela vem através de censuras e ordens de silêncio; Rebecca Long (2015) argumenta que as atitudes hostis dos adultos em relação às crianças, nas obras de Gaiman, ocorrem sob um pretense desejo de proteger a criança, ou seja, os silêncios impostos são sempre conscientes. Entretanto, a partir dessa passagem, podemos inferir que a ausência de respostas se origina no fato de que talvez os adultos não as tenham, que seu conhecimento a respeito do passado seja tão rarefeito quanto da criança. Essa informação, por sua vez, surge apenas no momento em que o próprio narrador se torna um adulto e passa a interagir com outros adultos.

Violent Cases (1997) e *Mr. Punch* (1994), portanto, se aproximam no tratamento que proporcionam para os personagens adultos, com uma diferença singular: em *Violent Cases* (1997) os adultos são frequentemente representados como monstros, enquanto que em *Mr. Punch* (1994) a representação dos adultos costuma ser relacionado a um elemento específico: o teatro de Punch e Judy.

As apresentações de teatro são recorrentes no decorrer da obra, e as peças de Punch e Judy sempre envolvem elementos de humor negro e violência, com Mister Punch sendo representado como um ser ardiloso e cruel, mas que sempre consegue escapar de qualquer situação que coloque sua vida em risco. As peças assustam o narrador, que fica chocado com as atitudes de Mister Punch, mas também causam fascínio, pois ele não consegue deixar de assistir, e, frequentemente, pede para que algum adulto o leve para ver uma peça. Entretanto, como foi mencionado anteriormente, há uma constante justaposição dos níveis da realidade, no que se refere ao teatro de Punch e Judy, com o narrador mesclando elementos de sua memória com fatos narrados pelos fantoches. Uma das formas mais notáveis pelas quais isso se traduz é através do espelhamento de eventos acontecidos no palco e na vida real; toda peça carrega consigo algum elemento que, ou já aconteceu, ou ainda vai acontecer na vida do narrador. Em uma das visitas à tenda de fantoches, por exemplo, o narrador assiste a uma peça em que, depois de matar o bebê de quem deveria estar cuidando, Mister Punch assassina sua esposa, Judy, com um pedaço de madeira. Isso remete diretamente aos eventos ocorridos no

final da obra, em que uma mulher grávida é espancada da mesma forma, e, pela maneira com que segura a barriga ao sair correndo, acaba perdendo o bebê. Sobre a peça que assiste, o narrador ainda declara que: “Punch wailed for her, when he realized she was dead, and then did a little dance.”⁶² (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 26), que é algo que também pode ser relacionado com o mesmo evento presenciado pelo narrador, pois a criança encontra o avô chorando na calçada após a amante sair correndo de dentro do *arcade*.

A simultaneidade de eventos que transcorrem no palco e na vida real leva Sanders (2006) a argumentar que os fantoches de Punch e Judy funcionam como avatares narrativos que representam a visão da criança sobre o mundo adulto. Os adultos, para o narrador, são criaturas fundamentalmente violentas, e isso faz com que uma relação seja estabelecida entre as atrocidades cometidas pelos fantoches e aquelas que se originam dos adultos. Mister Punch realiza todo tipo de atrocidade, tendo como único motivo um tipo de pulsão maldosa, e isso em muito se aproxima da percepção que o narrador tem dos adultos, esses seres que ele não compreende e que o ameaçam e castigam sem que muitas vezes ele compreenda os motivos. Isso é enfatizado, como explica Sanders (2006), pela última frase pronunciada por Mister Punch nas peças, logo após ele ter retirado todos os outros fantoches do palco: “That’s the way to do it!”⁶³, que, segundo ao autor, remete ao ímpeto adulto de resolver seus problemas afastando as pessoas ao seu redor, desde que isso faça o problema se afastar junto, muitas vezes empregando violência e agressão, e, ao final, dizendo a si mesmo que essa é a forma certa de se fazer, seguros de si. Basicamente, a estratégia utilizada pelo avô do narrador, quando tenta se livrar da mulher que se vestia de sereia.

Entretanto, essa frase também é utilizada pelo próprio narrador, na passagem em que ele explica que é necessário fazer viagens curtas ao passado, lembrando em miniatura. O narrador, agora um adulto ele próprio, passa a incorporar a retórica dos adultos que constituíram sua infância, que se manifesta na formação de uma determinada abordagem mnemônica – de que não é saudável se deter demais em lembranças – e garantindo a si mesmo que essa é a forma certa de se fazer; o narrador torna-se vítima da mesma cegueira que condena nos adultos de sua infância.

Entretanto, a relação entre o narrador e os teatros de Punch e Judy também pode ser pensada pelo viés proposto por Santos (2016): para o autor, o ato de narrar, nas obras de Gaiman, está sempre em uma posição de destaque, e é ao redor deste ato que orbitam todas as

⁶² “Punch chorou por Judy, quando percebeu que ela estava morta, depois fez uma dancinha.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

⁶³ “É assim que se faz!” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

estruturas ficcionais de suas narrativas. A partir disso, podemos contemplar o teatro de fantoches, em *Mr. Punch* (1994), como um efeito direto dessa ênfase literária no próprio ato de narrar; o narrador, ao tentar relatar suas memórias, relaciona-as a algo fundamentalmente narrativo: uma peça de teatro. Trata-se de um sinal, mesmo que indireto, de uma tentativa de proporcionar às suas memórias o formato de uma narrativa, projetando sobre os fantoches certos eventos de seu passado. O narrador se vale das liberdades de sua memória, postuladas por Blanchot (2011a), para adequar as narrativas teatrais às ausências de suas lembranças-imagem, na tentativa de estabelecer estruturas que façam mais sentido de um ponto de vista narrativo para melhor entender o passado e, por extensão, a si mesmo.

Podemos constatar que, por mais que Mister Punch possa ser visto como uma representação das atitudes adultas como um todo, ele está mais diretamente relacionado com o narrador e seu avô; Punch é um mistério para o narrador, algo que o assusta e atrai em igual medida, e que é também o que ele sente em relação ao seu próprio passado. De fato, a aproximação do fantoche com o avô se torna mais evidente nos momentos em que são oferecidos detalhes sobre seu passado: obcecado pelo desejo de enriquecer, utilizou vários métodos ilegais para conseguir dinheiro de forma rápida, como, por exemplo, vender sabão mentindo se tratar da marca Sunlight, quando na verdade era uma versão falsa, feita de ácido fênico, capaz de arrancar a pele do rosto de quem a usava; ou então buscar um carregamento de latas de embutido que havia afundado em um rio e fazer novos rótulos para elas. Assim como Punch se vale de trapaças constantes para se sobressair em qualquer situação, o avô do narrador faz o mesmo para enriquecer.

É através dessa impossibilidade de compreender Punch – que remete a uma dificuldade de compreender os adultos – que se manifesta a dúvida quanto à realidade em que está inserido, dúvida esta que, para Todorov (2003), é essencial para que surja o elemento fantástico. Além das já apontadas justaposições entre as memórias do narrador e as cenas do teatro, que, por si só, também podem ser interpretadas como resultantes de uma natureza sobrenatural inerente ao fantoche de Mister Punch, há uma noção de que o fantoche envolve algum tipo de conhecimento secreto que apenas os professores – nome dado aos profissionais que trabalham com o teatro de Punch e Judy – detêm.

Isso é exemplificado pelo momento em que Swatchell, amigo do avô do narrador, ambos com a mesma idade, e dono de uma tenda de Punch e Judy, se oferece para apresentar o ‘elenco’ do teatro para o narrador. Dos fundos da tenda, ele começa a pegar os vários fantoches que constituem a peça, apresentando-os um por um: Judy, que sempre acaba sendo morta, o crocodilo que tenta devorar Mister Punch, o Sacristão que tenta enforcá-lo... E

durante toda a explicação, Swatchell demonstra tristeza pelo teatro de fantoches Punch e Judy ter sido esquecido pelo público inglês, nada mais que uma tradição abandonada. O narrador pede para colocar um dos fantoches, e então Swatchell explica como:

*On the left hand. It's only Mister Punch himself goes on your right hand. He goes on, and he stays on. Later I observed this to be true: Punch dominates the left side of the stage; and in this there is nothing sinister. He is a right hand puppet, and he stays on all the time: the others - the ghosts and clowns and women and devils, they come on and they go off. Mister Punch never goes away.*⁶⁴ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 47, grifos do autor).

Essa passagem já demonstra o caráter singular de Punch em relação aos outros fantoches, assim como insinua algo de insólito sobre sua natureza: tudo o mais vem e vai, mas apenas Mister Punch continua de pé, sempre derrotando qualquer problema a partir de puro ardil. As possibilidades sobrenaturais dos fantoches aprofundam-se cada vez mais conforme o diálogo continua e o narrador pergunta onde está o fantoche de Mister Punch, ao que Swatchell responde:

*Mister Punch is resting before his performance. Can I try him on? He shook his head. Once you bring Mister Punch to life, there's no getting rid of him. But you can watch the show. You'll see him then. How do you make the voice? Everybody's got secrets, boy. And Mister Punch's voice is one of mine...*⁶⁵ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 48, grifos do autor).

Prevalece, a partir dessa passagem, duas ideias que se complementam: Mister Punch como mais do que apenas um fantoche, mas alguém dotado de consciência e vontades próprias, e de Mister Punch como detentor de um tipo de conhecimento proibido. Swatchell esconde o fantoche para longe dos olhos da criança, afirmando que ele precisa descansar e que, ao coloca-lo, não há mais como tirar, como se o fantoche funcionasse quase como uma maldição. Até mesmo a voz do fantoche permanece sendo um mistério, como se fosse algum tipo de conhecimento oculto ao qual apenas um grupo seletivo tem acesso, algo que faz com que o próprio Swatchell seja envolvido por uma aura sobrenatural. Dessa série de informações desconstruídas se origina o elemento fantástico da obra, afinal, pode ser que sejam apenas as

⁶⁴ “*Na mão esquerda. Só o Mister Punch vai na mão direita. Você o coloca e ele fica. Depois, percebi que era verdade. Punch domina o lado esquerdo do palco. E, nisso, não há nada de sinistro. É um fantoche de mão direita e fica no palco o tempo todo: os outros – fantasmas, palhaços, mulheres e diabos – aparecem e somem. Mister Punch nunca vai embora.*” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

⁶⁵ “*Mister Punch está descansando para a próxima apresentação. Posso coloca-lo? Ele balançou a cabeça vagarosamente. Uma vez que você dá vida a Mister Punch, não tem como se livrar dele. Mas pode assistir ao show. Vai vê-lo então. Como você faz a voz dele? Todo mundo tem segredos. E a voz de Mister Punch é um dos meus.*” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

palavras de um homem que está tentando envolver sua profissão em uma aura de mistério para conservar as tradições, ou pode ser que o fantoche de Mister Punch realmente detenha propriedades sobrenaturais; uma resposta definitiva nunca é encontrada. A criança não insiste, se afasta de Mister Punch, assim como o narrador se afasta de um estudo aprofundado de suas próprias memórias; ambos estão envolvidos por uma noção de que há algo de proibido ali, que talvez seja melhor não ter acesso. Se a imaginação é decisiva para as memórias de infância, como argumenta Bachelard (1988), então, nesse caso, ela acaba sendo responsável por projetar os fantasmas do fantástico nas lacunas de suas lembranças.

As incertezas causadas por Mister Punch, todavia, nunca desaparecem, afetando o narrador mesmo quando adulto. Ao final da obra, em que o narrador relata uma visita que fez a um festival voltado exclusivamente aos fantoches de Punch e Judy, ele afirma ter visto Swatchell, em meio à multidão, mas logo em seguida se corrige, afirmando que isso não seria possível, que o homem, com a idade que tinha quando o conheceu, não teria como estar vivo ainda; sobre isso, o narrador afirma: “Nobody lives for ever, after all; not even the Devil. Everybody dies but Mister Punch, and he has only the life he steals from others.”⁶⁶ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 92). Mesmo adulto, a crença de que o fantoche é dotado de propriedades sobrenaturais ainda o afeta, mesmo que nunca se torne uma certeza absoluta, apenas uma dúvida que ele não tem coragem de buscar uma resposta definitiva, por medo do que ela pode acarretar. Um diálogo que ocorre logo em seguida confirma esse medo, em que o narrador visita uma banca que vende fantoches e o vendedor pergunta se ele gostaria de colocar o fantoche de Mister Punch; o narrador estende a mão, mas hesita e diz: “I almost put it on. It would have whispered its secrets to me, explained my childhood, explained my life... I can't. I'm sorry. I really can't.”⁶⁷ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 93 – 94). O narrador atinge a idade adulta, mas nunca perde a noção de que os fantoches de Mister Punch carregam algo de proibido, embora ela também nunca se torne uma certeza; é, durante toda a narrativa, nada mais que uma dúvida, mas isso basta para que toda a natureza de sua infância seja questionada.

O fantástico, em relação a Mister Punch e tudo que o envolve, nunca desaparece; surge dos vazios das memórias de infância, das incertezas que a definem, e isso acaba por sedimentar a maneira que o narrador, já adulto, contempla o mundo ao seu redor e, por

⁶⁶ “Afiml, ninguém vive para sempre, nem mesmo o Diabo. Todos morrem, exceto Mister Punch, e ele só tem a vida que rouba dos outros.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

⁶⁷ “Eu quase o coloquei. Ele teria sussurrado seus segredos para mim, explicado minha infância, explicado minha vida... Não posso. Desculpa, não posso mesmo.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

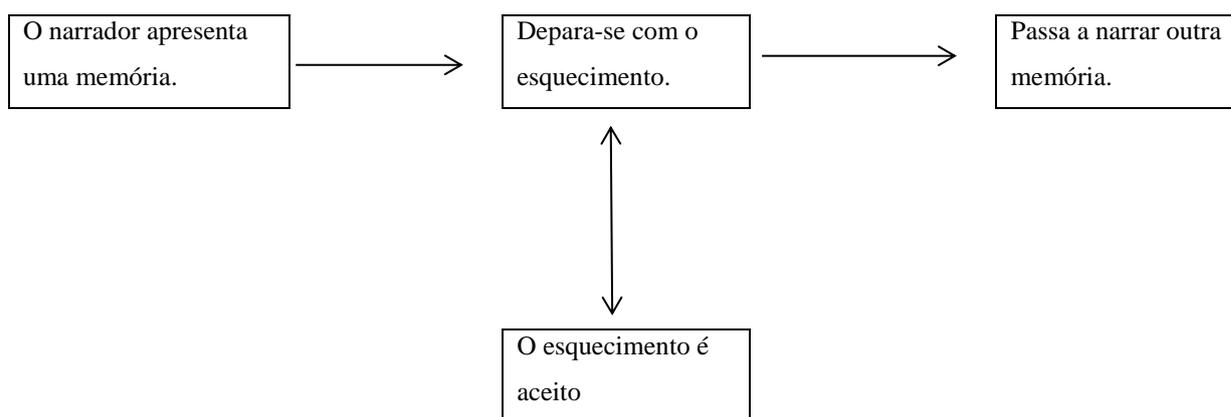
extensão, como relata suas memórias de infância. Como Bergson (1999) explica, não há memória que possua uma relação de equivalência com o momento ao qual remete, sendo invariavelmente fraturada, marcada por esquecimentos e por complementos originados de outras lembranças ou experiências. Em *Mr. Punch* (1994), o fantástico se manifesta não apenas através dessas lacunas constituintes a toda lembrança-imagem, mas do medo de estudar essas lacunas e buscar uma resposta para elas. Aquilo que escapa ao narrador de *Mr. Punch* (1994) é mais do que apenas uma zona de não conhecimento necessária à harmonia do indivíduo em relação ao mundo e à sua própria vida, mas um espaço povoado pelas promessas de um conhecimento proibido.

Talvez, diferente do que ocorre em *Violent Cases* (1997), o narrador conseguisse preencher certos vazios de sua memória, mas não o faz, pois, como explica Blanchot (2011a), a tentativa de resolver o vazio de uma narrativa resulta, invariavelmente, na anulação da potência criativa desse vazio. Manifesta-se, de forma implícita, a angústia constante em todas as obras de Gaiman referente à memória e o ato de narrar: de que o passado que está sendo narrado não tem forma de uma narrativa, justamente devido aos vazios e esquecimentos da memória. Mas *Mr. Punch* (1994) propõe um questionamento a respeito dessa angústia na medida em que faz surgir a ideia de que solucionar esses vazios seja ainda mais nocivo para a construção de uma narrativa coesa, afastando-se da busca de uma resposta definitiva. Resolver os vazios anularia os relatos sobre o passado, fazendo a obra perder seu caráter memorialístico, da mesma forma que resolver a dúvida a respeito do elemento sobrenatural faria com que o efeito fantástico se perdesse.

É como se *Mr. Punch* (1994) propusesse um aprofundamento dos conceitos estabelecidos por Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011); a autora parte da noção de que o vazio e o esquecimento operam como matéria prima de toda narrativa memorialística, pois permitem que ocorra uma representação de como o passado é recordado, e não apenas dos eventos lembrados em si; assim como rasuras são inevitáveis em toda lembrança, os usos do vazio em narrativas literárias que tratam da memória também o são. Entretanto, *Mr. Punch* (1994) não apenas emprega o vazio como método necessário para a representação das memórias como também os transforma em objeto de análise: o narrador estuda as ausências de sua memória, espaços pelos quais se entrevê o fantástico, sem se deixar envolver totalmente pelas angústias causadas pela incerteza, como ocorre em *Violent Cases* (1997).

As manifestações textuais do esquecimento em *Mr. Punch* (1994), portanto, em muito se aproximam daquelas presentes em *Violent Cases* (1997): em ambos os casos há o surgimento do fantástico através de lacunas nas memórias dos narradores; por não saber o que

aconteceu, pode ser que tenha ocorrido algo sobrenatural. Em *Violent Cases* (1997) isso se manifesta através do osteopata e seu passado obscuro, enquanto que em *Mr. Punch* (1994) o fantástico toma forma através do teatro de fantoches Punch e Judy. Entretanto, a diferença crucial está na forma com a qual cada narrador lida com as memórias que lhe escapam, com seus esquecimentos: o narrador de *Violent Cases* (1997) se encontra em um choque constante com as lacunas de suas lembranças, tentando decifrar respostas a partir deles, e, inevitavelmente, fracassando; o narrador de *Mr. Punch* (1994), por sua vez, aceita o que esquece, lembrando-se de forma breve e então passando para outras memórias, sem exigir de seus esquecimentos algum tipo de solução para seu ser, sem nem mesmo se perturbar pelas possibilidades de o passado não ter ocorrido como ele se lembra, afinal, como o próprio narrador afirma: “I don't know what the truth was. I am not even sure that I care.”⁶⁸ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 87). A obra, portanto, parece se definir a partir do seguinte esquema narrativo, no que se refere à representação das memórias:



Isso pode causar a impressão de que *Mr. Punch* (1994) emprega menos o esquecimento, algo que, em certo nível, é verdade, afinal o narrador está relatando memórias que possui de seus oito anos de idade, diferente de *Violent Cases* (1997), que são as memórias de uma criança de quatro anos; mas o esquecimento continua presente em *Mr. Punch* (1994), com a diferença de que seu narrador já aceitou o esquecimento como constituinte de seu ser e não como uma falha a ser superada.

⁶⁸ “Não sei qual era a verdade. Nem sei se me importo.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

4.2 AS MEMÓRIAS DE INFÂNCIA PELO PRISMA VISUAL

Assim como foi feito na análise dos aspectos visuais de *Violent Cases* (1997), é importante definir os temas centrais que regem as ilustrações de *Mr. Punch* (1994) e estabelecer em quais aspectos as duas obras se aproximam e se distanciam, antes de abordar as especificidades que orientam a narrativa.

Se em *Violent Cases* (1997) predomina a estética *noir*, herdada, principalmente, de filmes do gênero do começo do século XX, e que resulta no predomínio de cores monocromáticas e em um jogo constante entre luz e sombra, *Mr. Punch* (1994) opta por um estilo teatral, em que predomina o uso de cores vivas, personagens sendo representados com proporções exageradas – muitas vezes usando máscaras – e uso recorrente de imagens fantásticas para ilustrar a percepção da criança.

O primeiro painel da obra, presente na Figura 55, opera como uma maneira de, através de uma única imagem, apresentar ao leitor os principais aspectos que acabam por definir a narrativa: um palco, com cortinas roxas entreabertas, como que sinalizando o início da narrativa, enquanto uma máscara de teatro sorri na parte superior; o material que constitui o palco causa a impressão de um ambiente desgastado, com ferramentas enferrujadas nas laterais, bem como folhas de papel amassadas e rasgadas, nas quais as palavras já não são mais legíveis, e um relógio industrial, na parte superior direita, em que as marcações das horas já estão apagadas; tudo isso é ilustrado através do recurso fotográfico, que aumenta o caráter memorialístico da imagem, criando a noção de que se trata de um espaço muito antigo; em última instância, é a ilustração de um palco erigido em meio aos abandonos do tempo. Entretanto, talvez o aspecto mais simbólico da imagem não seja aquilo que está ilustrado, mas aquilo que deixa de ilustrar: atrás das cortinas do palco há apenas um fundo negro, as cortinas se abrem para o vazio.

Através do primeiro painel da obra, portanto, todos os elementos chave a serem desenvolvidos no decorrer da narrativa estão presentes: o aspecto teatral, que se manifesta na forma dos fantoches Punch e Judy – bem como na maneira de ilustrar certos painéis da obra, como se verá adiante –, assume destaque ao ser ilustrado no centro do painel, e dialoga diretamente com as incertezas da memória por se tratar de um palco construído em meio às ruínas do passado, já insinuando o vazio e o esquecimento como temas centrais ao colocar, atrás das cortinas, apenas um fundo negro. A escolha por ilustrar a abertura da obra com uma fotografia, além de estabelecer seu uso como umas das ferramentas visuais de *Mr. Punch* (1994), também serve para sedimentar o tema da memória como fundamental, pois, segundo

Barthes (2015), toda fotografia carrega consigo um cunho memorialístico essencial. O autor argumenta que não se trata da representação de um determinado momento, mas sim do congelamento de um instante que realmente existiu, fazendo com que aquele que contempla uma fotografia seja invariavelmente remetido ao breve instante em que aquela imagem constituiu o presente. O próprio narrador aborda o tema das fotografias, definindo-as como “frozen moments of the past, in which the dead are captured in tiny loops of motion.”⁶⁹ (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 16). Isso, por sua vez, remete a outra ideia que Barthes (2015) propõe sobre a fotografia: de que ela possui uma relação direta com a morte devido ao *Spectrum*, que é o campo imagético através do qual os mortos retornam, e que, por sua vez, está atrelado ao papel memorialístico da fotografia. O palco, portanto, ao assumir uma posição central na fotografia, acaba por assumir uma posição central na discussão sobre memória.

Da mesma forma que o primeiro painel funciona como base temática para a narrativa, o diálogo presente entre os diferentes elementos que o constituem será utilizado como ponto de partida para as análises visuais aqui propostas, buscando observar quais são as maneiras que as memórias são representadas e como o esquecimento se manifesta através desses recursos.

A situação que segue esse primeiro painel, relacionada à viagem de pesca do narrador com seu avô, é utilizada para apresentar alguns dos principais conceitos e ideias a serem desenvolvidos pela narrativa, como foi explicado na análise textual da obra: esquecimento, a relação entre o narrador e seu avô, o elemento fantástico e os fantoches de Punch e Judy são algumas das estruturas narrativas desenvolvidas pela obra e que são situadas nesse momento. Entretanto, a pescaria apresentada ao início da narrativa também serve para apresentar muitos dos métodos visuais a serem utilizados, e que abordaremos em detalhes nessa parte da análise: uniformidade estrutural, tanto na ilustração dos personagens quanto na organização dos painéis, representação do teatro de fantoches a partir de fotografias e a mescla, causada pelo esquecimento, entre as imagens relacionadas às memórias do narrador e aquelas referentes aos fantoches. É importante mencionar que assim como ocorre com a parte textual da obra, as ilustrações de *Mr. Punch* (1994) tencionam a mais do que simplesmente representar o que é lembrado, mas sim demonstrar a forma com a qual a memória do narrador evoca aqueles acontecimentos; o vazio e o esquecimento, portanto, também acabam sendo aspectos intrínsecos às manifestações visuais nesta obra.

