

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO (PUC-SP)

Marília Santana Borges

Comunicando a cidade em quadrinhos:
do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO

São Paulo
2012

Marília Santana Borges

**Comunicando a cidade em quadrinhos:
do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner**

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica sob a orientação da Profa. Dra. Lucrécia D'Alessio Ferrara.

São Paulo
2012

Marília Santana Borges

**Comunicando a cidade em quadrinhos:
do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner**

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica sob a orientação da Profa. Dra. Lucrécia D'Alessio Ferrara.

Aprovado em: _____

Banca Examinadora:

Para minhas irmãs, Carolina e Tatiana, e meu
sobrinho, o picorrucho João, eu conto essa história.

Agradecimentos

Este é um trabalho que versa sobre afetos, socialidades, subjetividades, solidariedades, sobre nossa condição demasiadamente humana, enfim. Ao longo de quatro longos e velozes anos, foi contando com preciosos pares e estando junto que essa empreitada se fez possível. Este é o momento de agradecer às inúmeras pessoas e afetividades que acompanharam e contribuíram para a realização desta tese.

Aos meus pais, Ulysses e Valmira, pelo amor cotidiano, apoio incondicional e por vibrarem com meus passos. Às minhas irmãs, Carolina e Tatiana, que, mesmo à distância, sabem fazer-se tão presentes, enchendo-me de carinho e incentivo. À minha avó Teresinha, que mesmo sem entender o que tanto estudo, torce, reza e participa de todos os momentos. Ao meu cunhado Antônio José, voraz leitor de quadrinhos, pelas conversas, ligações inusitadas e lagostins grelhados. Ao meu sobrinho João Borges, o picorrucho, por sua gargalhada gostosa, olhinhos brilhantes e cachinhos ruivos, que fazem do mundo um lugar muito mais bonito.

À minha inestimável orientadora Lucrécia Ferrara, por seu companheirismo, disponibilidade, lucidez e sabedoria, ensinando-me o que é uma verdadeira relação orientador/orientando e fazendo-me enxergar com os “olhos da mente”. Aos professores da banca examinadora, pela minuciosa leitura e frutíferas observações sobre o trabalho. Ao corpo de funcionários e docentes da PUC-SP, em especial aos professores Cecília Salles, Christine Greiner, Jorge Vieira e Amálio Pinheiro, pelo conhecimento compartilhado. Ao CNPq, pela bolsa de estudos concedida, sem a qual a realização desta pesquisa seria impossível. Ao Grupo de Pesquisa ESPACC, sobretudo aos amigos Gisele, Sadao, Regiane, Eddie e Fê, pelos encontros e ideias produzidas em conjunto.

Aos amigos queridos que, de formas diversas, se fizeram presentes nesse processo. À Natália, por seu (bem muito!) carinhoso e imprescindível estar ao lado. À Gal, pela linda diagramação e por ser minha família em São Paulo. À Isabel, pela acurada e dedicada revisão do trabalho. À Jojo, por propiciar o meu primeiro contato com a Lucrécia e pela amizade que nos fez trilhar caminhos semelhantes. Aos irmãos Sabrina e Aloísio, pelo imenso amor e torcida. À “equipitufu” Elke, Edgard, Ju, Jorge, Renata Games, MP e seus 100% de aproveitamento em risadas e conversas. À Balla e Tata, por reunirem o Ceará em São Paulo. À Mari Guardani, pelos recadinhos diários via Gtalk. Ao Afonso Celso e Lemu, por suas inúmeras delicadezas. Ao Ian, pelo entusiasmo com a pesquisa e auxílio com traduções. Aos queridos Manelzim, Djudju e Babi, pelas boas vibrações. Ao Tiago, George, Zé e Fred, pelo afeto que une nosso eterno grupo. Ao Shiraz, o Josefino, pela dedicada companhia, lambidas e doce olhar que embalaram a feitura desta tese.

À cidade de São Paulo, pela carinhosa acolhida.

Aos quadrinistas, por sua arte, e ao Eisner, por ser o maior de todos.

“



”

Will Eisner, 2003

Resumo

A presente pesquisa investiga o processo tradutório da cidade para as histórias em quadrinhos, buscando responder a questão: como essa tradução possibilita outros conhecimentos a um pensamento de cidade? Para debruçar-se sobre tal objeto, foram escolhidos como *corpus* os romances gráficos de Will Eisner, quadrinista norte-americano, que tem a grande cidade como tema central: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*; *O edifício*; *Nova York, a grande cidade*; *Caderno de tipos urbanos*; *Pessoas invisíveis* e *Avenida Dropsie, a vizinhança*. A sensibilidade artística de Eisner lhe possibilitou um “ver inteligente”, atento e motivado em conhecer a cidade e seus significados. Seu interesse em retratar a condição humana, o conduziu a peculiares abordagens sobre a vida urbana, para além dos enfoques unívocos que costumeiramente cercam tais representações, delineando um tipo de conhecimento diferente ao abordar questões relacionadas ao cotidiano, às espacialidades, às afetividades, aos lugares. É nesse sentido que trabalho com as hipóteses de que Eisner constrói, mais do que uma narrativa, uma fabulação, sob a forma de quadrinhos, que comunica outros conhecimentos sobre a vida urbana, de uma forma muito própria, considerando a própria linguagem da cidade e salientando sua dimensão enquanto meio comunicativo. Ou seja, ao traduzir a cidade para os quadrinhos, o quadrinista cria não somente outra forma de narrar, mas também outra cartografia urbana, sobretudo sensível, alterando seus processos de significação e contribuindo para a construção de um pensamento comunicativo *na* e *da* cidade, por meio, sobretudo, do registro de suas trocas interativas, o que desloca o olhar e redimensiona a experiência urbana de seus possíveis leitores. A estratégia metodológica adotada envolveu a análise do processo criativo e romances gráficos que compõem o recorte, definindo as questões que motivam o artista, seus possíveis papéis, os signos da vida urbana e a partir de que elementos ele constrói sua apresentação de cidade, como movimenta a linguagem e que outros conhecimentos emergem desse processo tradutório. Para isso, alguns conceitos e autores foram fundamentais, como: as relações entre espaço, cultura e comunicação delineadas por Ferrara; o embate entre cidade programada e vivida, e os conceitos de espaço e cotidiano apresentados por Santos, Certeau e Lefebvre; as pesquisas sobre tradução de Campos, Benjamin, Plaza e Ricoeur; os conceitos de narrativa de Ryan e Benjamin; os estudos sobre quadrinhos realizados por Sabin, McCloud e Cirne; além dos conceitos de cartografia e sensível delineados por Deleuze & Guattari e Maffesoli.

Palavras-chave: Comunicação; Cidade; Histórias em Quadrinhos; Narrativa; Espacialidade; Will Eisner.

Abstract

This research investigates the translation process of the city into comics, searching for an answer to the question: how this translation makes other knowledges of thinking the city possible? To comprehend this object, the graphic novels of Will Eisner, an American cartoonist, which have the big city as central theme were chosen as the research corpus: *A contract with God and other tenement stories*; *The building*; *New York, the big city*; *City people notebook*; *Invisible people* and *Dropsie Avenue, the neighborhood*. Eisner's artistic sensibility provided him with an "intelligent eye", attentive and motivated to know the city and its meanings. His interest in portraying the human condition led him to peculiar approaches of urban life, far from the univocal proposals that usually surrounds these representations, outlining a different kind of knowledge concerned to daily life, spatialities, affections, places. In this sense, I work with the hypothesis that Eisner builds a fable in comics, rather than a narrative, that communicates in a very peculiar way other knowledges about urban life, considering the language of the city and highlighting it as a communicative medium. In other words, translating the city to the comics, the cartoonist creates not only another form of storytelling, but also other urban cartography, especially sensitive, changing its meaning processes and contributing to the construction of a communicative thinking *in* and *of* the city, through its interactive exchanges, which transforms the look and the urban experience of its possible readers. The methodological strategy adopted involved the analysis of the creative process and the graphic novels which define the corpus, setting out the issues that motivate the artist, his possible roles, the signs of urban life and the elements with which he builds his presentation of the city, how he reinvents the language and other knowledges that emerge from this translation process. Therefore, some authors and concepts were fundamental as: the relations between space, culture and communication outlined by Ferrara; the confrontation between a planned and lived city, and the concepts of space and everyday life presented by Santos, Certeau and Lefebvre; the translation studies of Campos, Benjamin, Plaza and Ricoeur; the narrative concepts of Ryan and Benjamin; the comics studies produced by Sabin, McCloud and Cirne; beyond the concepts of cartography and sensitive developed by Deleuze & Guattari and Maffesoli.

Keywords: Communication; City; Comics; Narrative; Spatiality; Will Eisner.

Lista de Figuras

- Figura 1: Pintura rupestre, p.44;
Figura 2: Pintura egípcia tumba do escriba Menna, p.45;
Figura 3: Gravura da Guerra Civil Inglesa, p.46;
Figura 4: Gravura *John Bull's Progress*, p.47;
Figura 5: Cartaz em cromolitografia, p.47;
Figura 6: Trecho do livro *Les amours de Monsieur Vieux Bois*, p.48;
Figura 7: *The Yellow Kid*, p.51;
Figura 8: *Little Nemo in Slumberland*, p.52;
Figura 9: *Krazy Kat*, p.53;
Figura 10: Capa da *Action Comics* n.1, p.57;
Figura 11: Página interna da revista *Superman*, p.57;
Figura 12: Capa da *Detective Comics* n.27, p.58;
Figura 13: Capa da revista *Captain America*, p.58;
Figura 14: Imagens de *Superman* na televisão e cinema, p.59;
Figura 15: *Li'l Abner*, p.60;
Figura 16: *Peanuts*, p.61;
Figura 17: Capa da revista *Mad*, p.62;
Figura 18: Capa da revista *Mad*, p.62;
Figura 19: *Superduperman*, p.63;
Figura 20: Capa do livro *Sedução de Inocentes*, p.63;
Figura 21: Quadrinhos sendo queimados no estado americano de Nebraska, p.64;
Figura 22: Selo de aprovação do *Comics Code Authority*, p.65;
Figura 23: Capa de gibi com o selo *Comics Code Authority*, p.65;
Figura 24: Quadro de Roy Lichtenstein *Whaam!*, p.66;
Figura 25: Capa da revista *Zap!*, p.68;
Figura 26: *Mr. Natural*, p.69;
Figura 27: Tira *Calvin e Haroldo*, p.71;
Figura 28: Diagramação gráfica de uma página, p.72;
Figura 29: *Valentina*, p.73;
Figura 30: O enquadramento nos quadrinhos, p.75;
Figura 31: O enquadramento nos quadrinhos, p.75;
Figura 32: O enquadramento nos quadrinhos, p.75;
Figura 33: Tiras de Winsor McCay, p.76;
Figura 34: *Little Nemo in Slumberland*, p.76;
Figura 35: Linhas de contorno dos requadros trabalhadas, p.77;
Figura 36: *Notas sobre Gaza*, p.77;
Figura 37: Balões de fala trabalhados, p.78;
Figura 38: Onomatopeia, p.79;
Figura 39: Onomatopeia, p.79;
Figura 40: Vinheta *Rhythm*, p.80;
Figura 41: Gestos e expressões, p.80;
Figura 42: Linguagem corporal *Hulk*, p.81;
Figura 43: Linguagem corporal *Batman*, p.81;
Figura 44: *Graúna*, p.82;
Figura 45: Capa de *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.88;
Figura 46: *The Spirit*, p.92;
Figura 47: *The Spirit*, p.92;
Figura 48: *The Spirit*, p.93;

Figura 49: *The Spirit*, p.94;
Figura 50: *The Spirit*, p.95;
Figura 51: *The Spirit*, p.95;
Figura 52: *The Spirit*, p.95;
Figura 53: *The Spirit*, p.95;
Figura 54: *The Spirit*, p.96;
Figura 55: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.98;
Figura 56: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.98;
Figura 57: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.98;
Figura 58: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.98;
Figura 59: *Avenida Dropsie, a vizinhança*, p.99;
Figura 60: *The Spirit*, p.99;
Figura 61: *Nova York, a grande cidade*, p.99;
Figura 62: *O edifício*, p.100;
Figura 63: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.100;
Figura 64: *Caderno de tipos urbanos*, p.100;
Figura 65: *A força da vida*, p.101;
Figura 66: *A força da vida*, p.101;
Figura 67: *O edifício*, p.101;
Figura 68: *Pessoas invisíveis*, p.101;
Figura 69: *The Spirit*, p.102;
Figura 70: *The Spirit*, p.102;
Figura 71: *The Spirit*, p.102;
Figura 72: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.103;
Figura 73: *A força da vida*, p.103;
Figura 74: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.103;
Figura 75: *Avenida Dropsie, a vizinhança*, p.104;
Figura 76: *Vinheta Worm's eye view*, p.104;
Figura 77: *Vinheta Worm's eye view*, p.104;
Figura 78: *The Spirit*, p.105;
Figura 79: *The Spirit*, p.105;
Figura 80: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.106;
Figura 81: *A força da vida*, p.106;
Figura 82: *Avenida Dropsie, a vizinhança*, p.106;
Figura 83: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.107;
Figura 84: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.107;
Figura 85: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.108;
Figura 86: *A força da vida*, p.108;
Figura 87: *The Spirit*, p.108;
Figura 88: *The Spirit*, p.108;
Figura 89: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.110;
Figura 90: *A força da vida*, p.110;
Figura 91: *Nova York, a grande cidade*, p.110;
Figura 92: *A força da vida*, p.110;
Figura 93: *Caderno de tipos urbanos*, p.136;
Figura 94: *Caderno de tipos urbanos*, p.137;
Figura 95: *Caderno de tipos urbanos*, p.138;
Figura 96: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.253;
Figura 97: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.154;
Figura 98: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.154;

Figura 99: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.155;
Figura 100: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.155;
Figura 101: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.156;
Figura 102: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.156;
Figura 103: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.157;
Figura 104: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.157;
Figura 105: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, p.158;
Figura 106: *O edifício*, p.160;
Figura 107: *O edifício*, p.161;
Figura 108: *O edifício*, p.161;
Figura 109: *O edifício*, p.162;
Figura 110: *O edifício*, p.162;
Figura 111: *O edifício*, p.162;
Figura 112: *O edifício*, p.164;
Figura 113: *Nova York, a grande cidade*, p.165;
Figura 114: *Nova York, a grande cidade*, p.166;
Figura 115: *Nova York, a grande cidade*, p.167;
Figura 116: *Nova York, a grande cidade*, p.167;
Figura 117: *Nova York, a grande cidade*, p.168;
Figura 118: *Nova York, a grande cidade*, p.168;
Figura 119: *Nova York, a grande cidade*, p.169;
Figura 120: *Nova York, a grande cidade*, p.170;
Figura 121: *Nova York, a grande cidade*, p.171;
Figura 122: *Nova York, a grande cidade*, p.171;
Figura 123: *Nova York, a grande cidade*, p.172;
Figura 124: *Nova York, a grande cidade*, p.172;
Figura 125: *Cadernos de tipos urbanos*, p.174;
Figura 126: *Cadernos de tipos urbanos*, p.175;
Figura 127: *Cadernos de tipos urbanos*, p.177;
Figura 128: *Pessoas invisíveis*, p.177;
Figura 129: *Pessoas invisíveis*, p.178;
Figura 130: *Pessoas invisíveis*, p.179;
Figura 131: *Pessoas invisíveis*, p.179;
Figura 132: *Avenida Dropsie, a vizinhança*, p.180;
Figura 133: *Avenida Dropsie, a vizinhança*, p.182;
Figura 134: *Avenida Dropsie, a vizinhança*, p.183.

SUMÁRIO:

1. INTRODUÇÃO	21
1.1 A cidade do espetacular ao vivido, p.21	
1.2 A pesquisa, p.29	
2. CAPÍTULO 1 – TATEANDO OS QUADRINHOS: DAS TIRAS CÔMICAS AOS ROMANCES GRÁFICOS	41
2.1 A afirmação e crescimento da indústria dos quadrinhos, p.44	
2.2 A linguagem dos quadrinhos e seu modo próprio de comunicar, p.70	
2.3 Desconstruindo a linguagem: as experimentações gráficas de Will Eisner, p.84	
2.3.1 A efetivação dos romances gráficos, p.85	
2.3.2 Por outra montagem gráfica dos quadrinhos, p.91	
3. CAPÍTULO 2 – PENSANDO A CIDADE ALÉM DO OLHAR: DA VISUALIDADE À VISIBILIDADE DOS LUGARES	111
3.1 O cotidiano em questão, p.120	
3.2 Os papéis de Eisner: da metáfora do <i>flâneur</i> ao colecionador, p.127	

4. CAPÍTULO 3 – REESCRITURAS DO URBANO: A TRADUÇÃO COMO CRIAÇÃO	143
4.1 A cidade em quadrinhos: Will Eisner e a tradução, p.146	
4.2 As possíveis cidades de Eisner, p.152	
5. CAPÍTULO 4 – ENTRE O NARRAR E O FABULAR: POR UMA COMUNICAÇÃO NA E DA CIDADE	187
5.1 Will Eisner, o narrador da vida urbana moderna, p.191	
5.2 Fabulações gráficas como cartografias sensíveis da grande cidade, p.202	
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	211
7. REFERÊNCIAS	217

1. INTRODUÇÃO

1.1 A CIDADE DO ESPETACULAR AO VIVIDO A vida moderna derivou de uma era revolucionária, que acarretou grandes mudanças econômicas, políticas e sociais no mundo ocidental. Tendo como principal estopim a Revolução Industrial iniciada no século XVIII, efetivou-se, a partir de então, uma moderna sociedade burguesa, industrial e capitalista, cujo sistema produtivo se caracterizava, fundamentalmente, pela propriedade privada dos meios de produção, pela força de trabalho assalariada e por visar, como rendimento maior da atividade produtiva, o lucro.

A mão de obra, antes artesanal e rural, passou a ser pautada por uma divisão técnica e social do trabalho, organizada em linha de montagem para uma produção em série, enfatizando o trabalho manual, mais que o mental. Já não cabia mais, portanto, a dispersão dos meios de produção, agora concentrados em fábricas nos grandes centros urbanos, visando também uma maior centralização política. “A burguesia suprime cada vez mais a dispersão dos meios de produção, da propriedade e da população. Aglomerou a população, centralizou os meios de produção e concentrou a propriedade em poucas mãos. A consequência necessária disso foi a centralização política” (MARX & ENGELS, 2004, p.50).

Com o desenvolvimento dos meios de transporte e sistemas de comunicação, as distâncias diminuíram e multiplicaram-se as formas de conexão entre o local e o global¹, de maneira impensável até então. Foram por terra as barreiras espaciais e esse espaço relativo, globalizado, em que eventos de um lugar poderiam ter efeitos imediatos e ramificados sobre vários outros, gerou ambientes muito mais voláteis e inseguros.

O cotidiano de milhões de pessoas se viu afetado, pois “os acontecimentos ocorriam com maior rapidez e todo o andamento da vida se acelerava” (BRADBURY; McFARLANE, 1989, p.60). O fluxo, a mudança, a efemeridade e a velocidade formavam a base material da vida moderna, acarretando, também, novas formas de relacionamento, comportamentos e práticas sociais que tinham como grande palco o emergente espaço urbano:

eram centros da migração vinda do campo, locais de crescimento demográfico, de novas tensões psíquicas, de novas técnicas e estilos, com um clima de emancipação, mas também de maior vulnerabilidade, em sociedades num

1. Vale ressaltar que essa conexão global, permitida pelo desenvolvimento de sistemas de comunicação tais como a imprensa, o telégrafo, o telefone e, posteriormente, o rádio, assim como de sistemas de transporte, exemplificados pelos navios a vapor, trens e, em um segundo momento, os automóveis e rodovias, não se confunde com o termo atual globalização e suas variantes, inerentes à integração da economia mundial, possibilitada, sobretudo, pelos avanços da tecnologia digital. O global em questão se refere ao momento da primeira e segunda Revolução Industrial, quando as barreiras espaciais foram por terra e as distâncias encurtadas, ampliando, de forma impensável até então, as formas de contato e trocas.

processo de maior democratização e massificação. [...] Eram centros de novas ações e agrupamentos políticos (BRADBURY; McFARLANE, 1989, p.77).

Assim, a cidade submeteu o campo ao seu domínio e as populações urbanas cresceram de forma assustadora com a migração de operários em busca de melhores oportunidades e trabalhos mais rentáveis. “Em 1900, já existiam onze metrópoles com mais de 1 milhão de habitantes. Em 1910, a Grande Londres e a cidade de Nova York contavam com mais de 5 milhões de habitantes, Paris com quase 3 milhões, Berlim com mais de 2 milhões” (BRADBURY; McFARLANE, 1989, p.45). Visto que tal crescimento aumentava a produção e os lucros, nada foi feito para contê-lo, mas, ao contrário, tudo foi feito para promovê-lo (MUMFORD, 2008), formando-se uma multidão que se acotovelava, interagia e se divertia nos espaços públicos das cidades, sobretudo em suas praças, jardins e passagens, lugares por excelência de uma interação face a face, marcada pela troca e diálogo entre vendedor e comprador, pela persuasão e barganha, construindo comportamentos, valores e opiniões. Era a cidade cosmopolita, sobretudo visual e tátil, da *flânerie*, desbravada a pé em longos percursos para se ver e ser visto (FERRARA, 2009a).

Contudo, tal explosão urbana expandida em “fragmentos dispersos de terra, com formas estranhas e ruas e avenidas incoerentes, deixadas por acaso entre as fábricas, as ferrovias, os pátios de embarques e os montes de restos” (MUMFORD, 2008, p.548), sem qualquer sorte de regulamentação, resultou em cidades marcadas por insalubridade, déficit habitacional, insegurança pública e infraestrutura extremamente precária². Urgia, então, um planejamento urbano que propusesse soluções arquitetônicas e urbanísticas para estruturação da ordem social.

Se o século XIX presenciou as primeiras preocupações com os problemas da cidade – vinculadas a uma crítica sobre a sociedade industrial em si – através de pensadores como Owen, Morris, Ruskin, Fourier, Marx e Engels, dentre outros, foi a partir de suas últimas décadas, com as intervenções estatais de Haussmann em Paris e Cerdá em Barcelona, que o urbanismo³ se firmou como principal instrumento na busca de uma cidade ideal, racionalmente programada. O século XX despontou, então, sob o discurso da racionalidade, universalidade, funcionalidade e crença no progresso, sendo a Carta de Atenas – resultante do IV CIAM⁴, realizado em 1933 –, o manifesto que ditava as premissas desse espaço urbano funcional: intrínseca relação entre forma e função;

2. Tendo como núcleo a fábrica, nesse momento não havia qualquer planejamento para a localização das atividades e estruturação das cidades industriais, surgindo verdadeiros amontoados das funções industriais, comerciais e domésticas em ambientes hostis à vida humana. Os rios viraram local de despejo dos dejetos; faltava água para higiene básica; os cortiços proliferaram com famílias dividindo um mesmo quarto; os eflúvios industriais dominaram as paisagens e a insalubridade deu lugar às epidemias. As cidades de então eram sombrias e intoleráveis em seus aspectos mais elementares (MUMFORD, 2008).

3. Segundo Choay (1998), a palavra urbanismo é recente, remontando sua criação a 1910 e se reportando ao surgimento, dada a nova realidade industrial, de uma disciplina que se diferencia das artes urbanas anteriores por seu caráter reflexivo e crítico e por sua extensão científica, tendo a pretensão de uma universalidade científica que não questiona a necessidade das soluções que preconiza.

4. Congresso Internacional de Arquitetura Moderna.

racionalização do deslocamento; mobilidade; incorporação de áreas verdes; medidas higienistas; zoneamento, atribuindo a cada indivíduo e a cada função-chave (trabalhar, circular, recrear-se e morar) o seu justo lugar; dentre outros.

Com tal ideia de programação, deu-se então o desmonte de áreas históricas, a crescente verticalização, a construção de grandes conjuntos habitacionais, a estruturação da malha urbana, a abertura de grandes vias, o aumento de áreas verdes e a homogeneização da forma, estando todas essas intervenções amplamente apoiadas por avanços tecnológicos que se aprimoravam com o auxílio da ciência, tais como os novos sistemas construtivos, a eletricidade, o elevador e o desenvolvimento dos meios de comunicação e transporte. Além disso, as duas Grandes Guerras Mundiais e seu amplo poder destrutivo abriram mais espaço para a efetivação de tais práticas; as cidades arrasadas clamavam por uma rápida e eficiente reconstrução.

Essas tentativas de planejamento do devir da cidade se apoiavam em uma forte centralidade administrativa, no domínio do espaço urbano como totalidade e em uma racionalidade utilitária voltada a um homem padrão que sobrepujava, em diversidade e singularidade, o espaço vivido, enfatizando um processo de vir a ser⁵ e de crença no alcance de um pleno desenvolvimento social. “Marcado pelo tempo, o objetivo do espaço urbano construído era atingir, no tempo futuro, um ideal linear de funcionalidade e segurança que poderia ser expandido globalmente, gerando um modelo de espaço construído fixo e homogêneo. Tratava-se do ideal do espaço universal” (FERRARA, 2009b, p.4).

Para além das pranchetas, logo o Estado e a lógica de mercado dominante da ascendente sociedade de consumo⁶ também perceberam a importância, força e alcance dos meios de comunicação para a difusão de sua ideologia e políticas englobantes. A emergência de novos dispositivos imagéticos, tais como a fotografia, o cinema e a televisão, em sua reprodutibilidade técnica, foram fundamentais para a multiplicação, alcance e serialização da imagem e para a instrumentalização dos meios técnicos pela máquina estatal e indústria cultural, massageando o imaginário do receptor, controlando suas reações e manipulando seus valores e comportamentos, em um processo feito por poucos para atingir a muitos, agora configurados não mais como multidão, mas sim como massa:

nessa formulação, [...] os meios surgem como ingênuos veículos transmissores submissos a ardilosas estratégias de mediação capazes de submeter a recepção, aliciando-a na sedução proposta pelos seus personagens, valores e ideias.

5. Segundo Rouanet (1994, p.46), o sentido do moderno engloba “um ‘telos’, um ideal, uma virtualidade, que não se concretizou ainda. Modernidade não é o que já somos, mas tudo aquilo que poderemos ser”.

6. O desenvolvimento tecnológico vivenciado a partir das últimas décadas do século XIX ocasionou um amplo aumento produtivo do sistema industrial, demandando o escoamento dessa produção para que o processo não estancasse. Efetivou-se, assim, uma sociedade de consumo, caracterizada, sobretudo, pela emergência das grandes lojas de departamento, local do encontro físico entre bens de consumo e atores sociais, selando uma nova prática comportamental e uma nova dimensão ao indivíduo moderno: a de consumidor.

Desse modo, entende-se que o receptor é um passivo depósito de informação, enquanto os meios surgem perfilados como instrumentos suficientes a serviço do neologismo “mídia” a quem cabe desenhar, articular e assegurar o contorno estável da passividade do receptor e, ao mesmo tempo, o modelo ontológico-funcional que entende a comunicação como transferência de um polo a outro (FERRARA, 2008a, p.83).

A cidade, especificamente, despontou em tais meios de comunicação de massa não somente laureando os grandes centros urbanos, como lugar do progresso, ascensão social, oportunidades e grandes avanços tecnológicos, mas também difundindo as propostas urbanas modernas em imagens espetacularizadas dessa cidade ideal.

Vistos na tela e à distância da cidade vivida, os lugares são iluminados (Santos; Silveira, 2001, p.264) e nos permitem um voo turístico e sem compromissos sobre a cidade que, distante, parece homogênea em todos os seus lugares e aprazível a qualquer preço. Implantam-se locais sedutores da cidade, destituindo-a dos seus lugares (FERRARA, 2009a, p.131).