⁶⁹ “Momentos congelados do passado, nos quais os mortos são captados em minúsculos laços de movimento.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

A primeira característica mencionada, e que diferencia de forma substancial *Mr. Punch* (1997) de *Violent Cases* (1997), pelo menos em sua dimensão visual, é a uniformidade com a qual os personagens são representados no decorrer da narrativa. Diferente do que ocorre em *Violent Cases* (1997), em que nenhum personagem é ilustrado duas vezes da mesma forma, *Mr. Punch* (1994) segue no caminho oposto, conservando uniformidade absoluta entre um painel e outro, com até mesmo as expressões faciais dos personagens alternando minimamente. É o caso do narrador, por exemplo, que durante toda a obra é ilustrado com o que parece ser um olhar de tédio, de alguém que não está exatamente a par do mundo, mas não chega a se importar o suficiente, como se observa pelas Figuras 56 e 57. Em termos narrativos, como foi mencionado anteriormente, há um salto constante de uma memória à outra, ocorrendo no momento em que o narrador se depara com o esquecimento; entretanto, visualmente falando, a obra é definida por uniformidade e linearidade na maneira de ilustrar e organizar os painéis. Essa diferença na forma de ilustrar os personagens pode ser pensada como sintomática da diferença de idade entre os narradores, afinal, em *Mr. Punch* (1994), o narrador já tem oito anos de idade, o dobro da idade do narrador de *Violent Cases* (1997). Por não se tratar de uma infância tão remota, as insuficiências de suas memórias, embora presentes, são menos pronunciadas nesse quesito.

Como argumenta Bergson (1999), toda lembrança-imagem, devido a seu caráter imperfeito, é influenciada por outras lembranças e experiências, e quanto maior for a lacuna presente nessa lembrança-imagem, maior será o complemento externo a ser apropriado. Nesse sentido, a homogeneidade de ilustrações do narrador, bem como de outros personagens, é reflexo de uma menor necessidade de resolver essas lacunas. O único momento da obra em que o narrador é representado de forma diferente ocorre durante um sonho, Figura 58, em que ele é ilustrado por uma fotografia; o estilo visual da obra, portanto, apenas sofre alterações significativas ao explorar um tema que vai além da simples representação de uma memória, mas de uma memória que sofreu as interferências de um sonho. O uso de uma fotografia para ilustrar o narrador dentro de um sonho, entretanto, é significativo: trata-se de uma sequência de eventos pouco clara, em que o esquecimento é bastante manifestado, povoado por ilustrações surreais, como se observa nas Figuras 59 e 60, em que é difícil dizer, exatamente, o que está acontecendo, ou mesmo a ordem em que está acontecendo; e mesmo assim, apesar de todas as incertezas que povoam essa sequência de eventos, o narrador é ilustrado por uma fotografia, tipo de imagem que, segundo Barthes (2015), é a representação imagética com maior solidez semântica. Podemos inferir que, confrontado pelas lacunas em suas lembranças-imagem, o narrador utiliza um elemento de maior consistência memorialística para tentar

suplantá-las. Numa situação em que as incertezas da memória se tornaram pronunciadas demais, o narrador emprega – de forma, possivelmente, inconsciente – algo que seja capaz de providenciar maior consistência; nesse sentido, nenhum método é mais eficaz que a fotografia.

Entretanto, é importante notar que esses painéis não utilizam apenas a fotografia, assim como não utilizam apenas técnicas de pintura e desenho mais convencionais, optando por combinar as duas; isso resulta, partindo das observações de McCloud (1995), numa mescla de níveis de iconicidade: como o autor argumenta, quanto mais cartunesco é o desenho e menos detalhes possui, maior é a possibilidade de identificação entre o leitor e a imagem apresentada, ou seja, maior é a iconicidade; por outro lado, quanto mais a imagem se aproxima do realismo, menor é a identificação do leitor com a ilustração, pois há menos vazios para que o leitor possa se projetar, e menor é a iconicidade; McCloud (1995), inclusive, chega a apontar a fotografia como o tipo de ilustração com a menor iconicidade possível, justamente por se tratar de um congelamento de um instante real, e não da representação de um. Isso ocorre, segundo Eisner (2010), porque o sucesso de um ícone depende de como ele evoca o repertório de experiências do leitor, e quanto menos preciso for o ícone – sem chegar ao ponto de deixar de se parecer com o que está tentando representar – maiores são as possibilidades de identificação do leitor. E, seguindo nessa linha de pensamento, o autor ainda explica que são comuns as obras que representam os personagens de formas simples, para que o leitor consiga se identificar melhor com eles, projetando suas próprias formas de ver e entender esses personagens, em cenário que tendem para o realismo.⁷⁰ Entretanto, *Mr. Punch* (1994) parece inverter essa lógica, empregando cenários pouco realistas – alta iconicidade – e um personagem representado por fotografias – baixa iconicidade –, causando uma sensação de deslocamento no leitor, de que a criança presente naquela fotografia não pertence àquele lugar: a mesma sensação que, segundo Rebecca Long (2015), define as representações da infância na obra de Gaiman, e que funciona como tema principal desse sonho do narrador.

A Figura 61 exemplifica de maneira eficiente essa lógica, na qual a imagem do rosto do narrado não surge de uma única fotografia, mas sim do recorte e colagem de várias delas, com diferentes tons e focos, criando um aspecto fragmentário. O fundo do painel, entretanto, é uma mistura de cores e tons que remetem ao cenário no qual se passa o sonho do narrador, fazendo com haja uma sobreposição entre um elemento de maior iconicidade – as pinturas e

⁷⁰ *As aventuras de Tintim* e *Akira* são exemplos de histórias em quadrinhos que utilizam esse tipo de estratégia visual.

desenhos do cenário – e outro de maior iconicidade – a fotografia do narrador. A forma com a qual a fotografia é apresentada no painel, todavia, aponta para uma tentativa de introduzir as cisões da memória mesmo em algo tão semanticamente sólido quanto uma fotografia: as linhas que atravessam a fotografia do narrador, o fato de ser resultado do recorte de várias outras, cria a ideia de que se trata de uma formação visual incompleta; isso é realçado pelos pedaços de fotografias, do que parece ser um dragão, que cobrem as margens do rosto do narrador. O esquecimento, a dificuldade de se lembrar com exatidão do sonho que está narrando, afeta até mesmo a mais estável das manifestações imagéticas da obra, manifestando-se, na fotografia, na forma de cortes e rasuras; as ausências na memória do narrador consomem até mesmo aquilo que, em termos memorialísticos, deveria ser o mais confiável, e o vazio, como postula Blanchot (2011a), sempre se faz presente. Todavia, além dessa sequência de eventos, o narrador, quando criança, é sempre ilustrado através de desenho convencional.

Da mesma forma, o avô do narrador, presente nas Figuras 62 e 63, é sempre marcado pelo mesmo estilo ilustrativo, pelos mesmos detalhes e, ele também, por expressões faciais que variam muito pouco. Assim como ocorre com a uniformidade presente nas ilustrações do narrador, a consistência nas ilustrações de seu avô também pode ser pensada como resultante de memórias mais vívidas de uma infância não tão remota – pelo menos não ao nível de *Violent Cases* (1997). Essa noção é realçada pelo fato de que, nos momentos em que são ilustrados eventos sobre o avô do narrador que ele apenas ouviu falar, mas não presenciou, há uma mudança significativa na maneira de ilustrar o personagem, que é o caso da Figura 64, em que está sendo relatado um acidente que ocorreu com seu avô e que o deixou com sequelas mentais, tornando-o agressivo e instável. Os painéis em questão remetem a uma atmosfera de pesadelo, com pessoas de corpos desproporcionais em um cenário que não parece consistente com os objetos. O avô é ilustrado com uma cabeça gigante congelada numa única expressão, aparentando ser uma máscara, a boca aberta em exaltação, voltado para o que se presume que seja a avó do narrador, cujas feições não são identificáveis. Entretanto, apesar da poltrona em que a avó está sentada e o abajur ao seu lado, eles não parecem estar em casa, e sim no meio de um campo, com árvores ao fundo e uma rede de futebol próxima. O foco da imagem se aproxima cada vez mais do olho vazio do avô, aumentando a atmosfera de desconforto estabelecida pelos painéis.

Novamente, são empedadas fotografias nesses painéis, e seu uso parece seguir uma lógica semelhante àquela que se manifesta nos painéis referentes ao sonho do narrador: trata-se um relato indireto, em que o narrador remonta aquilo que contaram a ele e tenta

proporcionar uma estrutura aos fatos. As imagens presentes nos painéis, portanto, referem-se não aos fatos como aconteceram, ou mesmo como ele se lembra daqueles eventos, mas sim de como sua mente infantil projetou a série de acontecimentos; trata-se da recordação de um momento imaginado, daí a inconsistência dos personagens com o restante da obra ou com a realidade como um todo. Esse tipo de construção, segundo Bachelard (1988), em que a imaginação da criança interfere diretamente com a memória que está sendo construída – ou, nesse caso, narrada – é inerente ao próprio ato de recordar a infância e, por isso mesmo, inevitável. Podemos pressupor que o narrador está partindo de diferentes fotografias vistas por ele, na infância, e que, devido à natureza incerta de toda lembrança-imagem, conforme postulada por Bergson (1999), acaba recortando-as e as adaptando para diferentes situações e objetivos; nesse caso, com o propósito de narrar o passado. Ocorre algo semelhante à ilustração presente na Figura 61, portanto, pois os eventos ilustrados nos painéis da Figura 64, apesar de serem fotografias, demonstram eventos que, com cenários e personagens tão incongruentes, não podem ter sido capturados por uma câmera fotográfica. Novamente, trata-se dos esquecimentos do narrador interferindo até mesmo com a consistência aparentemente inabalável das fotografias; o narrador as emprega na tentativa de resolver, mesmo que de forma parcial, algumas das lacunas em sua memória, mas mesmo estas sofrem as violências do esquecimento, que as transforma e modifica. Isso nos permite observar não apenas uma ilustração dos eventos ocorridos, mas como ele se sentiu ao ouvir os relatos desses eventos: terror é o sentimento mais pronunciado, representado pela cabeça gigante do avô, sua boca aberta e olhos vazios. A transformação dos elementos fotográficos da obra, portanto, nos permite percorrer os mesmos caminhos da memória traçados pelo narrador, possibilitando ao leitor visualizar o processo pelo qual a lembrança-imagem surge, não apenas a lembrança-imagem em si. Uma diferença central entre as Figuras 61 e 64, entretanto, está nos tipos de ícones empregados em ambos: na Figura 64 não ocorre o que McCloud (1995) chama de uma mescla de níveis de iconicidade, pois são utilizadas apenas fotografias, mesmo que não correspondam diretamente à realidade, enquanto que a Figura 61 concretiza essa mescla, utilizando desenhos e pinturas tradicionais com fotografias.

Apenas a título de complementação, podemos apontar uma estrutura visual semelhante à Figura 64 na Figura 65, em que Swatchell está relatando algo que ocorreu no passado do avô do narrador, em que ele saiu para vender sabonetes falsificados e quase acabou sendo assassinado por uma multidão enfurecida. Novamente, os painéis empregam apenas fotografias para representar os cenários e o personagem, com uma cabeça gigante, desproporcional ao resto do corpo, destoando de como ele é ilustrado no restante da narrativa

por não se tratar de um evento que o narrador pode contemplar, mas sim de algo que apenas ouviu falar. Assim como os painéis da Figura 64 remontam às lembranças de uma situação imaginada, os da Figura 65 também, aproximando os dois exemplos tanto em termos narrativos quanto visuais, e comprovando a noção de que esse método de ilustração, distorcido e exagerado, é utilizado para representar as funções da imaginação do narrador sobre eventos que ouviu, transformando-os em memórias, mesmo que memórias de situações imaginadas.

A homogeneidade de *Mr. Punch* (1994), entretanto, não afeta apenas a representação dos personagens, mas manifesta-se também em termos estruturais, definindo tanto a composição dos painéis – a maneira com a qual cada painel é ilustrado – como também sua organização – no caso, a disposição dos painéis pela página. Os eventos relatados pelo narrador no início da obra, sobre a viagem de pesca que fez com seu avô, já apresenta ao leitor a maneira com a qual os painéis serão organizados no decorrer da narrativa: páginas compostas por painéis de tamanhos regulares, com poucas variações, separados por sarjetas igualmente regulares e bastante pronunciadas; diferente do que ocorre em *Violent Cases* (1997), em que há uma variação constante na disposição dos painéis pela página, *Mr. Punch* (1994) opta por um *layout* que remete mais às histórias em quadrinhos tradicionais.

Isso pode ser observado pela Figura 66, em que, durante a pescaria, o narrador se sente entediado e resolve se afastar do avô, deparando-se com a tenda de Punch e Judy pela primeira vez. Observa-se que, nesses quatro painéis de tamanho bastante comum em histórias em quadrinhos, a única instância de variação, nesse exemplo, está no tamanho um pouco mais alongado do quarto painel, que, sem texto algum, é utilizado para enfatizar a descoberta da tenda como um elemento importante da narrativa. A distância entre os painéis, tanto num sentido horizontal quanto vertical, é a mesma: a sarjeta, portanto, também é uniforme. Em termos internos, a homogeneidade também está presente: os tons utilizados para ilustrar a madrugada são os mesmos entre os quatro painéis, assim como as cores mais vivas da tenda, que ajudam a projetar destaque sobre o objeto. Esse tipo de abordagem mais uniformizada permite que o sentido dos painéis seja facilmente apreendido; como Eisner (2010) argumenta, o tamanho dos painéis, em uma história em quadrinhos, é carregado de sentido, servindo tanto para estabelecer o ritmo narrativo quanto para colaborar na construção da mensagem; Cagnin (2014), por sua vez, aponta que o diálogo entre os ícones que constituem os painéis funciona como base fundamental dessa mensagem. A Figura 66 parece se valer desses dois princípios para aproximar o leitor das memórias do narrador: os tamanhos regulares dos painéis, bem como uso de ícones facilmente compreendidos pelo leitor a partir de uma paleta de cores

homogênea, faz com que essa sequência de eventos seja rapidamente compreendida pelo leitor; mesmo sem levar em conta as caixas de narração, basta um olhar para entender que o narrador está se afastando do avô e se aproximando de uma tenda. Assim como as memórias do narrador, sobre esse evento específico, são mais claras e objetivas, também o são suas representações visuais, tanto em intrapainel, com ícones facilmente identificáveis, quanto com uma estrutura sequencial que transmite a ideia de regularidade e, conseqüentemente, de estabilidade. Isso ocorre porque, segundo McCloud (1995), o sentido de uma obra em quadrinhos depende de como a sarjeta é utilizada, pois é a partir dela que o leitor consegue ligar os diferentes painéis. Mas esse processo, como explica Compagnon (2010), depende das instruções providenciadas pela obra, nesse caso, os painéis; na Figura 66, os painéis são carregados de ícones facilmente acessíveis pelo leitor, os quais conservam uniformidade entre um painel e outro, o que permite que projeções sejam criadas sobre as sarjetas sem dificuldade. Assim como o narrador tem pouca dificuldade de se lembrar desse momento, com o esquecimento pouco interferindo, o leitor também é capaz de compreender a situação sem grandes dificuldades.

Efeitos muito semelhantes podem ser encontrados na Figura 67, em que o personagem Swatchell aparece pela primeira vez. Essa página conta com apenas uma linha de texto, através da qual o avô do narrador confirma se a pessoa que se aproxima é realmente Swatchell, e, por depender apenas dos elementos visuais para transmitir sua mensagem, nos permite uma análise mais próxima desses mesmos elementos. A página é constituída por nove painéis, divididos em três linhas de três colunas, todos ilustrados a partir de desenho tradicional, sem o recurso fotográfico. Apesar da quantidade de painéis, a página abrange um momento muito curto, em que o narrador se dá conta da aproximação de alguém e avisa o avô, que olha para trás e reconhece a pessoa que está se aproximando. Toda a ação talvez não envolva mais do que um minuto, mas o que define o tempo e o ritmo dos eventos ilustrados na página é a organização dos painéis, tanto a partir de suas dimensões particulares quanto pela sequência em que são alocados. Segundo Eisner (2010), o uso de vários painéis do mesmo tamanho para representar uma ação tem como objetivo segmentar o tempo, permitindo que mais detalhes sejam apresentados; partindo do que explica Compagnon (2010), podemos inferir que isso permite uma quantidade maior de instruções para que as projeções do leitor sejam construídas, as quais, como argumenta McCloud (1995), são alocadas nas sarjetas entre os painéis. A maior quantidade de painéis, uniformemente distribuídos pela página, permite que as sarjetas sejam mais facilmente resolvidas, pois a repetição de um mesmo tamanho de painel por toda a página cria um ritmo coeso. É digno de nota que as cinco páginas que

seguem à Figura 67, as quais retraram todo o diálogo entre Swatchell e o avô do narrador, seguem essa mesma lógica organizacional, apresentando poucas variações.

Entretanto, isso, por si só, não caracteriza a objetividade da mensagem que está sendo transmitida; as Figuras 49 e 50, de *Violent Cases* (1997), também apresentam uma estrutura ordenada, com painéis de mesmo tamanho, mas representam um momento particularmente nebuloso da obra, em que não fica muito claro quem são aquelas pessoas e o que estão fazendo, diferente do caráter objetivo dos painéis na Figura 67. O motivo dessa diferença tão significativa está no conteúdo dos painéis; enquanto que as Figuras 49 e 50 optam por ilustrações mais abstratas – com instruções menos estáveis, portanto –, a Figura 67 conta com ilustrações mais claras, facilmente compreendidas, tornando sua leitura mais acessível. Segundo Iser (1979), quanto mais vazios são utilizados numa obra, mais projeções são exigidas do leitor, o que resulta em mais possibilidades de combinar as estruturas narrativas; isso, em tese, deveria criar empecilhos e ambiguidades na leitura, mas devido ao caráter objetivo e bem definido das ilustrações, essas dificuldades não se manifestam, pelo menos não de forma significativa. O sentido da Figura 67, portanto, surge do fato de que a página, partindo do que propõe Eisner (2010), opera como metapainel, viabilizando o diálogo entre a organização dos painéis e sua composição interna, sendo que a mensagem final não depende exclusivamente nem de um nem de outro. Trata-se do caráter descontínuo da obra, proposto por Barthes (2013), definindo a maneira que os sentidos da obra se estabelecem: dos diferentes métodos de organização dos painéis, ora rompidos, ora ligados, que a leitura se torna possível, criando significado.

Esse efeito pode ser estudado através dos recursos de alternância e repetição, propostos por Duarte (2016) como formas de aproximar a leitura de uma obra em quadrinhos da leitura de um poema visual, que são os responsáveis por criar o ritmo da narrativa e, por extensão, influir diretamente na mensagem que está tentando ser transmitida no decorrer da obra. Na Figura 67 temos a repetição de um mesmo tamanho de painel por toda a página, bem como a mesma quantidade de painéis tanto num sentido vertical quanto horizontal. A alternância, por sua vez, ocorre na medida em que o foco da imagem, que está às costas do narrador, se aproxima cada vez mais dele na primeira linha; a segunda linha repete o mesmo foco nos três painéis, mas alterna a pose do narrador, mostrando ele levantar o braço e puxar a roupa de seu avô; a última linha, que foca no avô do narrador, alterna entre mostrar o rosto do homem e o personagem Swatchell, sendo que no último painel o avô pergunta: "It's you, is it,

Swatchell?" (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 34)⁷¹, a qual tem como objetivo demonstrar que os dois personagens já se conheciam; essa linha de texto, portanto, tem como objetivo realizar o que Cagnin (2014) chama de ligação de significado, que é a instância em que o texto anda em conjunto com a imagem para transmitir a ideia pretendida, e não apenas para resolver uma ambiguidade ou para descrever o que a imagem já apresenta. Sem essa linha de diálogo, não haveria como o leitor saber que há uma relação já estabelecida entre os dois personagens.

Esses dois recursos, além de definir o ritmo visual da obra, nos permitem observar os motivos que fazem da Figura 67 um exemplo de coesão e objetividade. A maior parte dos painéis está focada nos personagens do narrador e seu avô, alternando para outro personagem por apenas um painel, para logo então retornar ao avô, agora com uma caixa de narração acompanhando-o; como o foco está sempre sobre os mesmos ícones, as projeções necessárias para solucionar os vazios são facilitadas, afinal, se trata de apenas preencher as ausências entre pequenos gestos. Isso distingue significativamente as Figuras 49 e 50 da Figura 67, pois embora todas utilizem uma organização homogênea de painéis, ou seja, a repetição se manifesta através do tamanho dos painéis e seus posicionamentos na página, as ilustrações das Figuras 49 e 50 alternam constantemente de foco, ora apresentando um determinado personagem, ora os dentes de outro ou então apenas as silhuetas de pessoas; a Figura 67, por sua vez, repete, além da organização dos painéis, parte de seu conteúdo, sempre ilustrando os mesmos personagens, mesmo que com variações de foco ou então de pose.

A uniformidade apresentada na Figura 67 pode ser pensada como outro dos resultados dos funcionamentos da memória do narrador, uma tentativa de aproximar o leitor, de uma forma mais direta, das lembranças que estão sendo relatadas: a página é ilustrada de maneira a representar a segurança mnemônica que o narrador sente nesse momento, pois ele não apresenta incerteza nem esquecimento, pelo menos não no que se refere a essa sequência de eventos; novamente, esse exemplo pode ser contrastado com as Figuras 49 e 50, as quais ilustram uma memória repleta de rasuras e indefinições, e que, ao serem traduzidas visualmente, resultam em painéis com ilustrações abstratas, bem como uma alternância constante entre diferentes personagens e pontos de vista, dificultando que seja realizado o que McCloud (1995) chama de ‘conclusão’.

Entretanto, um dos exemplos mais emblemáticos da uniformidade de *Mr. Punch* (1994) se encontra nas representações dos fantoches de Punch e Judy, que é, também, um dos elementos cruciais da narrativa. Presente desde o início, o teatro de fantoches Punch e Judy é

⁷¹ “É você, não é, Swatchell?” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

sempre ilustrado da mesma forma, como se observa na Figura 68, que ocorre durante a viagem de pesca do narrador com seu avô: a partir de fotografias. Isso faz com que os painéis dedicados aos fantoches destoem do restante da obra, como se não pertencessem à mesma realidade do narrador, que é ilustrado, como foi mencionado anteriormente, sempre a partir de desenho tradicional. A Figura 69 exemplifica, de forma precisa, a justaposição entre os dois personagens, bem como os dois estilos ilustrativos; os diferentes métodos escolhidos para ilustrar os personagens demarcam o descompasso que existe entre ambos, assim como expõe as assimetrias da memória do narrador: suas lembranças de si e suas lembranças de Mister Punch pertencem a dois espectros completamente diferentes, resultando em maneiras distintas de ilustrar. A mescla de diferentes níveis de iconicidade, proposta por McCloud (1995), volta a se manifestar: há uma representação altamente icônica na figura do narrador, sobre a qual está uma fotografia, que é a forma ilustrativa com o menor nível de iconicidade. Além do distanciamento entre os dois personagens, isso é também simbólico do fato de que, na mesma medida em que o leitor consegue se identificar com o narrador, ele é incapaz de estabelecer uma relação semelhante com Mister Punch, enfatizando o caráter pouco natural do fantoche.

Outro aspecto que o diferencia do narrador, bem como de outros personagens, é a forma com a qual suas caixas de diálogo são ilustradas, ou seja, como o texto se comporta em relação a Mister Punch. Na Figura 70, em que a peça narra uma tentativa de Mister Punch roubar linguixas, seguida por uma tentativa de se fingir de morto, as caixas de diálogo apresentam a diferença que possuem em relação a outros personagens: a fonte é maior e as falas, no lugar de estarem contidas numa única caixa, são divididas em várias menores, como é o caso do primeiro painel, em que uma única frase está dividida entre duas caixas; além disso, as bordas da caixa de diálogo de Mister Punch aparecem sempre rasuradas, diferente dos contornos perfeitos que envolvem as falas de outros personagens, que podem ser vistos na Figura 71. Segundo Elísio dos Santos (2015), as diferentes formas com as quais uma caixa – ou balão – de diálogo pode ser ilustrada remetem a uma tentativa de representar visualmente a voz e o estilo de elocução do personagem: nesse caso, a fonte maior é simbólica do tom de voz elevado do personagem, enquanto que a divisão das falas em diferentes caixas pode ser pensada como uma forma de representar a maneira fragmentada e pouco usual do personagem se comunicar; as rasuras nas margens da caixa, por sua vez, demarcam o timbre estridente de Mister Punch. Como o próprio narrador afirma ao ouvir a voz do fantoche pela primeira vez, ela não se parece com algo saído de uma garganta humana, e as ilustrações acompanham essa lógica, realizando uma distinção visual entre as falas de Mister Punch e as de outros personagens.

Essa ideia acompanha a estranheza sentida pelo narrador em relação ao fantoche: há a suspeita de que ele seja dotado de uma natureza sobrenatural, criando uma aura de mistério ao redor do personagem, bem como medo e receio, de que ele não é como o restante da realidade. Isso é refletido visualmente, não apenas devido ao uso do recurso fotográfico, mas às diferentes maneiras com as quais essas fotografias são organizadas: efeitos como foco e perspectiva são decisivos para representar as ressalvas do narrador no que se refere aos fantoches. Na Figura 72, por exemplo, em que Mister Punch segura o bebê, a perspectiva empregada cria a sensação de proximidade excessiva; isso, somado à constituição do fantoche, com olhos e nariz grandes demais, bem como um sorriso afiado, acaba gerando desconforto no leitor; se trata de transmitir, através do recurso visual, o medo sentido pelo narrador. Mais uma vez, a linguagem particular dos quadrinhos permite não apenas contemplar o que é lembrado, mas a forma com a qual as recordações surgem, bem como compartilhar com o leitor os sentimentos vivenciados pelo narrador.

Além da homogeneidade interna dos painéis, com os fantoches sempre aparecendo através de fotografias, bem como uso constante de uma mesma forma de ilustrar as caixas de narração do personagem, há também a uniformidade estrutural, relacionada à organização dos painéis. Na Figura 73, por exemplo, que dá continuidade aos eventos da Figura 71, há nove painéis de dimensões idênticas, separados por uma mesma distância de sarjetas, divididos em três linhas compostas por três colunas. É a formatação visual padrão de *Mr. Punch* (1994), sem diferenças notáveis. As transições entre os painéis também seguem o mesmo ritmo: o ponto de vista é sempre o mesmo, só o que muda, de painel a painel, é que ele se aproxima cada vez mais dos personagens, até ficar bem à frente do fantoche do Sacristão. Apesar de suas memórias de Mister Punch serem povoadas por medo e incerteza quanto a sua natureza, a distribuição dos painéis pela página permanece sendo a mesma.

Se é verdade, como Iser (1979) argumenta, que um maior número de vazios exige um maior número de projeções e possibilita uma maior quantidade de combinações, então a Figura 73 demanda uma participação constante do leitor, mas as instruções providenciadas pelos painéis são claras e objetivas o suficiente para que essas projeções sejam criadas sem dificuldades. Segundo Duarte (2016), os vazios da página de uma história em quadrinhos permitem que o leitor ligue seus painéis de diferentes formas, mas essa ligação não pode ignorar as instruções da obra; na Figura 73, a única leitura efetivamente viável, dentro do contexto narrativo, é abordar os painéis da esquerda para direita, de cima para baixo, algo que se deve ao uso de texto em conjunto com as ilustrações: a tentativa de ler esses painéis de outra forma resultaria na perda de sentido das palavras. E, se isso ocorre com a maior parte

das páginas de *Mr. Punch* (1994), é especialmente válido para os momentos que ilustram o teatro de fantoches: são sequência de sentidos engessados, e isso explica, de certa forma, a escolha por fotografias, afinal, como Barthes (2015) argumenta, é o tipo de imagem mais estável que há, colaborando para a ideia de fixidez que esses painéis tentam passar.

A única exceção que rompe com as normas propostas quanto às ilustrações dos fantoches, pelo menos em parte, se encontra na Figura 74. Esses painéis aparecem ao final da obra, quando o narrador já terminou de relatar os eventos de sua infância, e passa a narrar uma visita que fez a um festival de Punch e Judy quando adulto. Mais especificamente, trata-se do momento em que um vendedor pergunta se ele gostaria de provar o fantoche de Mister Punch. Neste exemplo, Mister Punch é ilustrado com desenho tradicional, sem fotografia alguma; os três painéis não tem o mesmo tamanho, apresentando pequenas variações entre um e outro, com o painel do centro sendo o menor. Esses painéis não representam uma memória distante, mas sim um evento que lhe aconteceu há pouco tempo: a escolha por desenhos, e não fotografias, pode ser pensada como um resultado disso. Para Barthes (2015), toda fotografia está atrelada a um processo memorialístico; o narrador, quando adulto, já não precisa mais desses suportes para relatar seu passado, sendo capaz de fazê-lo sem ele. Todavia, quando se reflete sobre os ícones desses painéis, outra interpretação surge: por ser ilustrado da mesma maneira que os cenários e outros personagens são representados, Mister Punch é colocado em um mesmo nível existencial que todo o resto; ele já não destoa mais da realidade, e, devido ao seu elevado nível iconográfico nesses painéis, permite uma maior identificação com o leitor. Ao se tornar adulto, portanto, o narrador deixa de estranhar a natureza daquele fantoche, por mais que ainda tenha receios quanto a ele e se recuse a prová-lo. Isso retoma as propostas de Sanders (2006), segundo o qual o teatro de Punch e Judy funciona como um microcosmo do comportamento adulto; para a criança, ele é estranho e assustador, sendo ilustrado de maneira que o diferencie de todo o resto; para o adulto, ele é natural e inegável, embora ainda seja responsável por temores e medo, simbolizado pelo fato de ser ilustrado de maneira consonante com o resto do ambiente.

Entretanto, apesar de *Mr. Punch* (1994) ser constituída, em sua maior parte, por estruturas visuais bastante regulares e coesas, tanto na distribuição de seus painéis quanto nas ilustrações que carregam, ela também conta com instâncias de maior abstração; entretanto, na maioria dos casos, essas instâncias servem como pequenos interlúdios entre sequências de eventos maiores, constituídas por um único painel sem texto em que se utiliza apenas o recurso fotográfico, sem desenhos tradicionais ou outras formas de ilustração.

É o caso da Figura 75, a qual se encontra logo depois do narrador relatar o acidente que ocorreu com seu avô, que o deixou com sequelas mentais que o tornaram agressivo. Este painel, cujas dimensões destoam tanto daqueles que o antecedem – presentes na Figura 64 – quanto os que o seguem – que constam na Figura 76 –, apresenta a ilustração da parte interna de uma máscara, que muito se assemelha àquela utilizada pelo avô nos painéis da Figura 64, dominada por sombras, cercadas por objetos antiquados e enferrujados que remetem àqueles presentes nas margens da Figura 55. Além disso, outro elemento que aproxima as duas figuras é o uso marcado de sombras. De fato, essa é uma constante nessas ilustrações singulares que operam como interlúdio entre eventos distintos: a presença de sombras como elemento visual de destaque. Na Figura 75, as sombras espalham-se por todo o cenário e envolvem a própria máscara, dando a ela um ar oculto e proibido. O fato de a parte interna da máscara estar voltada para o leitor cria a ideia de que se pode entrever, mesmo que por um momento, o lado oculto do avô do narrador; entretanto, como se trata de um painel que ocorre logo após uma sequência de eventos que tem como objetivo demonstrar as capacidades agressivas do personagem, essa ilustração pode remeter, também, ao fato de que, através do que o narrador conta, ele, ao lembrar, acredita-se capaz de ver um lado mais sombrio e desconhecido de seu avô. Através do ato de narrar, tão importante para a obra de Gaiman, segundo Santos (2016), o narrador se aproxima de um entendimento sobre um dos adultos que fizeram parte de sua infância. As sombras empregadas no painel, portanto, são simbólicas do desconhecido, da ignorância do narrador em relação ao seu avô, as quais o narrador encara e acredita poder ver algum tipo de verdade, mas sem conseguir dispersá-las por completo. O caráter abstrato da Figura 75, sendo assim, pode ser vista como resultante da narrativa de incertezas que a antecede, e permite que algum sentido abstraído, mas não que seja resolvido por completo.

Outro exemplo emblemático se encontra na Figura 77, que aparece logo após o diálogo entre Swatchell e o avô do narrador, através do qual fica decidido que a tenda de Punch e Judy de Swatchell poderá ser armada no *arcade*, mesmo que o avô aparente estar pouco a vontade com isso; o painel antecede o retorno do narrador ao *arcade* no dia seguinte, em que Swatchell apresenta a ele os fantoches do teatro. Este painel, em si, não parece estar diretamente ligado ao restante da narrativa, compartilhando apenas uma questão temática com os painéis que o sucedem, em que o narrador é apresentado lendo um livro, sentado na calçada. De fato, imagens do narrador lendo são muito recorrentes no decorrer da obra, pois, como ele próprio afirma: “I always had a book.”⁷² (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 41). Esse

⁷² “Eu estava sempre com um livro.” [Tradução de Ludimila Hashimoto, Conrad Editora do Brasil, 2010].

painel, portanto, pode ser pensado como uma maneira de sedimentar uma característica básica do narrador, todavia, outro aspecto surge quando se observa os pormenores que constituem a ilustração, principalmente no que se refere ao uso de sombras.

O painel contém apenas a imagem de um livro não identificado aberto sobre um suporte, em frente a uma luneta; assim como na Figura 55, o objeto central da imagem aparece cercado por itens metálicos e enferrujados, instaurando a ideia de que se trata de algo antigo e abandonado. Outro aspecto compartilhado com a Figura 55, essencial para compreender o posicionamento desse painel na obra, é o das sombras que aparecem ao fundo da imagem, atrás das páginas, em que não se pode identificar nada; as sombras também afetam os objetos que cercam o livro, embora de forma menos pronunciada do que acontece no centro, dificultando que parte da ilustração seja identificada. Nesse sentido, aproxima-se tanto da Figura 55 quanto da 75, ajudando a comprovar a noção de que esses painéis utilizados como interlúdio são definidos, essencialmente, pelo destaque que providenciam às sombras. A Figura 77, portanto, além de não contar com qualquer tipo de texto que possa, como Cagnin (2014) explica, fixar o significado e resolver as incertezas proporcionadas pela imagem, a ilustração oculta parte de si nas sombras.

A partir do que explica Santos (2016), essa imagem pode ser pensada como simbólica do valor que Gaiman dá ao ato de narrar: um livro como único objeto iluminado entre as sombras; a construção narrativa como única possibilidade de solução para as ausências da memória. Mas, tendo em vista a posição do painel na narrativa, outra interpretação se torna possível: o uso de sombras ao redor de um objeto tão representativo do narrador opera como um prenúncio dos eventos carregados pelas possibilidades do sobrenatural que ocorrem logo em seguida: Swatchell apresenta os fantoches de Punch e Judy para o narrador. E, assim como ocorre na Figura 77, essa sequência de eventos também é marcada por um grande uso de sombras, que podem ser observadas pela Figura 78. O fundo escuro, sem apresentar um cenário, é simbólico da situação incerta pela qual o narrador está passando: assim como os fantoches andam de mãos dadas com o fantástico, com a possibilidade, mas não a certeza, de que eles são dotados de uma natureza sobrenatural, as próprias ilustrações criam a sensação de um evento deslocado no espaço, em que os personagens se sustentam sobre o vazio. Segundo Romero-Jódar (2012), essa estratégia visual é representativa de como a percepção do indivíduo, quando confrontada pelo desconhecido, fragmenta a realidade, algo que acaba por definir a construção dessa memória.

A Figura 77, portanto, funciona como uma maneira de demarcar alguns elementos temáticos básicos da obra, assim como pode ser encarada como um prenúncio visual de certas

sequências narrativas que discorrem em seguida. Tanto a Figura 75 quanto a Figura 77 seguem essa mesma lógica, surgindo das incertezas do narrador em relação a momentos que acabou de contar – Figura 75 – ou então de algo que prestes a contar – Figura 77 –; isso explica, de certa forma, o estilo ilustrativo que tende mais para a abstração, mesmo que seja utilizado apenas fotografia, bem como o uso excessivo de sombras. As Figuras 75 e 77, sendo assim, podem ser pensadas como construções realizadas pela memória do narrador, as quais não retratam momentos específicos de seu passado, mas representam o *modus operandi* de seu processo de recordação. Trata-se, novamente, do aspecto visual de *Mr. Punch* (1994) permitindo ao leitor contemplar os caminhos percorridos pela memória do narrador para construir suas lembranças-imagem, em que se manifesta aquilo que ele se lembra, mas, principalmente, aquilo que esquece. Assim como as Figuras 66 e 67 se aproximam devido à estabilidade das memórias do narrador em relação aos eventos apresentados, as Figuras 75 e 77 compartilham suas incertezas em relação ao seu passado. O que parece definir a lógica de organização e composição dos painéis, portanto, são as diferentes posições assumidas perante o esquecimento.

4.3 APROXIMAÇÕES ENTRE OS VAZIOS VISUAIS E O ESQUECIMENTO

Uniformidade é o que define os painéis de *Mr. Punch* (1994): sua organização pela página, com quantidade, dimensões e distanciamento entre si que raramente alternam e são pouco significativas de um ponto de vista memorialístico, salvo certas exceções. As ilustrações, por sua vez, também conservam uma linha formal bem definida, com personagens ilustrados sempre da mesma maneira, mas estes são dotados por uma influência direta das lembranças do narrador: recordações imaginadas ou sonhadas destoam do restante das ilustrações da obra, mesmo que a organização dos painéis permaneça a mesma. Entretanto, apesar da aparente estabilidade estrutural da narrativa, o esquecimento está presente de maneira constante no decorrer da obra: manifesta-se em relação a certos eventos específicos, como a pescaria com seu avô, aos fantoches de Punch e Judy e, principalmente, surge no instante do trauma, em que o narrador testemunha a tentativa de assassinato de uma mulher. Mas, como foi mencionado anteriormente, as mudanças causadas pelo esquecimento, ao menos em termos de organização dos painéis, é mínima, e isso parece indicar que as representações do esquecimento em *Mr. Punch* (1994), sejam internas, não externas como ocorre em *Violent Cases* (1997); ou seja, talvez aquilo que é esquecido esteja dentro dos painéis da obra, não ente eles.

Retomando alguns exemplos mencionados anteriormente – Figuras 55, 75 e 77, respectivamente –, podemos observar o surgimento de um padrão no que se refere às representações do esquecimento. As três figuras ocorrem em momentos marcados pela incerteza: a Figura 55, primeiro painel da obra, além de operar como ponto de partida temático e visual para toda a narrativa, também apresenta, textualmente, o fato de que há muita coisa a respeito da pescaria que ele já não se lembra mais. A Figura 75 aparece logo após os painéis imaginados pelo narrador quanto à agressividade do avô, tratando-se, portanto, de uma memória indireta, pois não foi vivenciada pelo narrador, sendo que apenas ouviu falar daquilo que está relatando; enfatizando a relação com as recordações do avô, o painel conta com uma máscara muito semelhante à utilizada por ele no centro do painel. A Figura 78, por sua vez, constitui parte da sequência em que Swatchell está apresentando os fantoches ao narrador; o medo e a incerteza constituem essa sequência de painéis, visto que Mister Punch é marcado pelas possibilidades do fantástico, e o narrador nunca consegue descobrir se de fato há algo de sobrenatural a respeito dele, em parte devido ao fato de que suas memórias referentes aos fantoches são turvas e o esquecimento é especialmente presente quanto a elas.

A incerteza e o esquecimento, portanto, são partes definitivas desses exemplos, sentimentos compartilhados entre as três Figuras. Entretanto, em termos visuais, também há um aspecto do qual as Figuras 55, 75 e 77 comungam: o uso de sombras como elemento de destaque nos painéis. Essas sombras, por sua vez, nunca se encontram isoladas, aparecendo, também, nos painéis que sucedem esses exemplos, ou então que o antecedem; é como se cada uma das Figuras funcionasse como um vetor, ao menos no que se refere a esse aspecto específico, organizando os painéis que os cercam, ditando suas regras de composição, as quais acabam passando, invariavelmente, pelo esquecimento.

É o caso da Figura 55. Nela, as sombras aparecem no centro da página, atrás de cortinas que se abrem para o vazio, assim como envolvem, parcialmente, os objetos que cercam o palco. É também onde consta a primeira menção direta ao fato de que há muito que o narrador não se lembra; os painéis que o seguem, presentes na Figura 79, herdaram as incertezas e as sombras do primeiro painel. Neles, é possível observar o narrador e seu avô transitando pela praia, mas eles não passam de silhuetas, diferenciando-se do cenário que percorrem apenas pelo formato de seus corpos. As caixas de diálogo são breves, objetivas, apresentando poucos detalhes do que está acontecendo. De fato, esses dois painéis apenas são plenamente compreensíveis devido às informações apresentadas na Figura 55, sobre estarem indo pescar. É uma lembrança ambígua, cujas particularidades o narrador já não é mais capaz

de acessar, o que se traduz visualmente em silhuetas de detalhes indistinguíveis, apresentando ao leitor as dificuldades do narrador.

O processo de conclusão que, segundo McCloud (1995), ocorre na sarjeta entre os painéis de uma história em quadrinhos, permitindo que o leitor ligue instantes inicialmente dissociados, parece ir muito além de sua proposta inicial na Figura 79; tendo em vista que o vazio aparece de forma decisiva dentro dos painéis, envolvendo os cenários e os personagens, passa a ser exigido do leitor que seja realizada, além da conclusão externa, entre as sarjetas, também uma conclusão interna, nos espaços envolvidos pelas sombras. As possibilidades de combinação, criadas, segundo Iser (1979), pela potência articuladora do vazio, ampliam seu domínio, em *Mr. Punch* (1994), indo muito além das sarjetas e exigindo que sejam criadas projeções que resolvam elementos internos dos painéis, não apenas no espaço que há entre eles. Se os painéis, como argumenta Cagnin (2014), são as menores unidades de sentido de uma obra em quadrinhos e, sendo assim, deveriam funcionar como instruções básicas para a construção de sentido, então na Figura 79 as próprias instruções aparecem marcadas por rasuras internas. Assim como o esquecimento do narrador, neste exemplo, não se manifesta na forma de uma lacuna entre eventos, mas dos próprios constituintes desses eventos – há aspectos da pescaria que ele já não se lembra mais –, as ilustrações nos painéis apresentam vazios no lugar seus próprios ícones, tomando a forma de sombras que dificultam a plena compreensão do painel.

Todos os painéis sobre a pescaria do narrador com seu avô envolvem um uso significativo de sombras, alguns sendo mais facilmente identificáveis e outros menos, todavia, essas sombras assumem destaque nas partes finais dessa sequência, quando o narrador assiste pela primeira vez ao teatro de fantoches de Punch e Judy. Assim como a escuridão atrás das cortinas, na Figura 55, os fantoches apresentam a peça de teatro contra um fundo escuro, esvaziado, como se observa pela Figura 80. Punch e Judy mantêm a estrutura visual que conservam durante todos os painéis da obra, com fotografias, mas se encontram envolvidos por sombras, sem mais detalhe algum no palco. Apesar dos fantoches serem motivo de incerteza em todos os momentos em que aparecem na obra, sempre acompanhados por insinuações de que conservam alguma natureza sobrenatural oculta, especialmente Mister Punch, a Figura 80 representa uma das instâncias de maior ambiguidade no que se refere ao teatro de fantoches: além de não se lembrar de ter visto alguém dentro da tenda, nem dos motivos pelos quais ela estaria armada na praia, àquela hora, o narrador confunde a realidade teatral com a sua própria. Esta situação, em que os fantoches, coloridos e ilustrados por fotografias, apresentando em frente às sombras atrás das cortinas, é simbólica de como o

narrador se lembra deles: superficialmente, são apenas fantoches, mas há a possibilidade de algo mais, de que talvez escondam uma natureza sobrenatural, esta que nunca é resolvida, instaurando o fantástico.

A Figura 81, que também se passa durante a pescaria, ilustra o momento em que Mister Punch joga o bebê para fora do palco e que o narrador confunde, por um momento, o palco com uma janela, corrigindo-se momentos depois. A representação dos cenários acompanha essa ideia, pois não há cenário algum, apenas as sombras e o vazio, no qual o fantoche do bebê mergulha, até atingir um chão que permanece sem poder ser visto pelo leitor; o impacto é inferido pelo sangue que começa a escorrer do fantoche, que é mais um elemento que torna a situação inverossímil. A página é organizada por seis painéis distribuídos em três linhas de duas colunas, todos com tamanhos que alternam um pouco entre si, mas sem diferenças impactantes. Em todos os painéis, apenas o fantoche do bebê é ilustrado, com uma pequena ressalva para o primeiro painel, em que se pode ver um pedaço da tenda da qual foi jogado. A presença da tenda permite que seja observada a diferença que existe entre as duas realidades: para além do palco, da ‘janela’ pela qual Mister Punch joga o bebê, não há nada. Ocorre algo semelhante ao que foi observado na Figura 79: o vazio predomina, indo muito além das sarjetas e afetando até mesmo o que está dentro do requadro.

Como foi mencionado a respeito da Figura 79, os eventos dessa página ocorrem durante a pescaria do narrador com seu avô, um momento repleto de incertezas originadas do esquecimento, das insuficiências da memória do narrador. Na Figura 80, esses esquecimentos criam um ambiente do qual se origina a possibilidade do sobrenatural: é possível que os fantoches ali presentes sejam sobrenaturais, que estejam se movendo por conta, sem o auxílio de mãos humanas, mas é também possível que o narrador simplesmente não se lembre do que aconteceu naquele momento. O auge dessas incertezas são os painéis da Figura 81. Como Bergson (1999) argumenta, toda lembrança-imagem é maleável, com recordações sendo significadas e ressignificadas várias vezes no decorrer da vida, tudo com o objetivo de formular informações úteis para que o indivíduo possa pensar seu presente; isso ocorre, em parte, pela interferência de outras experiências, mas também, segundo Bachelard (1988), pelas propriedades essenciais da imaginação infantil. No caso da Figura 81, a mobilidade semântica das lembranças-imagem do narrador, somadas às influências das ideias que formulou quando criança, a partir de sua percepção sensorial daquele instante, resulta no apagamento do cenário, com apenas a tenda e o fantoche sendo ilustrados; isso acompanha a mensagem que ele transmite através do texto, quando precisa se corrigir que Mister Punch não jogou o bebê pela janela, mas sim para fora do palco: por um breve momento, na memória do

narrador, o mundo real foi o palco de madeira. Segundo Blanchot (2011a), o motor que impulsiona o ato de rememorar o passado é a liberdade: nesse momento, a memória do narrador empega essa liberdade para se concentrar sobre aquilo que importa ser narrado, apagando tudo que é inútil. Visualmente falando, isso resulta em painéis nos quais a maior parte do espaço é ocupado por sombras, através das quais nada se vê, proporcionando maior ênfase ao fantoche.

Novamente, a conclusão exigida do leitor abrange muito mais do que a ligação entre diferentes painéis através da formação de projeções, mas sim a formulação dos próprios constituintes internos de cada painel. Na Figura 81, assim como ocorre em várias instâncias da obra mencionadas anteriormente, o objeto sobre o qual se concentra o foco da página é o mesmo em todos os painéis, o fantoche do bebê, isso permite que as ligações realizadas entre um painel e outro sejam facilitadas, afinal, se trata apenas de diferenças de movimentação. Entretanto, as informações apresentadas pelos painéis são insuficientes para que se obtenha uma visão totalizante do espaço pelo qual o fantoche se move: como foi mencionado, o impacto da criança no chão é inferido pela imagem de sangue escorrendo. Partindo do que explica Duarte (2016) a respeito dos efeitos da alternância e repetição na constituição do ritmo de uma obra em quadrinhos, podemos concluir que o movimento surge através da repetição da ilustração do fantoche em todos os painéis, enquanto que a alternância se dá através da aproximação do olhar e do foco que se torna gradativamente mais claro conforme os painéis avançam, bem como através das pequenas mudanças nos tamanhos dos painéis. Trata-se do ritmo usual de *Mr. Punch* (1994), o mesmo que aparece nas Figuras 68 e 73, com a diferença de que, na Figura 81, as instruções providenciadas para a formulação de projeções não são totalmente claras, com a maior parte de cada painel permanecendo no escuro, cabendo ao leitor formular a imagem de um cenário contra o qual o fantoche do bebê se choca.