Assim, somente determinados locais são colocados sob o holofote do espetáculo, construindo uma imagem oficiosa e midiaticizada da cidade, que simula dar conta de sua totalidade e dissimula⁷ o que não convém mostrar: ao longo do século XX, o acelerado desenvolvimento em tecnologia e produção se refletiu nas cidades em expansão – agora metrópoles – pela degenerescência de seus fixos; pelos contrastes entre fábricas e chaminés como signos de uma indústria que foi ativa e, ao mesmo tempo, pelos seus esqueletos, alijados do seu prestígio pela crescente pós-industrialização; pelo paradoxo entre modernas torres de aço, vidro e concreto – símbolos dos avanços econômicos e tecnológicos –, que não dão conta de encobrir as favelas, cortiços e áreas invadidas, vestígios de uma expansão e suburbanização não contida; e, enfim, pela proliferação de áreas degradadas em sua função, uso e valor. “Na metrópole em expansão, tudo se mistura visualmente, mas não se integra funcionalmente; ao contrário, se divide e se isola” (FERRARA, 2009a, p.130).

Além disso, o território da cidade se tornou um depósito de valores produzidos pela comunicação de massa, através de modas, modelos, *slogans*, vocabulários e expressões, e lugar do “espetáculo para uma sociedade que transforma o cotidiano em rotina vivida em um espaço uniforme para um tempo de repetição; espaço e tempo redundantes, tecnologicamente produzidos para serem consumidos em horários e locais programados” (FERRARA, 2009a, p.131).

7. Segundo Baudrillard (1991, p.9), “dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. [...] Logo fingir, ou dissimular, deixam intacto o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada, enquanto que a simulação põe em causa a diferença do ‘verdadeiro’ e do ‘falso’, do ‘real’ e do ‘imaginário’”.

Segundo Debord⁸ (1997), a crescente superação do mundo sensível por essa seleção de imagens é o momento do espetáculo, definido como relações sociais entre pessoas, mediadas por imagens. Marcada por uma interação corpo a corpo, dada entre “o próprio indivíduo e a imagem cultuada como modelo e desejada como valor a ser atingido, [...] produzida pela grande máquina de formação de opinião” (FERRARA, 2009a, p.130), a imagem ganhou tal autonomia, que a representação e a aparência se sobrepuseram à realidade e ao ser, promovendo uma verdadeira inversão da vida – sua negação visível. Tratava-se, portanto, da realização máxima do meio técnico enquanto dispositivo ideológico, resultando em um mundo que já não se toca ou se comunica diretamente, mas se serve da visão como sentido privilegiado (DEBORD, 1997). E nem mesmo o tempo escapou a esse processo. Essa sociedade do espetáculo efetivou um tempo vazio, inconsciente, presentificado, de realização e valorização da mercadoria e das imagens, seguindo o movimento abstrato e cíclico do capital: o tempo pseudocíclico.

O tempo pseudocíclico consumível é o tempo espetacular, tanto como tempo do consumo de imagens, em sentido restrito, como imagem do consumo do tempo, em toda a sua extensão. O tempo do consumo das imagens, meio de ligação de todas as mercadorias, é o campo inseparável em que se exercem plenamente os instrumentos do espetáculo, e o objetivo que estes apresentam globalmente, como lugar e como figura central de todos os consumos particulares [...] (DEBORD, 1997, p.105).

Assim, tratava-se de um tempo do consumo, tempo da produção, tempo do lazer, materializados sob a forma de unidades homogêneas intercambiáveis que simulavam uma experiência pseudocíclica apoiada em novas referências: o dia e a noite, o trabalho e o descanso semanais, a volta dos períodos de férias etc. (AQUINO, 2006), marcando a rotina da vida cotidiana.

E foi justamente com o moderno que o cotidiano emergiu como questão científica. Ora, se antes a vida estava atrelada aos mitos da natureza e do divino, dominando o que Lefebvre (1991) chamou de “os grandes estilos”⁹, diante das radicais transformações políticas, econômicas e sociais vivenciadas pela Europa a partir do século XVIII, efetivou-se a necessidade de uma ciência da sociedade que tentasse compreender tais mudanças e apontasse suas novas características. Nasceram, assim, no século XIX, as ciências sociais, aproximando as reflexões científicas da realidade empírica e prática.

8. Guy Debord foi um pensador francês e um dos principais membros da “Internacional Situacionista (IS) – grupo de artistas, pensadores e ativistas – [que] lutava contra o espetáculo, a cultura espetacular e a espetacularização em geral, ou seja, contra a não-participação, a alienação e a passividade da sociedade” (JACQUES, 2003, p.13).

9. Segundo Lefebvre (1991, p.45), “o estilo conferia um sentido aos mínimos objetos, aos atos e atividades, aos gestos, um sentido sensível e não abstrato (cultural) tirado direto de um simbolismo. Entre os estilos seria possível distinguir o da crueldade, o do poder, o da sabedoria. Crueldade e poder (os astecas, Roma) deram grandes estilos e grandes civilizações, assim como a sabedoria aristocrática do Egito ou da Índia. A ascensão das massas (que não impede em nada sua exploração), a democracia (mesma observação!) acompanham o fim dos grandes estilos, dos símbolos e dos mitos, das obras coletivas”.

O domínio científico da cotidianidade foi muito eficaz para o projeto moderno, que buscou programar e roteirizar tal cotidiano, não somente através desse tempo pseudocíclico, mas também pelo planejamento urbano – **um poderoso dispositivo**¹⁰ técnico –, e da máxima “**cada coisa (do indivíduo às funções urbanas) em seu lugar**”. Tal **regulamentação** tinha por fim eliminar qualquer obstáculo à marcha régia do Progresso. Assim, tal qual uma linha de montagem produzindo em série, o cotidiano se viu fragmentado e imerso em repetições na rotina casa-trabalho-casa, na sucessão dos dias, meses e anos, nos movimentos e gestos mecânicos dentro e fora do trabalho, ou nos afazeres cronometrados sob o tique-taque incessante do relógio, configurando o que Lefebvre (1991) chamou de “**a miséria do cotidiano**”: **trabalhos enfadonhos, relações elementares com as coisas, necessidades e dinheiro, o repetitivo, a penúria e as privações.**

Contudo, o mesmo autor aponta que, embora disciplinado à mão de ferro, o cotidiano vivido subverte, não sendo feito somente daquelas misérias, mas também de riquezas, tais como as apropriações – do corpo, do espaço, do tempo –, o desejo, o drama, as contradições, os embates, os antagonismos, as interações, compondo, enfim, o mundo prático-sensível que abriga a atividade criadora, onde a existência social dos seres humanos é produzida. Trata-se, portanto, de um campo de renovação simultânea, um momento composto de momentos (necessidades, trabalho, diversão, passividade, criatividade, produtos e obras, meios e finalidades), em uma interação dialética da qual seria impossível não partir para realizar o possível.

Assim, o que se tenta construir sob a ordem do racionalismo, do universalismo e do domínio tecnológico e científico é diariamente apropriado e ressignificado na instância “**aqui agora**” do vivido, através de **táticas, usos e maneiras de fazer (CERTEAU, 2008)**. Trata-se, pois, de um espaço qualificado, feito dinamicamente em processos, que “**evidencia uma inesgotável capacidade de produzir interações, subjetividades, trocas entre igualdades não hegemônicas e, por isso, capazes de contemplar ou fazer surgir diferenças**” (FERRARA, 2008a, p.86), características próprias de ambientes comunicativos, e não mais somente técnico-instrumentalizados, cujas dinâmicas circulares, comunicativas e solidárias são de natureza vinculativa e cognitiva, multiplicando a comunicação e a informação.

Foi justamente por esta fenda do confronto entre programado e vivido, incrementado pela urgente reconstrução – em larga escala planejada e industrializada –, necessária após a Segunda Grande Guerra, que se efetivou a grande crítica ao projeto modernista. Embora tenham sido paulatinos os eventos que ruíram as certezas modernas – a Grande Depressão, as Grandes Guerras Mundiais, as bombas atômicas e os Totalitarismos, dentre outros –, foi sobretudo o fechar de olhos para a instância do vivido e do sensível aspirando

10. Utiliza-se aqui o termo dispositivo segundo Agamben (2009a, p.40): “[...] chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes”.

sempre a um além, através de uma “celebração subterrânea do poder e da racionalidade burocráticos corporativos, sob o disfarce de um retorno ao culto superficial da máquina eficiente como mito capaz de encarnar todas as aspirações humanas” (HARVEY, 2004, p.42), que se sedimentou a falência da utopia moderna. Assumido pelo *establishment*, o moderno perdeu “seu atrativo de antídoto revolucionário para alguma ideologia reacionária e ‘tradicionalista’” (HARVEY, 2004, p.44).

Assim, entrou em colapso a ideia de planificação global da cidade, considerada pelos modernos a mais acabada expressão da organização racional do espaço habitado coletivo (ARANTES, 2001). As críticas, então, fizeram-se presentes não somente dentro do próprio movimento, através do “Team X”, formado em 1953 no IX CIAM, indo contra a Carta de Atenas e “colocando o homem real no lugar do homem ideal (*Modulor*)” (JACQUES, 2003, p.26), mas também nos movimentos contraculturais dos anos 1960, principalmente.

Antagônicas às qualidades opressivas da racionalidade técnico-burocrática de base científica manifesta nas formas corporativas e estatais monolíticas e em outras formas de poder institucionalizado (incluindo as dos partidos políticos e sindicatos burocratizados), as contraculturas exploram os domínios da autorrealização individualizada por meio de uma política distintivamente “neo-esquerdista” da incorporação de gestos antiautoritários e de hábitos iconoclastas (na música, no vestuário, na linguagem e no estilo de vida) e da crítica da vida cotidiana (HARVEY, 2004, p.44).

Dentre vários posicionamentos, destacaram-se a publicação, em 1961, do livro *Morte e vida nas grandes cidades*, da jornalista Jane Jacobs (2009), no qual a autora procurou compreender a natureza das cidades, saindo em defesa dos processos sociais de interação, da diversidade e densidade urbana, da convivência entre o novo e o antigo, das ruas e percursos, e dos lugares como rica e densa fonte de significados, construindo uma obra pioneira e extremamente influente após sua publicação; e os textos do já citado pensador francês Guy Debord (1997), tidos como base para as manifestações de 1968, em especial o livro *A sociedade do espetáculo*, lançado em 1967.

Hoje, mesmo com o declínio do projeto moderno, ainda permanecem enraizados resquícios de sua ideologia, sendo, entretanto, tais vestígios enxergados com uma visão bem mais crítica. Segundo Maffesoli (1998, p.17), “[...] é naturalmente, com instrumentos mais ou menos sofisticados, que continuamos sendo impregnados pelo racionalismo próprio à modernidade. É de modo igualmente natural que tendemos a reportar tudo à unidade do conceito, com a redução que isso propõe”. Porém, o presente contexto econômico, social e cultural é outro.

A globalização, integração da economia mundial, e os avanços do digital com sua rede sem fronteiras de computadores redesenharam o espaço global. Embora a globalização atinja fortemente todas as manifestações urbanas, tencionando padronizá-las e dar-lhes

causas e consequências capazes de serem apreendidas e corrigidas em redes e estratégias mundiais, tal processo revigora genuínos sentimentos nacionais, dando importância ao particular e ao específico¹¹:

se a cidade global é o espaço da igualdade e do geral, postulado como abstração em poucos pontos de decisão planetária, o lugar é o espaço da cidade objetiva e individualizada que questiona o abstrato homogêneo global pela sua dinâmica da diferença vital, ou seja, o lugar salienta as dimensões ou consequências sociais do processo de globalização (FERRARA, 2002, p.12 e 15).

Além disso, através da rede tecnológica e de práticas de interatividade social, os cotidianos acionados instauram uma nova comunicação e um novo imaginário, agora mente a mente, alargando o espaço público para uma dimensão planetária e virtual, que não mais se submete a programas ou ideologias (FERRARA, 2009a).

Assim, já não há mais como dar conta, em planos e perspectivas a longo prazo, de uma megalópole em expansão contínua e crescente até uma megacontextualização desterritorializada geográfica, histórica e ecologicamente, em que tudo está em fluxo contínuo, sem definição, sendo todos os aspectos da vida humana afetados. Segundo Ferrara (2009a, p.132), “é um momento que só poderá ser vivido e compreendido se enfrentado na complexidade que supõe misturar as características da cidade cosmopolita e as da metrópole em sua convivência com a megalópole”. A “glocalidade”, então, tem se firmado como a mais concreta manifestação do urbano, no embate das caracterizações gerais e imagens das cidades globais, que ameaçam deglutir contextos, problemas ou processos particulares, e a valorização do específico e das marcas que asseguram a identidade, só possíveis de serem apanhadas na observação empírica e nas representações da cidade (FERRARA, 2002), conferindo uma proporção antes impensável ao embate “programado x vivido”.

Tal questão é tão pulsante, que importantes autores e pesquisadores da cidade têm se debruçado sobre ela. Milton Santos (1999), por exemplo, em *A natureza do espaço*, trabalha com os domínios da “tecnosfera” (ambiente da produção racional, que traduz interesses distantes, aderindo ao lugar como uma prótese que substitui o meio técnico ou natural anterior e o organiza segundo uma lógica dos fixos e da homogeneização) e da “psicosfera” (reino das ideias, crenças, paixões e lugar da produção de um sentido, conferindo um viés social à racionalidade técnica, sob uma lógica dos fluxos e da heterogeneidade), advertindo que ambas são redutíveis uma à outra, na medida em que a tecnosfera, ao mesmo tempo em que fornece recursos para organização e própria existência da psicosfera, é, simultaneamente, por ela ressignificada em vários aspectos,

11. Cabe aqui o cuidado, ressaltado pela própria autora (FERRARA, 2002), em não enfrentar o particular local como uma parte perdida da cidade local, nem o pitoresco ou o exótico como detalhe regional, compreensão esta que leva a uma estetização do lugar em mercadoria turística, “produzindo cenários para uma vida urbana impossível de ressuscitar”, conforme Arantes (2001, p.125).

num jogo de racionalidade, irracionalidade e contrarracionalidade no próprio conteúdo do território.

Já Ferrara (2009b) procura fazer a distinção entre as noções de espaço urbano e cidade, não os confundindo. Enquanto o espaço urbano é caracterizado como território referente ao espaço construído – que, fixo enquanto função e uso predeterminados, estrutura o que se entende por espaço –; a cidade se apresenta, de acordo com a autora, como relação social, troca e mediação, sendo o cotidiano o lugar onde tais esferas se pressionam:

submetido ao uso e à vida, aquele espaço urbano funcional se defronta com a instantaneidade do múltiplo inespecífico, que o projeta ante a cidade concentrada em atuações sociais como elementos centrais da experiência urbana e lhe permitem ultrapassar o espaço como materialidade controlada, para atingir o cotidiano imprevisível: o espaço urbano transforma-se em cidade e a função utilitária em relação social, onde nada se integra funcionalmente (FERRARA, 2009b, p.5).

Dessa forma, no que diz respeito às socialidades (re)nascentes,

o “tom de anteontem” – o do racionalismo abstrato – já não convém, num momento em que a aparência, o senso comum ou a vivência retomam uma importância que a modernidade lhes havia negado. E, ainda que seja sob a forma de constatação, importa assumir, intelectualmente, a afirmação da existência, o “sim” à vida a que tudo isso incita (MAFFESOLI, 1998, p.16).

Faz-se, portanto, necessária uma “estratégia sensível”, defendida por Sodr  (2006, p.5), como operação epistemol gica de alto grau emp rico, que d  conta dessa nova realidade:

  um caminho te rico que privilegia o emocional, o sentimental, o afetivo e o m tico [...], considerando-os subjacentes, de forma mais determinante do que nunca,  s formas emergentes de socialidades e, muito frequentemente, em desacordo com institui es reconhecidas ou consagradas pelo poder do Estado, assim como as grandes categorias da racionalidade geralmente tidas como chaves para a explica  o total do mundo.

1.2 A PESQUISA   diante desse panorama que a obra de Will Eisner, quadrinista norte-americano que tem a cidade como um de seus temas centrais, desponta como atual e de extrema relev ncia. Retratando a Nova York de meados do s culo XX, Eisner se mostra um artista atento a esse embate entre programado e vivido, percebendo a beleza do mundo, as suas express es espec ficas, dando voz e participando do seu esfor o criativo (MAFFESOLI, 1998).

Tido por muitos como um dos maiores quadrinistas de todos os tempos, a trajetória profissional de Eisner se confunde com a própria afirmação e expansão das histórias em quadrinhos, tendo o artista participação ativa no seu desenvolvimento. Filho de imigrantes judeus, Will Eisner nasceu em 1917, no Brooklyn, Nova York, mudando-se, posteriormente, com sua família para o distrito do Bronx, onde cresceu vivenciando o cotidiano dos grandes conjuntos habitacionais. De seu pai, um pintor de cenários do teatro iídiche nova-iorquino, e vindo da Europa Oriental, herdou a habilidade para o desenho, publicando no jornal do colégio secundário *Dewitt Clinton* suas primeiras tiras.

As dificuldades financeiras familiares logo cedo levaram o jovem Eisner a buscar um trabalho, tornando-se os quadrinhos uma alternativa em acirrados tempos de depressão¹². Tal linguagem encontrou rápida expansão na década de 1930 com a efetivação dos *comic books* – revistas especializadas em histórias em quadrinhos (HQs) produzidas, sobretudo, por empresários judeus –, logo se tornando um grande sucesso de vendas. “Quando os gibis com histórias originais começaram a aparecer nas bancas de jornal, qualquer um podia comprar um periódico inteiramente destinado a quadrinhos originais e a quadrinhos somente” (COUCH, 2005, p.9, tradução nossa)¹³.

Tais produções propiciaram que as tiras em jornais dessem lugar para o surgimento de uma Indústria dos Quadrinhos e estimularam o aparecimento de estúdios especializados nessa ainda incipiente forma de arte.

O primeiro trabalho profissional em quadrinhos de Eisner apareceu em 1936 na revista *WOW What a Magazine!* Ele criou duas figuras para a *WOW* – *Harry Karry* e *The Flame*. Quando a revista fechou depois de apenas quatro edições, Eisner formou uma parceria com seu amigo Jerry Iger, e o estúdio Eisner-Iger foi criado (HIRSCH, s/d, p.3).

Considerado um dos primeiros estúdios a ter uma equipe criativa na escrita, desenho, pintura e roteiro dos quadrinhos, o escritório Eisner-Iger foi importante na formação de futuros talentos como Bob Kane, Lou Fine, Jack Kirby, além de produzir importantes personagens como *Tio Sam*, *Sr. Místico* e *O Gavião dos Mares*. Além disso,

Eisner foi o primeiro a utilizar quadros “silenciosos”, sem balões, para enfatizar as emoções dos personagens, concentrando a atenção em expressões faciais finamente trabalhadas. Ele tratou de assuntos considerados impensáveis

12. A Grande Depressão foi um dos piores e mais longos períodos de recessão econômica do século XX, que teve início em 1929, nos Estados Unidos, sobretudo com a quebra da Bolsa de Nova York, e que se espalhou por diversos países, acarretando altas taxas de desemprego, alta dos juros e uma forte crise social.

13. “When comic books with original stories began to appear on newsstands, anyone could now buy a periodical devoted entirely to original comics, and to comics alone” (COUCH, 2005, p.9).

para revistas em quadrinhos de jornal da época: maus tratos de cônjuges, auditorias fiscais, desgraças e corrupções urbanas (HIRSCH, s/d, p.3).

Em 1939, foi oferecido a Eisner a possibilidade de produzir um suplemento dominical para os jornais, que, diante do sucesso dos *comic books*, não queriam ser deixados para trás (COUCH; WEINER, 2004), o que resultou em uma revista colorida de 16 páginas e o término da sociedade com Iger. Inspirado nos contos de O. Henry e Edgar Allan Poe, teve origem talvez o personagem mais famoso do quadrinista, *The Spirit*, codinome do detetive classe média Denny Colt que, mesmo sem superpoderes, combatia o crime em sua cidade, *Central City* – uma cidade fictícia –, e tinha como disfarce uma simples máscara e luvas¹⁴.

Trabalhando uma narrativa para um público mais adulto, voltada, sobretudo, para a humanidade dos personagens e suas relações, temas fortes como solidão, corrupção e problemas próprios da vida urbana eram abordados, tornando *The Spirit* um sucesso. “O mundo urbano de *The Spirit* é habitado por personagens de todas as classes sociais, delineados com humor, simpatia e ironia. [...] [Ele mostra] o lado escuro da vida de habitantes ordinários da cidade” (COUCH, 2005, p.10, tradução nossa)¹⁵.

Foi nesse momento também que Eisner, ainda de forma mais contida, começou a desconstruir o formato tradicional dos quadrinhos, rompendo, em alguns momentos, com os requadros e calhas, e trabalhando as *splash pages*, ou páginas de abertura, o que resultou na revolução das *graphic novels* décadas depois. Assim, de uma forma geral, os padrões da linguagem se mantinham, mas, em algumas páginas, o artista ousava extrapolar seus limites, o que foi ganhando consistência e mais espaço, sobretudo nos últimos anos dessa publicação.

No que concerne à prática profissional em si, *The Spirit* também foi um ponto de inflexão por trazer à discussão a natureza dos direitos autorais sobre os personagens. Até então, a política padrão eram os sindicatos deterem tais direitos, assim lucrando mais e mantendo os artistas sob maior controle. Eisner, porém, rompeu com tal prática:

quando fui convidado a fazer *THE SPIRIT*, negocieei a prerrogativa de reter os direitos sobre o personagem. Eu tinha as editoras na mão; elas precisavam de mim. O que eu precisava, embora nunca houvesse percebido na época, era liberdade criativa. Eu achava que ela viria com a posse dos direitos autorais. Eu não me imaginava como um empregado. E esse ponto de vista me ajudou a me relacionar melhor com o gênero e a desenvolver uma ideia própria sobre seu futuro (EISNER, 1996, p.6).

14. A ideia original de Eisner para o suplemento era propor pequenas histórias que tratassem do cotidiano e dramas humanos. Porém, seguindo o sucesso das revistas de super-heróis, o editor exigiu que houvesse um personagem, do tipo herói, customizado. Daí surgiu a proposta de um detetive que, para não ficar sem uma “fantasia”, usava luvas e máscara (ANDELMAN, 2005).

15. “The urban world of *The Spirit* is populated by characters from all social classes, delineated with humor, sympathy and irony. [...] It shows the] dark sides of the life of the city’s ordinary inhabitants” (COUCH, 2005, p.10).

A convocação de Eisner para o Exército, em 1942, fez com que outros artistas trabalhassem no desenvolvimento de *The Spirit*, só voltando o quadrinista a redesenhá-lo em 1945, após o fim da Segunda Grande Guerra. Durante sua carreira militar, Eisner era o encarregado de produzir um material didático em quadrinhos que falasse a linguagem dos soldados, dando instruções de como manter seus equipamentos e outras regras de convivência em campo.

Após o fim de *The Spirit*, em 1952, Eisner fundou a *American Visuals Corporation* e continuou a produzir quadrinhos pedagógicos, não somente para o exército, mas também para distribuição em escolas, indo contra o delicado período por qual passava a indústria de HQs na década de 1950, com a “caça às bruxas” de McCarthy e a disseminação dos estudos do psicólogo alemão Fredric Wertham em seu livro *Sedução de inocentes*, no qual acusava as revistas em quadrinhos de corromperem os adolescentes.

Uma nova guinada na produção de Eisner só iria acontecer nos anos 1970 quando, em uma convenção de HQs, o artista teve contato com os quadrinhos *underground* produzidos por nomes como Robert Crumb e Denis Kitchen. O próprio mercado de HQs também se modificava e crescia: mudanças no sistema de distribuição, surgimento das primeiras lojas de quadrinhos e a crescente publicação de autores desconhecidos.

A loja de quadrinhos de “venda direta” foi fruto da imaginação de Phil Seuling, um colecionador de Nova York. Ele idealizou um sistema pelo qual as lojas encomendariam às várias editoras o número de gibis que quisessem, mas sem poder devolver os exemplares não-vendidos. O sistema baseava-se em varejistas encomendando exatamente o que desejavam, na quantidade necessária (EISNER, 1996, p.9).

Eisner então percebeu que era o momento de colocar em prática um antigo projeto seu: publicar um livro composto por quatro histórias entrelaçadas em formato de quadrinhos. Efeitivavam-se assim as *graphic novels*, ou romances gráficos, com a publicação de *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, em 1978. Teve início, então, um novo desdobramento na carreira de Eisner, que investiu na produção de romances gráficos abordando “histórias sobre pessoas comuns e os dramas do dia a dia, que ganhavam novos contornos no seu traço” (HIRSCH, s/d, p.5). Era o momento da semente plantada em *The Spirit* – e deixada em estado de latência – germinar, o que ampliou sobremaneira as possibilidades dos quadrinhos para além das histórias de gênero, atraindo um público mais maduro, que então se apresentava como um promissor nicho do mercado de quadrinhos.

Com publicações como *Um sinal do espaço*; *O sonhador*; *Nova York, a grande cidade*; *O edifício*; *A força da vida*; *Caderno de tipos urbanos*; *No coração da tempestade*; *Pessoas Invisíveis*; *Avenida Dropsie, a vizinhança*; *Questões de família*; *Último dia no Vietnã*; *Pequenos milagres*; *O nome do jogo* e *O complô*, além de dois livros teóricos sobre quadrinhos, *Quadrinhos e*

arte sequencial e Narrativas gráficas, Eisner se firmou como um dos, senão o mais influente autor dos quadrinhos, alçando-os, com suas inovações técnicas – de formato e conteúdo –, a um patamar nunca antes imaginado, e profissionalizando esta atividade artística. “Ao mesmo tempo em que ele exercia todo aquele capitalismo, ele estava sonhando, escrevendo e desenhando. Ele revolucionou o meio artístico, o expandiu, teorizou e o tornou esplêndido para suas memórias, emoções e sua forma de enxergar o mundo” (CHABON, 2005, p.18, tradução nossa)¹⁶. Fica evidente, portanto, a sensibilidade do artista em perceber as especificidades, potencialidades e riqueza desse meio.

Eisner nunca se acomodou com a visão “estúpido entretenimento visual” (EISNER, 1995b, p.6, tradução nossa)¹⁷ para os quadrinhos, usando um termo do próprio autor, e defendia veementemente sua importância como meio comunicativo: “quadrinhos são uma forma literária/artística e, a medida que amadurece, aspira seu reconhecimento como um meio ‘legítimo’” (EISNER, 1995b, p.2, tradução nossa)¹⁸. Assim, sua luta foi para que as HQs, além de serem graficamente atrativas, inovadoras e minuciosamente trabalhadas, também tivessem uma narrativa madura, literária e solidamente construída, resultando, dessa mistura entre o visual e o verbal, um amálgama sem emendas ou costuras, que se retro-alimentam e qualificam o ambiente e seus leitores. Sua incessante busca era por aprimorar como contar, graficamente, uma boa história.

Como um de seus principais personagens, Eisner elegeu a grande cidade. Tendo surgido nos grandes centros, os quadrinhos são um meio comunicativo de massa, marcado pela reprodutibilidade. O crescimento de sua indústria está intrinsecamente relacionado à expansão das cidades. Veiculados pelas metrópoles e tendo como principal consumidor a população urbana, os quadrinhos encontraram na cidade o suporte básico para valorização de sua linguagem, elegendo-a, também, como o grande palco de suas histórias, em um jogo de mão-dupla que alimenta e beneficia ambos os meios.

Atento a essa simbiótica relação e imbuído de sua biografia e vivência em Nova York, Eisner fez da vida nos grandes centros um dos temas centrais de seus romances gráficos, sendo este, portanto, o **corpus** da presente pesquisa – os quadrinhos de Eisner que têm a cidade como grande personagem: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*; *O edifício*; *Nova York, a grande cidade*; *Caderno de tipos urbanos*; *Pessoas invisíveis* e *Avenida Dropsie, a vizinhança*. Neles, Eisner busca desvendar “como é realmente a cidade sob esse carregado invólucro de símbolos, o que contém e o que esconde [...]” (CALVINO, 1990, p.18).

Em *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, por exemplo, Eisner narra as histórias dos inquilinos de um velho cortiço localizado no número 55 da Avenida Dropsie, Bronx,

16. “At the same time that he was practicing all that capitalism, he was dreaming and writing and drawing. He revolutionized an artistic medium, opened it up and then theorized it and made it a superb for his memories, his emotions, his way of looking at the world” (CHABON, 2005, p.18).

17. “Mindless visual entertainment” (EISNER, 1995b, p.6).

18. “Comics is a literary/art form, and as it matures, it aspires to recognition as a ‘legitimate’ medium” (EISNER, 1995b, p.2).