As sarjetas presentes na Figura 81, sendo assim, por mais que viabilizem a passagem de tempo narrativo e criem a ideia de movimento, não demarcam os esquecimentos do narrador, pois são os vazios internos que acabam realizando essa tarefa: a percepção do narrador a respeito do mundo para além do palco é confusa, repleta de lacunas, e a única realidade palpável parece ser a do teatro; da mesma forma, o único cenário visível é o do palco, e o bebê seu único habitante. As sombras para além do palco, portanto, representam as fronteiras inatingidas pela memória do narrador. A conclusão realizada pelo leitor, tão necessária às obras em quadrinhos, segundo McCloud (1995), é exigida para além do espaço entre os painéis, manifestando-se de maneira interna.

Observa-se, portanto, que tanto a Figura 79 quanto a 81, ao herdarem as sombras da Figura 55, herdam também o esquecimento que as acompanham. O esquecimento, nessas figuras, é representado pelo vazio, mas não por aquele que existe entre os painéis, a sarjeta, mas sim pelo vazio que constitui os próprios ícones dos painéis: as sombras. Trata-se de uma sequência de eventos dos quais o narrador não se recorda com precisão, em que os detalhes lhe escapam, mas, ao contrário do que faz o narrador de *Violent Cases* (1997), que realiza uma mescla de diferentes lembranças para tentar dar conta de certas lacunas em sua memória – como é o caso das ilustrações do osteopata, que o próprio narrador afirma se originarem da combinação de diferentes lembranças –, o narrador de *Mr. Punch* (1994) permite que o vazio seja apenas isso: uma ausência, nada mais que uma sombra em que nada se vê. Isso pode ser encarado como um reflexo da diferença de atitudes dos dois narradores em relação às suas dificuldades de se lembrar: enquanto o narrador de *Violent Cases* (1997) se mostra angustiado por aquilo que não consegue lembrar, forçando os limites de suas memórias para criar diferentes interpretações de seu passado, o narrador de *Mr. Punch* (1994) simplesmente aceita aquilo que é incapaz de acessar, articulando uma zona de não conhecimento, como explica Agamben (2014), e que resulta, visualmente, na presença constante de sombras.

Na Figura 75, o excesso de sombras volta a aparecer, novamente associado às insuficiências da memória do narrador. Este painel aparece logo após a sequência em que é ilustrada a imaginação do narrador quanto à loucura do avô; não se trata, portanto, de uma memória direta, de um evento presenciado pelo narrador, mas sim de imagens que formulou a partir de relatos de outros. Como essas imagens tem suas origens na imaginação do narrador, elas são passíveis de incertezas, de que, muito provavelmente, as coisas não aconteceram da forma que ele lembra, afinal, ele está apenas lembrando-se de algo imaginado. Ora, se a memória, como explica Bergson (1999), nunca é totalizante, apresentando todo tipo de lacunas e esquecimentos, então, ao se lembrar de uma situação que foi totalmente imaginada, essas lacunas se tornam ainda mais pronunciadas, afinal, segundo Bachelard (1988), a imaginação também não é uma estrutura plena e absoluta.

Assim como essa lembrança-imagem é marcada pelo esquecimento, a Figura 75 apresenta um ambiente dominado por sombras, as quais envolvem o cenário e a própria máscara no centro do painel, representando as incertezas do narrador quanto ao seu avô e mesmo quanto aos eventos que relatou momentos antes, presentes na Figura 64. Isso também pode ser estudado, partindo do que observa Patrícia de Cassia Pereira Porto (2011), como sinais naturais na representação do que a autora chama de ‘metamemória’, ou seja, a lembrança da tentativa de se narrar uma memória; essa metamemória é invariavelmente

rasurada devido à dupla camada de lembranças e, visualmente falando, produz um painel em que a maior parte do cenário está escondida nas sombras, inacessíveis aos olhos do leitor, assim como são inacessíveis às lembranças do narrador. Aquilo que é esquecido pelo narrador, portanto, não se encontra no espaço vazio entre painéis distintos, mas sim sobre os próprios ícones que constituem esses painéis; as ausências memorialísticas do narrador não se encontram para além dos requadros, manifestando-se dentro deles.

Entretanto, como foi explicado sobre as Figuras 79 e 81, esse deslocamento dos lapsos da memória do narrador para dentro dos requadros pode ser melhor observado em sequências com maior quantidade de painéis, facilitando o contraste entre o vazio externo – as sarjetas – e o vazio interno – as sombras. Nesse sentido, os eventos que orbitam o painel presente na Figura 77 também podem ser utilizados para analisar essa lógica. Neste painel, a ilustração do livro, no centro da imagem, é o único objeto plenamente iluminado – por mais que suas palavras não possam ser lidas, o que remete à luneta que se sustenta sobre suas páginas –, enquanto todo o resto se encontra coberto por sombras, total ou parcialmente; o ato de narrar, representado pelo livro, como único elemento visível entre o cenário coberto de esquecimento, ilustrado pelas sombras. Como foi explicado anteriormente, esse painel antecede o momento em que Swatchell apresenta os fantoches ao narrador, um momento permeado pela incerteza quanto a Mister Punch, que é agravada pela maneira com a qual Swatchell se expressa, afirmando que, ao colocar Mister Punch na mão, não se pode mais tirá-lo. Há, portanto, uma aproximação temática com a Figura 81, mas também uma aproximação visual: como se observa pela Figura 78, as sombras dominam os cenários, impedindo que qualquer coisa, além dos personagens, possa ser discernida; o diálogo entre o narrador e Swatchell é ilustrado como um diálogo teatral entre os fantoches de Punch e Judy.

Analisando esses painéis como lembranças-imagem, partindo do que argumenta Bergson (1999), podemos, uma vez mais, concluir que o vazio empregado em relação a esses painéis representa as rasuras da memória do narrador: tudo que ele se lembra, desse momento específico, é de Swatchell, bem como aquilo que está relacionado a ele de forma direta: aquilo que diz e os fantoches que mostra. As ilustrações dos painéis, portanto, acompanham a memória do narrador, no sentido de que mostram apenas aquilo que ele se lembra – além do narrador, apenas Swatchell e os fantoches são ilustrados – e apagam todo o resto. Partindo do que explica Danielle Cristina Mendes Pereira Ramos (2011) sobre a importância do esquecimento em obras literárias que visam representar a memória, podemos constatar que as sombras nos painéis são utilizadas por dois motivos: representar o que é esquecido e enfatizar o que é lembrado; o contexto da situação, bem como a verdade sobre Mister Punch,

permanecem um mistério para o narrador, obscurecidas pelas sombras ao redor dos personagens, permitindo que os olhos do leitor se concentrem apenas sobre aquilo que o narrador lembra e que, conseqüentemente, está ilustrado. Isso se torna ainda mais evidente quando se observa que nos painéis que antecedem a Figura 77 – alguns dos quais podem ser vistos na Figura 83 – há a presença de cenários; não passam de imagens turvas, mas que estão ali mesmo assim, em um momento no qual as lacunas do passado e as eventualidades do fantástico são pouco pronunciadas.

Ao observarmos as transições entre os painéis da Figura 78, bem como os da Figura 82, constata-se que, em termos rítmicos, eles seguem a ordenação comum de *Mr. Punch* (1994), ou seja, foco sempre concentrado no mesmo ponto, com um mesmo tamanho de painel e poucas alterações internas. Isso influencia de forma direta o funcionamento das sarjetas, pois, como Compagnon (2010) explica, parte das projeções que serão construídas para assumir o lugar dos vazios são formadas a partir das instruções fornecidas pelo próprio texto; o posicionamento dos painéis pela página define o comportamento das sarjetas. Segundo McCloud (1995), há diversos fatores, em termos visuais, que operam como pontos de referência para o posicionamento do leitor na página; a uniformidade entre os ícones presentes nos painéis, por exemplo, limita as projeções possíveis numa determinada sarjeta, carregando consigo a ideia de estabilidade. Nas Figuras 78 e 82, isso faz com que as diferentes maneiras de combinar os painéis das páginas sejam limitadas de forma significativa; não há muitas interpretações, no que se refere às sequências de painéis, que se afastem da ideia central representada pelos ícones: um diálogo entre o narrador e Swatchell. Entretanto, se essas possibilidades não estão presentes nas sarjetas, elas definitivamente se manifestam através dos vazios dentro dos painéis, ou seja, nas sombras: do que não se vê emana o caráter fantástico da narrativa, é onde se escondem as respostas inacessíveis ao narrador, a verdade sobre os fantoches.

Em termos de alternância e repetição, explicadas por Duarte (2016), as Figuras 78 e 82 em muito se aproximam da Figura 81, o que resulta no surgimento de semelhanças na mensagem que está sendo transmitida: o foco, por nunca se distanciar de alguns objetos definidos, facilita a transição entre os painéis, diminuindo a função da sarjeta como signo representativo do esquecimento, deslocando-a para dentro dos quadros e incorporando a função de representar o esquecimento para os próprios painéis. Toda a potência do vazio, proposta por Blanchot (2011a), torna-se mais do que um ponto de ruptura e conexão simultâneas, passando a condicionar o esquecimento e, conseqüentemente, as estruturas visuais da obra de dentro para fora: aquilo que é esquecido – e aceito – pelo narrador não se

encontra na distância entre duas situações distintas, mas sim no que define essas situações; não nas sarjetas, mas nas sombras.

Essa estratégia narrativa – e ilustrativa –, de incorporar o que é esquecido às sombras dentro dos painéis encontra seu auge nas Figuras 84, 85 e 86, as quais ilustram o momento em que o narrador está vendo a tentativa de assassinato da mulher grávida que trabalhava vestida de sereia no *arcade*. De fato, todos os momentos em que sombras são utilizadas na obra parecem operar como indícios que culminam nessa situação específica, habituando os olhos do leitor à presença de incertezas na forma de sombras para então ilustrar um momento de trauma, em que o esquecimento é mais presente do que em qualquer outro momento da obra e que, não por acaso, é bastante relacionado ao teatro de fantoches *Punch e Judy*.

A Figura 84 é constituída por três painéis que seguem os moldes organizacionais comuns de *Mr. Punch* (1994), tanto em termos de disposição dos painéis pela página quanto pelas ilustrações que carregam. A página contém três painéis de mesmo tamanho dispostos em coluna única, separados por uma mesma distância de sarjeta; em termos de organização, a única variante é a assimetria do painel central, que, em relação aos outros dois, se encontra um pouco deslocado para a esquerda. Todos os painéis ilustram um mesmo cenário, repetindo-o: o que parece se uma cortina de palha, repleta de rasgos, na qual se pode ver as sombras de quatro pessoas, que estão discutindo, tudo ilustrado através de fotografias; há alternância de foco, que se aproxima cada vez mais do rosto do narrador, diminuindo o espaço reservado para as sombras e enfatizando as reações da criança frente ao que está vendo. As poses das sombras também mudam de painel para painel, e remontam às violências de *Mister Punch* praticadas nos teatros de fantoche: no primeiro painel, de cima para baixo, o narrador ouve uma risada estridente, aguda, remetendo à risada de *Mister Punch*; no segundo e terceiro painéis, alguém pega um pedaço de madeira e acerta a mulher duas vezes, uma no estômago e outra no rosto, da mesma forma com que *Mister Punch* bate em *Judy* – momento que se encontra na Figura 87.

A Figura 85 dá continuidade ao ritmo estabelecido na Figura 84, até mesmo a assimetria do painel central é mantida, muito embora mudanças significativas ocorram na parte inferior da página. O primeiro e o segundo painéis continuam a aproximar o foco ao rosto do narrador e diminuir a visibilidade das sombras, sendo que no painel central as sombras nas cortinas já nem podem ser vistas, dando espaço exclusivo para o rosto assustado do narrador e a escuridão ao seu redor, a qual cobre, parcialmente, a parte inferior de sua face. O terceiro e o quarto painéis alternam de perspectiva, permitindo ver o que os olhos do narrador estão vendo. No terceiro painel, ele vê uma mulher correndo com as mãos no ventre,

e no quarto ele reconhece que se trata da mulher grávida que ele sempre via vestida de sereia no *arcade*.

A Figura 86 retoma, brevemente, o ritmo da Figura 84 e começo da 85, para logo em seguida alterá-lo ainda mais significativamente. Apenas o primeiro painel segue os moldes anteriores, com o rosto do narrador escondido nas sombras e o olhar assustado. Ao seu lado está o fantoche do bebê de Punch e Judy, o mesmo que o narrador vê ser jogado para fora do palco durante a pescaria com seu avô. A partir desse momento, os painéis assumem a mesma distribuição que o final da Figura 85, agora manifestando-se já no centro da página. O segundo e o terceiro painel mostram o narrador tentando pegar o fantoche, mas deixando-o cair. O quarto painel mostra o fantoche caindo nas sombras, assim como acontece no início da narrativa, e o quinto painel dá sequência à queda da criança; entretanto, é importante observar que o quinto painel assume uma posição de destaque na página, separado do restante dos painéis por uma tarja branca ao redor da sarjeta escura.

Segundo Sanders (2006), o teatro de Punch e Judy é representativo de como o narrador vê o mundo adulto, e essas três páginas positivam esse argumento: as vozes dos adultos, as armas utilizadas para cometer atos de violência, até mesmo a questão do infanticídio, são todos elementos empregados tanto por Mister Punch quanto pelos adultos ao seu redor, e ambos são igualmente misteriosos para o narrador. Assim como os motivos que impulsionam Mister Punch são um mistério, aquilo que move os adultos também. Por conta disso, pouca coisa a respeito dessa sequência de eventos é totalmente clara e evidente, mas fica implícito que a mulher foi vítima de agressão física, causando um aborto, simbolizado pelo fantoche da criança que cai ao lado do narrador. Pode-se deduzir, também, que o avô estava envolvido, em alguma capacidade, pois o narrador o vê entrar no edifício e também o encontra na calçada pouco depois de contemplar a agressão. Entretanto, mesmo isso não é totalmente certo, pois o narrador afirma não se recordar quem eram os homens que ali estavam, assim como não reconhece a mulher de imediato.

O esquecimento e a incerteza, portanto, são os sentimentos que definem essa passagem da obra e, acompanhando essa lógica, as ilustrações são povoadas por sombras que operam, justamente, como representações daquilo que o trauma apagou de suas lembranças: tudo que é apresentado ao leitor, dos indivíduos envolvidos na discussão, são suas sombras, apenas as silhuetas de seus movimentos. A única personagem que, por dois painéis da Figura 85, é vista de forma clara, é a mulher vítima da agressão, é também a única personagem que ele efetivamente se lembra de ter estado lá: a única personagem que é ilustrada como mais que uma sombra, portanto, é a única que ele efetivamente se lembra; ao ser lembrada, recupera

suas feições, sua imagem afasta-se do vazio, deixa de ser uma sombra. Da mesma forma, os outros personagens permanecem ocultos, pois o narrador não consegue se recordar de quem se trata. Onde deveriam estar fragmentos do passado do narrador, de suas lembranças, há apenas espaços vazios. Na Figura 86, o fantoche que o narrador vê cair – e que, provavelmente, é resultado de sua imaginação – também mergulha em sombras, em um espaço indefinido. Além da interpretação mais óbvia, de que o fantoche do bebê caindo no escuro simboliza a morte da criança, esses painéis também podem ser estudados como resultante do elemento imaginado de sua lembrança – o fantoche – retornando ao esquecimento. Toda lembrança-imagem, segundo Bergson (1999), originada de um mecanismo de seleção, serve a algum tipo de propósito presente, tanto aquilo que se encontra presente quanto o que é deixado para trás: nesse caso, as sombras demarcam o que foi esquecido pelo narrador para protegê-lo, em alguma medida, do evento traumático que vivenciou.

Os esquecimentos do narrador, portanto, são ilustrados dentro dos painéis, na forma de silhuetas e sombras. As transições, apesar de dependerem das sarjetas para dar sequência à narrativa, são facilitadas pela estratégia visual de manter o foco da imagem sempre sobre o mesmo ponto, como é recorrente em *Mr. Punch* (1994), aproximando-se cada vez mais do rosto do narrador, com ocasionais mudanças para ilustrar o que o narrador está vendo. Como explica McCloud (1995), quanto mais díspare for a relação entre dois painéis, maior será a conclusão exigida do leitor; como os painéis das Figuras 84, 85 e 86 possuem uma relação bastante direta e estável entre si, a conclusão é realizada sem grandes dificuldades. O uso de fotografias também auxilia nesse processo, pois, como Barthes (2015) explica, trata-se do tipo de imagem cuja significação é mais estável e definida que qualquer outra; seguindo nessa esteira argumentativa, McCloud (1995) explica que a fotografia, devido ao seu baixo nível iconográfico, necessita de uma menor interação com leitor, proporcionando menos espaço para que ele se posicione, facilitando a ligação entre diferentes painéis que utilizem esse recurso.

Entretanto, segundo Romero-Jódar (2012), o trauma fragmenta a memória do indivíduo, torna o ato de narrar o passado um evento doloroso ou mesmo impossível, e as estratégias visuais empregadas por McKean servem justamente a esse propósito; em nenhum momento da obra isso fica mais claro do que nas Figuras 84, 85 e 86, pois até mesmo o elemento fotográfico sofre as desconstruções narrativas do trauma: apesar de sua aparente fixidez semântica, os cenários fotográficos dessas três páginas se encontram cobertos por sombras, pelo vazio da memória do narrador. Nesses vazios internos, entretanto, opondo-se ao

que ocorre nas sarjetas, a interação com o leitor é impedida, senão totalmente pelo menos parcialmente. Segundo Iser (1979), os vazios de uma obra funcionam como espaços em que o leitor posiciona suas projeções, ligando diferentes partes do texto e formulando suas interpretações; todavia, as sombras em *Mr. Punch* (1994) parecem ser utilizadas para apontar as próprias insuficiências do vazio: assim como o narrador não se lembra do que ocorreu, o leitor também não consegue formular projeções suficientes para dar conta do que está vendo; as instruções fornecidas – tão importantes para o estabelecimento de projeções, como explica Compagnon (2010) – são insuficientes para que o leitor possa compreender plenamente o que está acontecendo. Além da mulher, o narrador não se lembra quem eram as quatro pessoas presentes, deixando um espaço vazio, na forma de sombras, onde deveriam estar suas lembranças; da mesma forma, o leitor não possui informações o suficiente para que ele possa inferir quem são os personagens ali presentes. Tanto em termos visuais quanto verbais, a narrativa não proporciona indícios confiáveis o suficiente que o leitor possa utilizar para criar suas projeções, com a única exceção sendo o avô do narrador, que possivelmente estava envolvido. Os vazios visuais que se encontram dentro dos requadros, portanto, nunca deixam de ser mais que isso, ausências de informação, lacunas na memória do narrador para as quais, tanto ele quanto o leitor, nunca encontram uma resposta. As sombras que se encontram dentro dos requadros, portanto, servem não apenas à função de indicar onde estão os fragmentos perdidos da memória do narrador, mas também de fazer o leitor experimentar as dificuldades mnemônicas do narrador. O narrador aceita seus esquecimentos e, assim como ele, tudo que o leitor pode fazer é aceitar.

A partir dos exemplos analisados, podemos concluir que a hipótese central deste trabalho não se confirma em *Mr. Punch* (1994): o esquecimento, por mais que encontre algum tipo de representação visual na obra, não se manifesta através das sarjetas. Isso se deve à sua uniformidade ilustrativa e estrutural, com personagens e cenários sendo representados sempre da mesma maneira no decorrer de vários painéis, os quais são dotados de um mesmo tamanho e distribuídos com poucas irregularidades no decorrer da página, sendo que, em boa parte dos casos, há apenas alterações de ponto de vista, com eventuais – e breves – rompimentos nessa lógica. A ligação entre os painéis, as projeções criadas pelo leitor, ocorrem sem dificuldade, e o narrador não indica, em termos verbais, que há algo de inacessível entre lembranças-imagens distintas – que podem ser encaradas como sendo os painéis. Todavia, o esquecimento está presente, mas como parte dos próprios painéis: na forma de sombras, de partes ocultas, do apagamento de ícones, o esquecimento do narrador toma forma. Em situações nas quais o narrador não se lembra de determinadas pessoas, como ocorre nas Figuras 79, 84, 85 e 86,

elas se encontram cobertas por sombras; quando a própria realidade, em suas memórias, parece perder o sentido, confundindo-se com o ambiente teatral dos fantoches de Punch e Judy, presente nas Figuras 78 e 80, os cenários se perdem, distantes do narrador e do leitor; nos momentos em que o narrador relata memórias indiretas, ou seja, imaginadas a partir de eventos que contaram e ele, as sombras também se tornam parte significativa da composição dos painéis, como ocorre na Figura 75.

O esquecimento em *Mr. Punch* (1994), portanto, não se encontra nas sarjetas, mas sim dentro próprios painéis, alterando sua composição, apagando, através de sombras, as lembranças perdidas do narrador, permitindo que o leitor contemple, de um ponto de vista visual, a forma com a qual as lembranças-imagem do narrador surgem e definem sua forma de pensar o passado e, por extensão, o presente: nos vazios que incorporam os painéis, narrador e leitor se encontram na medida em que ambos são incapazes de desvendar aquilo que lembram e observam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dos fragmentos mnemônicos da infância que os personagens de Gaiman resguardam na vida adulta, poucos são felizes. Há dor em cada viagem realizada ao passado, por mais breve que seja: não há felicidade nos momentos trazidos a tona, nem mesmo a menor nostalgia, apenas trauma e conflito. Gaiman afasta-se do clichê da infância como momento idílico, representando a apatia – e até mesmo a perversão – das quais as crianças são capazes frente a um mundo governado por adultos, esses seres que, camuflando-se através da desculpa da proteção, privam a criança de conhecimento efetivo do mundo, povoando-o com fantasmas.

Entretanto, ao tentar representar as memórias da infância, não a infância em si – ou seja, sendo narrada pela voz de um adulto – todos esses traumas tomam forma através de uma estrutura fragmentada, devido ao fato de que o passado retorna aos pedaços, em flashes de lucidez em meio às incertezas do esquecimento. Ao incorporar uma narrativa memorialística à linguagem dos quadrinhos, ocorre uma adaptação temática e estrutural das maquinações da memória ao plano pictórico e sequencial que define os quadrinhos, e as *graphic novels*, mais especificamente. Não se trata de apenas ilustrar aquilo que é recordado pelo narrador, mas sim de tentar demonstrar o processo que resulta em suas lembranças, de ilustrar o ritmo de seleção da memória. Trata-se, sendo assim, de ilustrar tanto aquilo que é lembrado quanto aquilo que é esquecido. As estruturas fragmentadas da memória passam a ser representadas através da linguagem fragmentada dos quadrinhos, influenciando diretamente tanto aquilo que é ilustrado – ou que deixa de ser – quanto a maneira com a qual os painéis são organizados pela página.