Nova York. São quatro contos que se entrelaçam tendo como foco maior as pequenas tragédias do cotidiano dos habitantes dessa “microvila”. As histórias baseiam-se em fatos reais da vida de Eisner, memórias de sua infância e adolescência no Bronx, durante os difíceis anos da grande recessão de 1930, que são recontados e ficcionalizados com uma potência de articulação para refazer a história e a forma de narrar a cidade.

Já em sua publicação de 1987, *Nova York, a grande cidade* – um de seus romances gráficos mais conhecidos –, Eisner extrapola a ideia de vizinhança como elemento formador da cidade e apresenta a grande metrópole a partir de nove elementos de sua cartografia mais rasa (bueiros, escadarias, metrô, lixo, música de rua, sentinelas, paredes, janelas e quarteirão), signos da vida urbana que juntos e disformes compõem um possível retrato de uma grande cidade... qualquer cidade (EISNER, 2000). Através de pequenas e rápidas narrativas, formas de vida e cenas urbanas são “enquadradas” pelo artista, compondo “a urbe que se constrói e reconstrói insistente nos dias, quase silenciosa, nas pequenas fissuras, nas brechas, nos detalhes da arquitetura, no seu mais trivial que o tempo revela [...]. Uma delicadeza de retrato da vida urbana, com sua desarrumação, seus contratempos, seus andamentos” (STUDART, 2006, p.26-7).

O incessante ritmo e a vitalidade, ou turbulência, da vida urbana retornam como tema e problema no primoroso trabalho intitulado *O Edifício*, no qual é colocada em discussão a ideia de que as edificações possuem alma e trazem consigo, mesmo após seu desaparecimento, a memória voluntária e coletiva de seus habitantes como uma evocação da história do homem e das cidades. Novamente as estruturas físicas que compõem a *urbe* são abordadas sempre em intrínseca relação com os habitantes da cidade, sem os quais toda a gama de construções e infraestrutura urbana não fazem sentido, não têm o seu porquê de ser, afinal é dessa relação entre homem e mundo e de suas “intencionalidades” que resulta a vida urbana (FERRARA, 2000). Para Eisner, a metrópole é o grande palco e o grande subterrâneo para os incontáveis e simultâneos pequenos dramas e experiências do diversificado cotidiano urbano, numa luta diária por uma ideia simples da vida comum, a sobrevivência.

A cidade equipara-se, então, a uma selva, despertando em seus habitantes um instinto de sobrevivência e formas de comportamento que são respostas ao seu *habitat*, tornando-os criaturas do meio. Esse triunfo do meio sobre todos é apresentado por Eisner nos quatro capítulos do romance gráfico *Caderno de tipos urbanos: tempo, cheiro, ritmo e espaço* – “os principais fatores ambientais que caracterizam a cidade” (EISNER, 2006b, p.224, tradução nossa)¹⁹.

O tempo da cidade tem uma cadência especial. É afetado pela breve duração dos eventos. Cheiro é uma cacofonia de emissões de incontáveis iniciativas. Ritmo é um elemento de velocidade que dita como os habitantes devem negociar o movimento. E espaço é a limitada área de vivência deixada pelos obstáculos

19. “The major environmental factors that characterize the city” (EISNER, 2006, p.224).

no labirinto de concreto (EISNER, 2006b, p.224, tradução nossa)²⁰.

Formado por rápidas vinhetas, como em *New York, a grande cidade*, neste álbum o artista representa a si próprio a partir de seu olhar de observador que registra as sutilezas e brechas de toda uma sensorialidade da vida urbana, produzindo uma espécie de “estudo arqueológico dos habitantes das cidades” (EISNER, 2006b).

É neste processo ninguém haveria de passar despercebido ao aguçado olhar e à sensibilidade de Eisner. Da própria multidão e anonimato das grandes cidades foram pinçadas as personagens que compõem as três histórias de *Pessoas invisíveis*; anônimos que constantemente circulam indiferentes no conturbado ir e vir da metrópole. A banalização do paradoxo de pessoas serem anônimas no ambiente densamente povoado das cidades era inicialmente aceito pelo artista como um fenômeno natural da vida urbana. Porém, depois de ter percebido o quão brutal isso poderia ser, Eisner fez questão de manter o paradoxo pulsando, para impor uma leitura da cidade como um organismo vivo que se move e que pode facilmente devorar a todos:

o pesar de tudo isso é que os habitantes da cidade cuidadosamente deixam de lado os detritos humanos que eles veem nas soleiras das portas e fendas que os cercam. Talvez tenha algo a ver com o medo de entrar em contato com a agonia de alguém sucumbindo à invisibilidade ou talvez simplesmente não haja tempo para se perder na agitação para o infinito. O que quer que seja, essas dinâmicas reduzem a nada as pessoas que passam por nós na rua (EISNER, 2006b, p.341, tradução nossa)²¹.

É possível que essa percepção seja fruto da compreensão do artista de que “as pessoas, não os prédios, são o coração da matéria” (EISNER, 2004, p.3), propondo então um “ver inteligente”, que produz descontinuidade, desfazendo o anonimato da vida diária (FERRARA, 2000). Para Eisner, os próprios habitantes são a força interna que constrói e destrói edifícios, quarteirões, ruas, ou mesmo bairros inteiros. Essa constatação advém de sua própria vivência no sul do Bronx, área que esteve submersa em um declínio evidente²².

20. “City time has a special cadence. It is affected by the brief endurance of events. Smell is a cacophony of emissions from numberless enterprises. Rhythm is an element of speed which dictates how dwellers must negotiate movement. And space is the limited living area left by obstacles in the concrete maze” (EISNER, 2006, p.224).

21. “The pity of it is that deep-city dwellers carefully sidestep the human debris they see in the doorways and crannies around them. Perhaps it has something to do with a fear or touching the agony of a person descending into invisibility, or maybe there simply is no time to spare in the rush to infinity. Whatever, these dynamics reduce to nothingness the people we pass on the street” (EISNER, 2006, p.341).

22. O processo de degradação do Bronx, efetivado sobretudo pela construção da via expressa Cross-Bronx, que corta o centro do distrito, é narrado por Marshall Berman (1995, p.275 e 277) em seu livro *Tudo o que é sólido desmancha no ar*: “por dez anos, do final dos anos 50 ao início dos 60, o centro do Bronx foi martelado, dinamitado e derrubado. [...] Na verdade, no momento em que a construção ficou pronta, a ruína real do Bronx simplesmente começava. [...] O Bronx, onde cresci, tornou-se mesmo uma senha internacional para o acúmulo de pesadelos urbanos de nossa época: drogas,

Com base em suas memórias, Eisner relatou o nascimento, percurso e morte das vizinhanças em seu romance gráfico *Avenida Dropsie, a vizinhança*, uma fábula urbana que mostra a metamorfose de uma rua fictícia de Nova York e seus moradores, desde a chegada dos primeiros imigrantes, passando por conflitos de classes, etnias e sob a contínua mão de ferro da especulação imobiliária. Aqui, Eisner evidencia como “o dinamismo inato da economia moderna e da cultura que nasce dessa economia aniquila tudo aquilo que cria – ambientes físicos, instituições sociais, ideias metafísicas, visões artísticas, valores morais – a fim de criar mais, de continuar infindavelmente criando o mundo de outra forma”, indo o artista em busca “do que é essencial, significativo, real no torvelinho dentro do qual vivemos e nos movimentamos” (BERMAN, 1995, p.273).

Assim, nestes romances gráficos aqui brevemente apresentados e que serão analisados na tese, Eisner se move entre a configuração e reconfiguração da grande cidade, de sua arquitetura até o cotidiano mais ordinário da vida urbana, da realidade para a ficção, das personagens para o diálogo entre personagens, da informação sobre a cidade para a comunicação *na e da* cidade, abordando uma cidade que não se localiza, ou seja, qualquer grande cidade, mesmo ao situar suas histórias em Nova York, como ele próprio explica no prefácio de *Nova York, a grande cidade*:

eu criei aqui uma série de vinhetas construídas em torno de nove elementos que, juntos, são o meu retrato de uma grande cidade... qualquer cidade. [...] Esse retrato é algo muito pessoal, então, no final, esse esforço refletirá minha própria perspectiva. Como eu cresci na cidade de Nova York, sua intrínseca arquitetura e objetos de rua estão necessariamente aqui refletidos. Mas eu também conheço muitas outras grandes cidades e o que apresento é comum a todas elas (EISNER, 2000, p.5, tradução nossa)²³.

Sensível a tudo o que o cerca, seus olhos de artista lhe possibilitaram um “ver inteligente”, atento e interessado em conhecer a cidade e seus significados, mas vistos pelo seu avesso ou misturas. Seu fascínio pela cidade, aliado a sua busca em retratar a condição humana, o conduziu a essas peculiares abordagens sobre a vida nos grandes centros e seu cotidiano, para além da visão espetacular, discursos grandiosos e enfoques oficiosos que costumeiramente cercam as narrativas sobre as metrópoles, fugindo de um modelo habitual de imagem da cidade. Eisner delineia um tipo de conhecimento diferente do que se costuma considerar, abordando questões relacionadas ao cotidiano e seus dramas, à individualidade, à memória, ao lugar, à poética dos grandes centros; interrompendo “o uso mecânico da cidade para interessar-se pelo seu significado”; e demonstrando um

quadrilhas, incêndios propositais, assassinatos, terror, milhares de prédios abandonados, bairros transformados em detritos e em vastidões de tijolos espalhados”.

23. “I have, here, undertaken a series of vignettes built around nine elements which, taken together, are my portrayal of a big city... any city. [...] Portraiture is a very personal thing, so in the end this effort reflects my own perspective. Because I grew up in New York City, its internal architecture and street objects are inescapably reflected. But I also know many other big cities, and what I show is meant to be common to them all” (EISNER, 2000, p.5).

“interesse de ver a cidade, interesse de ver para conhecer” (FERRARA, 2000, p.71), que propiciam novas reflexões sobre a metrópole e as relações entre espaço, cultura e comunicação.

Eisner procura realizar uma espécie de “estudo arqueológico”, retratando os incontáveis e simultâneos pequenos dramas do diversificado cotidiano urbano, que estão, segundo o autor, em suas fendas, brechas e em seu corriqueiro dia a dia, ao evidenciar como as mediações do espaço vivido preenchem de sentidos a copresença cotidiana, emergindo ambos homem e ambiente modificados desta socialização do espaço. Portanto, a importância dessa tradução é enorme ao possibilitar o despertar de olhares que estão imersos na atribulada rotina dos grandes centros e anestesiados para as sutilezas, poéticas, riquezas e dramas do cotidiano urbano ao redor.

É daí, justamente, que emerge a **questão** que move a pesquisa: como as histórias em quadrinhos de Will Eisner traduzem a cidade, possibilitando-lhe outras cognições? Diante desta pergunta, trabalha-se com as **hipóteses** de que, em seus romances gráficos, Eisner constrói, mais do que uma narrativa, uma fabulação, sob a forma de quadrinhos, que comunica outros conhecimentos sobre a vida urbana, de uma forma muito própria, considerando a própria linguagem da cidade e, com isso, salientando sua dimensão enquanto meio comunicativo. Ou seja, ao traduzir a cidade para os quadrinhos, o quadrinista cria não somente outra forma de narrar, mas também outra cartografia urbana, sobretudo sensível, alterando seus processos de significação e contribuindo para a construção de um pensamento comunicativo *na* e *da* cidade, por meio, sobretudo, do registro de suas trocas interativas, o que desloca o olhar e redimensiona a experiência urbana de seus possíveis leitores. Compreender esse processo é o cerne desta pesquisa.

Portanto, é ponto fulcral evidenciar o modo próprio de comunicar a cidade das histórias em quadrinhos de Eisner. Como, através de seu olhar de quadrinista, Eisner pensa a cidade? Que múltiplos e circulares fatores compõem seu processo de criação e lhe permitiram construir tal apresentação? O que ela tem de peculiar e como a linguagem dos quadrinhos é trabalhada? De que forma o artista vai além da narrativa, fabulando sobre a cidade?

Como foi exposto anteriormente, a obra de Will Eisner se mostra extremamente rica para a construção dessa semiótica, que pretende ir muito além de uma análise de mídia sobre os quadrinhos e das dimensões midiáticas da cidade, **justificando** a sua importância como objeto de pesquisa.

Na **construção metodológica** desse caminho, além de uma sólida pesquisa bibliográfica e seleção de autores que fundamentam e iluminam o processo criativo de Eisner, a definição e análise dos seis romances gráficos que compõem o recorte da pesquisa – *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*; *O edifício*; *Nova Iorque, a grande cidade*; *Caderno de tipos urbanos*; *Pessoas invisíveis* e *Avenida Dropsie, a vizinhança* – são de fundamental importância para ilustrar e evidenciar todas as questões que perpassam a

tese, ressaltando o que motiva o artista, seus possíveis papéis, os signos da vida urbana e a partir de que elementos ele constrói sua apresentação de cidade, como movimenta a linguagem e que outros conhecimentos emergem desse processo tradutório.

Diante dessas colocações, a presente tese foi estruturada para apresentá-las de uma forma clara, precisa e aprofundada, focando em pontos decisivos na compreensão desse processo. Para isso, além desta **introdução**, que traça um breve panorama da cidade espetacular à cidade vivida e apresenta em traços gerais a pesquisa, a tese é composta por quatro capítulos, mais as considerações finais.

O **primeiro capítulo**, intitulado “Tateando os quadrinhos: das tiras cômicas aos romances gráficos”, lança um olhar sobre a história e linguagem dos quadrinhos, sua trajetória como meio de comunicação de massa e caráter eminentemente urbano, destacando, nesse panorama, as potencialidades comunicativas e cognitivas do meio, e o papel e contribuição do quadrinista norte-americano Will Eisner, que revolucionou a linguagem e as narrativas gráficas com suas montagens e romances gráficos.

Estudiosos dos quadrinhos como Roger Sabin, Álvaro de Moya e Sônia Bibe-Luyten, por exemplo, são fundamentais para a construção desse panorama histórico. Além disso, autores como Lasswell e Lazarsfeld, Adorno e Horkheimer, e Walter Benjamin embasam a discussão sobre a instrumentalização dos meios de comunicação, os estigmas sofridos pela dita cultura de massa e o debate sobre as consequências da produção industrial e massiva, alterando o *status* e a própria produção das obras artísticas.

No esmiuçar da linguagem e de seus recursos comunicativos, Scott McCloud, Moacyr Cirne e o próprio Will Eisner são imprescindíveis por suas contribuições teóricas em livros referenciais para o estudo dos quadrinhos, assim como Canclini e seu conceito de híbrido, ajudando a romper algumas polarizações que marcam a linguagem. Já Lucrécia Ferrara, Edgar Morin e Vincent Colapietro embasam o confronto entre meios técnicos e comunicativos, evidenciando como o *imprinting* cultural arraigado pode ser rompido pela forma como os artistas trabalham e subvertem a linguagem.

Ainda a biografia de Eisner escrita por Bob Andelman, a leitura crítica de sua obra por Harvey, os livros teóricos e os próprios quadrinhos de Eisner, assim como os conceitos de desconstrução, cunhado por Derrida, e matéria/organização, desenvolvido por Debray, embasam o caráter inovador e subversivo das montagens gráficas propostas por Eisner.

O **segundo capítulo**, nomeado “Pensando a cidade além do olhar: da visibilidade à visibilidade dos lugares”, busca esmiuçar a relação de Eisner com a grande cidade, caracterizar a esfera do vivido e apresentar possíveis estratégias epistemológicas e metodológicas utilizadas pelo quadrinista para flagrar a pulsante vida urbana. O que o atrai na agitada vida urbana? Por que o interesse pelo cotidiano? O que ele revela? Que pensamento de cidade lhe interessa apresentar e a quem dar voz? Como Eisner se enfronta nessa esfera do vivido, quais seus procedimentos? Que papéis desempenha? Essas são algumas perguntas que o capítulo procura responder.

Nele, autores como Henri Lefebvre, Michel de Certeau, Italo Calvino, Lucrecia Ferrara e Milton Santos são fundamentais para se pensar sobre a poética do cotidiano e revelar a natureza do espaço e de suas espacialidades, também esclarecendo sobre os confrontos entre as esferas de uma cidade programada e outra vivida. Para iluminar possíveis procedimentos epistemológicos e metodológicos adotados por Eisner, foram retomadas as metáforas do *flâneur* e do colecionador, cunhadas por Walter Benjamin; o contradispositivo da deriva, proposto por Guy Debord; assim como as estratégias de apreensão fenomenológica sugeridas por Peirce e retomadas por Ferrara.

O **terceiro capítulo**, “Reescrituras do urbano: a tradução como criação”, apresenta como a “coleção” de Eisner é acolhida e remontada no espaço dos quadrinhos, movimentando sua linguagem, criando outra forma de narrar a cidade e reforçando o processo tradutório como experiência cognitiva e de recriação. Além disso, o capítulo ainda traz a análise dos seis romances gráficos que compõem o *corpus* da pesquisa, buscando responder perguntas da seguinte ordem: como Eisner apresentou a grande cidade em seus romances gráficos? Que abordagens e discussões ele conduziu e como as estruturou em seus livros? Interessa esmiuçar como o quadrinista interpretou, organizou, categorizou e ficcionalizou a agitada vida urbana em sua tradução para os quadrinhos.

Autores como Haroldo de Campos, Julio Plaza, Paul Ricoeur e Walter Benjamin são fundamentais na abordagem da tradução como experiência cognitiva e de recriação, embasando conceitualmente o processo tradutório empreendido por Eisner. Já Marc Augé, Georg Simmel, Elizabeth Grosz, Jane Jacobs, Lucrecia Ferrara, Giorgio Agamben e seus estudos iluminam a análise dos romances gráficos de Will Eisner que têm a grande cidade como tema central.

O **quarto e último capítulo**, “Entre o narrar e o fabular: por uma comunicação *na e da* cidade”, apresenta Will Eisner como o grande narrador da vida urbana e desvela como essas fábulas propostas pelo quadrinista compartilham experiências, inferem sentidos, versam sobre a narratividade do cotidiano e redesenham outra cartografia da grande cidade, assim transitando da imagem ao imaginário, da visualidade à visibilidade, da narração à fabulação, da razão ao sensível, da recepção à cognição, do suporte ao meio comunicativo. Tal redesenho revela não somente os quadrinhos, mas também a própria cidade como meio comunicativo, apresentando o modo como a própria cidade e seus elementos se manifestam, comunicam-se e criam escrituras.

Walter Benjamin, Mari-Laure Ryan e Renata Gomes são autores fundamentais para fundamentar uma abordagem interdisciplinar e cognitiva da narração, colocando em xeque visões formalistas e abrindo espaço para o entendimento da fabulação como outra forma de narrar. Além disso, Lucrecia Ferrara e seus estudos sobre espaço, cultura e comunicação também são decisivos para embasar essa ideia de uma comunicação *na e da* cidade, expandindo a própria definição de comunicação. O conceito de cartografia de Deleuze & Guattari, assim como os estudos de Muniz Sodré e Michel Maffesoli sobre o sensível fundamentam essa cartografia sensível construída por Eisner.

Por fim, as **considerações finais** retomam em síntese as principais questões que perpassam a tese e apresentam as conclusões da pesquisa, também inferindo possíveis desdobramentos para o trabalho.

2. CAPÍTULO 1

TATEANDO OS
QUADRINHOS: DAS
TIRAS CÔMICAS AOS
ROMANCES GRÁFICOS

A ARTE
SEQUENCIAL
É O ATO DE
URDIR UM
TECIDO

(EISNER, 1999, p.122).

Até recentemente, poucos eram os estudos sobre os quadrinhos. Alvo constante de inúmeros preconceitos (mero entretenimento; literatura infanto-juvenil; simplificação e banalização do conteúdo e da forma; degenerador social e intelectual etc.), longo foi o percurso para que críticos e pesquisadores se debruçassem verdadeiramente sobre este meio comunicativo, produzindo conhecimento sobre sua história e linguagem, dando assim início a uma árdua batalha contra tais estigmas arraigados.

Cabe aqui destacar o papel dos inúmeros quadrinistas que persistiram em sua forma de arte, transpondo diversos obstáculos e produzindo obras que punham por terra os rasos e estreitos ataques de que eram alvos. Não que, como qualquer outro meio, as histórias em quadrinhos não tivessem em sua produção o joio a ser separado do trigo. Mas o preconceito que lhe foi, e por vezes ainda é, direcionado não fazia qualquer distinção, estigmatizando o meio indiscriminadamente como um todo.

É, sobretudo, a partir da década de 1970 que, paulatinamente, começam a ser publicados estudos sobre quadrinhos. Se é verdade que seu caminho tem conduzido a um despertar e abrir de olhos, também há que se ter ciência que o enfrentamento não cessa: por mais espaço, por conhecimento, por valorização, por um lugar sobre o manto da arte. Afinal, será arte?

Diante do desafio que ainda persiste, o presente capítulo pretende lançar um olhar sobre a história e linguagem dos quadrinhos, seu viés como meio de comunicação de massa e caráter eminentemente urbano, destacando, nesse panorama, o papel e a contribuição do quadrinista norte-americano Will Eisner com seus romances gráficos.

2.1 A AFIRMAÇÃO E O CRESCIMENTO DA INDÚSTRIA DOS QUADRINHOS

No momento em que algo é objeto de investigação e estudo, é comum se querer precisar sua origem. Quando e como aquele fenômeno se deu pela primeira vez? Thomas Kuhn (2007, p.81), ao discorrer sobre a estrutura das revoluções científicas, já apontava que não há nada absolutamente novo e que a tentativa de datar de forma absoluta descobertas e invenções é arbitrária, pois se trata de “um acontecimento complexo, que envolve o reconhecimento tanto da existência de algo, como de sua natureza”. Há que se entender o processo.

Sendo assim, não se tem aqui por objetivo apontar quando surgiu a primeira história em quadrinhos ou quem foi seu criador pleno, mas compreender como, ao longo dos séculos, a arte sequencial – em suas diversas manifestações artísticas – desenvolveu seu potencial comunicativo e ganhou força, culminando na afirmação do meio e da lucrativa indústria dos quadrinhos²⁴.

O termo “arte sequencial” foi utilizado por Will Eisner para designar “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1999, p.5). Para o artista, o desenvolvimento dessa forma artística, precursora também do cinema, culminou com as modernas histórias em quadrinhos, conquistando tal linguagem, a partir do século XX, uma posição inegável na cultura popular.



Figura 1: Pintura rupestre no teto da gruta de Lascaux, cerca de 14.000 a.C. Fonte: PRETTE, 2008.

Imbuindo-se desse conceito, é possível remontar à Pré-História e às mais antigas manifestações artísticas: as pinturas e gravuras rupestres, representações pictóricas pintadas ou gravadas em superfícies rochosas que ilustravam o modo de vida de então (ver figura 1). Tais manifestações, que tinham um caráter mágico, um viés de autoexpressão ou simplesmente queriam registrar o êxito dos caçadores, acabaram por atuar como importantes documentos históricos, narrando graficamente as origens do homem. Se uma sequência

narrativa, propriamente, não é clara em tais representações, contudo, através da mera contemplação visual, uma mensagem se transmite e inferências se multiplicam. Sem tal feito, tudo isso poderia ter permanecido na obscuridade.

Nessa mesma busca, Scott McCloud (1995) remonta às pinturas egípcias, como as da

24. O presente tópico tem como recorte o contexto norte-americano, meio no qual Will Eisner estava inserido. Sendo assim, um panorama oriental não será aqui contemplado, enquanto o europeu, quando citado, ficará em segundo plano.

tumba do escriba Menna; aos monumentos romanos, como a Coluna de Trajano; à arte pré-colombiana, manuscrita em imagens; e à tapeçaria europeia, como os 70m da tapeçaria de Bayeux/França, como alguns remotos e significativos exemplares artísticos que narram não somente graficamente, mas também sequencialmente, fatos e feitos (ver figura 2). A pintura egípcia da tumba de Menna, por exemplo, descreve o trabalho e punição dos servos, da colheita de trigo até o castigo por impostos atrasados, em uma sequência para ser lida em zigue-zague e de baixo para cima.

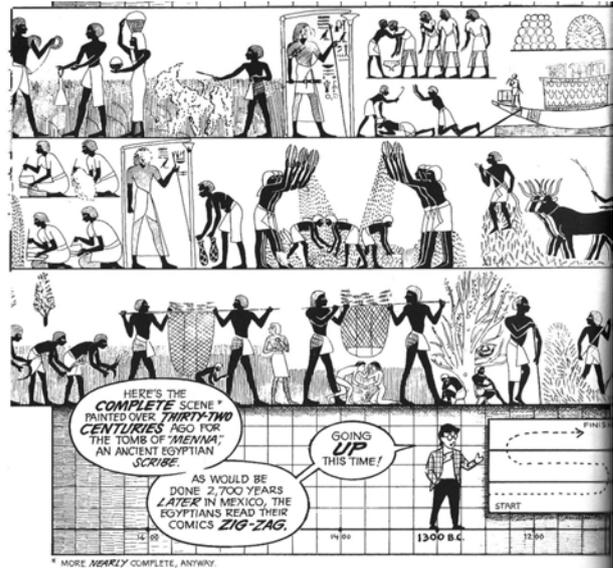


Figura 2: Reprodução da pintura egípcia que adorna a tumba do escriba Menna. Fonte: McCLOUD, 1994.

Nesse percurso da arte sequencial, McCloud (1995) destaca como um importante ponto de inflexão o advento das técnicas de impressão, desenvolvidas por Gutenberg²⁵, e a afirmação das gravuras, alastrando e popularizando tal forma de arte, agora mais fáceis de serem manuseadas e distribuídas. Era o germe de uma comunicação de massa:

foi somente com a afirmação da impressão na Europa que imagens passaram a ser produzidas para uma grande audiência. É verdade que antes disso havia ilustrações, pinturas e outros trabalhos artísticos criados para uma exibição pública; havia até narrativas em sequências de imagens [...]. Mas, para vê-los, as pessoas tinham que se deslocar até eles. Após a invenção da máquina de impressão, as imagens podiam deslocar-se até as pessoas. Em outras palavras, o simples fato da acessibilidade introduziu a era dos “meios de massa” (SABIN, 1996, p.11, tradução nossa)²⁶.

Segundo Sabin (1996), na Inglaterra as primeiras gravuras tinham como principais temas questões religiosas e assuntos da ordem do dia, trazendo figuras e poucas palavras, assim como esboços de balões de fala e linhas de movimento, para uma audiência ainda iletrada. Os desenhos eram simplificados e com linhas espessas, pois a xilogravura não possibilitava maiores requintes. Pela fragilidade do material, logo a matriz em madeira se danificava, comprometendo a reprodução em série, como atestam algumas

25. Sabe-se que as técnicas de impressão foram originalmente desenvolvidas no século XI, na China. Porém, o presente trabalho tem como recorte uma perspectiva ocidental e, por isso, apresenta o desenvolvimento do tipo móvel voltado ao alfabeto fonético criado por Gutenberg como ponto de inflexão desse percurso.

26. “It was only with the origins of printing in Europe that images were produced for a mass audience. It is true that before this there had been illustrations, paintings and other artworks designed for a public view; there had even been narratives in sequential pictures [...]. But, in order to see these, people had to travel to them. After the advent of printing press, images could travel to people. In other words, the simple fact of accessibility ushered in the era of the ‘mass medium’” (SABIN, 1996, p.11).



Figura 3: Detalhe de um panfleto da Guerra Civil Inglesa que circulou por volta de 1644, retratando as mulheres mandando seus maridos para a guerra. De desenho simplificado, essas xilogravuras já traziam esboços de balões de fala e requadros. Fonte: SABIN, 1996.

gravuras remanescentes com partes do desenho faltando (ver figura 3).

Tal circulação em massa das gravuras cresceu com o “mercado” das execuções públicas, que, vendidas como *souvenirs* durante os eventos, traziam imagens das sentenças de morte com pouca qualidade. Não demorou, entretanto, para que o mercado de humor fosse descoberto, envolvendo caricaturas, palhaçadas, sátiras políticas e uma forte crítica de costumes, o que resultou em uma verdadeira indústria da sátira, ficando tais gravuras conhecidas como “*the comicals*” (ver figura 4). De sua abreviatura surgiu, então, o nome “*the comics*”, usado

posteriormente na língua inglesa para denominar os quadrinhos modernos, por seu forte viés cômico e igualmente de massa, alastrando-se a todos os gêneros desse meio.