Esse processo se manifesta, de maneira decisiva, nas duas obras analisadas neste trabalho de dissertação, *Violent Cases* (1997) e *Mr. Punch* (1994), definindo a maneira que os narradores remontam seu passado, embora de formas distintas. Em *Violent Cases* (1997), as memórias do narrador, referente a eventos desencadeados por um trauma físico, acompanham uma profunda agonia por aquilo que é esquecido; o narrador deseja contar, remontar sua história e entender melhor a si mesmo, mas seus lapsos de memória não o permitem. Da mesma forma que o narrador não consegue se lembrar do passado, as lacunas visuais das páginas não permitem ao leitor desvendar, plenamente, o que está acontecendo. A ordem dos eventos pode ser compreendida: o narrador se machuca, é levado a um osteopata que afirma ter trabalhado para Al Capone, e então observa vários homens levando-o embora. Entretanto, são os pormenores que lhe escapam: ele não se lembra como exatamente machucou o braço;

não se recorda da aparência do osteopata; acredita que os homens que buscam o osteopata ao final da narrativa são fantasmas, mas não está certo disso. Essas inconsistências memorialísticas se traduzem em fragmentações visuais: nenhum personagem, com exceção do osteopata, é ilustrado duas vezes da mesma maneira no decorrer da obra. Os painéis são organizados de diferentes formas durante a narrativa, alternando de página a página, mas também variando internamente, com painéis de diferentes tamanhos sendo empregados em conjunto, numa mesma página.

O elemento responsável por essa falta de uniformidade no processo de recordação do narrador, e que resulta em toda sua angústia, é o esquecimento. Há muito que lhe escapa, eventos que suas lembranças são incapazes de reconstruir, e essas ausências fazem com que todo o restante de suas recordações se tornem distantes entre si; uma lembrança imagem dissociada da outra. Da mesma forma, o princípio articulador das páginas de uma história em quadrinhos é a sarjeta, o espaço em branco entre os painéis. *Violent Cases* (1997) utiliza esses dois aspectos em conjunto, unindo-os num único princípio narrativo: a sarjeta opera como signo visual do esquecimento. Assim como há lacunas em suas lembranças, acontecimentos entre suas recordações que ele já não é mais capaz de acessar, as sarjetas apagam a tessitura que une diferentes painéis da página, distanciando as ilustrações ao mesmo tempo em que estabelece sequencialidade, demonstrando não apenas aquilo que o narrador lembra, mas a maneira com a qual o faz. Isso é enfatizado, ainda, pelo fato de que as sarjetas de *Violent Cases* (1997), acabam desconstruindo sua própria função ao serem posicionadas de maneira a dificultarem a interpretação do leitor: trata-se de demonstrar as próprias insuficiências nas projeções do leitor. Ou seja, assim como o narrador é incapaz de se lembrar de muito do que aconteceu, representado visualmente pela sarjeta, o leitor não consegue formular projeções que resolvam, de maneira satisfatória, a sequencialidade dos painéis. Em *Violent Cases* (1997), portanto, a hipótese central da qual partimos para a construção deste estudo se confirma: há um elemento de correlação direta entre os espaços em branco da página e os esquecimentos do narrador.

Mr. Punch (1994), por sua vez, também busca demonstrar, através do recurso visual, a maneira com a qual a memória do narrador organiza suas lembranças, e de que maneira elas afetam a percepção do adulto sobre o passado. E, assim como *Violent Cases* (1997), o esquecimento é um dos elementos essenciais para a estrutura da obra, funcionando como polo central que organiza as memórias do narrador. Entretanto, *Mr. Punch* (1994) diferencia-se de sua obra irmã através de alguns elementos essenciais, estes que, invariavelmente, retornam ao

tema do esquecimento: a atitude do narrador em relação àquilo que não se lembra; uniformidade estrutural; o esquecimento como constituinte interno dos painéis.

Diferente do narrador de *Violent Cases* (1997), que se mostra angustiado durante toda a narrativa por sua incapacidade de recordar e narrar seu passado, em *Mr. Punch* (1994) há aceitação. O narrador compreende os limites de suas memórias, está ciente de que não pode ir além deles. Há até mesmo certo receio quanto ao ato de lembrar, movido pela crença de que talvez encontre algo de perigoso em seu passado, representado pelo estilo ilustrativo dos fantoches de Punch e Judy.

Essa aceitação daquilo que já não consegue mais lembrar resulta em uma maior regularidade estrutural, afetando não apenas as ilustrações dentro dos requadros como também a distribuição dos painéis pela página. Os personagens de *Mr. Punch* (1994) são ilustrados de maneira uniforme no decorrer da narrativa, representados sempre da mesma maneira em todos os painéis em que aparecem. As únicas exceções para essa regra são os painéis que ilustram sonhos ou então memórias de eventos que apenas ouviu falar, mas não vivenciou. Essa isonomia visual também pode ser observada através das dimensões e posicionamentos dos painéis: há pouca alternância, com páginas estruturadas através de painéis de mesmo tamanho, distribuídos uniformemente e que remetem aos moldes de histórias em quadrinhos mais tradicionais, com o formato mais comum da obra sendo páginas de três linhas divididas por três colunas.

A aceitação do narrador em relação ao seu esquecimento, bem como a uniformidade visual que a acompanha, apontam para uma representação do esquecimento que a distingue daquela presente em *Violent Cases* (1997); isso, por sua vez, resulta em mudanças na função das sarjetas. Em *Mr. Punch* (1994), o esquecimento do narrador é ilustrado através de um signo visual, entretanto, não se trata da sarjeta; devido a regularidade organizacional das páginas, com personagens ilustrados sempre da mesma maneira, sequências de painéis sempre focados nos mesmos objetos e que raramente alternam de foco, o leitor é capaz de criar projeções sem dificuldade, de se posicionar nas sarjetas e ligar diferentes eventos e painéis sem que algum tipo de instabilidade narrativa seja sentida. Da mesma forma, o narrador, quando menciona seus esquecimentos, não os aponta – como ocorre em *Violent Cases* (1997) – entre diferentes lembranças, mas sim nos próprios constituintes dessas lembranças. O esquecimento, em *Mr. Punch* (1994) não se manifesta como lapso que impede o narrador de ligar duas memórias, mas sim como parte das memórias que ele está tentando ligar. Isso resulta no uso constante de sombras nos painéis, no apagamento de personagens e objetos que o narrador não se lembra: aquilo que ele não se recorda, o leitor não vê. *Mr. Punch* (1994),

portanto, desloca o esquecimento presente nas sarjetas de *Violent Cases* (1997) para dentro dos quadros, tornando-o parte do jogo de ícones intrapainel. Embora isso também se manifeste, em alguma medida, na obra *Violent Cases* (1997), como é o caso da Figura 33, o uso de sombras e do apagamento de ícones dentro dos painéis é logo suplantado por alguma formação memorialística criada pelo narrador e que, nos painéis seguintes, logo substitui a lacuna visual. Opõe-se, portanto, a *Mr. Punch* (1994), em que as sombras dentro dos painéis não chegam a ser resolvidas, com a única exceção sendo a sereia, que é revelada depois da tentativa de assassinato. Nossa hipótese central, portanto, não se confirma, pois embora o esquecimento seja representado visualmente, isso não se dá através da sarjeta, e sim através das sombras.

Ambas as obras, portanto, se valem da linguagem particular dos quadrinhos para articular diferentes maneiras de ilustrar os processos memorialísticos do narrador, o que inclui ilustrar tudo aquilo que esse processo deixa para trás, aquilo que é esquecido. Ambas as obras ilustram o esquecimento através de alguma ausência visual – mas que não deixa de ser um signo – embora tragam respostas diferentes para este problema: em *Violent Cases* (1997) o esquecimento se encontra ilustrado pelas sarjetas, ou seja, é externo aos painéis; *Mr. Punch* (1994), por sua vez, retrata o esquecimento através de sombras, de maneira interna. Entretanto, em ambos os casos o esquecimento opera como elemento decisivo para a organização da obra, definindo não apenas seus temas, o olhar dos narradores sobre o passado enquanto lutam para relatá-lo, mas também, devido às particularidades dos quadrinhos, como componente visual que dita e define a ilustração e articulação das páginas, painéis e, por extensão, toda a obra.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. O último capítulo da história do mundo. In:_____. **Nudez**. Tradução de Davi Pessoa Carneiro. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

_____. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Tradução de Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

BACHELARD, Gaston. **Poética do devaneio**. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

BARTHES, Roland. Literatura e descontínuo. In:_____. **Crítica e verdade**. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2013.

_____. **A câmara clara**. Tradução de Júlio Castanõn Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1999.

BLANCHOT, Maurice. **O espaço literário**. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

_____. A linguagem da ficção. In:_____. **A parte do fogo**. Tradução de Ana Maria Scherer. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**: linguagem e semiótica. São Paulo: Criativo, 2014.

CHICO, Márcia Tavares. “**Aos amigos ausentes, amores perdidos e velhos deuses**”: considerações sobre o feminino em *Sandman* de Neil Gaiman. 2017. 168 f. Dissertação (Mestrado em letras). Programa de Pós-graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas.

COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria**: literatura e senso comum. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fortes Santiago. 2 ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

DUARTE, Rafael Soares. **Aproximações entre poesia visual moderna e histórias em quadrinhos**. 2016. 270 f. Tese (Doutorado em letras), Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. 4 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

ELÍSIO DOS SANTOS, Roberto. Aspectos da narrativa, da linguagem e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In: VERGUEIRO, Waldomiro; ELÍSIO DOS SANTOS, Roberto. **A linguagem dos quadrinhos**: estudos de estética, linguística e simótica. São Paulo: Criativo, 2015.

_____. O caos nos quadrinhos modernos. **Revista de Comunicação e Educação**, v. 2 n. 2, São Paulo, 1995, pp. 53 – 58.

FRACTION, Matt; ZDARSKY, Chip. **Sex Criminals Vol 1**. Portland: Oregon, 2013.

GAIMAN, Neil; McKEAN, Dave. **The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch**. Londres: Victor Gollancz Ltd, 1994.

_____. **A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch**. Tradução de Ludimila Hashimoto. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

_____. **Violent Cases**. London: Titan Books, 1997.

_____. **Violent Cases**. Tradução de Érico Assis. Editora Aleph, 2014.

_____. **Signal to Noise**. London: Victor Gollancz Ltd, 1992.

GAIMAN, Neil. **O oceano no fim do caminho**. Tradução de Renata Pettengill. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

_____. **Coisas frágeis**. Tradução de Michele de Aguiar Vartuli. 2 ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008

_____. **Coisas frágeis 2**. Tradução de Michele de Aguiar Vartuli. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

_____. **Coraline**. New York: HarperCollins Publishers, 2002.

_____. What The [Very Bad Swearword] is a Children's Book, Anyway?. In: _____. **The View from the Cheapseats**. New York: HarperCollins Publishers, 2016.

_____. **The Sandman Omnibus Vol. 1**. Los Angeles: Vertigo Comics, 2013.

_____. **The Sandman Omnibus Vol. 2**. Los Angeles: Vertigo Comics, 2013.

_____. **The Sandman N° 19**. Los Angeles: Vertigo Comics, 1990.

_____. **The Sandman N° 50**. Los Angeles: Vertigo Comics, 1993.

_____. **The Sandman N° 63**. Los Angeles: Vertigo Comics, 1994.

_____. **The Sandman N° 71**. Los Angeles: Vertigo Comics, 1995.

GAIMAN, Neil; BUCKINGHAM, Mark. **Miracleman Book 1: The Golden Age**. New York: Marvel Comics, 2016.

_____. **Miracleman N° 21**. Los Angeles: Eclipse Comics, 1990.

GUIMARÃES, Joaquim Francisco Soares; REZENDE, Cacia Valeria de; BRITO, Ana Maria Plech. O conceito de memória na obra “Matéria e Memória” de Henri Bergson. **Anais do VI Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”**. São Cristóvão, 2012.

HELMER, William; BILEK, Arthur. **The St. Valentine's Day Massacre: The Untold Story of the Gangland Bloodbath That Brought Down Al Capone**. Nashville: Cumberland House Publishing, 2004.

ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. In: LIMA, Luiz Costa. **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. Tradução de Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

LEE, Derek. The Politics of Fairyland: Neil Gaiman and the Enchantments of Anti-Bildungsroman. **Critique: Studies in Contemporary Fiction**, v. 57, n. 5, Philadelphia, 2016, pp. 552 – 564.

LIMA, Cleverson de; FERNANDES, Mônica Luiza Socio. Um estudo da imagem na narrativa de Neil Gaiman. **Revista NUPEM**, v. 4, n. 6, Campo Mourão, 2012, pp. 203 – 211.

LONG, Rebecca. Remembering the Dead: Narratives of Childhood. In: PRESCOTT, Tara; **Neil Gaiman in the 21st Century**. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Mbooks do Brasil, 1995.

PORTO, Patrícia de Cassia Pereira. Narrativas memorialísticas: memória e literatura. **Revista Contemporânea de Educação**, v. 11, n. 12, Rio de Janeiro, 2011, pp. 195 – 211.

RAMOS, Danielle Cristina Mendes Pereira. Memória e literatura: Contribuições para um estudo dialógico. **Linguagem em (Re)vista**, v. 06, n. 11/12. Niterói, 2011 pp. 92 – 104.

ROMERO-JÓDAR, Andrés. “When the Life Giver Dies, All Around Is Laid Waste.” Structural Trauma and the Splitting of Time in *Signal to Noise*, a Graphic Novel. **The Journal of Popular Culture**, v. 45, n. 5, East Lansing, 2012, pp. 1000 – 1019.

SANDERS, Joe. Of Parents and Children and Dreams in *Mr. Punch* and *The Sandman*. In: _____. **The Sandman Papers**. Seattle: Fantagraphics Books, 2006.

SANTOS, Daniel Baz dos. O devaneio de Neil Gaiman: Realidade, Sonho e Potência de Agir. **Revista Desenredos**, v. 07, n. 25, Teresina, 2016.

TODOROV, Tzvetan. A Narrativa Fantástica. In: _____. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

WAGNER, Hank; GOLDEN, Christopher; BISET, Stephen R. **Príncipe de histórias: os vários mundos de Neil Gaiman**. Tradução de Santiago Nazarian. São Paulo: Geração Editorial, 2011.

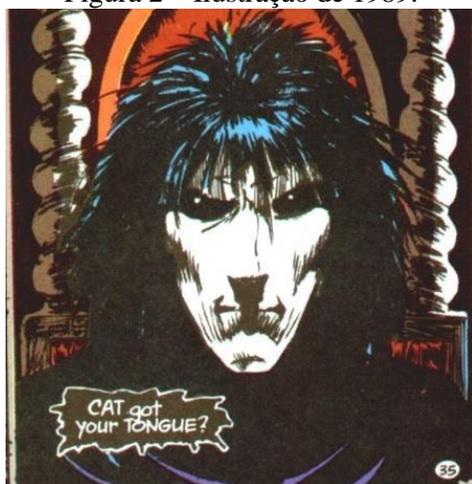
ANEXO A – CADERNO DE IMAGENS

Figura 1 – Morpheus e a Morte conversam.



Fonte: (GAIMAN; DRINGENBERG; JONES III, 1990, p. 5).

Figura 2 – Ilustração de 1989.



Fonte: (GAIMAN; DRINGENBERG, 1989, p. 35).

Figura 3 – Ilustração de 1996.



Fonte: (GAIMAN; ZULLI, 1996, p. 19).

Figura 4 – O ato de narrar é relacionado ao ato sexual.



Fonte: (GAIMAN; BUCKINGHAM, 1991, p. 2).

Figura 5 – Exemplo do estilo de McKean.



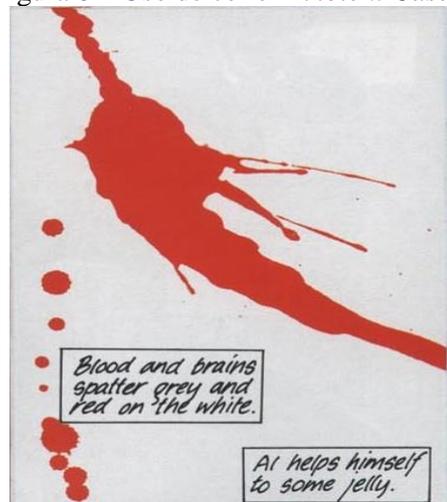
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1992, p. 31).

Figura 6 – O narrador de *Violent Cases*.

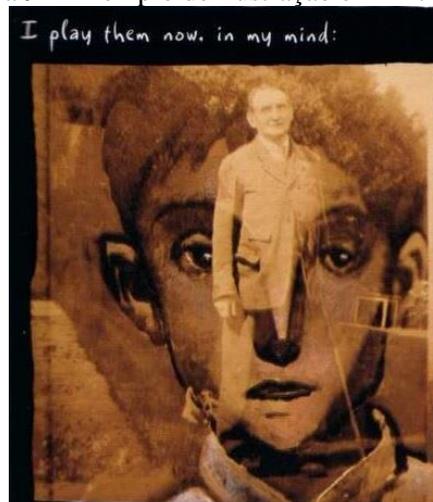
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 7).

Figura 7 – Exemplo de ilustração de *Violent Cases*

Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 14).

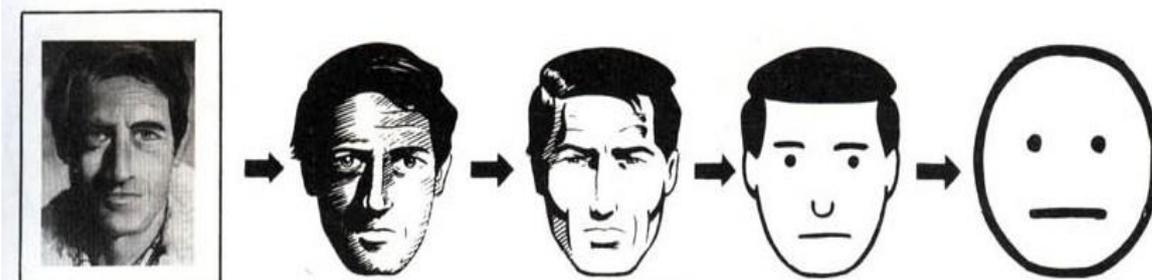
Figura 8 – Uso de cor em *Violent Cases*.

Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 37).

Figura 9 – Exemplo de ilustração em *Mr. Punch*.

Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 16).

Figura 10 – McCloud apresenta os níveis de iconicidade.



Fonte: (McCLOUD, 1995, p. 30).

Figura 11 – Sobreposição de diferentes tipos de representação.



Fonte: (McCLOUD, 1995, p. 43).

Figura 12 – Ícone de um rosto humano.



Fonte: (CAGNIN, 2014, p. 63).

Figura 13 – Os constituintes do ícone do rosto humano.



Fonte: (CAGNIN, 2014, p. 62).

Figura 14 – Contexto intericônico.



Fonte: (CAGNIN, 2014, p. 64).

Figura 15 – Fixação de significado.



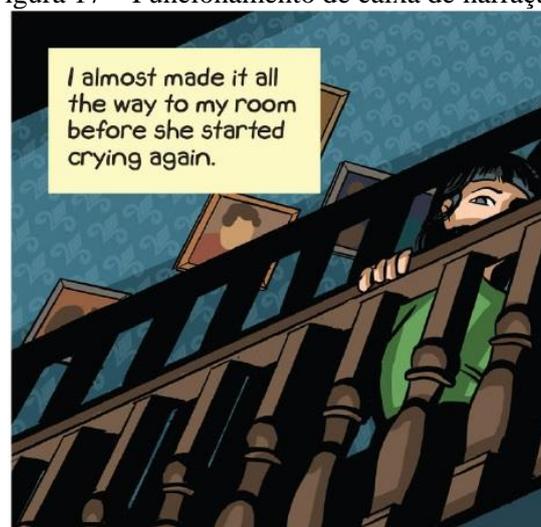
Fonte: (CAGNIN 2014, p. 139).

Figura 16 – Categoria interdepenente.



Fonte: (McCLOUD, 1995, p. 158)

Figura 17 – Funcionamento de caixa de narração.



Fonte: (FRACTION; ZDARSKY, 2013, p. 2013, p. 5).

Figura 18 – Função da sarjeta.



Fonte: (McCLOUD, 1995, p. 66).

Figura 19 – Exemplo em que a sarjeta abrange um tempo maior.



Fonte: (McCLOUD, 1995, p. 85).

Figura 20 – Exemplo em que a sarjeta abrange pouco espaço de tempo.



Fonte: (McCLOUD, 1995, p. 70).

Figura 21 – Exemplo de como o tamanho de um painel interfere na representação do tempo.



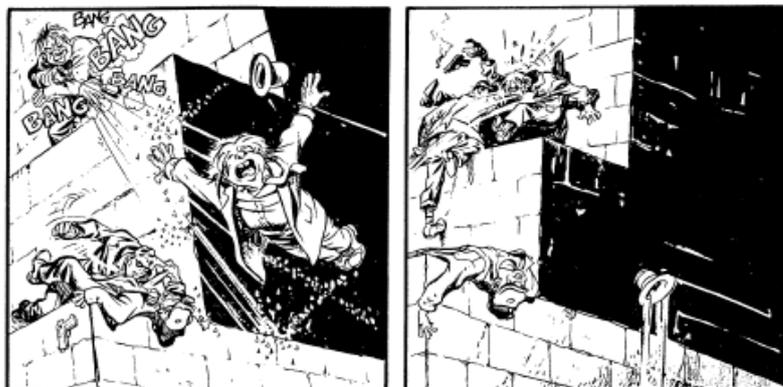
Fonte: (McCLOUD, 1995, p. 101).

Figura 22 – Exemplo de como os contornos interferem na representação do tempo.



(McCLOUD, 1995, p. 102).

Figura 23 – Exemplo de uma forma menos ortodoxa de leitura de quadrinhos.



AND SO... LIFELESS...
GERHARD SHNOBBLE FLUTTERED
EARTHWARD.

BUT DO NOT WEEP
FOR SHNOBBLE...

RATHER SHED A TEAR
FOR ALL MANKIND...

FOR NOT ONE PERSON IN THE
ENTIRE CROWD THAT WATCHED
HIS BODY BEING CARTED AWAY...KNEW
OR EVEN SUSPECTED THAT
ON THIS DAY GERHARD SHNOBBLE
HAD **FLOWN**.



Fonte: (EISNER, 2010, p. 3).

Figura 24 – Exemplo de como o leitor pode fazer escolhas ao ler uma obra.



Fonte: (McCLOUD, 1995, p. 111).

Figura 25 – Alternância e repetição.



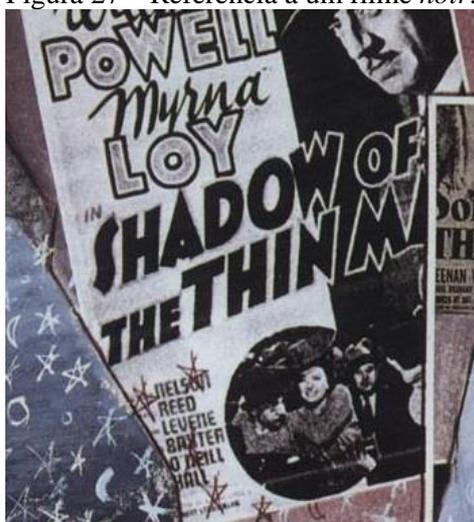
Fonte: (DUARTE, 2016, p. 201).

Figura 26 – O narrador observa seus pais chegando.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 18).

Figura 27 – Referência a um filme noir.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 33).

Figura 28 – Referência a um filme noir.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 44).

Figura 29 - Referência a um filme noir.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 45)

Figura 30 – Relação entre infância e violência a partir do diálogo interpainel.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 37).

Figura 31 – Relação entre infância e violência a partir do diálogo intraícone.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 32).

Figura 32 – Relação entre imagem e texto a partir do diálogo intrapainel.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 31).

Figura 33 – Relação entre imagem e texto num único painel.



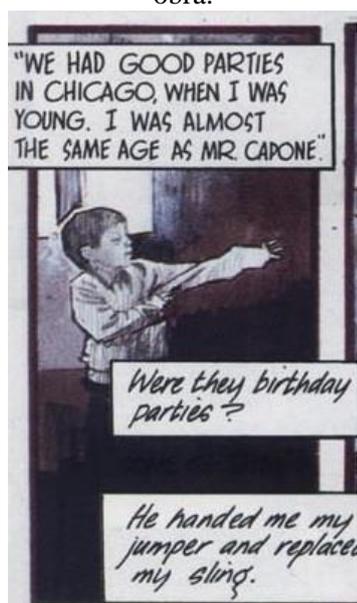
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 12).

Figura 34 – Representação do narrador no início da obra.



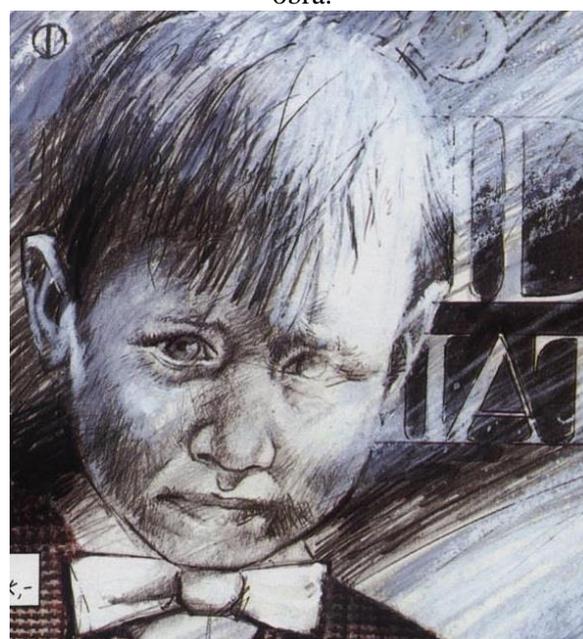
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 8).

Figura 35 – Representação do narrador no meio da obra.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 15).

Figura 36 – Representação do narrador ao final da obra.



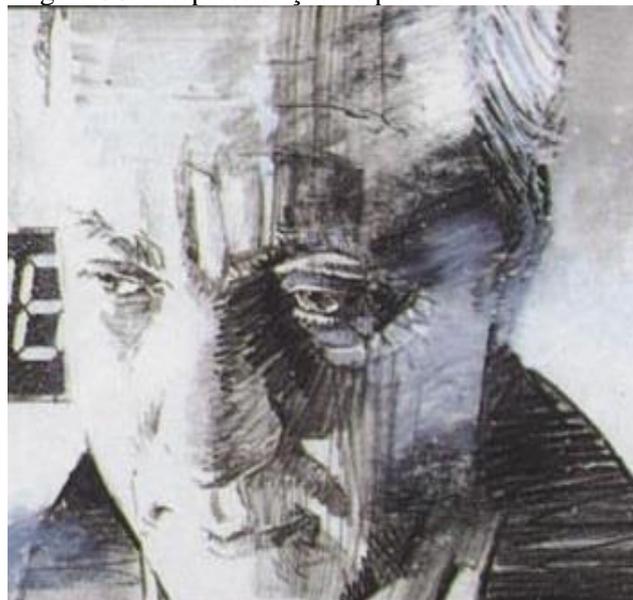
Fonte: GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 26).

Figura 37 – Representação do pai no início da obra.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 8).

Figura 38 – Representação do pai no meio da obra.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 10).

Figura 39 – Representação do pai ao final da obra.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 22).

Figura 40 – O adulto como monstro.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 21).

Figura 41 – O ‘Cabeça-pelada’.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 46).

Figura 42 – O osteopata como senhor de idade.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 19).

Figura 43 – O osteopata como senhor de idade.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 12).

Figura 44 – O osteopata como homem jovem.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 34).

Figura 45 – O osteopata como homem jovem.

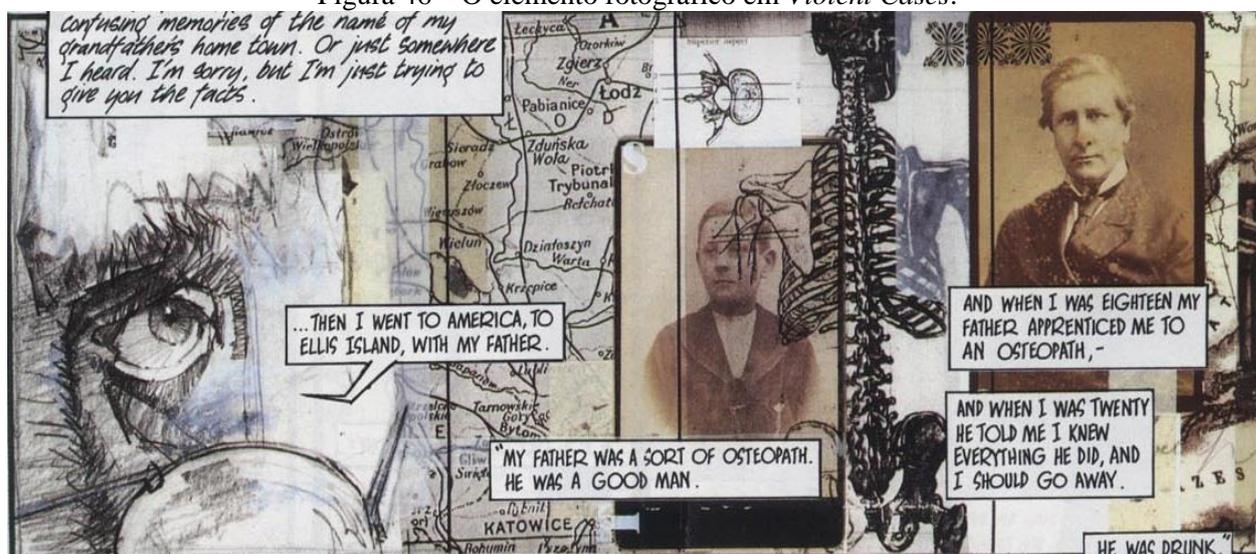


Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 41).

Figura 47 – A fotografia de um filme que interfere na memória do narrador.



Figura: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 34).

Figura 46 – O elemento fotográfico em *Violent Cases*.

Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 13).

Figura 48 – Página com painéis irregulares.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 9).⁷³

⁷³ Tradução do texto seguindo a ordem dos painéis: Painel superior: “Depois do acidente eu tive que usar uma tipoia. Meu pai me levou a um osteopata de quem ouvira falar. Saímos do carro pelas ruas cinzas de Portsmouth e chegamos numa casinha encardida.” Painel das escadas: “Descemos ao porão.” Painel maior: “Tinha quatro ou cinco senhores de idade lá embaixo, que conversavam e cozinhavam a mesma comida que meus pais, daquelas coisas que nunca tinham estado num pacote. Um dos homens era o osteopata de Al Capone.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

Figura 49 – Página com painéis regulares.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 44).⁷⁴

⁷⁴ Tradução do texto seguindo a ordem dos painéis: Painel vertical: “A cortina em frente ao bar começou a se mexer. Eu voltei lá, puxei ela de lado e espiei. O osteopata de Al Capone estava conversando com o careca. Ele chorava. A porta se abriu e entraram três homens.” Painel horizontal superior: “Três homens de ternos tão elegantes e estranhos que tive que me segurar para não gritar.” Segundo painel horizontal: “até eu ver os olhos. Eles tinham tacos de beisebol.” Terceiro painel horizontal: “O conjurador foi quem viu primeiro. Ele puxou um charuto do bolso da frente, levou à boca e acendeu.” Quarto painel horizontal: “O osteopata terminou o drinque. Os três estavam de chapéu.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

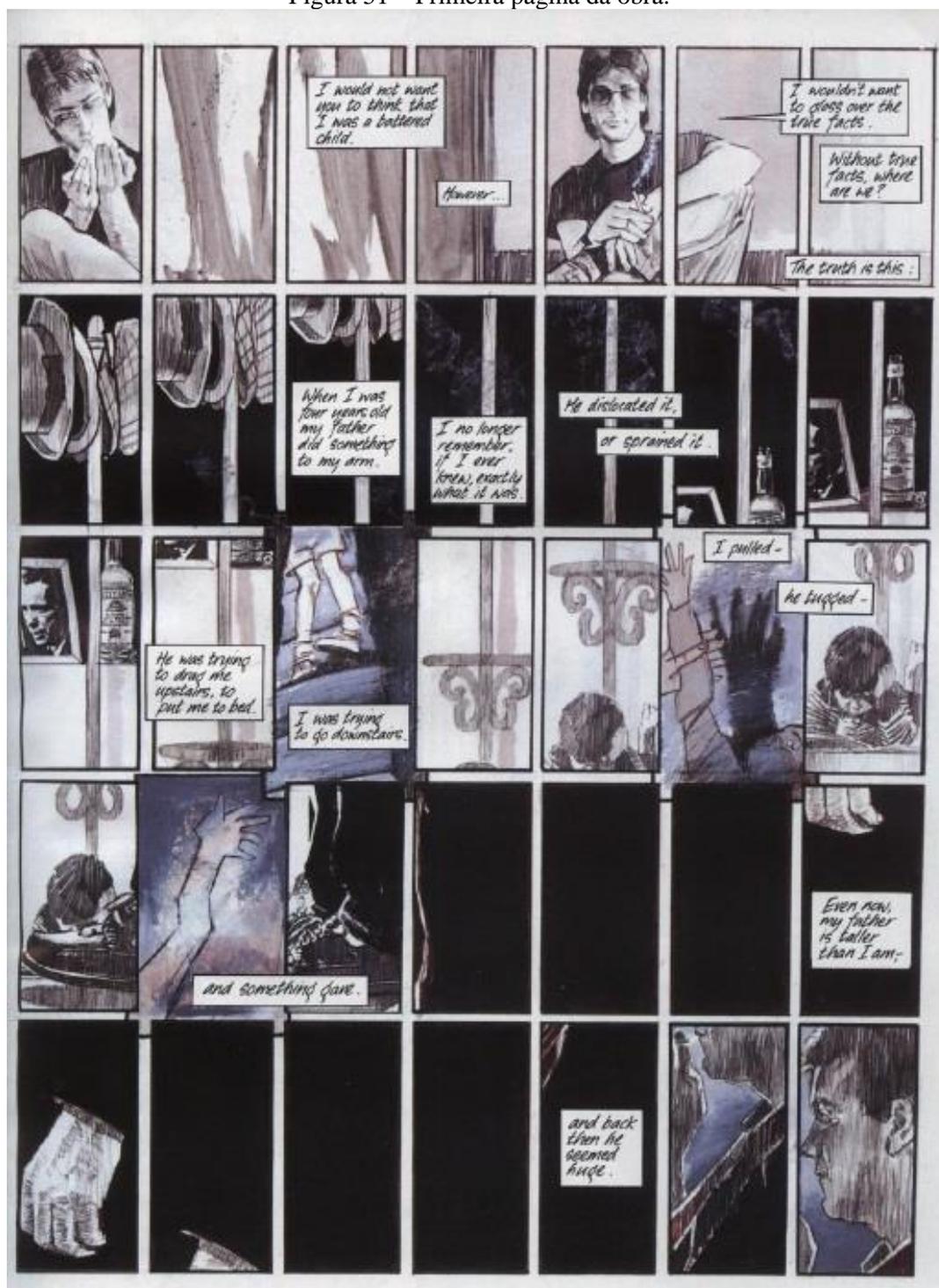
Figura 50 – Página com painéis regulares.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 45).⁷⁵

⁷⁵ Tradução do texto seguindo a ordem dos painéis: Primeiro painel horizontal: “A gente tá te ligando faz tempo. Meu osteopata se levantou, relutante, e ficou no meio dos três.” Segundo painel horizontal: “O que tinha falado me viu espiando pela cortina;” Terceiro painel horizontal: “era mais alto que os outros e tinha um diamante num dente;” Quarto painel horizontal: “ele me fez sinal com o chapéu.” Painel vertical: “Fiquei muito animado e acenei bastante para os quatro até saírem de vista.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

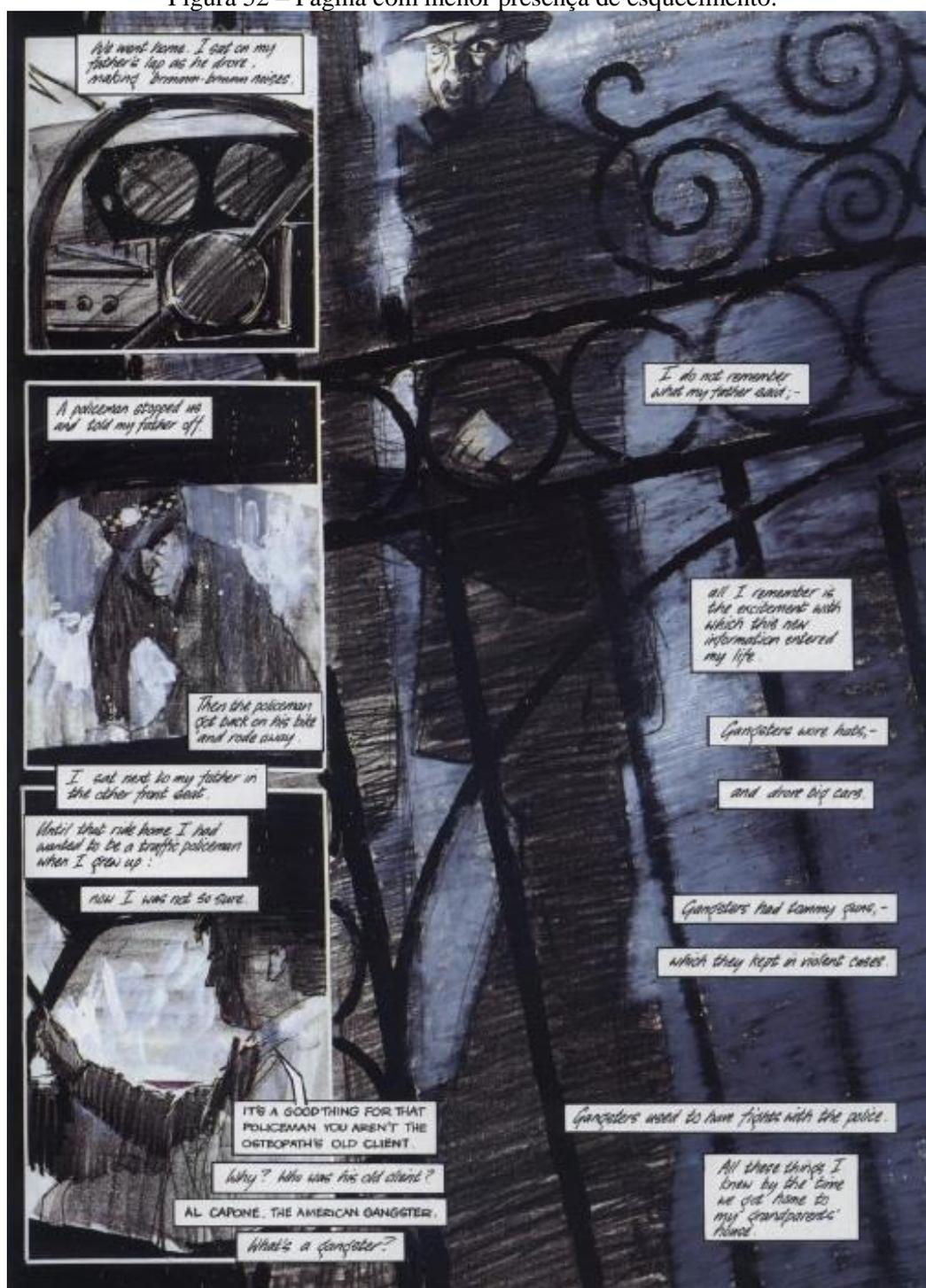
Figura 51 – Primeira página da obra.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 7).⁷⁶

⁷⁶ Tradução do texto seguindo a ordem dos painéis: Terceiro painel da primeira linha: “Não quero que você ache que fui uma dessas crianças que sofria maus-tratos.” Quarto painel: “Só que...” Sétimo painel: “Também não quero mascarar os fatos. Se não for pelos fatos, o que nos resta? Os fatos são os seguintes:” Terceiro painel da segunda linha: “Quando eu tinha quatro anos, meu pai fez uma coisa no meu braço.” Quarto painel: “Não lembro mais, se é que um dia eu soube, o que foi que ele fez.” Quinto painel: “Se o deslocou, se o torceu.” Segundo painel da terceira linha: “Ele estava tentando me arrastar escada acima, para que eu fosse para a cama.” Terceiro painel: “Eu estava tentando descer a escada.” Sexto painel: “Eu puxei,” Sétimo painel: “ele repuxou.” Segundo painel da quarta linha: “e alguém ganhou.” Sétimo painel: “Meu pai até hoje é mais alto que eu,” Quinto painel da quinta linha: “e naquela época ele parecia imenso.” [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014.]

Figura 52 – Página com menor presença de esquecimento.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 16).⁷⁷

⁷⁷ Tradução do texto seguindo a ordem dos painéis: Primeiro painel menor: “Fomos para casa. Sentei no colo do meu pai enquanto ele dirigia, fazendo vruum-vruum.” Segundo painel: “Um policial parou meu pai e disse para ele não fazer mais aquilo. O policial voltou a sua bicicleta e seguiu adiante.” Terceiro painel: “Sentei ao lado do meu pai no banco do carona. Até aquele dia eu queria ser policial de tráfego quando eu crescesse: agora eu não tinha tanta certeza. Sorte daquele polícia que você não é o antigo cliente do seu osteopata [declara o pai]. Por quê? Quem era o antigo cliente dele? O Al Capone, o gângster. Da América [o pai responde]. O que é gângster?” Painel maior: “Não lembro o que foi que meu pai disse; só lembro da empolgação que essa informação me deu ao entrar na minha vida. Gângsters usavam chapéus, e dirigiam carros grandes. Gângsters tinham metralhadora, que guardavam nas maletas da violência. Os gângsters brigavam com a polícia. E eu aprendi tudo isso antes de chegar à casa dos meus avós. [Tradução de Érico Assis, Editora Aleph, 2014].

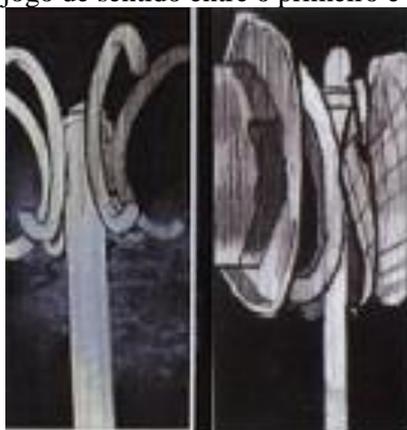
Figura 53 – Última página da obra.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, p. 48).⁷⁸

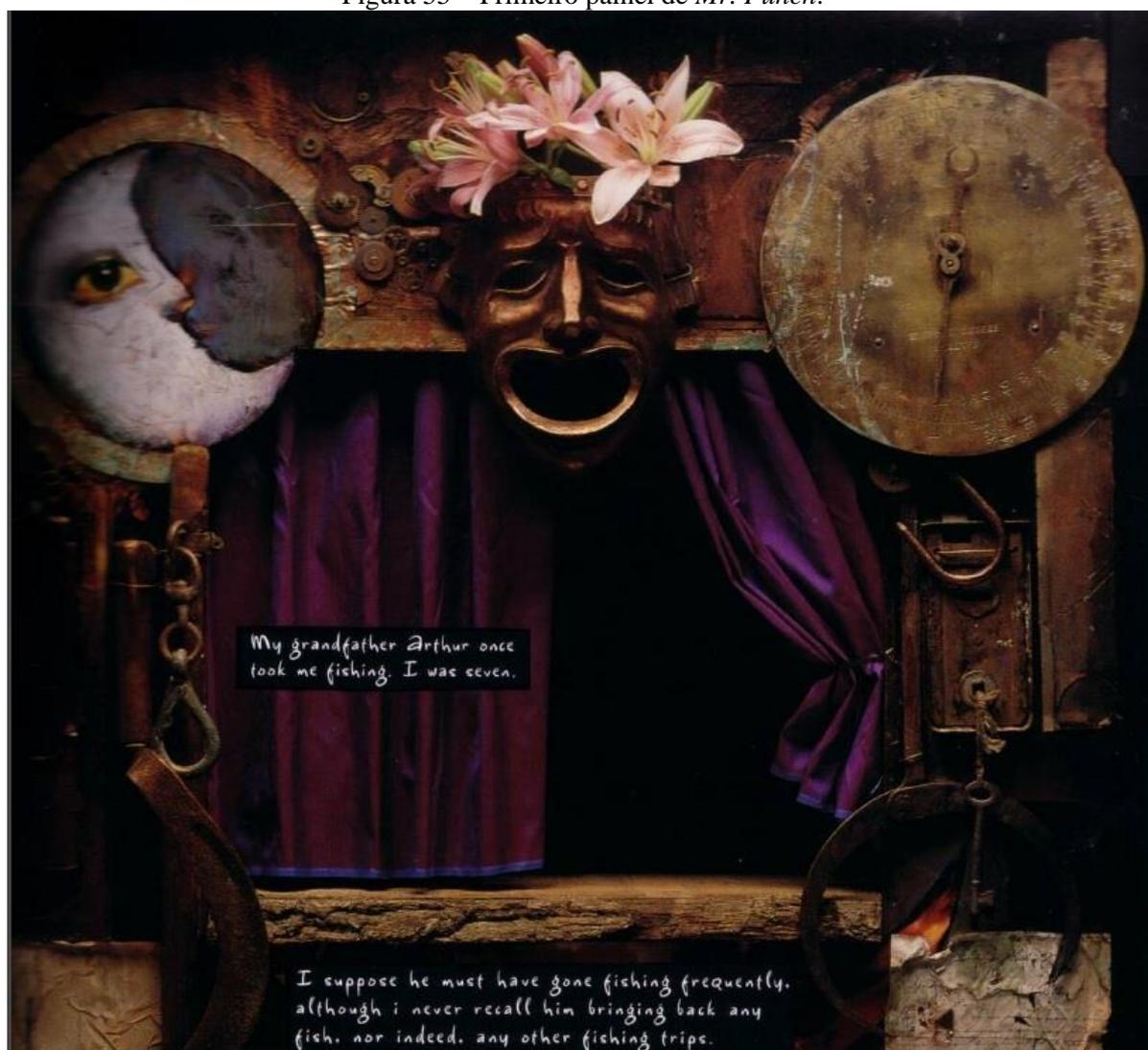
⁷⁸ Segundo painel da terceira linha: “Fiquei olhando pro carro até ele sair de vista.” Quarto painel: “Hoje em dia ninguém usa chapéu.”

Figura 54 – O jogo de sentido entre o primeiro e o último painel.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1997, pp. 7, 48).

Figura 55 – Primeiro painel de *Mr. Punch*.



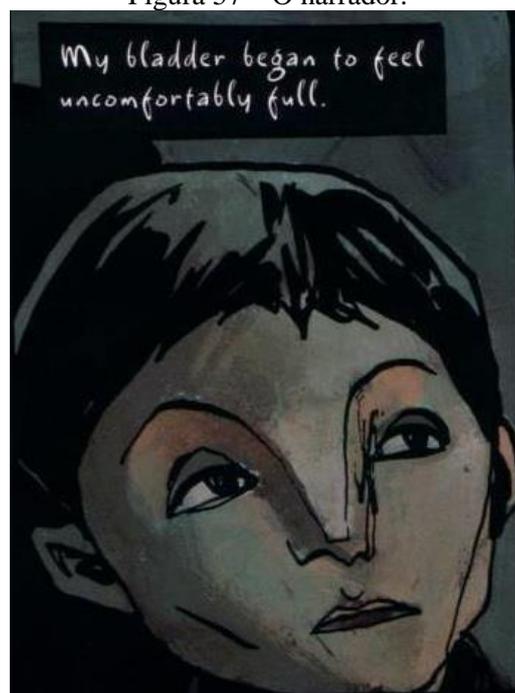
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 8).

Figura 56 – O narrador.



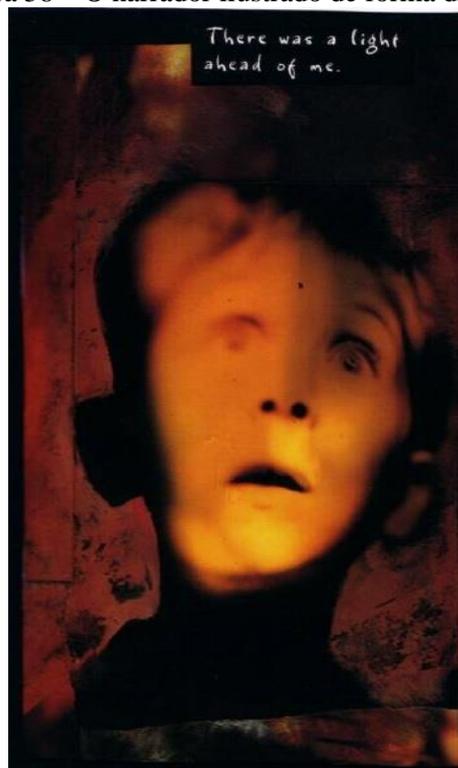
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 34).