Com a emergência de novas técnicas, como a impressão em metal, cuja chapa em cobre era bem mais duradoura e permitia também um maior refinamento e precisão do desenho, a indústria da sátira se firmou, sobretudo pela verossimilhança sem precedentes em suas representações, estimulando o incremento de oficinas de impressão. Nesse meio, destacaram-se alguns artistas, como William Hogarth, James Gillray, no que reporta Sabin (1996, p.12, tradução nossa)²⁷: “suas habilidades para o exagero e irônica justaposição de palavras e figuras definiram um padrão estético que dura até os dias de hoje”.

O século XIX despontou com importantes avanços. Em 1796, Aloys Senefelder inventou a litografia, impressão planográfica em que o desenho é executado sobre um bloco de pedra com um lápis oleoso, conferindo maior liberdade aos artistas, assim como uma poderosa impressão em cores, resultando em peças mais realistas e também mais econômicas (ver figura 5). Essa maior liberdade se traduziu em efeitos de perspectiva mais complexos, planos superpostos, letras mais soltas e elaboradas, além de uma maior integração entre texto e figura (MEGGS, 2009).

Mas a grande revolução ocorreu mesmo com a invenção da fotografia e os processos de reprodução fotomecânica, que permitiram, de uma forma muito mais rápida e barata, produzir lâminas de impressão, colocando em xeque o papel dos artesãos que transferiam manualmente as ilustrações. Essa fiel reprodução com custo e tempo reduzidos, juntamente com as melhorias nas técnicas de encadernação, popularizaram os folhetins,

27. “Their skill for exaggeration and ironic juxtaposition of words and pictures set an aesthetic template that endured to this day” (SABIN, 1996, p.12).



Figura 4: *John Bull's Progress*, gravura de James Gillray, datada de 1793, que aborda com humor as agruras vivenciadas pelo soldado comum. Por seu viés cômico, tais veiculações ficaram conhecidas como “the comicals”. Fonte: SABIN, 1996.

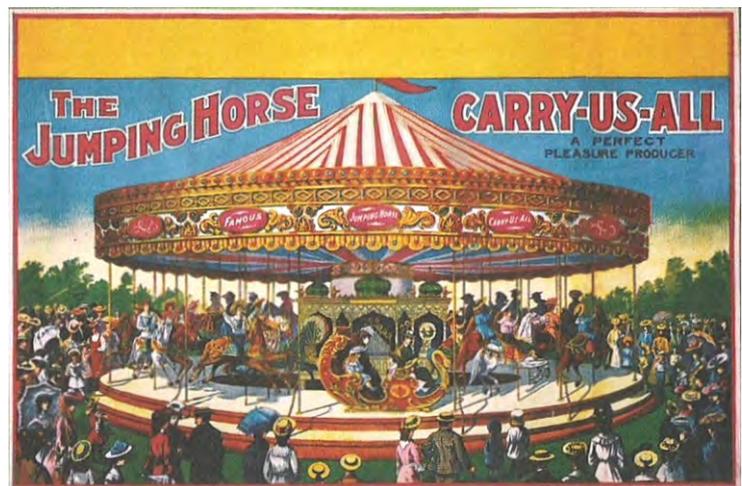


Figura 5: A cromolitografia, técnica de impressão planográfica sobre um bloco de pedra, conferiu maior liberdade aos artistas e o avanço no uso das cores, resultando em peças mais realistas e econômicas, como atesta o cartaz de divulgação de carrosséis portáteis. Fonte: MEGGS, 2009.



Figura 6: Trecho do livro *Les amours de Monsieur Vieux Bois*, de Rodolphe Töpffer, pioneiro na Europa na combinação interdependente entre texto e imagem, empregando também caricaturas e requadros em suas publicações. Muitos autores o consideram como o “pai dos quadrinhos”. Fonte: <http://johon93.wordpress.com>. Acesso em: 27 de agosto de 2011.

revistas e livros ilustrados, sucessos absolutos de venda, demandando o aumento do número de exemplares, garantido pelas novas técnicas e máquinas rotativas.

Foi nesse panorama que se destacou, por exemplo, o artista suíço Rodolphe Töpffer, tido por alguns autores como o “pai dos quadrinhos”. Segundo McCloud (1995), Töpffer foi pioneiro na Europa na combinação interdependente entre texto e imagem, empregando também caricaturas e requadros em suas publicações, o que lhe garantiu tal “titulação”. Seu livro *Les amours de Monsieur Vieux Bois*, da década de 1820 e lançado em 1842 nos Estados Unidos com o título *The adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*, é considerado por alguns estudiosos como o primeiro livro em quadrinhos (ver figura 6). Segundo Moya (2003, p.110), tal publicação foi saudada por Goethe “como uma forma original que não era literatura, nem desenho, afirmando que era impossível só ler o texto, pois não fazia sentido, tampouco só olhar as figuras. Era preciso ler e ver ao mesmo tempo”. A linguagem dos quadrinhos começava a se singularizar em suas especificidades.

A Revolução Industrial e o impulso capitalista possibilitaram um amplo desenvolvimento tecnológico e de maquinário, alavancando novas e revolucionárias técnicas de impressão e reprodutibilidade. E com a vida moderna – efêmera, fragmentada, veloz –, urgia o desenvolvimento de meios de comunicação de massa que penetrassem no cotidiano e atendessem a crescente demanda por informação e entretenimento da explosiva e aglomerada população urbana, que agora já tinha amplo acesso a uma educação regular

e se alfabetizava. Surgiram, assim, nos séculos XIX e XX, o rádio, o cinema e a imprensa com publicações parecidas com os diários atuais, tendo nas grandes cidades o ambiente propício para sua propagação²⁸.

O homem urbano era diferentes homens. [...] O mundo desse homem é massificante, no entanto, cada vez mais ele é cômico da sua individualidade. [...] A cultura serve contraditoriamente a dois senhores: à consciência e à alienação; ao conhecimento e à fetichização da realidade; ela é criativa e também paralisadora. É nessa dialética que se debate e cresce a cultura de massas (COHEN; KLAWA, 1972, p.104-5).

Em seu texto *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, Walter Benjamin (1992) problematiza como essa revolução industrial e reprodutível da produção colocou em xeque conceitos artísticos, como o de aura, tradição e autenticidade, implicando em novo significado político e social para a arte, que demanda de seu público outros critérios, atitudes e percepções. É justamente nesse bojo que os quadrinhos modernos surgirão e se firmarão, problematizando a questão da linguagem, ampliando as perspectivas de invenção e consumo, situando a cultura popular na cultura industrial e influenciando outros meios e formas de arte (CIRNE, 1974).

O jornalismo, que se mostrou um negócio extremamente lucrativo com suas rotativas que imprimiam milhares de exemplares por hora a um preço extremamente acessível, ideal para a venda em massa, atento ao sucesso comercial das revistas e livros ilustrados e não querendo ficar para trás nessa corrida por mais público, enxergou, primeiramente no cartum, a possibilidade de um diferencial e consequente incremento em suas vendas. Assim, o que começou de forma modesta, na parte inferior da diagramação do jornal, com espaço limitado e impressão preto e branco, logo resultou em suplementos de quadrinhos coloridos, de quatro a oito páginas, veiculados sobretudo aos domingos, ficando conhecidos como *The Sunday Funnies* (SABIN, 1996). E não tardou para que, a partir de 1907, ocorresse uma modificação nesse esquema, “com o aparecimento da primeira tira diária – o *daily strip*. Com isso, os quadrinhos deixaram de ser um bloco isolado do conteúdo do jornal para ingressar nas páginas internas e aparecer nos outros dias da semana, tornando-se uma presença cotidiana na vida dos leitores”²⁹ (BIBE-LUYTEN, 1985, p.21).

28. Segundo Cirne (1974), uma pesquisa estatística realizada por F. E. Barcus nos jornais de Boston, de 1909 a 1959, revelou que 73,8% dos quadrinhos apresentavam ambiência urbana. Esse é um dado expressivo e indicador de que os quadrinhos têm nas grandes cidades o grande palco para sua afirmação e crescimento, refletindo-as em suas narrativas.

29. Enquanto os suplementos dominicais ocupavam uma página por inteiro, as tiras cômicas desafiavam os quadrinistas a contar sua história em três ou, no máximo, cinco quadrinhos. *Mutt & Jeff*, de Bud Fisher, é considerada a primeira tira diária. O sucesso dessas tiras cômicas levou ao surgimento das tiras seriadas, em que cada tira diária funcionava como o capítulo de uma história maior, durando tais séries aproximadamente seis semanas (BIBE-LUYTEN, 1985).

De fato, os quadrinhos surgiram como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos [...], dentro de um esquema preestabelecido para aumentar a vendagem de jornais, aproveitando os novos meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo (CIRNE, 1974, p.12).

Nesse sentido, é possível uma aproximação entre os quadrinhos e o folhetim, por exemplo. Surgido ainda na primeira metade do século XIX, o folhetim era uma narrativa que se apresentava em fragmentos e serializada, sendo veiculado diariamente nos jornais. Abordado como entretenimento, logo o gênero se tornou extremamente popular e um grande sucesso, ajudando a firmar a imprensa e aumentar as vendas. Os quadrinhos, portanto, seguiram a mesma trilha. Com isso, é pertinente se pensar que essa veiculação diária na descartabilidade do papel jornal, com o interesse de atrair e atingir uma grande massa, tenha sido uma possível contribuição na construção do estigma de sublitteratura e subarte que perseguiu, e eventualmente ainda persegue, as HQs.

O jornal se efetivou, então, como o grande meio de divulgação e popularização dos quadrinhos, com destaque, no mercado americano, para seus dois “barões da imprensa”: Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst³⁰. O primeiro grande sucesso foi de Hearst, com o personagem *The Yellow Kid*, criado por Richard Outcault e veiculado, a partir de 1896, pelo *The New York Journal*, onde “assumiu a periodicidade semanal [...], fazendo uso da cor, dos balõezinhos, da ação fragmentada e de todos os requisitos para ser considerado o iniciador dos quadrinhos” (MOYA, 2003, p.111).

Na realidade, a primeira aparição do menino amarelo ocorreu no cartum *Hogan's Alley*, em 1894, como um personagem secundário e veiculado em revistas como a *Truth*, sendo, a partir de 1895, republicado no jornal de Pulitzer, *New York World*. Porém, alguns artistas que trabalhavam para Pulitzer, atraídos por melhores salários, migraram para o empreendimento de Hearst, dentre os quais Outcault e seu personagem, dando origem, segundo Moya (1972), a um dos primeiros processos autorais da imprensa³¹.

Sua trama narrava as tensões raciais e de classe na Nova York da virada do século XIX para XX, por meio de uma turma de garotos do subúrbio, protagonizados por um menino carequinha e dentuço, que aprontava contrariando o *establishment* (ver figura 7). Apesar de, por vezes, a fala do personagem vir inscrita no camisolão amarelo que o caracterizava, a tira foi a grande responsável pela retomada dos balões, já presentes em alguns cartuns políticos do século XVIII, firmando esse elemento como característico da linguagem dos quadrinhos. Segundo Moya (1972, p.36, grifo do autor),

30. O filme *Cidadão Kane*, de Orson Wells, é supostamente baseado na vida de William Randolph Hearst, que fez forte oposição ao filme por julgar que a película denegria sua imagem.

31. Com a saída de Outcault, Pulitzer, que manteve os direitos sobre *Hogan's Alley*, contratou Georg Luks para continuar desenhando a série original, o que fez o menino amarelo aparecer simultaneamente em duas publicações. Porém, o trunfo de Hearst foi transformar *The Yellow Kid* em personagem principal, desbancando a popularidade do cartum original.

quando o *World* instalou uma imprensa em cores, em 1893, um dos técnicos do jornal, Benjamin Ben-day, se encaminhou à prancheta do ilustrador e pediu para testar a cor amarela naquele camisolão. Nesse momento histórico, nasciam duas coisas importantes: os **comics** como os concebemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o termo “jornalismo amarelo” para designar a imprensa sensacionalista, em busca do sucesso fácil com o grande público. Na verdade, tratava-se, nada mais nada menos, do que uma reação de conservadores que temiam a divulgação dos fatos de maneira massiva, através de uma imprensa cada vez mais popular, cada vez mais ao alcance de todos.



Figura 7: *The Yellow Kid*, personagem de Richard Outcault que se tornou um grande sucesso ao ser veiculado a partir de 1896 pelo jornal de William Hearst, *The New York Journal*, é um momento-chave na afirmação dos quadrinhos modernos norte-americanos. Fonte: *San Francisco Academy of Comic Art Collection, The Ohio State University Cartoon Research Library*, disponível em: <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/index.htm>. Acesso em: 27 de agosto de 2011.

The Yellow Kid, estampado a cores e ocupando uma página inteira, foi um estrondoso sucesso, estendendo seu êxito a diversos outros produtos que passaram a veicular sua imagem, tais como cigarros, bonecos, postais, *buttons* etc.; e foi também um exemplo inicial da convergência midiática colocada por Jenkins (2009) e que, nos quadrinhos, vai assumir grandes proporções nas últimas décadas do século XX, sobretudo com os super-heróis. Tal convergência, que nesse caso transitava eminentemente na esfera comercial, era uma forma de impulsionar as vendas e lucros de produtos os mais diversos valendo-se da imagem e sucesso do personagem.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao

comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. [...] No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia (JENKINS, 2009, p.30).

Estava aberta, portanto, a guerra entre jornais. A grande arma dessa batalha era os suplementos e as tiras, que transitavam entre uma sátira mais elaborada até o humor mais ingênuo. “A supervalorização das HQs, devido à exigência dos leitores, mostrou aos empresários que os quadrinhos tinham o seu lugar assegurado, e eles ‘compreenderam’ rapidamente o fenômeno saindo à procura de autores cada vez melhores, criando uma efervescência no setor” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.18), começando, assim, a despontar novos artistas nesse meio, tais como Winsor McCay, Lyonel Feininger e George Herriman, que expandiram a linguagem dos quadrinhos em todas as direções.

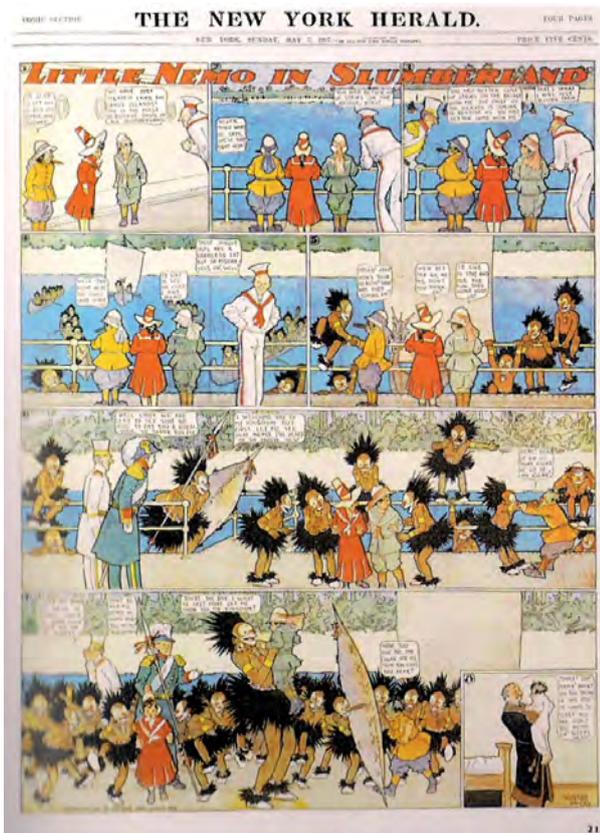


Figura 8: Suplemento dominical do *The New York Herald*, veiculando o personagem *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay. Publicado em 5 de maio de 1907. Fonte: SABIN, 1996.

Lançado em 1905, *Little Nemo in Slumberland*, criação de Winsor McCay, foi uma reação “classe média” ao sucesso de *The Yellow Kid*. Com um estilo *art nouveau* mais refinado, o uso da cor e da perspectiva – marcada por um olhar cinematográfico³² –, os quadrinhos eram finamente trabalhados, narrando os sonhos surreais e aventureiros de um menino de classe abastada. Recheadas de personagens exóticos, as aventuras de Nemo sempre acabavam com o pequeno acordando do sonho de forma inusitada e os requadros eram trabalhados pelo artista para ressaltar a dramaticidade da história (ver figura 8). Já Lyonel Feininger, pintor cubista, aventurou-se nos quadrinhos criando personagens como *The Kin-der-kids*, em 1906. Também brincando com a linguagem, sobretudo com os requadros, sua tira infantil acabou atraindo a atenção não somente de crianças, mas também de adultos. E foi com os personagens de George Herriman, em *Krazy Kat*, de 1913, que os animais ganharam de vez a cena, através do triângulo amoroso

entre um gato, um rato e um cachorro, que, de forma subliminar, abordavam questões mais amplas como democracia e anarquia. Os traços e cenários de Herriman eram de uma singeleza e expressividade surpreendentes, expondo a essência da linguagem (ver figura

32. Segundo Moya (1972), McCay chegou a antever o uso de lentes de grandes aberturas, técnicas avançadas alcançadas pela fotografia e cinema.

9). Herriman se valia do mínimo possível – mínimo cenário, mínima caracterização dos personagens, mínimo diálogo, mínima segmentação em requadros, mínimos traços, linhas e hachuras – para construir suas narrativas gráficas, desnudando o poder comunicativo dessa linguagem. É como se, livre de qualquer “excesso”, tudo gritasse nos quadrinhos de Herriman. Eis, portanto, o germe dos gêneros *funny animal* e *kid comics*, que estouraram, sobretudo, a partir da década de 1940³³.

Essa multiplicação das tiras por todo o país propiciou, nos primeiros anos do século XX, a formação de trustes econômicos americanos para a distribuição de quadrinhos no mundo todo, os *syndicates*, tais como *King Features*, *United Features*, *Chicago Tribune*, dentre outros³⁴. Uma mesma tira era distribuída para vários jornais por determinada agência distribuidora e, além disso, tais empresas detinham os direitos autorais sobre os personagens³⁵, relegando o papel da autoria a segundo plano e mantendo os artistas sob precárias condições de trabalho, com prazos extenuantes e remunerações irrisórias.

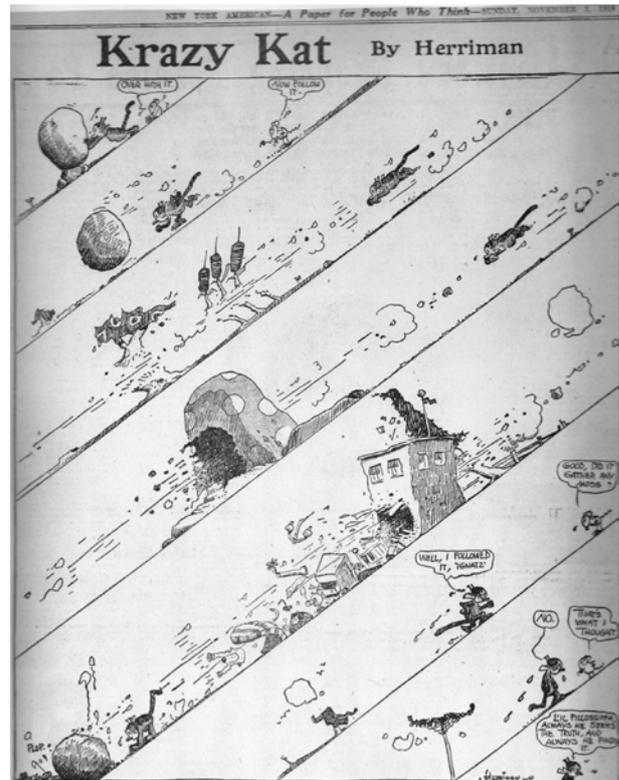


Figura 9: George Herriman, com *Krazy Kat*, já brincava com a linguagem dos quadrinhos, trabalhando em sua essência. História publicada no jornal *New York American*, em 3 de novembro de 1918.

Fonte: CARLIN; KARASIK; WALKER, 2006.

Os *syndicates* funcionam com desenhistas contratados para produzir séries de histórias, previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações. Reproduzida em papel de boa qualidade, são enviadas para jornais e editoras que têm contrato assinado com o *syndicate*, geralmente, por doze meses. Cuidam também dos direitos

33. Em 1940, a *Dell Comics* fez um acordo de licença com a *Disney*, lançando personagens como *Mickey Mouse* e *Pato Donald*, consagrando de vez o gênero *funny animal*. O acordo com a *Disney* abriu caminho para tantas outras parcerias com a *Warner*, *Hanna-Barbera* e *MGM*, lançando outros personagens populares como *Pernalonga* (1942) e *Patolino* (1953). Já o gênero *Kid Comics* deslançou com personagens como *Little Lulu* (1945), *Peanuts* (1950), *Casper, the friendly ghost* (1952) e *Dennis, the menace* (1953).

34. O primeiro *syndicate* foi criado por Hearst em 1912, o *International News Service*, tornando-se mais tarde *King Features Syndicate*, e um dos primeiros personagens internacionalizados foi *Bringing up Father*, o *Panfúcio*, de George MacManus, segundo Bibe-Luyten (1985).

35. Segundo Moya (1972), a posse dos direitos autorais pelos sindicatos surgiu a partir de uma briga entre William Hearst e Rudolph Dirks, criador de *Katzenjammer Kids* ou *Os Sobrinhos do Capitão*. Após um desentendimento, Dirks migrou do jornal de Hearst para a *United Press*, lançando uma versão similar dos personagens, chamada *The Capitain and the Kids*. Hearst entrou na justiça, que, entretanto, permitiu a permanência das duas versões. Tal feito provocou, então, o aparecimento da legislação americana sobre os direitos autorais, vinculado-os aos sindicatos.

autorais e do “merchandising”, isto é, a comercialização dos personagens em camisetas, brinquedos e todas essas coisas. O sistema de distribuição possibilita a grandes e pequenos jornais e revistas do mundo inteiro a publicação dos autores e personagens mais famosos por um preço absurdo de barato. O lucro do *syndicate* está na grande quantidade de tiras que são vendidas de uma só vez sem que se tenha que redesenhá-las (BIBE-LUYTEN, 1985, p.23).

As comédias domésticas ou de costumes também foram cavando seu espaço nas primeiras décadas do século XX, com personagens como *Mutt and Jeff* (1907), de Bud Fisher; *Bringing up Father* (1913), de George McManus; *The Gumps* (1917), de Sidney Smith; *Gasoline Alley* (1918), de Frank King; e *Thimble Theater* (1919), de Elzie Crisler Segar – série da qual saiu *Popeye, the sailorman* (1929) –; e tratavam de assuntos mais cotidianos como relacionamentos, conflitos matrimoniais ou o modo de vida da sociedade moderna, atingindo um público de idades diversas. O sucesso das comédias domésticas, juntamente com as de viés mais infantil, levou alguns jornais e editoras independentes a publicarem, com periodicidade irregular, algumas coletâneas das tiras mais populares, inicialmente sob a forma de livros com capa dura, antecedendo o que viriam a ser os *comic books*, ou os gibis no Brasil.

A fama adquirida por tais tiras e o surgimento de tantas outras, como *Blondie* (1930), de Chic Young; *Joe Palooka* (1930), de Hal Fisher e *Li'l Abner* (1934), de Al Capp, fizeram com que o mercado de antologias explodisse, sobressaindo-se, na década de 1920, a editora *Cupples and Leon*, famosa por seus livros no formato 10x10 polegadas. Na década de 1930, a *Whitman Publishing* ganhou destaque com publicações quadradas e de menor dimensão, comercializadas como “*the big little book series*”. Mas, segundo Sabin (1996), tudo parecia mesmo ser uma questão de formato e foi com a coletânea *Famous Funnies*, publicada em 1934 por Max C. Gaines, com um quarto do tamanho dos suplementos dominicais, alta porcentagem de reprodução de cor e preço de capa de dez *cents*, que tal comercialização se mostrou lucrativa, abrindo as portas para o posterior sucesso comercial dos *comic books*, sobretudo a partir da década de 1940.

Contudo, ainda eram coletâneas que republicavam tiras já veiculadas nos jornais. As antologias com material inédito só tiveram sua primeira iniciativa com *The Funnies*, lançada pela *Dell* em 1929 e que, por apresentar um formato baseado no tablóide britânico, não vingou diante de um público relutante em pagar por algo que deveria ser veiculado gratuitamente nos jornais. Foi somente com a *New Comics*, lançada em 1935 pela *National Allied Publishing* e seguindo o formato da já bem-sucedida *Famous Funnies*, que o vazio das antologias inéditas foi preenchido, abrindo espaço para vários outros *comic books* originais³⁶ (SABIN, 1996).

36. Vale ressaltar que há algumas controvérsias sobre datas e informações no que se refere à origem dos *comic books*. Moya (1972), por exemplo, só credita ao ano de 1934 o surgimento dos primeiros gibis americanos. Já Franco (2008), apoiado no livro de Roman Gubern, destaca o lançamento de *The Funnies*, em 1929, como o primeiro, porém ressaltando que tal antologia constava de tiras reeditadas. Contudo, no presente trabalho, decidiu-se por apresentar o panorama histórico traçado por Sabin (1996), por parecer ser o mais minucioso e interessado em, mais do que firmar uma data, destacar quando se efetivou a comercialização bem-sucedida dos *comic books*.

Quando os *comic books* se firmaram nos anos 1930, esse acalorado e novo meio consumiu seu conteúdo tão rapidamente que era impossível para artistas individuais atenderem à demanda. Alguns dos mais inventivos criadores formaram ateliês, nos quais um time de artistas e escritores trabalhava junto para criar um fluxo constante de novas histórias, novos personagens e novas aventuras, com o intuito de manter os leitores esperando por mais. Esses estúdios, chamados de *shops*, eram dirigidos por um artista de talento e atraíam a ida e vinda de criadores, muitos dos quais, posteriormente, dominaram o meio. O estúdio fundado por Will Eisner e seu amigo Samuel “Jerry” Iger foi considerado um dos melhores ateliês de sua época (COUCH; WEINER, 2004, p.20, tradução nossa)³⁷.

Porém, tal êxito das histórias em quadrinhos não passou incólume a certos setores conservadores da sociedade americana:

apesar do crescente interesse em tiras de jornal e suas reimpressões em livros, havia uma repercussão de certos setores da sociedade americana. Isso tinha muito em comum com o ataque britânico aos quadrinhos: a mistura de palavras e figuras era igualmente considerada inútil e prejudicial a uma leitura “adequada”. Contudo, o que era diferente na experiência americana era o preconceito de classe herdado com uma conotação religiosa e racial. Fundamentalmente, alguns cristãos extremados se ressentiam do fato dos quadrinhos serem publicados aos domingos: o fato de alcançarem uma população de imigrantes das cidades, que não eram necessariamente cristãos, adicionou uma dimensão extra às suas objeções (SABIN, 1996, p.25, tradução nossa)³⁸.

A quebra da bolsa de valores de Nova York, em 1929, e a Grande Depressão que o país enfrentou nos anos seguintes – uma forte crise econômica e social, que gerou falências, desemprego e miséria, rompendo com o entusiasmo da era do *jazz* e a segurança do milagre econômico vivenciado na década de 1920 – levaram os leitores a abandonarem as risadas e a procurarem mitos e heróis positivos, que tomassem o controle do mundo e servissem de modelo para inspirar a conduta humana. Abriram-se, assim, as portas para o gênero aventura e a era de ouro dos quadrinhos.

37. “When comic books roared out of the starting gate in the 1930s, this hot new medium burned up content so fast that it was impossible for individual artists to keep up with the demand. Some of the most resourceful creators founded studios, where teams of artists and writers worked together to create a steady flow of new stories, new characters, and new adventures to keep the readers coming back for more. These studios, usually called shops, were run by an artist of talent and attracted the up-and-coming creators, many of whom would later come to dominate the field. Considered to be one of the best shops at the time was the one founded by Will Eisner and his friend Samuel ‘Jerry’ Iger” (COUCH; WEINER, 2004, p.20).

38. “In spite of the growing interest in both newspaper strips and reprint-books, there was a backlash from certain sectors of American society. This shared much in common with the British attack on comics: the mix of words and pictures was similarly said to be intrinsically lowbrow, trashy and detrimental to ‘proper’ reading. However, what was different about the American experience was the inherent class prejudice took on religious and racial overtones. Most importantly, some extreme Christians resented the fact that the comics were published on a Sunday: the fact that the comics were reaching immigrant populations in the cities, who were not necessarily Christian themselves, added an extra dimension to their objections” (SABIN, 1996, p.25).

Inspiradas nos *pulps* americanos³⁹, eclodiram nos quadrinhos histórias policiais, de super-heróis, ficção científica, faroeste, suspense e horror, movimentando sua linguagem com um estilo mais realista e atento aos detalhes, que fazia uso de técnicas cinematográficas, tais como *close-ups* e panoramas, além de cores mais vivas e vibrantes. Inclusive, alguns personagens dos próprios *pulps* ganharam releituras nas HQs, como por exemplo *Tarzan* (1929), em uma parceria de Edgar Rice Burrough's e Hal Foster, e *Buck Rogers* (1929), uma coautoria de Philip Nowlan e Dick Calkins.

Se o gênero policial, com *Dick Tracy* (1931), de Chester Gould, *Secret Agent X-9* (1934), de Alex Raymond e *The Spirit* (1940), de Will Eisner⁴⁰; e o de aventura, com *Flash Gordon* (1934), de Dan Moore e Alex Raymond, *The Phantom* (1936), de Lee Falk e Ray Moore, e *Prince Valiant* (1937), de Hal Foster, foram significantes e angariaram inúmeros fãs, contudo quem virou de pernas para o ar a indústria dos quadrinhos foram os super-heróis: “é como se os heróis envolvidos nas histórias compensassem as perturbações e inseguranças da triste realidade e todos resolvessem fugir para lugares desconhecidos. E foi então que se deu a consolidação dos quadrinhos: o volume de criação e a boa qualidade de material” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.26).

Em 1938, a *Action Comics* n.1, publicada pela *National Periodicals*, futura *DC Comics*, apresentou *Superman*, uma criação dos adolescentes Jerry Siegel e Joe Shuster, fãs dos *pulps* de ficção científica (ver figuras 10 e 11). Apesar de dirigido para crianças e adolescentes, com a história de um alienígena todo-poderoso com características humanas, o enredo constantemente trazia um tom social e político, conforme expõe Sabin (1996, p.61, tradução nossa)⁴¹:

em suas primeiras aparições, ele era uma espécie de super trabalhador social; nas palavras dos quadrinhos, “um campeão dos oprimidos”, refletindo o liberalismo idealista do *New Deal* de Franklin Roosevelt. Bêbados, agressores de esposas e apostadores recebiam sua atenção e, em uma famosa história, o proprietário de uma mina que obrigava os mineiros a trabalharem em perigosas condições foi compelido pelo Superman a experienciar ele próprio aquelas condições. Em seguida, quando a Guerra Fria chegou a América, o personagem evoluiu para uma fantasia de guardião da ordem mundial: um todo-poderoso, e às vezes, um conservador de aparência corpulenta, lutando por “Verdade, Justiça e pelo Modo Americano”.

39. Os *pulps* eram revistas feitas em papel de baixa qualidade e com preços extremamente acessíveis, que traziam histórias de aventura, ficção científica, policial, de suspense e horror.

40. A última parte deste capítulo trata mais especificamente sobre Will Eisner e *The Spirit*.

41. “In his earling outings, he had been a kind of super-social worker, in the comics words, a ‘Champion of the Oppressed’, reflecting the liberal idealism of Franklin Roosevelt’s New Deal. Drunks, wife-batterers and gamblers received his attention, while in one famous tale a mine-owner who obliges miners to labour in dangerous conditions is compelled by Superman to experience those conditions himself. Then, when the Cold War came to America, the character evolved into a fantasy guardian of the world order: an all-powerful, and at times slightly portly-looking conservative, fighting for ‘Truth, Justice and the American Way’” (SABIN, 1996, p.61).

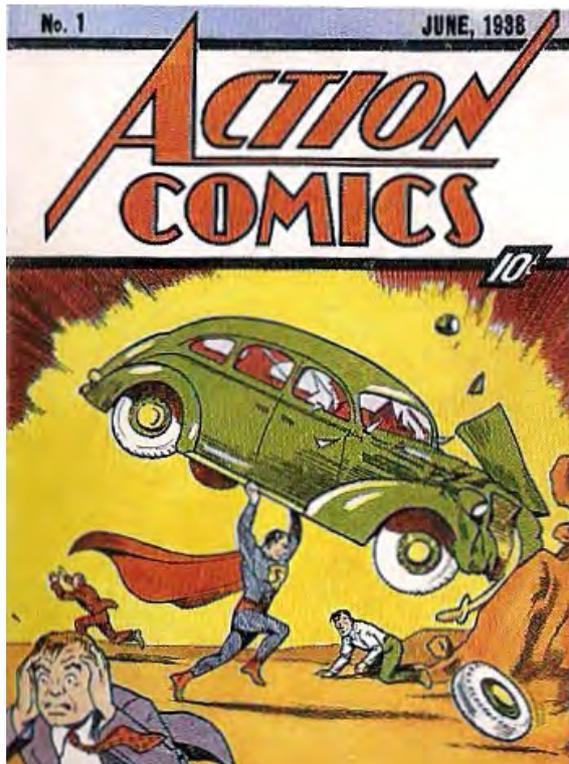


Figura 10: Capa da *Action Comics* n.1 (1938), da *National Periodicals*, que apresentou ao mundo *Superman*, o primeiro super-herói dos quadrinhos, uma criação de Jerry Siegel e Joe Shuster. Fonte: SABIN, 1996.



Figura 11: Página interna da revista *Superman*, publicada pela *DC Comics* em 1941, com arte de Joe Shuster. Fonte: SABIN, 1996.

Em contrapartida ao herói sobrenatural, todo-poderoso e diurno, a própria *National Periodicals* lançou na *Detective Comics* n.27, em 1939, o herói humano e *noir*, *Batman*, que tinha como grande arma sua inteligência e seu cinto de utilidades (ver figura 12). Lutando contra inimigos esdrúxulos como *Coringa*, *Pinguim* e *Duas Faces*, suas histórias tinham um tom austero e sombrio, refletindo a personalidade atormentada do garoto que viu seus pais serem assassinados e desde então jurou vingança ao mundo do crime.

O estrondoso sucesso dos super-heróis transformou a *National Periodicals* na principal editora de quadrinhos. Porém, na sua esteira, estava a *Marvel*, que já começava a mostrar a que veio com lançamentos como *Captain Marvel* (1941) e *Captain America* (1941), dividindo, em pouco tempo, a soberania do mercado com o que se tornaria a *DC Comics*. A eclosão da Segunda Guerra Mundial, em 1939, estimulou o gênero dos super-heróis, juntando, ao clima de tensão que envolve uma guerra, os heróis que lutavam pela paz e democracia como fosse preciso, inclusive aniquilando seus inimigos em prol da preservação da ordem. Aqui, claramente, os quadrinhos e seu poder de comunicação em massa foram instrumentalizados, ilustrando o que, na década de 1940, virou alvo dos estudos de pesquisadores da Escola de Columbia, como Lasswell e Lazarsfeld: “quando os EUA entraram na guerra com soldados e armas, os quadrinhos já estavam lutando e falando pelos balões, divulgando suas mensagens de propaganda ideológica. [...] Assim é que as HQ foram usadas, através dos heróis, para transmitir o pensamento de quem comandava a guerra” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.33-6). Agora, o arqui-inimigo dos super-heróis era Hitler, em pessoa⁴² (ver figura 13)!

42. O Capitão América, cujo lema era “*America for americans*”, foi o primeiro super-herói a declarar-se publicamente inimigo dos nazistas, segundo Bibe-Luyten (1985).

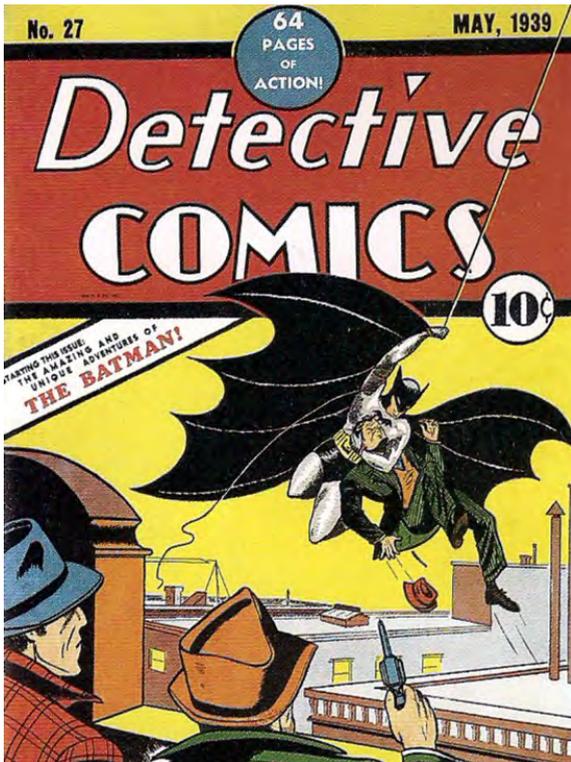


Figura 12: Capa da *Detective Comics* n.27 (1939), da *National Periodicals*, gibi que veiculou pela primeira vez o super-herói *Batman*. Fonte: SABIN, 1996.

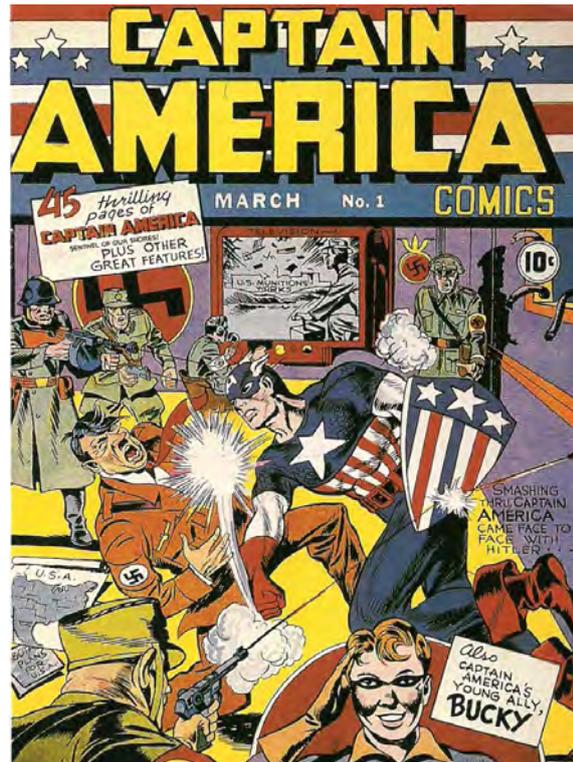


Figura 13: Capa da revista *Captain America* n.1, veiculada em 1941 e com arte de Jack Kirby, que mostrava o super-herói americano combatendo Hitler em pessoa. Fonte: SABIN, 1996.

Impulsionados pelo contexto sócio-político-econômico, não demorou para que os super-heróis se firmassem como verdadeiras celebridades midiáticas. “Figuras heróicas sempre existiram na lenda e na literatura, desde a *Odisséia* de Homero até *Lancelot*, de Walter Scott” (MOYA, 2003, p.149). Contudo, a grande diferença dos heróis dos quadrinhos foi o seu poderoso alcance midiático, colocando-os na ordem do dia. Segundo Moya (2003, p.168-9), quadrinhos, cinema e animação sempre caminharam juntos. Quando os quadrinhos eram bem sucedidos, seus personagens migravam para a TV ou cinema, sendo animados ou mesmo interpretados por atores reais. Assim foi com *The Yellow Kid*, *Little Nemo*, *Os Sobrinhos do Capitão*, *Pafúncio e Marocas*, *Tarzan* e tantos outros. E o caminho inverso também era possível, com a animação *O Gato Félix*, por exemplo, virando um enorme sucesso nas HQs.

Porém, nada se iguala às proporções tomadas em tal convergência quando o assunto eram os super-heróis. “Seu predomínio é explicável. São personagens dramáticos e poderosos, com roupas vistosas. Apela para a fantasia dos jovens com total liberdade. Finalmente, provêm os adolescentes com um modelo heróico, substituindo seus ídolos infantis” (MOYA, 2003, p.148). Afinal, quem não queria ser, ou pelo menos conhecer, um desses heróis que salvam a Terra, libertam mocinhas das garras de vilões, impedem catástrofes mundiais, combatem o crime e fazem justiça com as próprias mãos?

Não demorou para que tais personagens de grande sucesso invadissem outros meios, como o rádio, mas principalmente a TV e depois o cinema, ampliando enormemente

seu alcance midiático (ver figura 14). Agora não apenas se lia o gibi, mas também se via o seriado, o filme, além de todos os outros produtos que estampavam suas imagens, como camisetas, fantasias, bonecos etc.. Instaurava-se uma verdadeira febre em torno dos heróis, culminando nos *comic fandom* dos anos 1970.

[...] O plágio do Superman, Capitão Marvel, antes do seu original, virou seriado passando em capítulos (em geral 12 ou 13), nas matinées de domingo nos cinemas do mundo todo. Já em 1941 era lançada uma fita em série com o gritador da palavra mágica Shazam!, enquanto Clark Kent entrou na sua primeira cabine telefônica, para trocar de roupa, somente em 1948. Depois, esta criação de Shuster & Siegel foi para o rádio e para a TV, na qual teve duas fases. A primeira, reprisando os filmes com Kirk Allen da década de [19]40, depois especialmente realizado para TV com George Reeves, de [19]53 a [19]57. Em desenhos animados, foi produzido por Max e Dave Fleischer, coloridos. [...] Os personagens com superpoderes ocuparam um lugar à parte na versão cinema dos quadrinhos. Em 1943, o seriado de Lambert Hillyer lançou Batman nas telas e, em 1949, tivemos as Novas Aventuras de Batman e Robin, dirigido pelo especialista Spencer G. Bennett. Capitão Midnight foi direto para a TV. Nos anos sessenta, no revival dos heróis superiores, a Marvel teve diversas criações suas vertidas para o cinema e TV, como Thor, Hulk, Iron Man, Submariner, além do Homem Aranha. [...] Os super-heróis agora são super também nas bilheteria e colecionam preciosos pontos de audiência na TV do mundo todo⁴³ (MOYA, 2003, p.169).

Com o fim da Segunda Guerra, a verve eminentemente patriótica dos super-heróis diminuiu seu apelo, abrindo espaço para os demais subgêneros de aventura e um público de faixa etária diversificada, por seu viés mais violento, como nos quadrinhos de crime, guerra e, sobretudo, horror, além dos já consagrados gêneros de ficção científica, *funny animals* e *kid comics*. Apesar de muitos títulos possuírem uma narrativa bem elaborada, cativando a audiência de um grande público – inclusive, como já dito, mais adulto –, o que ficou pulsante para a sociedade americana de então foi esse crescente viés violento e sanguinário das histórias, tornando os quadrinhos o bode expiatório das forças conservadoras que dominavam os Estados Unidos na década de 1950, momento histórico em que pairavam no ar as tensões da Guerra Fria⁴⁴.

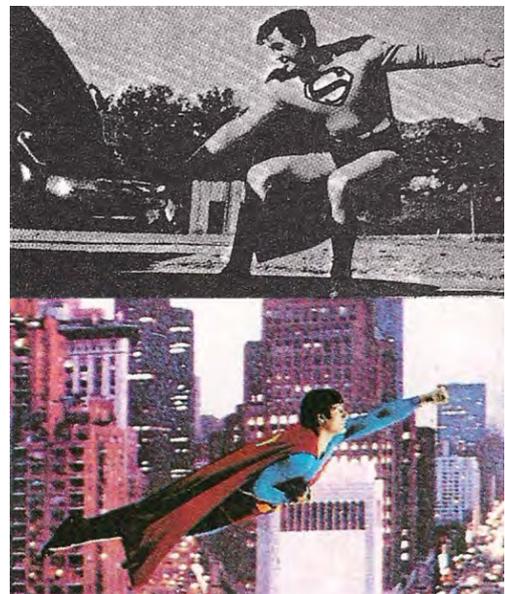


Figura 14: Os personagens dos quadrinhos invadiram outros meios, principalmente a TV e o cinema. Fonte: MOYA, 2003.

43. Com o desenvolvimento tecnológico da indústria cinematográfica, os filmes de super-heróis se tornaram, cada vez mais, grandes produções cinematográficas, recheadas de efeitos especiais, quebrando recordes nas bilheteria.

44. A Guerra Fria foi um período histórico de conflitos econômico, militar, político e, sobretudo, ideológico, travados entre os EUA e a União Soviética, do fim da Segunda Guerra Mundial até a extinção do bloco comunista. O nome “Fria” advém do fato de um enfrentamento direto, bélico, não ter acontecido, sob pena da devastação mundial diante de uma guerra nuclear.

Sob o rótulo de uma empreitada anticomunista, o período conhecido como macartismo⁴⁵ na história americana, que vai do fim da década de 1940 a meados da década de 1950, foi palco de perseguições políticas e amplo desrespeito aos direitos civis de diversos artistas, cientistas, educadores, ativistas, dentre outros, imprimindo uma forte censura aos meios em geral que rompessem com os padrões ou criticassem o *establishment*. E os quadrinhos, sobretudo os que veiculavam ideias inovadoras e críticas, explorando a natureza comunicativa do meio, não permaneceram ilesos a esse processo, conhecendo um dos piores momentos de sua história.

Explorar a natureza comunicativa do meio significava não apenas repensar a linguagem em si – quadro, corte gráfico, balão de fala etc. –, mas também não limitar o poder comunicativo dos quadrinhos como instrumento de manipulação a serviço dos interesses dos detentores dos meios de produção e autoridades, reduzindo o meio comunicativo à sua natureza técnica, assunto que será abordado de forma detalhada no item 2.2 deste capítulo. Isso implicava trazer para discussão temas que colocavam em xeque o *status quo* vigente e, vale lembrar, nesse período vivia-se o ápice da Guerra Fria, com o mundo dividido em capitalistas x socialistas.



Figura 15: *Li'l Abner* e o *Shmoo*, criações do quadrinista Al Capp que despertaram a ira dos adeptos ao macartismo ao fazerem uma forte crítica ao “*american way of life*”.
Fonte: MOYA, 2003.

Al Capp, por exemplo, foi um quadrinista extremamente perseguido. Tendo criado a família de caipiras *Li'l Abner*, no Brasil conhecida como a *família Buscapé*, que desconstruía com sua ingenuidade os padrões, hábitos e costumes da sociedade americana, Capp criticava de forma sagaz o chamado “*american way of life*”. Além disso, com os *Shmoos*, seres que possuíam a capacidade de se transformar em qualquer coisa, de comida a objetos de consumo, atendendo a necessidade de todos sem o interesse do lucro, o quadrinista trazia para discussão as desigualdades próprias do sistema capitalista, assim como a fetichização das mercadorias (ver figura 15). Foi justamente por suas críticas à sociedade moderna de consumo que Capp se tornou um dos principais alvos da extrema-direita americana (BIBE-LUYTEN, 1985).

Tratava-se, portanto, de outra forma de se trabalhar os meios de comunicação de massa, ultrapassando o mero viés técnico e instrumental, explorando o poder comunicativo da linguagem e tirando partido do seu alcance para disseminar entre o público um discurso que não o oficial. Esse outro arranjo permitia, inclusive, que de um modo sagaz e perspicaz, as acirradas perseguições que marcaram tal período fossem dribladas, como demonstram grandes sucessos surgidos na década de 1950 e que, até hoje, são referenciais no meio: *Peanuts*, de Charles Schulz, as histórias de Jules Feiffer e, num outro extremo, a revista *Mad*.

45. O termo macartismo surgiu em referência ao senador Joseph McCarthy, principal nome desse período de amplas perseguições testemunhado pela sociedade americana, e foi cunhado para designar tais práticas e condutas coercivas.

Em *Peanuts*, lançado em 1950, Charles Schulz se valeu de uma turminha de crianças – em que apareciam a mandona, o fracassado, a esperta, o filósofo, a conciliadora, o artista, dentre outros – para pensar e refletir sobre o mundo e a humanidade. Com cenários e desenhos simples, suas tirinhas se destacavam pelo diálogo instigante, intelectualizado e mesmo político, mas que, ao mesmo tempo, trazia em seu bojo a espontaneidade e ingenuidade infantil, o que o tornava possível de ser dito, mesmo no conflituoso período em questão (ver figura 16). Seguindo essa mesma linha de quadrinhos feitos para pensar e com uma estética mais minimalista, as histórias de Jules Feiffer trouxeram para a “cena o primeiro anti-herói dos quadrinhos”, conseguindo o autor criar “um clima muito tenso onde seus personagens transmitem fobia, insegurança e uma comunicação impossível de ideias” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.41). Esse viés em certa medida existencialista que o cartunista dava a sua narrativa traduzia, de modo inteligente, os conturbados anos 1950.

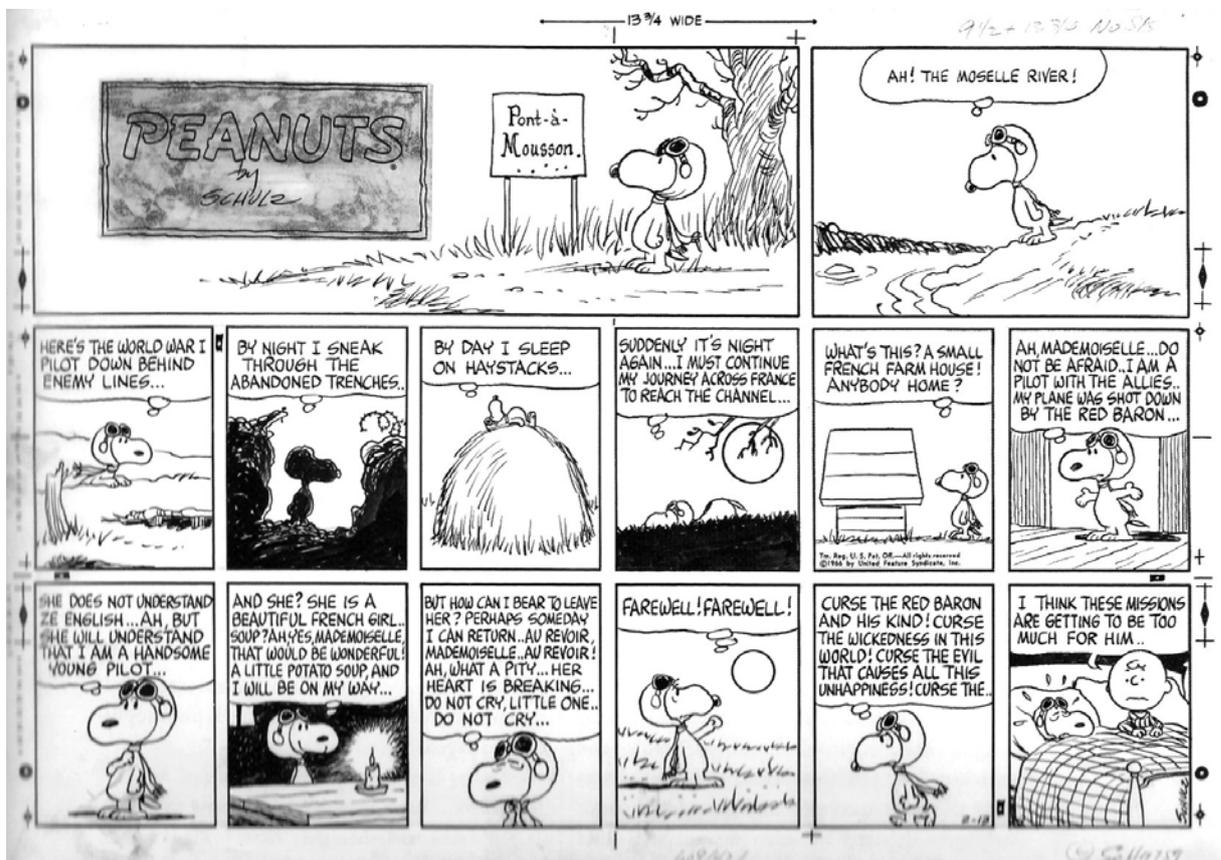
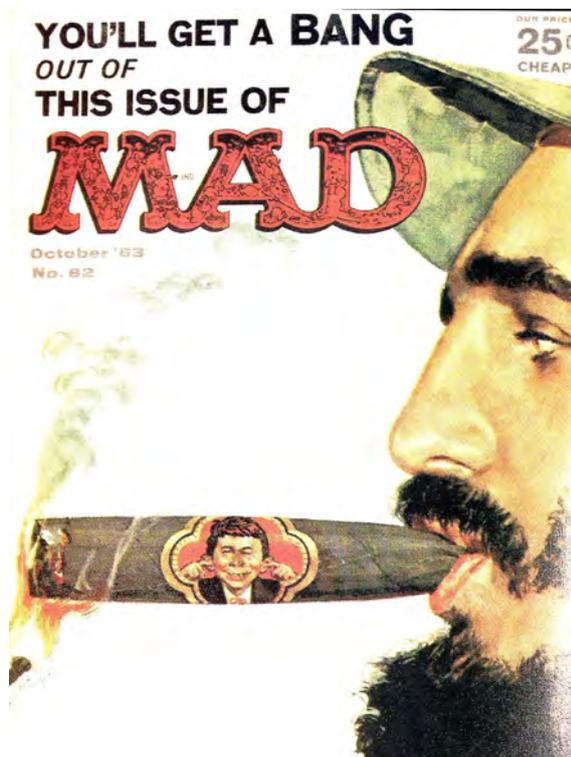
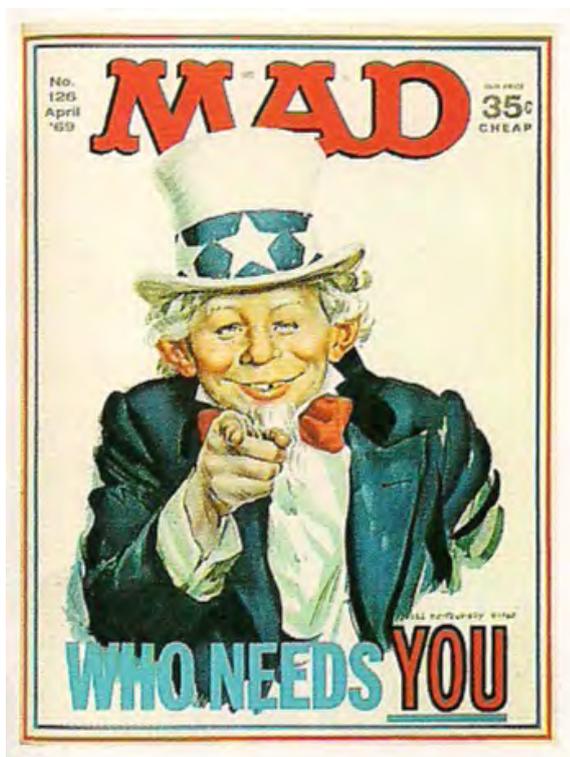


Figura 16: Original de *Peanuts*, de 1966, criação de Charles M. Schulz, veiculado no jornal de domingo. Fonte: CARLIN; KARASIK; WALKER, 2006.

Entretanto, a grande reviravolta diante de tudo o que vinha sendo produzido no mundo dos quadrinhos se deu em 1952, quando, de uma parceria entre William Gaines e Harvey Kurtzman, surgiu a revista *Mad*, publicada pela *Entertaining Comics*. Por trás de sua superfície arruaceira, a *Mad* era uma revista cheia de ideias, feita para pensar o mundo através da sátira. Ninguém escapava ao seu humor ferino – celebridades, políticos, autoridades e os próprios personagens dos *comics* –, sempre colocando em xeque o *status*

quo⁴⁶ (ver figuras 17 e 18). Com uma bela qualidade gráfica e trazendo artistas de peso como Basil Wolverton, a revista tinha uma forte e não usual atitude iconoclasta, em que Walt Disney virou *Walt Dizzy* (tonto, em inglês), *Mickey Mouse* se tornou *Mickey Rodent* e *Superman* passou a ser o *Superduperman*, tornando-se, mais que um *comics* de humor, uma das grandes referências da sátira moderna (ver figura 19).