Figura 57 – O narrador.



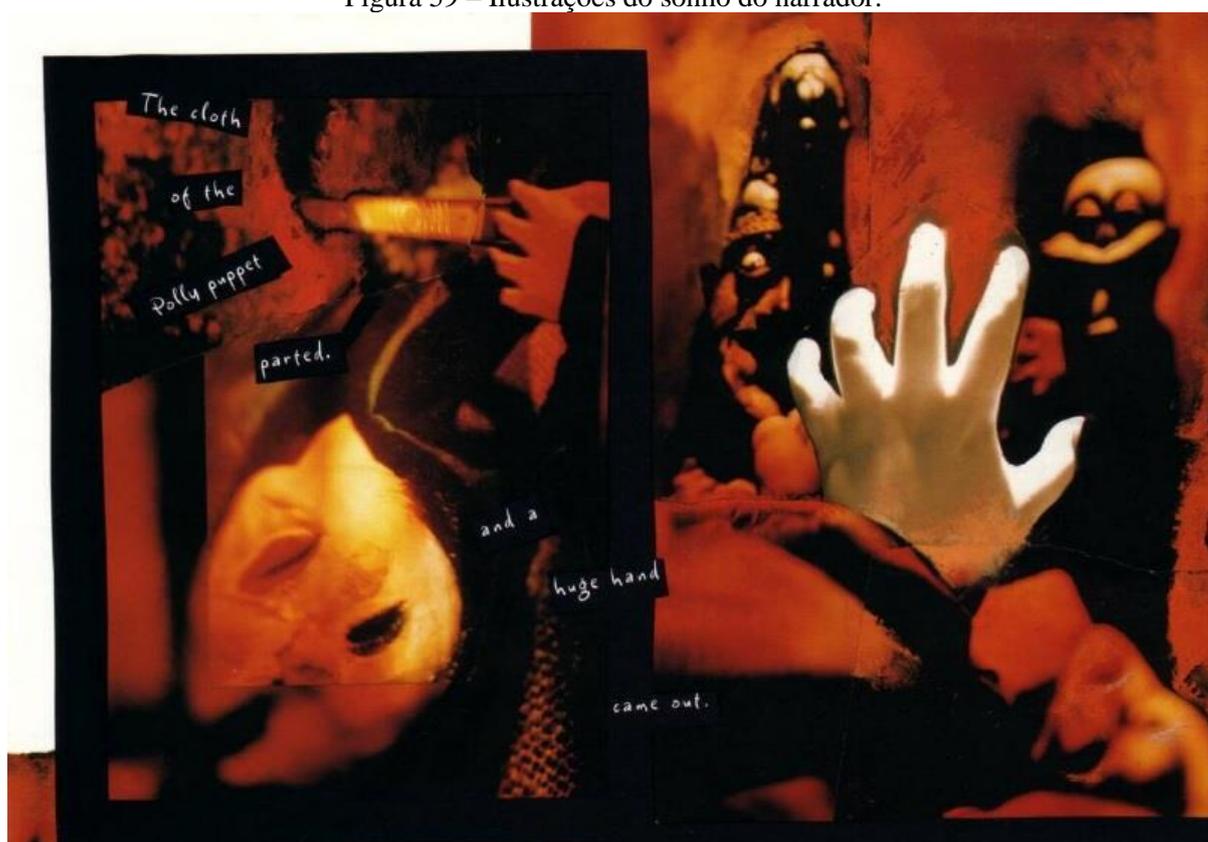
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 76).

Figura 58 – O narrador ilustrado de forma distinta.



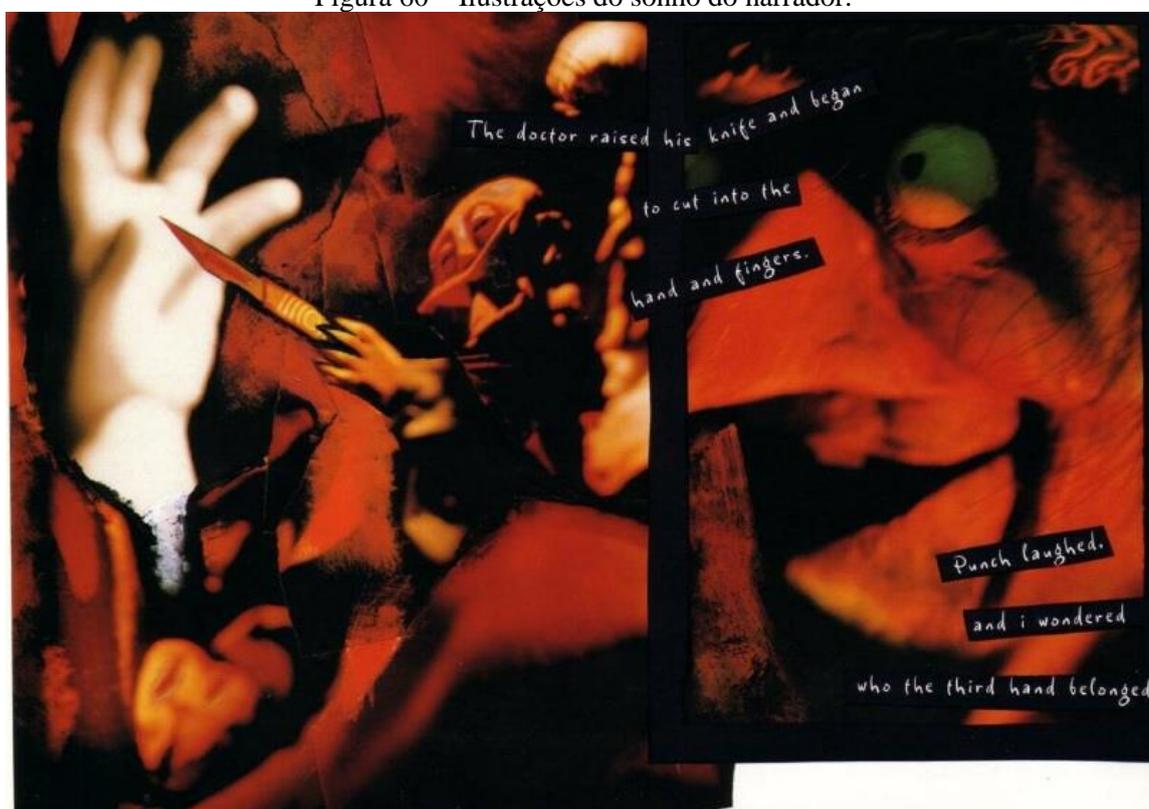
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 54).

Figura 59 – Ilustrações do sonho do narrador.



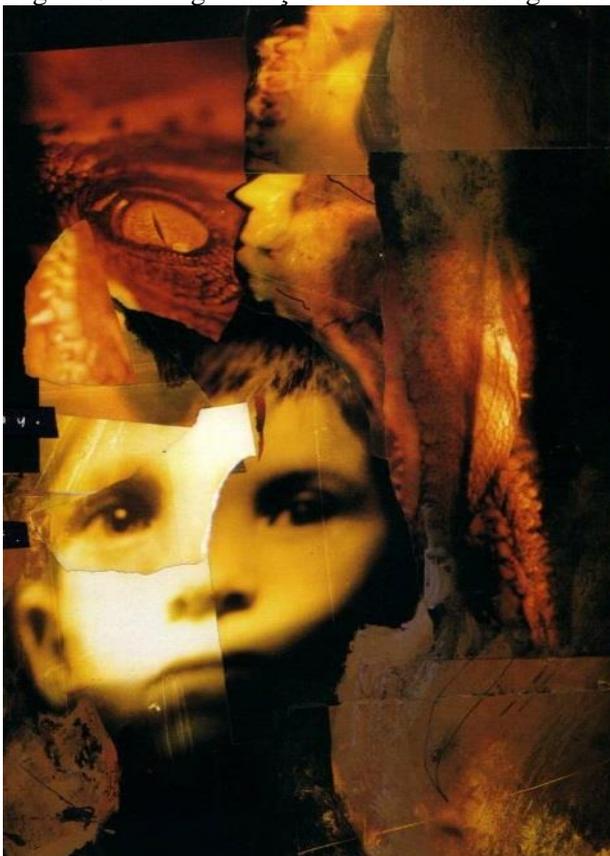
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 55).

Figura 60 – Ilustrações do sonho do narrador.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 56).

Figura 61 – Fragmentação do elemento fotográfico.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 56).

Figura 62 – Ilustração do avô do narrador.



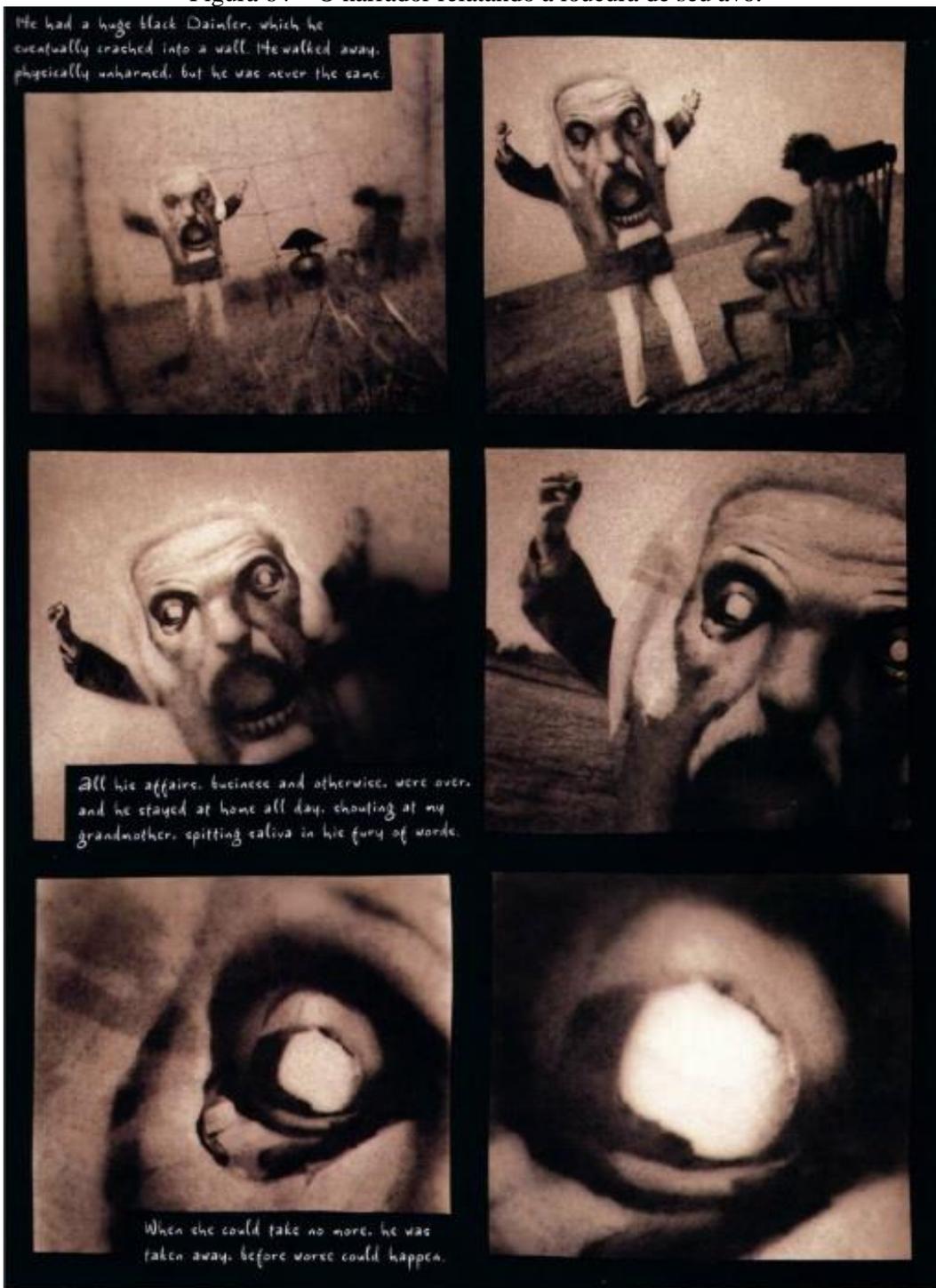
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 21).

Figura 63 – Ilustração do avô do narrador.



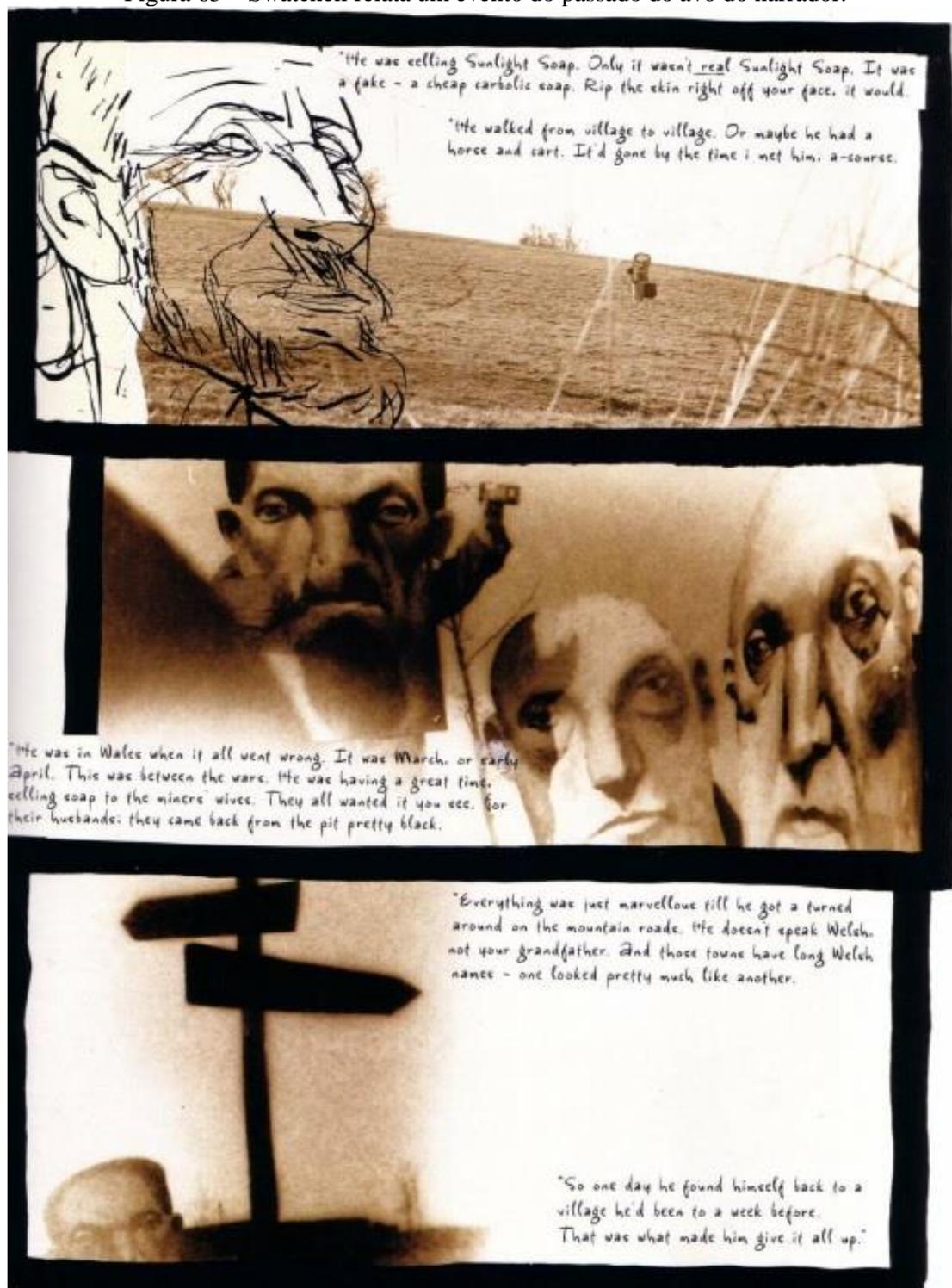
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 31).

Figura 64 – O narrador relatando a loucura de seu avô.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 22).

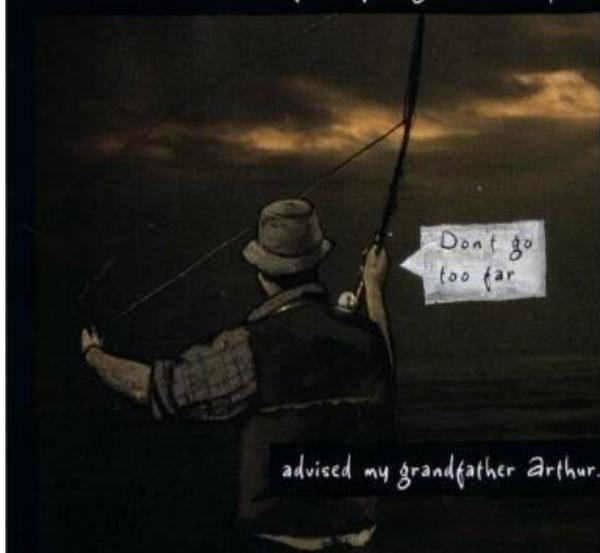
Figura 65 – Swatchell relata um evento do passado do avô do narrador.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 70).

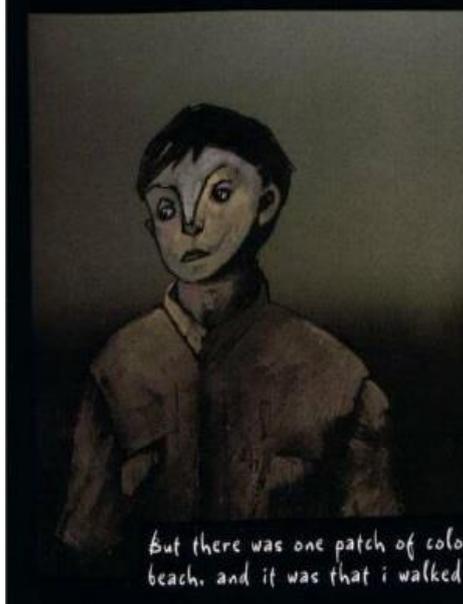
Figura 66 – Exemplo de uniformidade estrutural em *Mr. Punch*.

My grandfather sat on his cloth stool, patient and waiting.
I reeled in my line, and left the fishing rod on the pebbles.

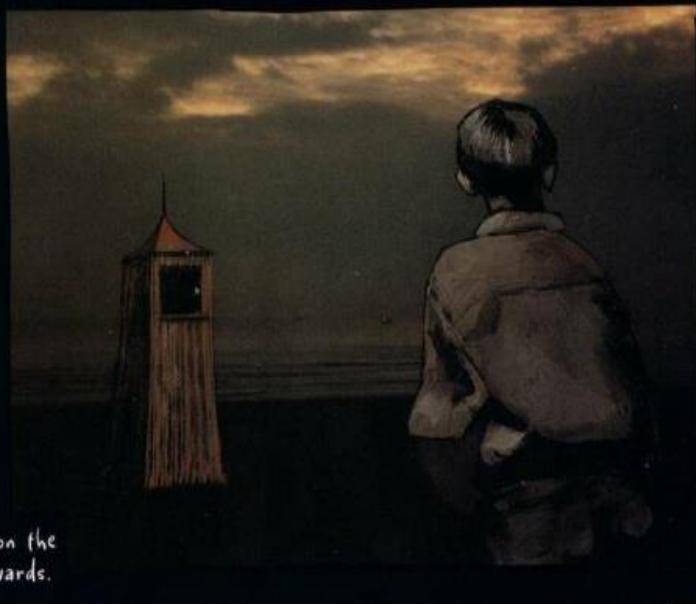


At that time in the morning the beach was empty.
There were no other fishermen, no early morning
walkers (the jogger would not appear for another
decade; indeed, my grandmother had pointed out
to me my first hippy, whom she referred to as a
beatnik, only the week before).

The pre-dawn world lacked colour; there was
grey in abundance and a strange strained blue.



But there was one patch of colour on the
beach, and it was that i walked towards.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 10).

Figura 67 – Outro exemplo de uniformidade estrutural em *Mr. Punch*.

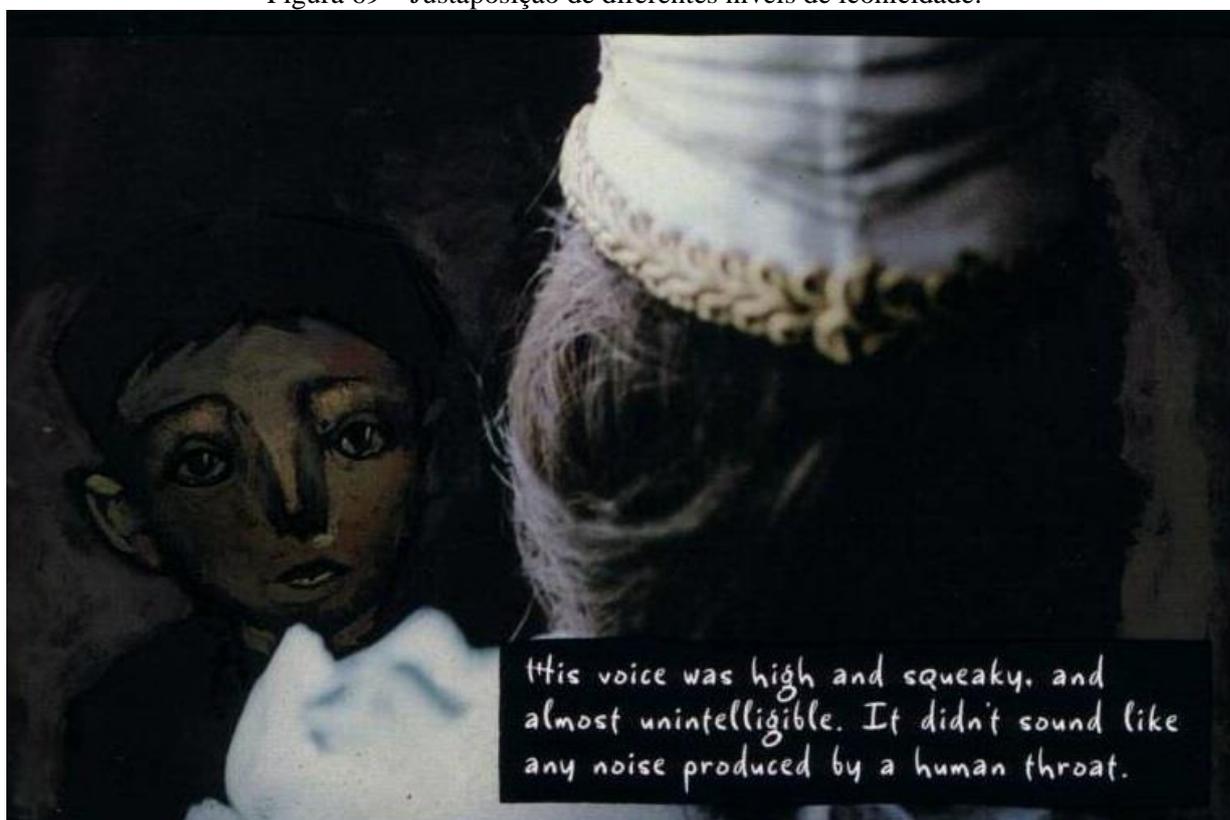
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 34).

Figura 68 – Exemplo da representação dos fantoches Punch e Judy.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 12).

Figura 69 – Justaposição de diferentes níveis de iconicidade.



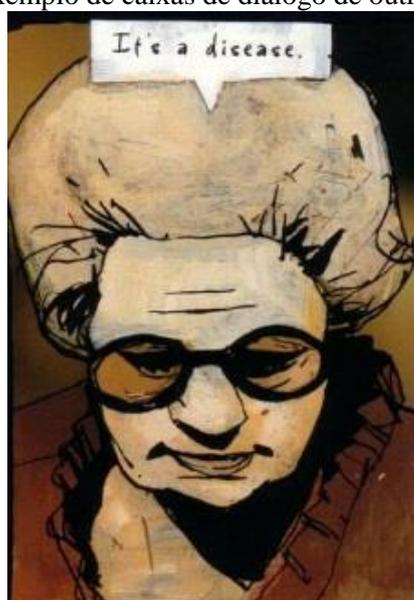
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 12).

Figura 70 – Exemplo de caixas de diálogo de Mister Punch.



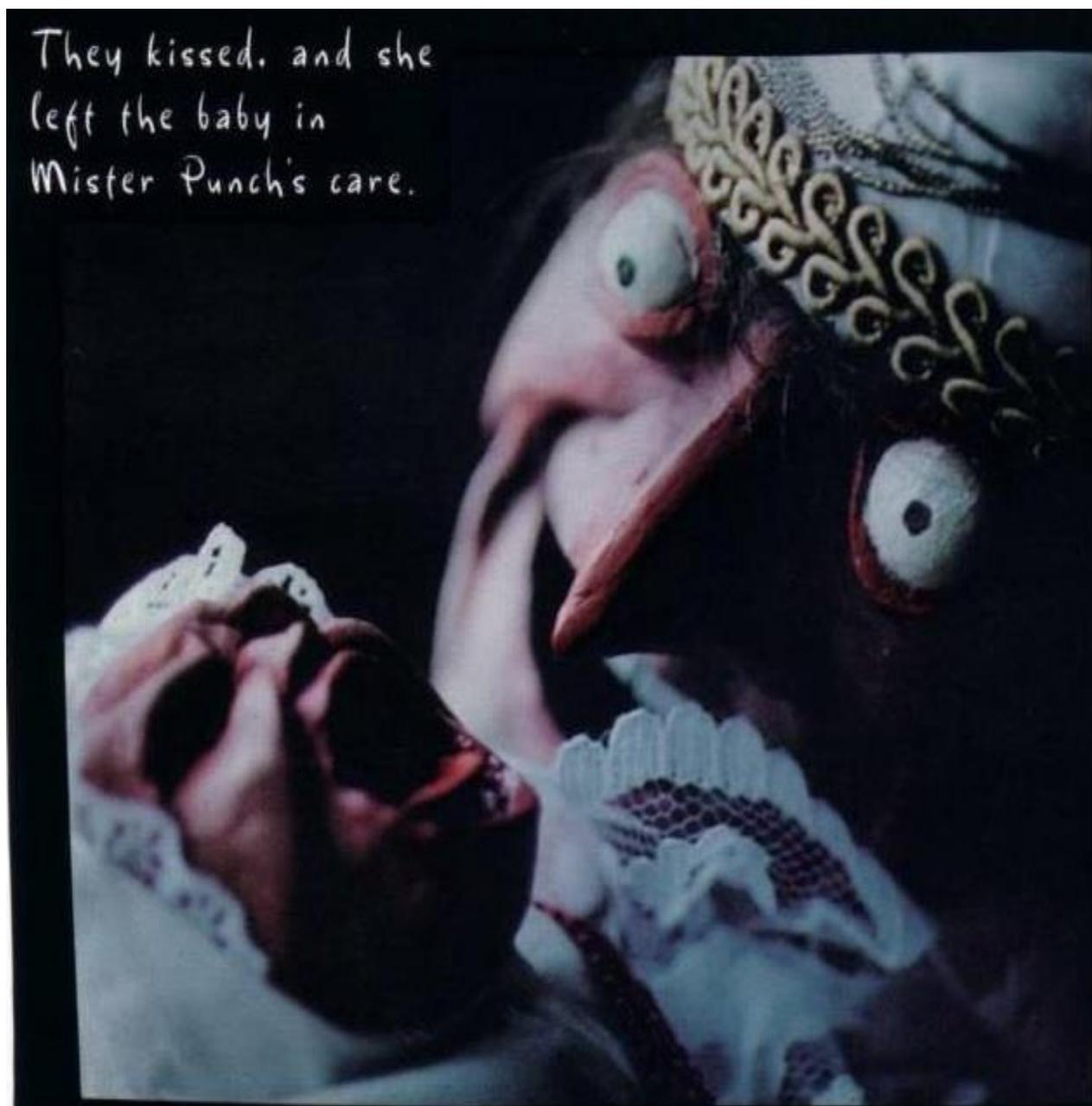
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 60).

Figura 71 – Exemplo de caixas de diálogo de outros personagens.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 59).

Figura 72 – Proximidade e desconforto em relação a Mister Punch.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 13).

Figura 73 – Exemplo de uma peça de Punch e Judy.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 61).

Figura 74 – Mudança na representação de Mister Punch.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 93).

Figura 75 – Exemplo de painel de interlúdio em Mister Punch.



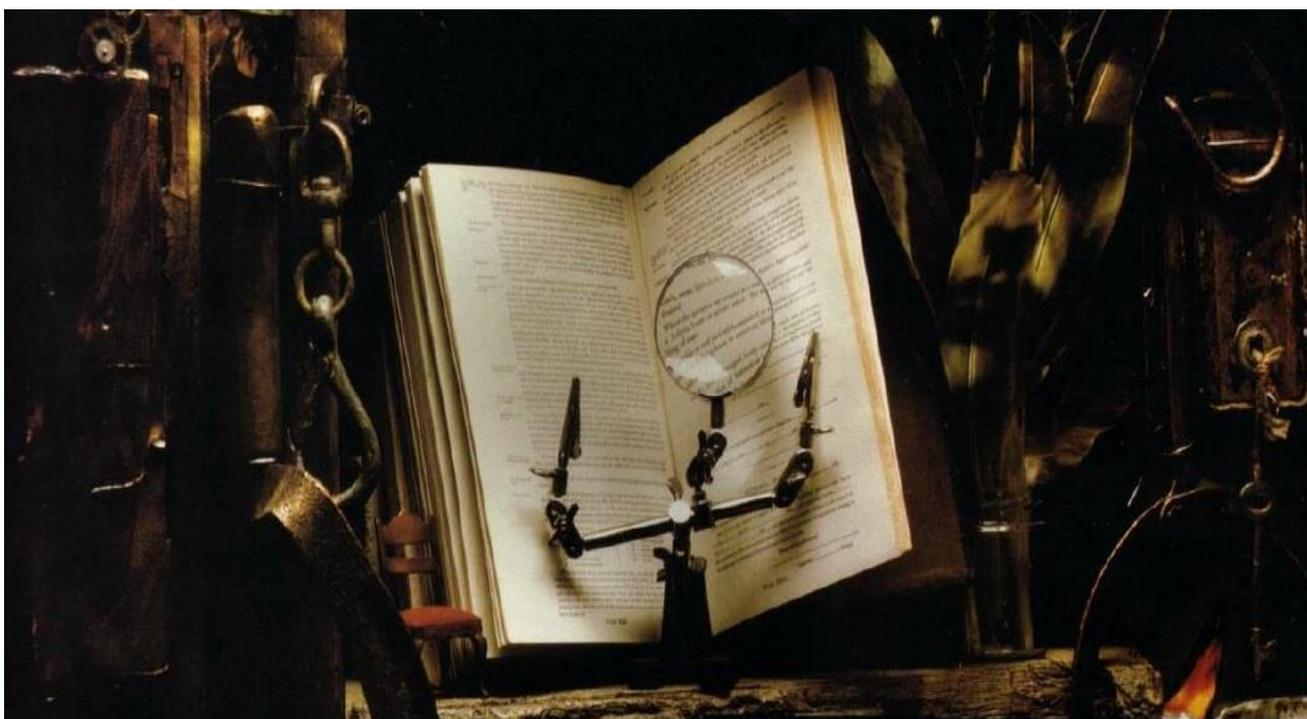
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 23).

Figura 76 – Painéis que seguem à ilustração da máscara.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 24).

Figura 77 – Outro painel de interlúdio.



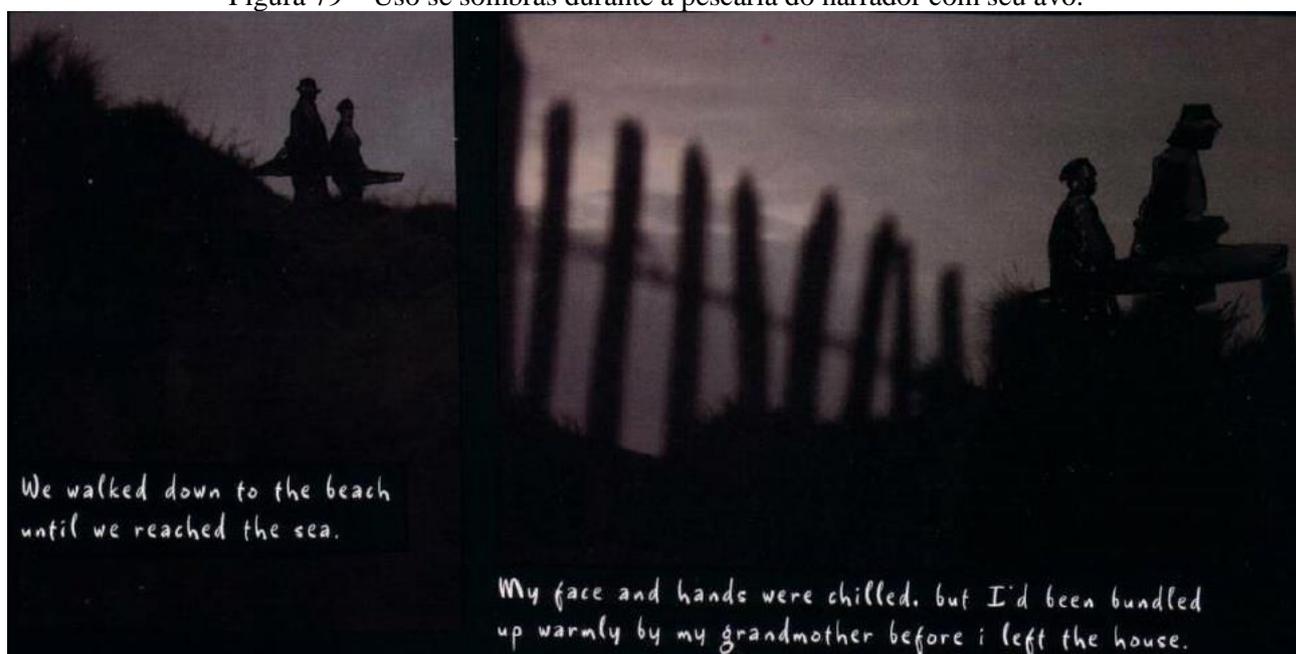
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 41).

Figura 78 – Efeito das sombras no diálogo com Swatchell.



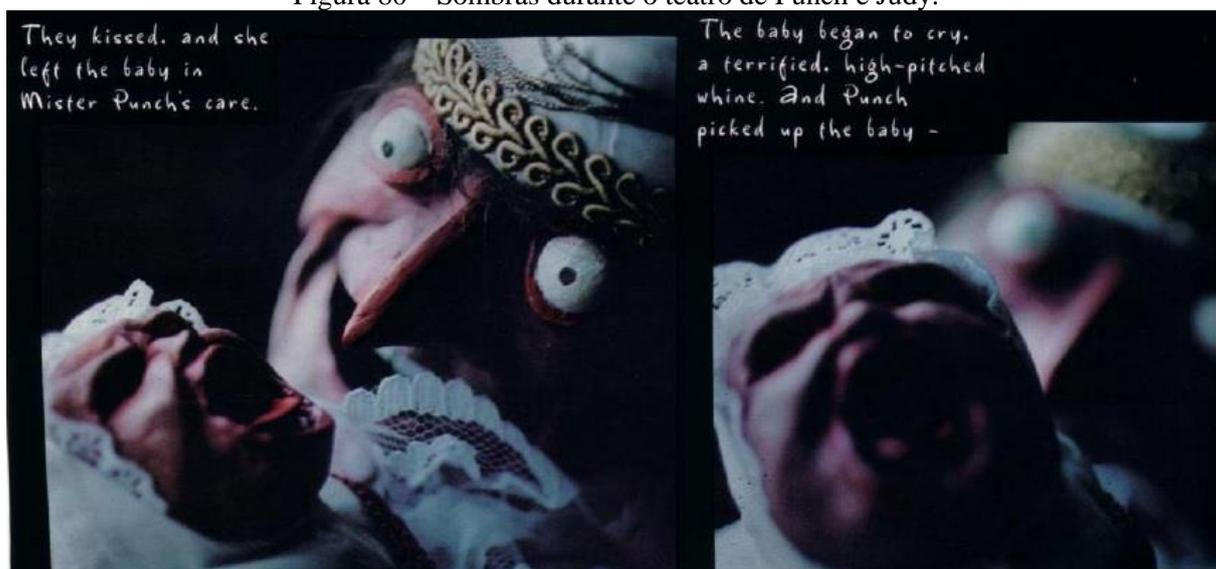
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 46).

Figura 79 – Uso se sombras durante a pescaria do narrador com seu avô.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 9).

Figura 80 – Sombras durante o teatro de Punch e Judy.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 13).

Figura 81 – Mister Punch arremessa o bebê para fora do palco.



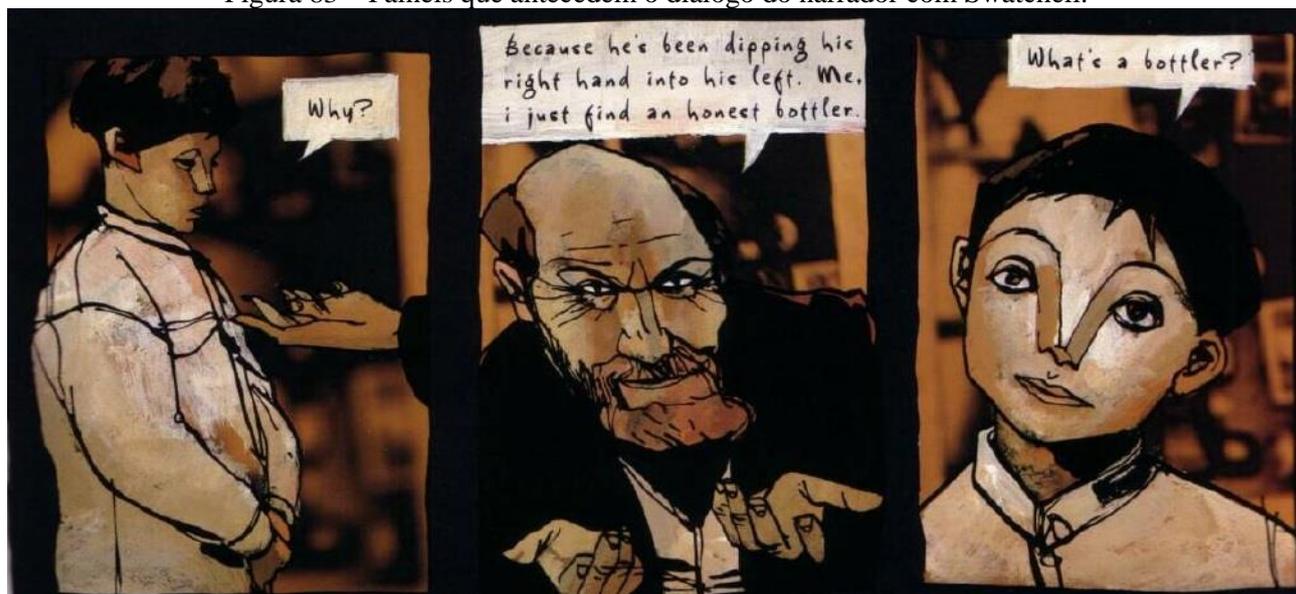
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 14).

Figura 82 – Outro exemplo do uso de sombras durante o diálogo do narrador com Swatchell.



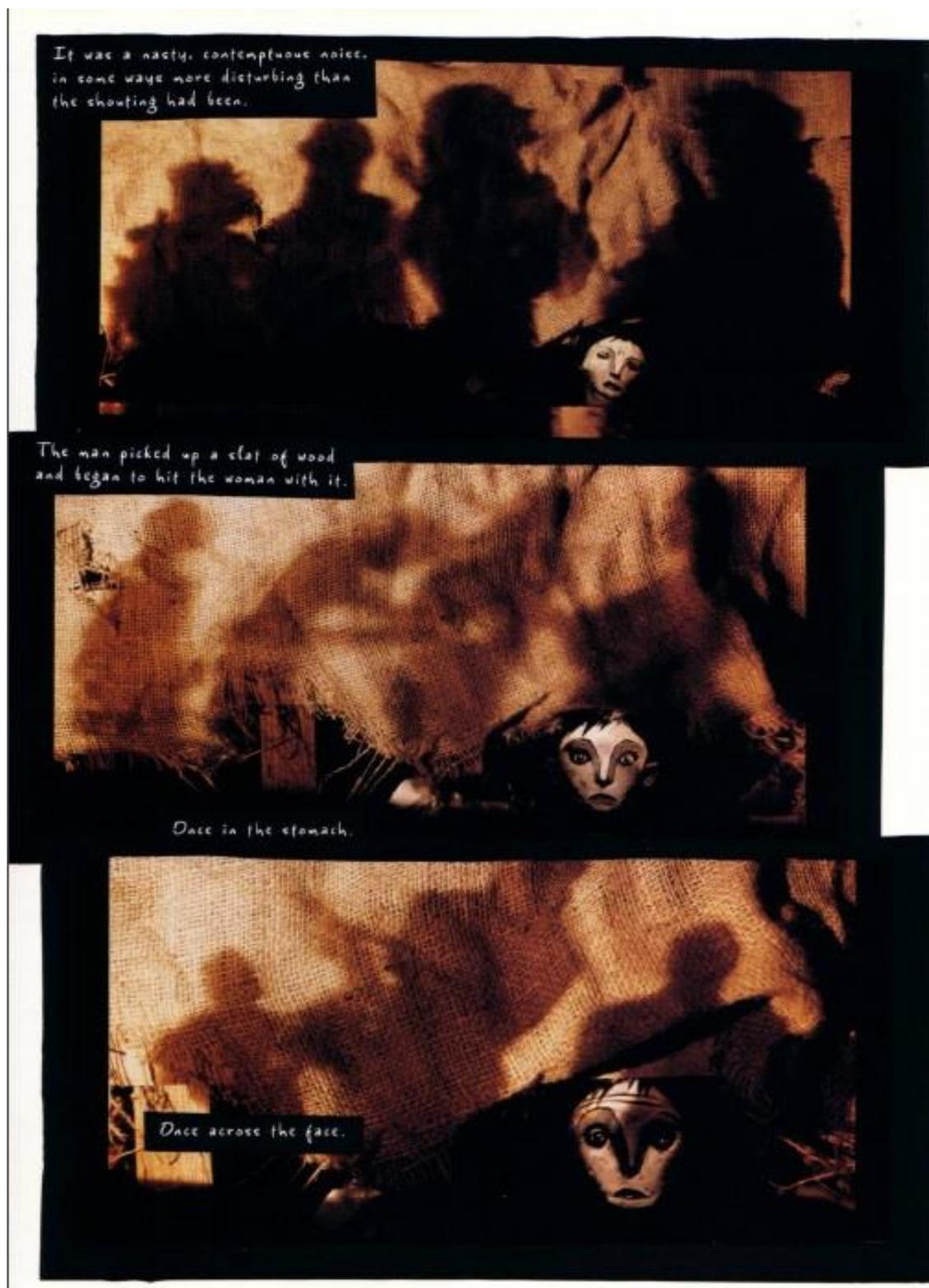
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 48).

Figura 83 – Painéis que antecedem o diálogo do narrador com Swatchell.



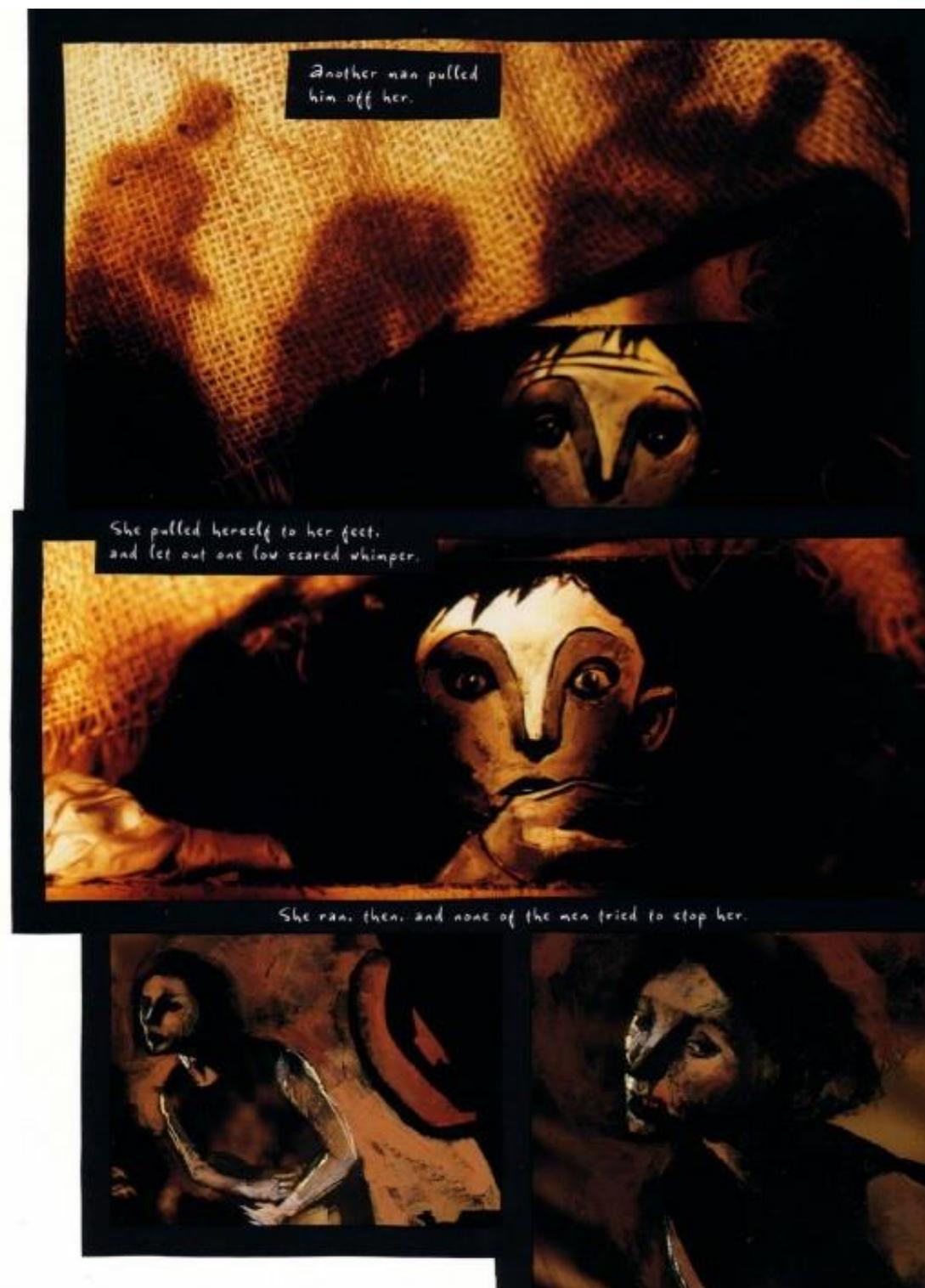
Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 40).

Figura 84 – Uso de sombras enquanto o narrador observa a tentativa de assassinato.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 80).

Figura 85 – Subsequente uso de sombras.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 81).

Figura 86 – Conclusão da tentativa de assassinato e efeito das sombras.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p.82).

Figura 87 – Punch bate em Judy.



Fonte: (GAIMAN; McKEAN, 1994, p. 25).