Figuras 17 e 18: Capas da revista *Mad*, de 1963 e 1969, respectivamente, revista norte-americana que pensava o mundo através da sátira e de um humor ácido. Fonte: SABIN, 1996.

Somando-se ao período histórico delicado, os quadrinhos receberam outro incisivo golpe no ano de 1954: o lançamento do livro do psiquiatra alemão Fredric Wertham, *Sedução de Inocentes* (ver figura 20), que reestruturou o percurso a ser traçado pela indústria de HQs. Pregando que os *comics* eram um dos principais responsáveis pela delinquência juvenil,

o livro [...] atacou a maioria dos gêneros dos quadrinhos, mas focou nos de horror e crimes em geral, clamando que, na melhor das hipóteses, eles eram “especialmente aptos para interferir no sono das crianças” e, na pior, levar a assassinatos em série. Na verdade, o livro não teve uma repercussão acadêmica e usou ilustrações dos quadrinhos completamente fora de contexto, mas seu sensacionalismo – “o livro mais chocante do ano” – e o fervor evangélico do autor foram suficientes para espalhar o pânico moral. Isso se manifestou em protestos e até em fogueiras de quadrinhos feitas nas vizinhanças [ver figura 21] (SABIN, 1996, p.68, tradução nossa)⁴⁷.

46. Após a criação do código de censura, a *Mad* teve que mudar seu formato, passando a ser vendida como revista, e não mais *comics*, e também mudando seu padrão de impressão de colorido para preto e branco (SABIN, 1996).

47. “The book [...] attacked most genres of comics, but focused on horror and crime in general, claiming that at best

Somado a esse livro sensacionalista de Wertham, os meios de comunicação e os produtos de massa, sobretudo nas décadas de 1930 a 1960, passaram a ser objetos de estudo, e muitas vezes crítica, de pesquisadores, principalmente nos Estados Unidos⁴⁸, ajudando a enraizar alguns preconceitos sofridos pelos quadrinhos. Composto a Escola de Columbia, Lasswell e Lazarsfeld entendiam os meios de comunicação como veículos de interesses hegemônicos, em um processo comunicativo linear, tecnicamente planejado e operacionalizado, visando manipular e controlar a resposta do receptor. Esse olhar, contudo, não possuía um viés crítico sobre tal manipulação; ao contrário, entendia-se que esse era o papel da comunicação: um dispositivo técnico e instrumental.

Tal pensamento, assim como o uso dos meios de comunicação de massa para a divulgação do discurso nazista, por exemplo, ajudaram a construir um pesado estigma sobre eles, bradado de forma feroz, sobretudo por Horkheimer e Adorno, da chamada Escola de Frankfurt. Ao criarem o conceito de Indústria Cultural sob o manto de sua Teoria Crítica, tais pensadores pregavam que os meios técnicos em si, e não o possível uso que se faz deles, eram os responsáveis pela manipulação e perversão social, gerando a dependência e servidão dos homens em prol dos interesses de uma minoria poderosa e detentora desses meios. Adorno, em sua *Estética*, chegou a dividi-la em *positiva* – referindo-se a cultura industrializada, que opera produtos para a massa e ressoa de forma mascarada os interesses da industrial cultural, sendo algo inferior – e *negativa* – a arte superior e das minorias, que conserva os melhores fatores estéticos que a História produziu, não englobando, obviamente, qualquer produto de massa, dentre os quais os quadrinhos.

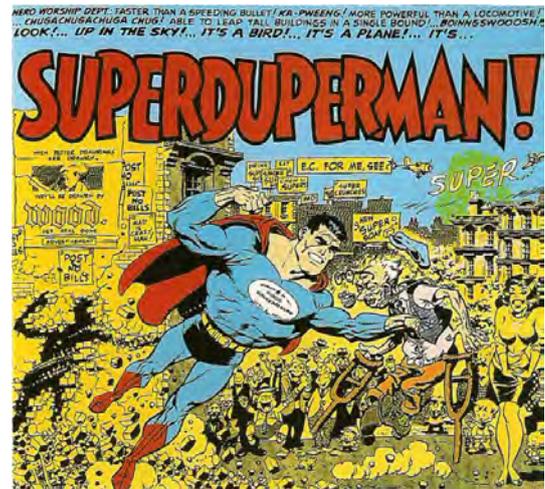


Figura 19: Nada escapava ao humor da *Mad*, nem mesmo os personagens dos comics; o Superman virou o Superduperman. Fonte: SABIN, 1996.

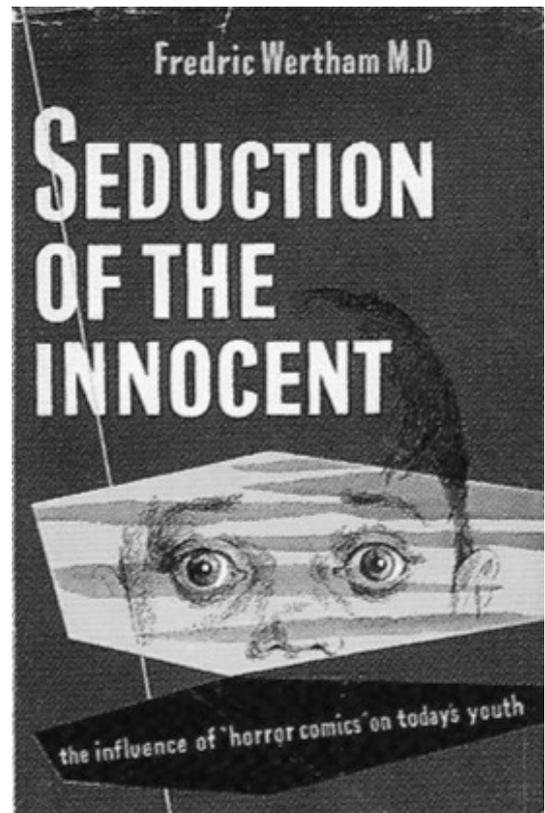


Figura 20: Capa do livro *Sedução de Inocentes*, lançado pelo psiquiatra alemão Fredric Wertham em 1954, que pregava que os quadrinhos eram os grandes responsáveis pela delinquência juvenil. Fonte: SABIN, 1996.

they were 'especially apt to interfere with children's sleep', and at worst led to copycat crimes. In fact, the book was academically unsound, and used illustrations from the comics completely out of context, but its sensationalism – 'The Most Shocking Book of the Year' – and its author's evangelical zeal, were enough to inspire widespread moral panic. This manifested itself in protests, and even in neighborhood comics burnings" (SABIN, 1996, p.68).

48. Com as Grandes Guerras Mundiais e ascensão do nazismo, diversos pesquisadores europeus, sobretudo judaicos, migraram para os Estados Unidos.



Figura 21: Quadrinhos sendo queimados no estado americano de Nebraska, em 1954, evidenciando a perseguição sofrida por tal meio. Fonte: SABIN, 1996.

O termo *positivo* surgiu vinculado às ciências positivistas germinadas nos séculos XVII e XVIII, que, dentre outras coisas, pregavam a eliminação das contradições – pois seu conhecimento não era possível – e a ênfase em uma razão instrumental, passível de ordenar, planejar e padronizar o mundo. Assim, o *positivo* para Adorno refletia essa ordem da instrumentalização dos meios, que não enfrentava esse movimento do mundo, assim como o consumo, a mercadoria e tudo o que estivesse vinculado ao sistema capitalista e sua lógica. Por outro lado, o filósofo apontava que a arte e a alta cultura negavam toda essa lógica positiva, por isso ganhando o predicativo de *negativa*.

Não era à toa, portanto, que pairava sobre os quadrinhos um estigma de paraliteratura, algo menor, que desviava a atenção não somente de adultos, mas sobretudo de jovens e crianças, da literatura e de uma leitura formadora e produtora de conhecimento. Chegando a extremos como o livro de Wertham, era forte a ideia de que a leitura de quadrinhos não exigia qualquer esforço intelectual, que seus conteúdos eram banais e que, além de não agregar conhecimento, as HQs “emburreciam” e desvirtuavam seus leitores. Por conseguinte, fica claro, nesse confronto, o embate alimentado por essa dialética entre positivo e negativo, cultura de massa e alta cultura da Teoria Crítica.

Todo esse alarde verticalizou o preconceito de pais e educadores e culminou com a pior das resoluções: a censura. Após audiências no Senado americano, foi criado um código de conduta supervisionado, “*the comics code authority*”, segundo o qual toda nova publicação precisava de uma aprovação para ser distribuída, trazendo estampado em sua capa o selo “*approved by the comics code authority*” (ver figuras 22 e 23). Cenas de sexo, violência ou qualquer forma de questionamento às autoridades ou ao *establishment* foram vetadas, estreitando consideravelmente o leque que a indústria de quadrinhos vinha abrindo. “Para pais e educadores, o código significava paz de espírito, mas para as crianças significava pouco, exceto entretenimento insipidamente ‘seguro’” (SABIN, 1996, p.68)⁴⁹.

Mesmo afetando, sobretudo, os *comics* de crime e horror, todos os gêneros sofreram com tais medidas restritivas e as editoras tiveram que se adequar às novas regras, inclusive cancelando alguns títulos, o que levou algumas à falência. Trazendo alterações em seus roteiros e apresentações gráficas, os gibis, a partir de 1955, apresentaram uma significativa queda de venda, abalada também pela ascensão da televisão. Porém, essa

49. “For parents and educators, the Code meant peace of mind, but for kids it signified little except insipidly ‘safe’ entertainment” (SABIN, 1996, p.68).

profunda crise no meio não marcou o fim em definitivo dos *comics*, pois algumas editoras conseguiram adaptar-se às novas diretrizes, trabalhando mais com o implícito que o explícito, mais com o suspense que às claras, abrindo o domínio do mercado para algumas editoras já consagradas, como a *DC Comics* e a *Marvel*, e permitindo também o surgimento de pequenas empresas, como a *Gilberton*, que ascendeu no nicho da adaptação da literatura para os quadrinhos, com a série *Clássicos Ilustrados*⁵⁰.

Sob o comando de Stan Lee e Jack Kirby, a *Marvel* foi a editora que mais soube se adequar às novas condições, deixando seus títulos de terror e crime em segundo plano e se concentrando no gênero de super-heróis, mas com uma nova tendência: focando a personalidade dos heróis e a ambivalência de seus poderes, ao destacar, sobretudo, sua humanidade. A arte de Jack Kirby também foi um diferencial, trabalhando um estilo mais dinâmico e cinético do que propriamente violento. Assim, a editora emplacou consecutivos sucessos: *Fantastic Four* (1961), *Hulk* (1962), *Thor* (1962), *Spider-Man* (1963), *The X-Men* (1963) e *The Silver Surfer* (1968).

Trazendo uma nova vida para a indústria de HQs americana, os títulos da *Marvel* iniciaram o que ficou conhecido como “*comic fandom*”, ou seja, um clube de conhecedores dos gibis e seus principais personagens, instaurando a era dos colecionadores e atraindo, novamente, um público mais adulto que havia se perdido na década de 1950. Paralelo a isso, a afirmação da *Pop Art* também ajudou a retirar os *comics* do limbo, tornando seus personagens símbolos “*hip*” na sociedade americana.

A *Pop Art* foi um movimento artístico que eclodiu na Inglaterra e Estados Unidos no fim da década de 1950 e dominou a década seguinte, colocando em discussão o *status* da arte, ao trabalhar com produtos das culturas populares e de massa, levantando também o debate sobre a sociedade de consumo e midiaticizada. Em busca de uma aproximação entre arte e vida, artistas como Andy Warhol, Cales Oldenburg e Roy Lichtenstein transpuseram para a obra de arte aspectos da vida cotidiana e questões inerentes aos meios de comunicação de massa, trabalhando com imagens publicitárias e televisivas,

50. As adaptações de textos literários para os quadrinhos não precisavam ser submetidas à aprovação do código, o que fez tais editores crescerem (SABIN, 1996).



Figuras 22 e 23: Selo de aprovação do *Comics Code Authority*, criado como forma de censura aos quadrinhos e que deveria ser estampado nas capas das revistas, como atesta a ilustração. Fonte: SABIN, 1996.

celebridades cinematográficas e a própria estética dos quadrinhos, por exemplo. Tais linguagens e signos eram deslocados de seu contexto inicial e transpostos para o universo artístico, ganhando um novo significado, sem, contudo, apagar o rastro de sua função original. Com isso, a discussão girava em torno do esmaecimento das fronteiras entre alta cultura e cultura de massa, entre arte erudita e popular, mas também fazendo pensar sobre a não criatividade da massa, o desconforto do indivíduo na sociedade de consumo e o domínio das imagens (ARGAN, 1992).



Figura 24: *Whaam!*, quadro de Roy Lichtenstein, artista da *Pop Art* que explorou o universo dos quadrinhos. Fonte: PRETTE, 2008.

Roy Lichtenstein foi o principal artista da *Pop Art* a explorar o universo dos quadrinhos. Ele se valia de personagens famosos – como *Mickey Mouse*, *Pato Donald* e *Popeye* –, reproduzia desenhos das HQs tal e qual, além de trabalhar a própria estética do meio, utilizando cores chapadas e primárias, linhas bem marcadas e pontilhados tipográficos (ver figura 24). Ampliando um único requadro isolado de uma tira, Lichtenstein buscava desnudar o processo de (re)produção industrial dessas imagens, que eram pensadas, preparadas e digeridas de antemão, apropriando-se das próprias estratégias produtivas, técnicas e estéticas desse meio (ARGAN, 1992).

O fato é que, com a *Pop Art*, essa cultura de massa agora podia ser vista em lugares nunca antes imaginados, como grandes exposições, museus, galerias, transitando nas esferas da alta arte. E o elevar desses signos a essa outra condição acabou por, de certa forma, também contribuir para a sua, digamos, “fetichização”, tornando-os “cool”. Não que essa fosse uma proposta do movimento e trazê-los estampados poderia significar ter em mente ou não essa reflexão sugerida pelos artistas. Mas a indústria dos quadrinhos, por exemplo, soube aproveitar-se disso: Stan Lee incluiu nas capas das publicações da *Marvel* o rótulo de “*A Pop Art Production!*” (SABIN, 1996).

Mesmo assim, o preconceito persistia:

por um lado, muitas pessoas, particularmente adultos e pais, viam os quadrinhos de aventura como um empolgante e robusto entretenimento para meninos e adolescentes, e, por isso, como nada para se preocupar. [...] Por outro lado, reclamações contra o meio se intensificaram, frequentemente ampliando argumentos colocados pela primeira vez contra quadrinhos predecessores [...], e circularam cada vez mais em artigos na imprensa, programas de rádio e televisão, e livros acadêmicos. As objeções eram fundamentadas pelo sentimento de que havia algo vulgar em usar os quadrinhos para lidar com aventura: eles, de alguma forma, puxavam a cultura para baixo. Por exemplo,

os quadrinhos lidavam com emoções baratas, sensacionalismo e simulação visual [...]. Como isso poderia ser preferível a ler um livro adequado? (SABIN, 1996, p.78, tradução nossa)⁵¹.

A década de 1960 foi também marcante por outra questão, a emergência do movimento *underground* nos quadrinhos, não ficando a censura e as perseguições impostas ao meio impunes à sua potência comunicativa. Produzidos de forma independente, os quadrinhos *underground*, que tiveram seu ápice entre os anos de 1968 e 1975, reagiram aos valores conservadores do *establishment* e dialogaram efetivamente com os movimentos contraculturais⁵² de então, sobretudo *hippie* e *punk*. De forma paralela, os quadrinhos sempre tiveram um caráter subversivo, como atestam os “*dirty comics*” dos anos 1920-1940 – espécies de paródias sexuais e ilícitas de alguns personagens consagrados dos *comics* –, e a revista *Mad*, por exemplo. E foi nessa fonte que o *underground* bebeu, abordando temas como drogas, sexo, rock e protestos antimilitares, em especial anti-Vietnã, o que os levou a serem conhecidos como *comix*, e não *comics*, vindo a letra “x” da palavra inglesa *x-rated*, que em português significa “pornográfico”.

Com tudo isso as HQ sofreram grandes mudanças. Os quadrinhos, no meio de toda essa contestação, ficaram livres dos modelos impostos pelos *syndicates*. O palavrão é dito mesmo, não há censura para as orgias e o desenho é mais livre. Além disso, não há regras para a publicação. A reprodução passou a ser permitida sem problemas de direitos autorais. O sistema de vendas e distribuição era feito de “mão em mão” nas portas do teatro, nos jardins, nos bares, enfim, tudo ao contrário do sistema “certinho” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.53).

A própria forma de produção também era diferenciada: enquanto a indústria trabalhava com equipes (escrita, roteiro, desenho, arte-final) sob a tutela de um editor, com prazos extenuantes, ritmos insanos e negando os direitos autorais aos artistas, as publicações *underground* independentes tinham seu ritmo próprio e liberdade de criação, sem contratos. O problema de toda essa liberdade é que muitas publicações não passaram da primeira edição ou tinham intervalos demasiadamente grandes entre seus lançamentos.

51. “On the one hand, many people, particularly adults and parents, saw adventure comics as ‘blood-stirring yarns’, robust entertainment for boys and adolescents, and therefore as nothing very much to worry about. [...] On the other hand, complaints against the medium intensified, often extending arguments first put forward against comics’ predecessors [...], and were increasingly aired in press articles, radio and television broadcasts, and in academic books. Objections were backgrounded by the feeling that there was something vulgar about the very idea of using the comics form to deal with adventure: it was somehow dragging ‘culture’ down. For instances, comics dealt in cheap thrills, sensationalism and visual simulation [...]. How could this possibly be preferable to reading a proper book?” (SABIN, 1996, p.78).

52. Na década de 1960, eclodiram em diversos países ocidentais movimentos contraculturais de contestação dos valores e práticas do *establishment*. Tais movimentos, de uma forma geral, negavam o militarismo, o autoritarismo, o nacionalismo, o capitalismo e lutavam pela liberdade sexual e pelas questões ambientais. Nos Estados Unidos, destacaram-se, dentre outros, as culturas *hippie* e *punk*.

Essa natureza independente – de uma produção mais artesanal, limitada e sem prazos estabelecidos – colocava em xeque o caráter das HQs como um produto de massa, distribuído regularmente e aos milhares nas lojas especializadas e, sobretudo, nas bancas de revista. Alguns artistas *underground*, por exemplo, no princípio do movimento, vendiam seus exemplares pessoalmente nas esquinas da cidade, mantendo um contato face a face com seu público até então inédito na indústria dos quadrinhos.

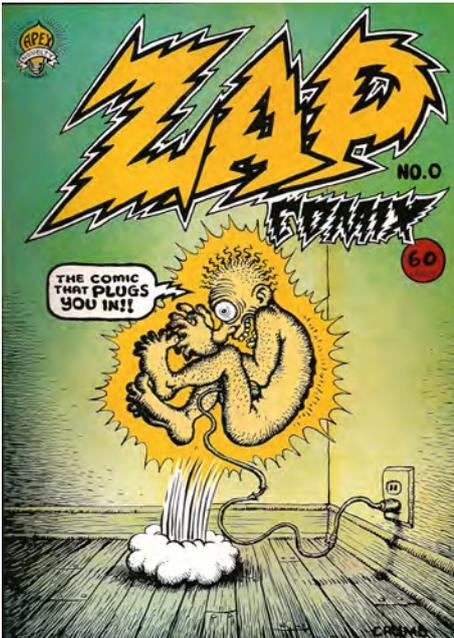


Figura 25: Capa da revista *Zap!*, com arte de Robert Crumb, uma das principais publicações do questionador movimento *underground*.
Fonte: SABIN, 1996

Dentre artistas de peso como Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Spain Rodriguez, Denis Kitchen e Art Spiegelman, destacou-se no movimento a figura emblemática de Robert Crumb, norte-americano que, ao se mudar em 1967 para São Francisco, começou a publicar tiras em jornais alternativos. Já em 1968, Crumb publicou sua primeira obra solo, a *Zap!*, uma revista que trazia um maravilhoso trabalho artístico e que abordava temáticas fortes – sexo, drogas e política libertária – em sátiras, através de personagens como: *Mr. Natural*, um guru capitalista que parodiava a moda espiritualizada de então; *Fritz, the cat*, um gato boa vida que usava drogas e tinha uma intensa vida sexual; além de seu próprio autorretrato, evidenciando como as pessoas o viam – um intelectual obsessivo e pornográfico (ver figuras 25 e 26).

A crescente popularidade da revista *Zap!* atraiu a contribuição de diversos outros cartunistas, tornando-a uma das principais publicações do movimento.

Houve o lançamento de outros personagens, como, por exemplo, *The fabulous furry freak brothers* (1971), de Gilbert Shelton: uma paródia sobre três *hippies* entediados, trazendo subjacente uma inteligente crítica política. No rastro desse sucesso, além da *Zap!*, outras publicações *underground* que vieram em seguida atraíram editoras *hippies* interessadas em comercializar tais produtos, o que provou haver um mercado para os gibis alternativos.

Com o passar do tempo e seu crescimento, o próprio movimento *underground* virou uma indústria. Contudo, dois eram seus pontos fracos: o caráter sexista, que bateu de frente com o movimento feminista, mesmo tendo algumas mulheres ingressado e se destacado depois no movimento; e o lema “qualquer um pode fazer!”, que, de grande trunfo, passou a vilão, permitindo o lançamento de trabalhos amadores e de baixa qualidade sob a batuta do movimento, o que o levou ao esmorecimento a partir de meados dos anos 1970 (SABIN, 1996).

Mas o *underground* havia deixado o espaço aberto e uma das suas grandes contribuições foi justamente mostrar que havia um importante nicho no mercado americano que



Figura 26: *Mr. Natural*, personagem de Crumb, um guru capitalista que parodiava a moda espiritualizada das décadas de 1960 e 1970. Fonte: SABIN, 1996

ainda não havia sido devidamente explorado, combatendo de vez a visão do meio como um produto meramente infanto-juvenil. Além disso, a entrada, ainda que incipiente, da produção europeia em solo americano, através de nomes como Moebius, Enki Bilal, Milo Manara e Hugo Pratt, assim como de revistas tais quais a *Pilote* (1959-1986) e *Métal Hurlant* (1975-1986), também foi de grande importância na difusão de uma nova mentalidade⁵³.

Mexido pela produção *underground* e ciente das possibilidades do meio a ser ainda exploradas, um artista foi fundamental nesse novo caminho a ser trilhado pelos *comics*: Will Eisner, que após o sucesso de *The Spirit*, dedicou-se mais à produção de quadrinhos institucionais e educacionais, há tempos maturava a ideia de produzir quadrinhos com narrativas mais densas e literárias, menos comerciais e voltados para um público mais adulto, a serem distribuídos por livrarias convencionais, e não apenas em bancas ou lojas especializadas. Após trocar ideias em uma convenção com artistas como Robert Crumb e Denis Kitchen, Eisner decidiu por em prática seu projeto antigo, publicando em 1978, após dois anos de trabalho, *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, e lançando um gênero que abriria novas vertentes para a produção de quadrinhos, as *graphic novels*.

53. Os quadrinhos europeus tiveram uma trajetória diferente do americano, enfrentando menos preconceitos e sendo vistos, desde sempre, como uma forma de arte inerente a todos os públicos, de idades diversas. Segundo Sabin (1996), na Europa os quadrinhos e seus críticos eram tão importantes quanto cineastas e escritores, tendo um papel influente, juntamente com os quadrinhos japoneses, na ampliação do público americano.

Contudo, para a correta dimensão do papel de Will Eisner e a revolução dos romances gráficos, é necessário compreender e esmiuçar a linguagem dos quadrinhos. Esse será o objetivo do próximo tópico deste capítulo. Mais do que um mero gênero, os romances gráficos, sobretudo os de Eisner, trabalham de forma inovadora com a natureza comunicativa do meio e sua linguagem, daí a importância de se entender tal linguagem, seus recursos e especificidades.

2.2 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E O MODO PRÓPRIO DE COMUNICAR Scott McCloud (1995, p.9), em seu livro *Desvendando os quadrinhos*, assim define as histórias em quadrinhos: “imagem pictórica e outras justapostas em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”, enquanto Moacyr Cirne (2000, p.23), em *Quadrinhos, sedução e paixão*, sintetiza: “quadrinhos são uma narrativa gráfico-visual, impulsionada por sucessivos cortes, cortes estes que agenciam imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas”.

A partir dessas duas definições, é possível extrair alguns importantes tópicos a serem verticalizados nessa busca pela compreensão da configuração semiótica dos quadrinhos. Entende-se como configuração semiótica a forma como a linguagem se estrutura e agencia seus recursos, produzindo significação e sentido. Segundo Santaella (2005), um fenômeno de comunicação só se comunica porque se estrutura como linguagem. Sendo assim, o intuito aqui é analisar os modos de constituição da linguagem dos quadrinhos, apresentando-a como uma forma social de comunicação e significação. Em outras palavras, como as histórias em quadrinhos dizem o não dito?

Em sua essência, os quadrinhos narram através de imagens. As imagens, segundo Flusser (1985), são superfícies criadas por meio da imaginação, que tanto as codificam como decodificam e que intentam representar algo ao bidimensionalizar duas das quatro dimensões espaço-temporais, fixando e mediando o mundo imediato, os fenômenos e as próprias experiências. Nas HQs, o termo imagem traz consigo não somente a ideia de imagens pictóricas, mas também as palavras e o texto escrito, compondo um verdadeiro enlace cujo produto final deve ser lido como um visual total: “quando palavra e imagem se ‘misturam’, as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligações” (EISNER, 1999, p.122).

Essa questão é fundamental para se entender que os quadrinhos não são uma prosa somada às artes gráficas, sendo o produto AB de A + B, mas sim algo único, que possui uma linguagem específica e uma forma própria de comunicar, e que remete ao conceito de Canclini (1997), segundo o qual um híbrido não é uma mera adição, mas um “outro” que surge de um processo de hibridização. Em seu livro *Culturas híbridas, estratégias para entrar e sair da modernidade*, o autor aborda a questão dos quadrinhos, caracterizando-o como um gênero “impuro”, lugar de intersecção entre o visual e o literário, o culto e o

popular, o artesanal e a produção industrial massiva, gerando novas ordens e técnicas narrativas a partir dessa combinação original de tempos e imagens em um relato de quadros descontínuos, que ressaltam a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que imagens estáticas podem condensar (CANCLINI, 1997). Assim, corriqueiras tentativas de encaixar os quadrinhos como um gênero de escrita ou um estilo gráfico, ou a simples complementação entre ambos, incorrem no erro de não perceberem as especificidades desse “híbrido outro”, desse “entre” que demanda do leitor um ato de percepção estética e de esforço intelectual.

Nas HQs, as imagens são decompostas em segmentos, os quadrinhos ou vinhetas – unidades básicas da linguagem que contêm “pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação” e buscam lidar, a partir de sua leitura, “com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual” (EISNER, 1999, p.38). Essa fragmentação das imagens gera espaços entre os quadros – a chamada calha, sarjeta ou corte gráfico –, pausas a serem mentalmente preenchidas pelo leitor, sendo este o elemento central da linguagem dos quadrinhos (ver figura 27):

mais do que o cinema, os quadrinhos serão a arte dos cortes (entre as imagens que os constituem). [...] Nos *comics*, a importância dos cortes será exclusivamente semiótica: o corte será o lugar do impulso/agenciamento narrativo. Sem cortes, não teríamos quadrinhos, simplesmente. Digamos que no cinema o corte, antes de qualquer coisa, é uma possibilidade estética; nos quadrinhos, aparece como uma exigência semiótica. [...] Isto é, nos quadrinhos, o espaço narracional se demarca pelo lugar do corte. Um não-dito que pode ser preenchido pela imaginação do leitor a cada momento, a cada impulso, a cada vazio – o vazio que antecede a nova imagem (CIRNE, 2000, p.136-7).



Figura 27: Nos quadrinhos, o espaço entre os requadros é chamado de calha, sarjeta ou corte gráfico. Fonte: RAMOS, 2009.

A citação de Cirne resalta a importância do corte como um elemento espaço-temporal vital, “que faz da relação entre as imagens uma relação estrutural, lugar estético de um não-dito signifiante” (CIRNE, 2000, p.29), sendo “nesta precisa articulação entre o dito (as imagens) e o não-dito (as elipses provocadas pelos cortes), [que] se dá o lugar



Figura 28: O número de cortes gráficos e os diferentes espaçamentos entre eles, dados pelo tamanho do requadro, mexem com o ritmo e a cadência da trama, como atesta a ilustração. O quadrinho central esticado, por exemplo, expressa um tempo mais longo para o toque do telefone. Fonte: EISNER, 1999.

semiótico das ‘historietas sequenciadas’” (CIRNE, 2000, p.174). Apesar do quadrinista deter o domínio de como tais calhas irão impulsionar a narrativa, trabalhando-as graficamente com quantidades, larguras e formas distintas, cabe ao leitor o papel fundamental de redimensionar essa leitura de acordo com seu imaginário: “somos, assim, cúmplices dos criadores de HQs” (McCLOUD, 1995, p.68). Não foi à toa, por exemplo, que Marshall McLuhan apresentou os quadrinhos como um meio frio, demandando ampla participação do leitor (ver figura 28).

Nesse agenciamento dos quadros, dada a forte herança trazida pelo verbal, geralmente recai tanto sobre o quadrinista, quanto sobre o leitor um arraigado hábito de diagramação e leitura dos quadros obedecendo a uma sequência linear, que remete à contiguidade literária⁵⁴. Isso fica claro na definição de McCloud (1995), ao falar de “imagens justapostas em sequência deliberada”. Será, contudo, que na fruição

de uma história em quadrinhos o olhar do leitor se limita a essa leitura linear ou a uma sequência específica? Em seu livro *Filosofia da caixa preta*, Vilém Flusser (1985) propõe que a leitura de uma imagem rompe com essa herança do verbal, envolvendo o que ele chamou de “*scanning*”, ou seja, um processo circular que, primeiro por um golpe de vista, permite uma rápida apreensão do todo para, em seguida, possibilitar um vaguear por sua superfície, seguindo a estrutura da imagem ou os impulsos do observador, em um tempo mágico que estabelece relações significativas.

Assim, múltiplas são as possibilidades abertas pela leitura de uma página de HQ, que pode vir a ter uma, duas ou inúmeras vinhetas em uma mesma página, compondo uma imagem formada por outras imagens relacionadas entre si por cortes gráficos, estando tudo isso à disposição da imaginação tanto do autor, como do leitor. Não há como escapar de uma primeira abordagem da página como um todo, buscando compreender a diagramação e o agenciamento proposto pelo artista – quando não também confrontando duas páginas que se dispõem lado a lado! –, para, em seguida, deter-se em cada um dos quadros, realizando esse mesmo “*scanning*” no nível específico de cada vinheta.

54. Vale ressaltar que as diversas experimentações artísticas no meio literário, sobretudo a partir do século XX, colocaram em xeque essa sequencialidade da escrita, como mostram, por exemplo, as obras dos poetas concretos.

É como se, mais que ler, fosse necessário ao leitor tatear os quadrinhos, de modo a articular, ao mesmo tempo, o todo com as partes, as partes com o todo e as partes entre si, emergindo daí múltiplas possibilidades. Eisner, em seu livro *Quadrinhos e arte sequencial* (1999), já alertava que para as histórias em quadrinhos serem chamadas de leitura, tal termo teria que ser entendido em um sentido mais amplo que o comumente aplicado, envolvendo, mais que seguir uma sequência linear e decifrar palavras, uma forma perceptiva que abrange a decodificação de símbolos, a integração e organização de informações e a leitura de imagens, figuras, mapas, diagramas etc..

Ou seja, mesmo mantendo em seu formato tradicional e padrão uma clara sequência de leitura que remete ao verbal, a continuidade do visual que marca os quadrinhos exige do leitor outra postura, como aponta Flusser (1985). E essa leitura táctil será tanto mais rica, quanto mais trabalhados forem, semiótica e esteticamente, a página, os cortes e o número, a forma e o enquadramento dos requadros, englobando experimentações e rupturas empreendidas pelos artistas atentos a essa questão. Eisner, dentre outros, certamente foi um quadrinista que se destacou e inovou nesse ponto, como será exposto no item 2.3 deste capítulo. Por ora, uma página da obra *Valentina*, do italiano Guido Crepax e apresentada por Moacyr Cirne (2000, p.148) em seu livro *Quadrinhos, sedução e paixão*, ilustra muito bem como a direção linear tradicional de leitura pode ser rompida graficamente, assumindo várias direções, temporalidades e espacialidades de acordo com a diagramação proposta pelo autor e a leitura empreendida pelo leitor.

Tal página, além de não possuir uma sequência de leitura, pois a diagramação e formato dos requadros geram uma dubiedade sobre que percurso seguir, também inova pela forma como os diversos enquadramentos são trabalhados pelo quadrinista, instigando o leitor, por exemplo, à medida que foca a cena do beijo exposta em corpo inteiro, a ir esmiuçando seus detalhes e movimentos na série de *closes* apresentados logo ao lado e que, em bloco, compõem um importante ponto focal da página. Além disso, enquanto os planos mais gerais se apresentam em vinhetas maiores, demandando um maior tempo de leitura, os *closes* se encaixam em requadros menores, dispostos algum tanto em espiral, quase que reconstituindo ponto a ponto o clímax e a sofreguidão do beijo, dos toques, da troca de olhares, dos gestos, acelerando o tempo da narrativa (ver figura 29).



Figura 29: Esta página de *Valentina*, obra do italiano Guido Crepax, rompe com a sequência linear clássica de leitura dos quadrinhos pela forma como o quadrinista trabalha a diagramação da página e formato dos requadros. Os diferentes enquadramentos também incrementam a experiência cognitiva do leitor. Fonte: CIRNE, 2000.

O domínio criativo da diagramação da página é, portanto, um ponto chave na linguagem e, conseqüentemente, êxito dos quadrinhos: “a representação dos elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a ‘gramática’ básica a partir da qual se constrói a narrativa” (EISNER, 1999, p.39). Segundo McCloud (1995, p.7), “o espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filme”, pois para tal meio de fato comunicar, é decisivo saber que momentos por em cena, o que ocultar, que imagens agrupar em uma mesma página, como dispô-las e relacioná-las, sendo aí imprescindível a arte e habilidade do quadrinista. Assim, a montagem gráfica tem um papel fundamental nessa percepção do tempo e do espaço da narrativa, fundindo tais conceitos e podendo ditar ritmos diversos, já que, nos quadrinhos, o leitor apreende o tempo espacialmente, movendo os olhos pelo espaço, quadro a quadro, página a página (McCLOUD, 1995). O depoimento de Eisner sobre essa questão é muito ilustrativo:

é preciso ter em mente que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena; é uma oportunidade de controlar o foco do leitor. Trata-se, aqui, de uma questão de atenção e de retenção. Assim como o quadrinho, portanto, a página tem de ser usada como uma unidade de contenção, embora também ela seja meramente uma parte do todo composto pela história em si (EISNER, 1999, p.63).

Vale também ressaltar que nessa apreensão espaço-temporal, diferentemente do cinema ou desenho animado, a linguagem dos quadrinhos, ao trazer imagens justapostas, oferece uma percepção visual simultânea de “passado, presente e futuro, pois enquanto nosso olhar está concentrado no quadrinho que estamos lendo (momento presente da narrativa) a visão periférica está varrendo os quadrinhos anteriores (o passado da narrativa) e posteriores (o futuro da narrativa) da página ou tira” (FRANCO, 2008, p.44). O leitor de HQs, portanto, torna-se, em certa medida, senhor do tempo da história, podendo magicamente antever o futuro ou retroceder ao passado, mesmo que focado o tempo presente.

Também são fundamentais os enquadramentos e pontos de vista trabalhados quadro a quadro pelo quadrinista, não somente na percepção espaço-temporal do leitor, localizando-o no ambiente da narrativa, mas também na dramaticidade do enredo. Um *close*, por exemplo, ao focalizar algum detalhe importante da cena que não pode escapar ao leitor, pode conferir certo clímax ou suspense à trama (ver figura 30); uma vista aérea, além de ressaltar a amplitude de um cenário, situando diversos elementos da ação na totalidade do espaço representado, também é uma perspectiva interessante para dar ao leitor a sensação de distanciamento (ver figura 31); já o ponto de vista ao nível do chão é um recurso que pode conferir a sensação de pequenez, assegurando grandiosidade ou opressão à cena (ver figura 32). Tais decisões gráficas estão intimamente ligadas à narrativa e são decisivas em relação ao sentido de tempo e espaço que o artista pretende impor ao enredo, pois, como resalta Eisner (1999, p.89), “somos receptivos ao ambiente”.

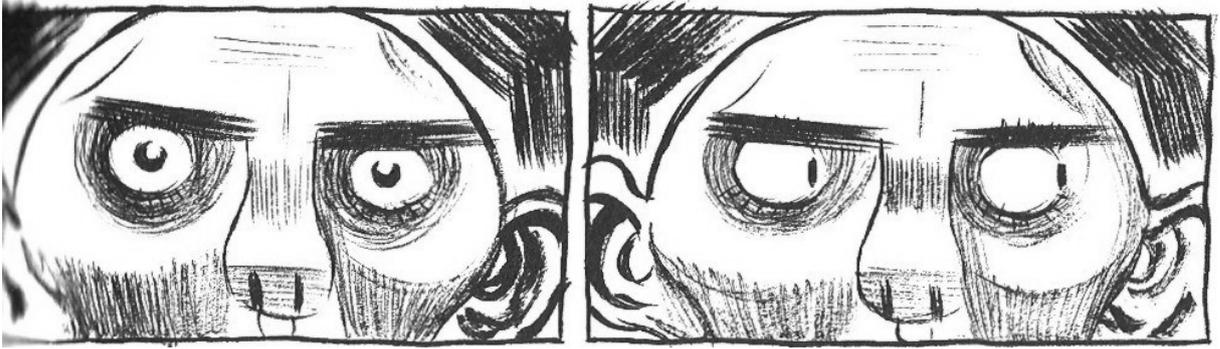


Figura 30: O enquadramento em *close* ressalta o apelo feito com os olhos pelo personagem e a dramaticidade da cena.
Fonte: PEDROSA, 2011.

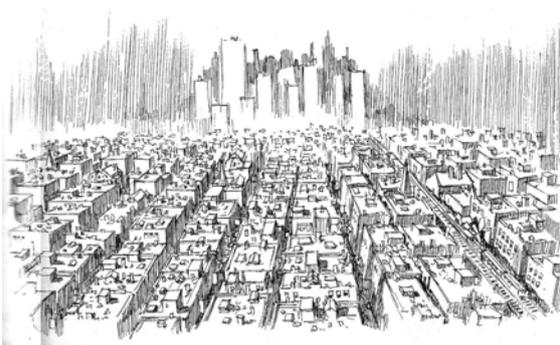


Figura 31: A vista aérea empregada por Eisner na figura reforça a ideia de imensidão da grande cidade.
Fonte: EISNER, 2006a.



Figura 32: A vista ao rés do chão traz dinamismo à narrativa, como se o leitor fizesse parte da cena.
Fonte: PEDROSA, 2011.

Nesse processo, a própria função primeira do requadro ou vinheta, que é enquadrar personagens, cenários e pontos de vista, fragmentando a ação e definindo os cortes gráficos, acabou por, ao longo dos anos, ser expandida por diversos quadrinistas, conferindo a ele outras dimensões e ampliando seu potencial comunicativo.

No início, os artistas das HQs dispunham de quadrinhos de mesmo formato e tamanho para enquadrar os vários momentos da sequência, mas com o passar dos anos foram tomando consciência da importância narrativa do enquadramento e de como as diferenciações de formato e tamanho das vinhetas influenciavam no ritmo da leitura de seus trabalhos (FRANCO, 2008, p.46).

Tradicionalmente, as vinhetas possuem um formato quadrado ou retangular, mantendo uma altura padrão que segmenta a diagramação da página em blocos horizontais a serem percorridos pelo leitor da esquerda para direita e de cima para baixo. As primeiras experimentações se deram, justamente, em cima da própria forma do requadro, conferindo a esse elemento um significado mais emblemático dentro da narrativa, sem, contudo, maiores intervenções na sequência da leitura.

Winsor McCay foi um dos primeiros a tirar pleno partido desse recurso, ainda nas primeiras décadas do século XX. Trabalhando de uma forma metalinguística, McCay

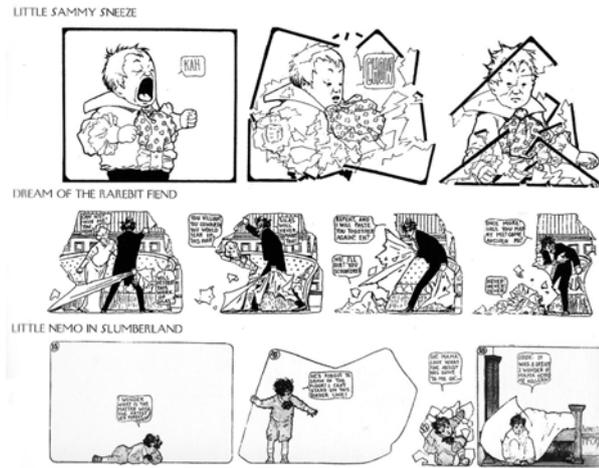


Figura 33: Winsor McCay foi um dos primeiros quadrinistas a tirar partido dos quadros, brincando, de uma forma metalinguística, com os recursos da linguagem.
Fonte: McCAY, s/d.

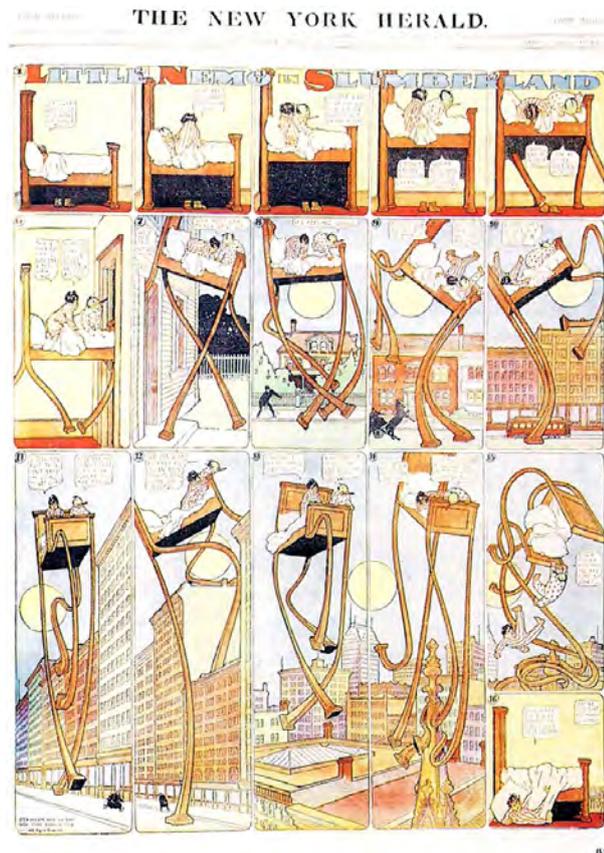


Figura 34: Nesta ilustração, os quadros têm uma função vital na narrativa, aspecto que o quadrinista ressalta fazendo-os crescer de tamanho. Publicado em 26 de julho de 1908.
Fonte: SABIN, 1996.

fundia, como poucos, a ação narrativa que se desenvolvia com a forma e diagramação dos quadros, fazendo-os “falar”. Um simples espirro, por exemplo, poderia levar abaixo a linha de contorno; a vinheta poderia ser destruída por uma briga de casal; ou mesmo o personagem poderia questionar a possibilidade física de se manter de pé sobre uma simples linha, trazendo à tona a importância semiótica desse recurso, muitas vezes não percebido pelo leitor até se defrontar com tais experimentações (ver figura 33).

E não somente em tiras rápidas, mas também em histórias de página inteira, McCay explorava tal recurso. Em uma de suas narrativas mais famosas, *Little Nemo in Slumberland*, as pernas da cama de Nemo começam a crescer e, de repente, o garoto se vê vagando pela cidade sobre sua cama andarilha, atingindo o topo dos maiores prédios. À medida que a cama cresce, os quadros também vão se expandindo, até adquirirem formatos bem longilíneos, reforçando a vertiginosa altura em que Nemo se encontra do solo (ver figura 34). Caso os quadros não acompanhassem tal processo, além da perda significativa dessa sensação de vertigem, que dramatiza a história, o artista teria que representar as cenas a partir de ângulos cada vez mais distanciados, com o intuito de enquadrar o objeto como um todo, afastando o leitor da cena em ação e do personagem.

Ainda sobre outras dimensões expressivas do quadro, a forma como a linha de contorno pode ser trabalhada também permite a expansão de sua função de mera

contenção. Um traçado em zigue-zague, por exemplo, sugere uma ação explosiva; o formato de nuvem pode refletir um sonho, pensamento ou a ocorrência de um *flashback*; enquanto o rompimento do quadrinho pela figura do personagem transmite a sensação de força, ameaça, como se a bidimensionalidade da imagem fosse rompida, fazendo o

desenho saltar da página em direção ao leitor (ver figura 35). Outro exemplo interessante é quando o próprio cenário estrutura o requadro ou quando a linha de contorno inexiste, dando uma sensação de espaço ilimitado ao brincar com o próprio conceito de vinheta.

Não foi à toa, portanto, que essas crescentes experimentações com os requadros culminaram em inovações na própria forma de se trabalhar a página por inteiro e na tradicional sequência linear de leitura dos quadrinhos, sobre a qual já se expôs, mexendo de uma forma mais intensa e transgressora com os sentidos e a percepção espaço-temporal do leitor. Uma página do romance gráfico *Notas sobre Gaza*, de Joe Sacco (2010), pode ser muito ilustrativa da dimensão assumida por tais inovações, somando-se a de Guido Crepax, anteriormente apresentada.

Ao representar uma cena em que soldados israelenses reprimem com duros golpes de cassetete a entrada de árabes em uma manifestação, Sacco trabalha a página com uma grande e ampliada cena de fundo, sem linha de contorno, que ilustra os policiais desferindo golpes, reforçando a ideia de que eles estavam por toda parte, sendo difícil escapar. Na impactante cena, o artista sobrepôs, em singelos requadros espaçados, o rosto atônito de testemunhas ou vítimas dessa agressão e seus depoimentos. Tal diagramação sugere que, sob um mar de pancadas, que intenta calar os manifestantes, emergem vozes de denúncia e protesto (ver figura 36).

Mas e se essa cena tivesse sido representada de uma forma clássica, com as cenas enquadradas em vinhetas padronizadas, com uma sequência de leitura proposta, comunicaria a imagem da mesma forma? A experiência cognitiva do leitor seria a mesma? Certamente não. Eis como, portanto, o agenciamento dos recursos dos quadrinhos qualifica a narrativa, dizendo o não-dito: “o propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. [...] Além de acrescentar à narrativa um nível intelectual secundário, ele procura lidar com outras dimensões sensoriais” (EISNER, 1999, p.46).



Figura 35: A própria linha de contorno do requadro, ou sua ausência, tem uma importante função comunicativa, ultrapassando sua função de mera contenção. Fonte: EISNER, 1999.



Figura 36: A diagramação proposta por Joe Sacco rompe com a apresentação clássica dos quadrinhos, mexe de uma forma mais intensa e transgressora com os sentidos e a percepção espaço-temporal do leitor. Fonte: SACCO, 2010.



Figura 37: A forma como os balões de fala podem ser trabalhados, juntamente com a tipografia empregada, traz consigo intensos efeitos comunicativos, como emoções e intensidades. O balão em nuvem remete a um pensamento, o tracejado a um sussurro e o pontiagudo ao berro. Fonte: RAMOS, 2009.

Assim como os quadros, os balões de fala também assumiram dimensões maiores que sua função inicial de enquadrar e tornar visíveis elementos etéreos como falas e pensamentos⁵⁵. Além de explicitar quem diz o quê e em qual ordem, passando de uma abstrata realidade linguística para uma concreta materialidade física, a forma como os balões de fala podem ser trabalhados, juntamente com a tipografia empregada, traz consigo intensos efeitos comunicativos, como emoções e intensidades: “com o desenvolvimento do balão, também ele foi se aprimorando e deixou de ter apenas a forma de um quadro. Adquiriu significado e passou a contribuir para a narração. [...] Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa” (EISNER, 1999, p.27). Faz toda a diferença, por exemplo, perceber-se que um personagem sussurra um segredo através de uma linha de contorno tracejada e texto em

letras minúsculas; perde o controle e berra através de um balão em zigue-zague com tipografia em caixa alta; ou simplesmente pensa, materializando seus devaneios dentro de uma nuvem (ver figura 37).

Ainda nesse processo de oferecer materialidade aos sons, sensações e sentimentos, as onomatopeias – palavras que representam sons –, além da sugestão sonora e sua intensidade, igualmente funcionam como uma importante ponte narrativa, fornecendo o clima emocional da trama. Tais signos gráficos, cuja visualidade é imprescindível no estímulo auditivo do receptor, já que “o ruído, nos quadros, mais do que sonoro, é visual” (CIRNE, 1974, p.30), soam como uma espécie de trilha sonora da narrativa, trabalhando também intrinsecamente com a tipografia empregada (ver figuras 38 e 39). Um “snif” que se desmancha em lágrimas ou um “ring” estridente e em caixa alta que soa no meio da madrugada mexem com outros sentidos do leitor, acrescentando tristeza ou suspense à trama. Certamente um soco enaltecido com um “pow” transparece ser mais intenso e doído que outro sem qualquer sonoridade visual, sendo a ação em questão, portanto, qualificada pela onomatopeia.

55. “Com o aparecimento do balão, os personagens passam a falar e a narrativa ganha um novo dinamismo, libertando-se, ao mesmo tempo, da figura do narrador e do texto de rodapé que acompanhava cada imagem. Com essa autonomia, cada quadrinho ganhou uma incrível agilidade, porque passou a contar em seu interior, integradas à imagem, com todas as informações necessárias para seu entendimento. Os personagens passam a expressar-se com suas próprias palavras, e surgem as onomatopeias acrescentando sonoridade às imagens” (BIBE-LUYTEN, 1985, p.19).

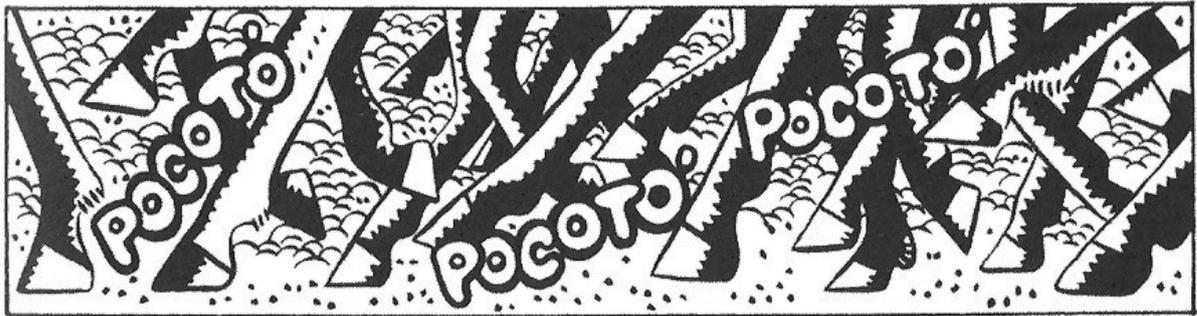


Figura 38: As onomatopeias, como “pocotó”, além de materializarem sons, também funcionam como uma importante ponte narrativa, fornecendo o clima emocional da trama. Elas ajudam a mobilizar outros sentidos do leitor, já que os quadrinhos, por trabalharem imagens, privilegiam a visão. Fonte: RAMOS, 2009.

Certas narrativas, inclusive, podem ter seu eixo centrado na própria onomatopeia, como mostra a vinheta *Ritmo*, criada por Eisner no romance gráfico *Nova York, a grande cidade*. A trama toda se desenvolve a partir do batuque irresistível produzido por um músico de rua e seu bongô, ganhando forma através dos “*bop bop bippity bappy bops*” propostos pelo artista. Seu ritmo é tão envolvente a ponto de romper com a austeridade e elegância do senhor que espera o ônibus no ponto em frente à escadaria em que o músico está. O que seria dessa vinheta sem o uso da onomatopeia? Provavelmente perderia seu sentido ou minimamente não teria o mesmo apelo ao leitor (ver figura 40).

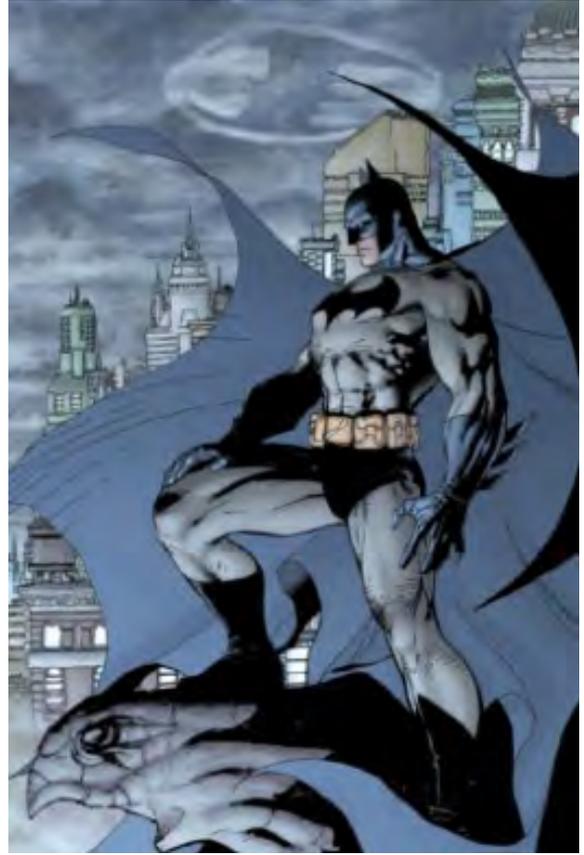
Outros elementos gráficos que qualificam a narrativa e vêm assumindo outras dimensões são os gestos, posturas e expressões. O corpo fala e sob o título de linguagem corporal está a tentativa de codificar as posturas humanas e as emoções que elas refletem. Porém, conforme explica Eisner (1999, p.103), ao contrário do cinema ou do teatro, no veículo impresso “o profissional tem de destilar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõem o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e comunicar a mensagem”.

Assim, dentre as inúmeras posições que compõem um movimento, qual a melhor para aquela cena específica? Essa é uma decisão que cabe ao quadrinista, baseada tanto na relação com os quadros que a precedem e sucedem, como na forma em que aquele gesto/expressão irá qualificar a narrativa. Um mesmo “sinto muito”, por exemplo, pode ganhar sentidos diversos de acordo com a expressão corporal ou facial do personagem, podendo indicar súplica, arrependimento, desdém, desleixo, choque, indiferença ou raiva (ver figura 41).

Além disso, essa linguagem corporal faz toda a diferença na construção e caracterização dos personagens. Confrontando-se, a título ilustrativo, os gestos e expressões de dois heróis, como *Hulk*



Figura 39: Aqui, a onomatopeia materializa o grito do personagem e ainda indicia a queda. Fonte: RAMOS, 2009.



Figuras 42 e 43: A linguagem corporal é um importante elemento na construção e caracterização dos personagens dos quadrinhos. Confrontando dois heróis de personalidades distintas, como *Hulk* e *Batman*, por exemplo, através de sua expressão corporal, facial e gestualidade é possível inferir sobre eles.

Fonte: <http://www.geekoutonline.com/category/hulk> e <http://www.gamegeek.com.br/site/2011/08/24/rumor-superman-em-batman-arkham-city/>. Acesso em: 28 de agosto de 2011.

estilo gráfico empregados pelo artista na obra, outra questão fulcral na compreensão dos quadrinhos, como destacou Cirne (2000) ao falar em imagens rabiscadas, desenhadas e/ou pintadas em sua definição. Mesmo diante de seu viés industrial, reproduzido tecnicamente e, no caso específico dos gibis, distribuídos em massa em bancas de revistas, muitas HQs conservam certo “ar” artesanal, dado o traço característico impresso pelo quadrinista em seus desenhos, permitindo ao leitor lançar seu imaginário sobre os gestos e processo de manufatura da obra, apesar de sua reprodutibilidade. “Na arte dos quadrinhos, o estilo e a aplicação sutil de peso, ênfase e delineamento combinam-se para evocar beleza e mensagem” (EISNER, 1999, p.14).

A obra do quadrinista brasileiro Henfil é muito emblemática da expressividade e importância que pode assumir o traço e o estilo gráfico. Dentre inúmeros personagens criados por Henfil, destaca-se a *Graúna* e sua denúncia política aos problemas vivenciados, sobretudo, pela região Nordeste do Brasil. Vivendo no sertão árido e encarando problemas como a fome, a seca e a negligência política das autoridades, a personagem ganhou forma através de poucos traços ligeiros, tal qual um ponto de exclamação, remetendo ao que é essencial e ao que está no limite (ver figura 44).

A princípio, pode-se pensar que um desenho tão singelo pudesse padecer de expressividade. Como representar alegria, indignação, tristeza, surpresa, movimento



Figura 44: O estilo simples, cru, quase árido de Henfil, marcado por poucos traços, formas e gestos essenciais, e a ausência de requadros e cores está em completa simbiose com o enredo da *Graúna* e, por si só, já comunica. Fonte: HENFIL, 2003.

ou medo com tão poucos elementos? Mas foi justamente esse desafio que deu ao traço de Henfil o reconhecimento de todos, sendo um dos aspectos mais impactantes de seu trabalho. A inexistência de requadros – afinal, como conter a ausência? –, os balões de fala que se resumem a um simples traço, seus desenhos limpos, áridos, quase crus, em preto e branco, essenciais em suas formas e gestos, estão em completa simbiose com o enredo e comunicam as agruras vivenciadas pela personagem. Seu estilo, em si, já comunica antes de tudo.

Através desse exemplo, o que importa constatar é que, independente de um caráter mais realista e detalhado, ou mais simples e estilizado, o toque gráfico e artístico do quadrinista tem um papel fundamental na experiência cognitiva propiciada pela obra. Por vezes, a própria excelência técnica do desenhista é relegada a um segundo plano, em prol de um estilo expressivo, próprio e que comunique.

Vale ainda ressaltar que é o estilo gráfico impresso pelo artista que também caracteriza e potencializa outros importantes recursos da linguagem, tais como texturas, hachuras, linhas de movimento, coloração e jogos de luz e sombra. Esses elementos são fundamentais na narrativa, pois, dada sua presença ou ausência e forma de tratamento gráfico, podem transmitir profundidade, volume e sensações, conferindo uma espécie de tridimensionalidade à imagem, que a faz por vezes saltar da página, também qualificando o ambiente narrativo ao trazerem sentimentos e qualidades diversas de uma forma não verbalizada, tal qual a trilha sonora instrumental de um filme. A singeleza do traço pode transmitir, por exemplo, delicadeza, austeridade; riscos sucessivos, movimento⁵⁶; uma textura, rugosidade; um jogo de claro e escuro, suspense ou a definição de primeiro e segundo plano; um traço descontínuo, efemeridade. Ou seja, são recursos que graficamente narram e que contribuem para a trama. Mas as variáveis que constroem uma narrativa gráfica são tantas e atuam de forma tão simbiótica, que por vezes não é possível precisar uma sensação, um sentimento a um único elemento, mas sim à forma como todo o conjunto se articula.

56. As linhas de movimento, que representam deslocamentos e conferem sentido de velocidade e movimento a personagens e objetos, são recursos essenciais para conferir a ideia de ação às imagens estáticas. Tal elemento se desenvolveu, sobretudo, com o gênero dos super-heróis e autores como Jack Kirby, no que aponta McCloud (1995, p.110): “em algum lugar entre o movimento dinâmico dos futuristas e o conceito de movimento de Duchamp está a ‘linha de movimento’ dos quadrinhos”.

Essa breve incursão pela linguagem dos quadrinhos buscou, enfim, evidenciar as potencialidades comunicativas e cognitivas do meio, estando, portanto, à mercê dos quadrinistas trabalhá-lo como um meio técnico ou como um poderoso meio comunicativo.

Segundo Ferrara (2008a), os meios, enquanto técnicos, confundem-se com o próprio suporte e atuam como veículos transmissores, em um processo linear de um polo a outro, interessados em submeter e seduzir uma recepção passiva, estando a serviço de alguma ideologia. “Desse modo e sintetizado, comunicação é transporte de informação, mediação é passividade receptiva e o meio é veículo técnico comandado, sem exceção, pelas diversas mídias” (FERRARA, 2008a, p.85). Assim, o autor que não se vale das potencialidades do meio, que não cria em cima de suas brechas e que não busca romper ou expandir suas estruturas cristalizadas acaba apenas por informar ou descrever, despertando a mínima experiência cognitiva em seu leitor e, conseqüentemente, não fomentando uma circularidade comunicativa. O meio é, sobretudo, suporte, e o conhecimento não se expande.

Contudo, o que se vê através das obras de Winsor McCay, George Herriman, Hergé, Al Capp, Hal Foster, Alex Raymond, Guido Crepax, Moebius, Hugo Pratt, Frank Miller, Robert Crumb, Henfil e Will Eisner, dentre outros, são artistas interessados no “como comunicar” e que, para isso, enfronham-se nos meandros da linguagem, desconstruindo-a. Essa forma de comunicar, e não mais apenas informar, faz-se e expande-se em processos, passando de uma natureza descritiva para outra cognitiva, em que o receptor adquire um papel ativo. Assim, o meio, agora comunicativo, mais do que uma simples relação, estabelece um vínculo comunicativo com seu receptor, qualificando o ambiente com sua “capacidade de produzir interações, subjetividades, trocas entre igualdades não hegemônicas e, por isso, capazes de contemplar ou fazer surgir diferenças. [...] Esse movimento ocorre entre interações que se fazem dinâmicas, circulares, comunicativas e solidárias na produção de outras matrizes culturais” (FERRARA, 2008a, p.87).

Esses artistas que trabalham os quadrinhos como meio comunicativo são fundamentais, pois encontram brechas no *imprinting* cultural dessa indústria, redefinindo o gênero e a sua prática. Para Morin (2008, p.30), o *imprinting* é a matriz que estrutura um conformismo, que

impede de ver diferentemente do que mostra. Mesmo quando se atenua a força do tabu, que proíbe, como nefasta e perversa, toda ideia não-conforme, o *imprinting* cultural determina a desatenção seletiva, que nos faz desconsiderar tudo aquilo que não concorde com as nossas crenças, e o recalque eliminatório, que nos faz recusar toda informação inadequada às nossas convicções, ou toda objeção vinda de fonte considerada má.

O *imprinting*, portanto, atua como uma forma de servidão, um determinismo cultural, que se mantém atento e fiel ao discurso e estruturas oficiais, buscando impedir qualquer

forma de desvio ou ruptura. Consequentemente, a experiência cultural e cognitiva que se limita a essa normalização tende a ser pobre, padronizada, estanque, pois atende somente aos paradigmas, modelos, crenças e convicções que nos dizem o que e como conhecer.

Porém, Morin (2008) considera que é justamente pelas frestas e fissuras dessa invariância que surgem os desvios e rupturas, mobilizando e arejando o conhecimento por meio de momentos de efervescência cultural, favoráveis à autonomia do espírito, à emergência de novas ideias e ao pensamento crítico. Esses são, para Colapietro (2003, p.3 e 11, tradução nossa)⁵⁷, os chamados instantes de *poiesis*, “em que o que é trazido à existência vai além, redefinindo o gênero ou prática do que é uma exemplificação. [...] Tal trabalho desestabiliza paradigmas existentes e, assim, engendra alternativas convincentes para exemplares estabelecidos”. E é justamente sob esta perspectiva que os quadrinistas que expandem os quadrinhos em meio comunicativo – resistindo ao *imprinting*, transgredindo e imaginando – se encontram.

Sendo assim, é por sua possível produção social de sentido, amplitude comunicativa, consequências estéticas e possibilidade de alumbramento artístico que as histórias em quadrinhos podem constituir um espaço para reflexão, crítica, questionamento, sonho, delírio, criatividade. “Os quadrinhos são criativos e merecedores do nosso respeito artístico e intelectual não pela possível profundidade (filosófica, literária, ‘humana’ etc.) desse ou daquele personagem, mas por uma série de procedimentos semióticos no cerne da própria linguagem quadrinhística” (CIRNE, 2000, p.70), também havendo sempre “em suas formulações conteudísticas, uma porta aberta para o social, para o poético, para o político, para o filosófico, para o religioso, para o demasiadamente humano, enfim” (CIRNE, 2000, p.29).

2.3 DESCONSTRUINDO A LINGUAGEM: AS EXPERIMENTAÇÕES GRÁFICAS DE WILL EISNER

Quando Will Eisner iniciou sua carreira como cartunista, o meio “histórias em quadrinhos” era algo aberto e em formação. Acreditando com veemência

na validade e potencialidade dessa forma de arte, Eisner dedicou sua carreira a pensar e expandir os limites desse meio. Isso porque, antes de qualquer coisa, seu intuito sempre foi o de comunicar algo, tendo como suporte a linguagem dos quadrinhos.

Seu grande diferencial foi entender que para comunicar é preciso não apenas investir *no* que se diz, mas, sobretudo, em *como* se diz, o que o teórico Marshall McLuhan sintetizou em sua célebre frase “o meio é a mensagem”. Tal compreensão fez com que Eisner sempre estivesse imerso em experimentações com a linguagem, tornando-se uma das, senão a grande referência para inúmeros quadrinistas, contemporâneos a ele ou não.

57. “In which what is brought into being goes some distance toward redefining the genre or practice of which it is an exemplification. [...] Such Works destabilize existing paradigms and thereby engender compelling alternatives to established exemplars” (COLAPIETRO, 2003, p.3 e 11).

O que pode à primeira vista ser encarado como uma mera intenção estética traz subjacentes questões fundamentais, como potencializar ou romper com os meandros da narrativa, intensificar a experiência cognitiva do leitor, produzir vínculos comunicativos, expandindo, como já foi ressaltado anteriormente, o meio técnico em comunicativo. Interessa aqui, portanto, fazer a arqueologia e elencar tais experimentações, evidenciando suas potencialidades comunicativas e cognitivas.

2.3.1 A EFETIVAÇÃO DOS ROMANCES GRÁFICOS Na década de 1930, durante sua parceria com Jerry Iger, o escritório *Eisner & Iger* atendia ambos os mercados dos suplementos dominicais e *comic books*, tendo Eisner que, muitas vezes, adaptar uma mesma história para ambos os formatos, que possuíam diferentes dimensões e número de páginas. Tal operação não era nada simples, pois implicava em rediagramar toda a narrativa, mesclando ou criando novos requadros e páginas, adequando os diálogos e repensando o fluxo narrativo. Esse exercício logo se refletiu no processo criativo de Eisner:

embora fosse aparentemente uma pura operação mecânica, essa tarefa estimulou o pensamento de Eisner sobre o *layout* da página, levando-o a adotar recursos usados para contar histórias – como o “corte em salto”, em que o sujeito parece mover-se rapidamente, quase descontinuamente, de uma atividade para outra. Essa inovadora técnica nasceu da necessidade de deixar de fora um requadro conector, porque a página não acomodava a quantidade de painéis que a tira original possuía. Depois, Eisner utilizou essa experiência de uma forma muito mais criativa, deliberadamente para que esses recursos produzissem os efeitos específicos que ele desejava. [...] Ele apreciava *Terry and the Pirates*, por exemplo, e como ele experimentou ângulos de visão cada vez mais extremos, encaminhando o material do ateliê com bizarras vistas aéreas e rés do chão (HARVEY, 1996, p.68-9, tradução nossa)⁵⁸.

Além disso, o crescente número de trabalhos demandados ao escritório fez com que Eisner, a cabeça criativa e artística da sociedade, se desdobrasse ao ter que desenhar em cinco diferentes estilos, com cinco diferentes assinaturas, até que se formasse uma equipe técnica e criativa para auxiliá-lo⁵⁹ (HARVEY, 1996). Tal exigência permitiu ao

58. “Although it was ostensibly a purely mechanical operation, this task stimulated Eisner’s thinking about page layout, leading him to adopt novel storytelling devices – like the “jump cut”, in which the subject seems to move rapidly, almost discontinuously, from one activity to another. This innovative technique was born of the need to leave out a connecting panel because the page wouldn’t accommodate as many panels as the strip originally had. Later, Eisner would put this experience to use in a much more creative manner, deliberately deploying his resources to produce the specific effects he desired. [...] He was enamored in *Terry and the Pirates*, for example, and as he experimented with increasingly extreme viewpoints, the shop’s material was riddled with bizarre bird’s-eye and worm’s-eye shots” (HARVEY, 1996, p.68-9).

59. Posteriormente, tal equipe foi formada por profissionais como Lou Fine, Jack Kirby e Bob Kane, que passaram a atuar sob a supervisão e diretrizes artísticas do jovem Eisner.

jovem quadrinista criar e exercitar diferentes estilos, levando-o a se debruçar sobre e aproveitar ao máximo os diferentes recursos gráficos que qualificam um desenho: traços, hachuras, texturas, luz e sombra, dentre outros. Esses primeiros desafios foram fundamentais, portanto, para que Eisner atentasse para as possibilidades da linguagem, despertando no artista o desejo de levá-las além.

O convite que resultou no desligamento de Eisner do escritório *Eisner & Iger* e na publicação de *The Spirit* só veio ampliar o espaço para as experimentações empreendidas pelo artista. “Eu poderia agora romper o gueto dos gibis e entrar no mundo das tiras, a Meca de todos os cartunistas. [...] Era] a chance de trabalhar para os jornais com um público maduro” (EISNER *apud* HARVEY, 1996, p.69, tradução nossa)⁶⁰. O desafio imposto pelo próprio Eisner de produzir uma obra inovadora tanto em seus aspectos gráficos, quanto narrativos, fez de *The Spirit* quase uma unanimidade: “ele criou, provavelmente, o gibi mais influente publicado nos Estados Unidos, talvez no mundo – *The Spirit*” (COUCH; WEINER, 2004, p.21, tradução nossa)⁶¹. E a escolha por Eisner não foi aleatória: “o sindicato já tinha tentado o melhor cara da equipe do *Quality* [o sindicato de Arnold], mas ele provou não ser bom o suficiente. O meio ainda estava na infância e nem todo mundo ainda o entendia” (ANDELMAN, 2005, p.51, tradução nossa)⁶².

Eisner era, portanto, esse profissional que não somente entendia como essa crescente indústria funcionava, ciente das negociações com sindicatos e editores, dos prazos, enfim, de sua dinâmica, mas que também procurava entender e se aprofundar nessa ainda jovem linguagem, sendo uma figura fundamental em sua afirmação.

Eu estava produzindo histórias curtas para uma audiência bem mais sofisticada e seletiva que os habituais leitores de tirinhas de jornal. A realidade da tarefa e suas enormes possibilidades deixaram-me vibrando, e avancei com entusiasmo eufórico de um explorador aventureiro. Nos doze anos seguintes desbravei esse território virgem em uma orgia de experimentação, fazendo de *The Spirit* uma plataforma de lançamento para todas as ideias que passavam pela minha cabeça. Agora percebo que o que estava fazendo centrava-se em um único conceito essencial – o de que o meio, o arranjo das palavras e das figuras em sequência – era uma forma de arte. E este meio único, dotado de uma estrutura e uma *gestalt* característica, tinha o potencial para abordar temas muito significativos (EISNER, 1995a, p.5-6).

Chegando *The Spirit* ao fim em 1952, Eisner passou duas décadas se dedicando à produção de quadrinhos de viés educativo, refletindo os conturbados anos 1950 e 1960. Porém,

60. “I could now break out of the ghetto of comic books and move into the world of mainstream comic strips, the Mecca of all cartoonists. [...] It was] the chance to work for newspapers with a mature audience” (EISNER *apud* HARVEY, 1996, p.69).

61. “He created what is probably the single most influential comic book ever published in the United States, perhaps in the world – *The Spirit*” (COUCH; WEINER, 2004, p.21).

62. “The syndicate already tried the Best Guy on the *Quality* [o sindicato de Arnold] staff, but he proved not good enough. The medium was still in its infancy and not everybody understood it yet” (ANDELMAN, 2005, p.51).

estavam latentes, para o quadrinista, os desafios lançados na década de 1940; urgia algo que despertasse novamente sua verve inovadora e criativa. E isso se deu no ano de 1971, quando em uma convenção de quadrinhos em Nova York, Eisner conheceu artistas como Art Spiegelman e Denis Kitchen, tendo assim maior contato com a produção *underground*, que questionava e agitava a indústria de HQs: “os cartunistas *underground* estavam usando o meio dos quadrinhos como Eisner sempre esperou que ele fosse utilizado – como um veículo de expressão pessoal e política, mais que uma linha de montagem para regurgitadas histórias de gênero” (COUCH; WEINER, 2004, p. 107, tradução nossa)⁶³. O incentivo de sua esposa, Ann Eisner, também foi fundamental, levando o quadrinista a recusar uma proposta de Stan Lee para ser o editor da *Marvel Comics*.

American Visuals estava falindo no começo dos anos 1970 – um de seus setores estava sangrando até secar – e Eisner saiu em 1972. Mas havia a questão do que fazer depois. Ele tinha dinheiro no banco e deu o corajoso passo de abandonar seu contrato da *PS Magazine* com o exército. Nos anos seguintes, inspirado pela cena *underground*, ele investiu seu tempo e dinheiro em dedicar-se à prancheta. Foi, na verdade, um comentário feito por Ann que o focou. Ela disse, “Por que você finalmente não faz o que sempre quis fazer?” (ANDELMAN, 2005, p.287, tradução nossa)⁶⁴.

Há tempos Eisner fomentava a produção de uma história em quadrinhos voltada para um público adulto, interessado, mais do que em entretenimento, em produtos culturais mais maduros e com um viés literário. Se, conforme coloca o próprio Eisner (1999), entre os anos 1940 e 1960, a indústria americana aceitava comumente o perfil do leitor de quadrinhos como o de uma criança de dez anos e um adulto ler gibis era considerado sinal de pouca inteligência, não estimulando as editoras nada além disso, os quadrinhos *underground*, com seus conteúdos demasiadamente – e propositalmente – chocantes e transgressores, romperam tais paradigmas, mostrando um público e nicho de mercado ainda não contemplado.

“Eu fui atingido pelo óbvio”, disse Eisner, “que o leitor estava mudando e uma nova abordagem para o conteúdo dos quadrinhos era necessária. O mais óbvio para mim era que o momento era aquele. Os leitores pré-adolescentes dos anos 1940 agora estavam perto dos quarenta anos. Eles cresceram com o meio, mas o que havia para uma pessoa madura ler nesse formato? Era uma grande oportunidade. Eisner concluiu que, de fato, parecia haver um novo público adulto de leitores de quadrinhos e que ninguém havia ainda produzido

63. “The ‘Underground’ cartoonists [...] were using the comics medium as Eisner had always hoped it might be used – as a vehicle for personal and political expression rather than as assembly line for producing regurgitated genre stories” (COUCH; WEINER, 2004, p. 107).

64. “American Visuals was going broke by the early 1970s – one of its divisions was bleeding it dry – and Eisner got out in 1972. But there was the question of what to do next. He had money in the bank, and he took the bold step of giving up his Army contract on *PS Magazine*. Over the next few years, inspired by the underground comix scene, he invested his time and money in a full-time return to the drawing board. It was, in fact, a comment made by Ann that focused him. She said, ‘Why don’t you finally do what you always wanted to do?’” (ANDELMAN, 2005, p.287).

nada para ele. Ele decidiu que só retornaria ao meio se pudesse achar um tema que atraísse um público adulto. Ele achou esse tema em Deus (ANDELMAN, 2005, p.288, tradução nossa)⁶⁵.



Figura 45: Capa de um *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, que já trazia estampado o anúncio de um novo conceito nos quadrinhos: “um romance gráfico de Will Eisner”. Fonte: EISNER, 1995a.

Assim, após dois anos de intenso trabalho, Eisner tinha em mãos *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* (1978), seu primeiro romance gráfico: “florações de sementes que carreguei comigo todos esses anos” (EISNER, 1995a, p.6). Nele, o quadrinista narra as histórias dos inquilinos de um velho cortiço localizado no número 55 da Avenida Dropsie, Bronx, Nova York, em quatro contos que se entrelaçam tendo como foco maior as pequenas tragédias do cotidiano dos habitantes dessa “microvila” (ver figura 45). As histórias baseiam-se em fatos reais da vida de Eisner, memórias de sua infância e adolescência no Bronx, durante os difíceis anos da grande recessão de 1930, que são recontados e ficcionalizados. As experimentações e o repensar da linguagem que apareciam de forma mais pontual em *The Spirit* ganharam todo o corpo desse novo trabalho, em seu formato, extensão, diagramação página a página e conteúdo. Efetivava-se uma nova forma de pensar os quadrinhos.

Interessado em que sua HQ fosse vendida em grandes livrarias, e não somente nas lojas especializadas em quadrinhos, atingindo um público maior e diferenciado, Eisner acabou por criar uma estratégia de abordagem a possíveis editores:

uma vez completado o boneco de “Um Contrato com Deus”, ele pensou onde poderia comercializá-lo. Ele não queria uma loja especializada em gibis, porque sentia que seus potenciais leitores não frequentavam mais lojas de gibis há um bom tempo e agora iam a livrarias. Eisner telefonou para Oscar Dystel, então presidente da *Bantam Books*, e criou o conceito. [...] Ele queria saber o que Eisner tinha em mãos, exatamente. Eisner olhou o boneco e instintivamente falou para si próprio “não diga a Dystel que é um gibi, ou ele desligará em sua cara”. Então, Eisner pensou por um momento e disse “é um

65. “I was struck by the obvious’, Eisner said, ‘that the readership was changing and a new approach to comics content was needed. Most obvious to me was that the time was now. The young preteen comic book reader of the 1940s was now close to forty years old. He grew up on the medium but what was there for a mature person to read in this format? It was an enormous opportunity’. Eisner reasoned that there might, in fact, be a new audience of adult comic book readers that no one had yet addressed directly. He decided he would only return to the medium if he could find a subject that would appeal to an adult readership. He found that subject in *God*” (ANDELMAN, 2005, p.288).

romance gráfico”. “Oh”, disse Dystel, “isso soa interessante; eu nunca ouvi falar disso”. A convite de Dystel, Eisner levou o boneco até seu escritório. [...] Então, Dystel balançou a cabeça. “Chame isso como quiser”, ele disse tristemente, “mas ainda é uma história em quadrinhos! Nós não vendemos quadrinhos na *Bantam*. Estou surpreso com você, Will. Vá procurar um editor menor” (ANDELMAN, 2005, p.290, tradução nossa)⁶⁶.

Diante do “não” de Oscar Dystel, Eisner persistiu em sua busca por uma editora especificamente nova-iorquina para publicar seu livro, acabando por encontrar abrigo na *Baronet Books*, de Norman Goldfine, mesmo tendo isso implicado no empréstimo de 25 mil dólares para a editora, que se encontrava em apuros financeiros. Apesar de não ter sido um estrondoso sucesso e dada a sua peculiaridade, além de muitos vendedores não saberem em que setor expor ou como vender a obra, Eisner vibrou ao ver sua publicação em livrarias como a Brentano da 5a Avenida. O primeiro passo havia sido dado.

Para Eisner, o termo “*graphic novel*”⁶⁷ não visava negar o universo das HQs, mas despertar a atenção de editores e leitores para uma nova forma de se fazer quadrinhos e literatura ao mesmo tempo. Quadrinhos com histórias mais longas a serem veiculados indistintamente nas livrarias, experimentando “na escolha de temas importantes e na inovação da exposição. [...] Parece que atrair um público mais refinado está nas mãos de artistas e escritores sérios de quadrinhos, dispostos a correr o risco do ensaio e erro. Os editores são apenas catalisadores. Não se deve esperar mais nada deles” (EISNER, 1999, p.138).

Assim, esse novo conceito implicava, sobretudo, em dispor de temas adultos e subverter a linguagem e seus recursos. Isso remete aos conceitos de organização materializada e matéria organizada de Debray (2000). O filósofo francês prega que o transmitir, dentre outras coisas, envolve uma combinação entre matéria organizada e organização material, sendo a primeira a “instrumentação”, o modo semiótico a ser organizado pela segunda, a “instituição”: “[...] a arte de transmitir, ou de fazer cultura, consiste na adição de uma *estratégia* com uma *logística*, de uma *práxis* com uma *techné*, ou ainda de um endereçamento institucional com uma instrumentação semiótica” (DEBRAY, 2000, p.26, grifo do autor). Debray (2000, p.26-7) ainda coloca que “[...] quanto mais forte for a inovação (ou sua diferença em relação às normas de conformidade do meio), tanto

66. “Once he completed the *Contract* dummy, he thought about where he might sell it. He didn’t want to approach a comic book house because he felt his potential readers long ago stopped going to comic book stores and were now going into bookstores. Eisner called Oscar Dystel, then president of Bantam Books, and pitched the concept. [...] He wanted to know what it was that Eisner had, exactly. Eisner looked down at the dummy, and an instinct told him, *Don’t tell Dystel it’s a comic book or he will hang up on you*. So Eisner thought for a moment, and said, ‘It’s a graphic novel’. ‘Oh’, Dystel said, ‘that sound interesting; I’ve never heard of that before’. At Dystel’s invitation, Eisner brought the dummy up to his office. [...] Then Dystel shook his head. ‘Call I what you will’, he said sadly, ‘but this is still a comic book! *We don’t sell comic books at Bantam. I’m surprised at you, Will. Go find a small publisher*” (ANDELMAN, 2005, p.290).

67. O termo “*graphic novel*” não foi criado por Will Eisner, reportando alguns pesquisadores a manifestações anteriores. Contudo, é inquestionável o papel do cartunista relacionando o termo aos quadrinhos, criando assim um novo “gênero” nessa indústria, que marcou suas publicações posteriores.

mais sólida deverá ser a armadura organizacional de sua transmissão porque mais árdua será a abertura das vias em um meio hostil”.

Esse era, portanto, o desafio de Eisner com os romances gráficos: transformar a matéria organizada, desmontar a linguagem e o formato clássico dos quadrinhos que, engessado, já não dava conta de uma nova organização materializada que despontava, uma nova forma de se pensar as HQs, um novo conceito. Contudo, esses conceitos de Debray ainda supõem uma dualidade entre organização e matéria, que, na verdade, não interessava mais ao quadrinista. Sua grande busca, afinal, era por esmaecer as fronteiras, de modo a tais instâncias estarem tão imbricadas que qualquer binarismo já não faria mais sentido. O próprio Eisner discorre sobre esse processo:

[...] tive que deixar de lado dois limitadores básicos do trabalho, que constantemente inibem a criação nesse meio – o espaço e o formato. Cada história foi, portanto, escrita em preocupação com o espaço que ocupasse e **seu formato surgiu da própria narrativa**. Aos quadrinhos normais associados à arte sequencial (HQ) foi dada a liberdade de **tomar suas próprias dimensões**. Por exemplo, em muitos casos uma página inteira é usada para uma cena. Os textos e balões misturam-se à arte. Eu os considero como fios de um mesmo tecido e faço uso deles como uma linguagem. Caso tenha chegado ao que queria, não haverá cortes no fluxo da narrativa porque **figura e texto serão tão interdependentes a ponto de serem inseparáveis** (EISNER, 1995a, p.7, grifo nosso).

Sob essa ótica, é interessante aproximar esse desmontar da linguagem por Eisner com o conceito de desconstrução de Derrida, cunhado, de forma mais ampla, para repensar a linguagem, a filosofia, a metafísica, enfim, o pensamento ocidental como um todo.

Segundo Peretti (1989, p.131, grifo do autor, tradução nossa)⁶⁸,

a desconstrução é, pois, um <<procedimento>> para ler e escrever *de outro modo* o texto da filosofia e da cultura, em um trabalho textual minuciosamente calculado e que se calcula, precisamente, mediante uma estratégia de leitura e escritura dupla, múltipla, que será trabalhada *différance* pela disseminação bífida e assimétrica.

Peretti (1989, p.127) aponta que esse desconstruir de Derrida não implica em uma destruição e apagamento, mas sim um habitar, um enfronhar-se no interior das

68. “La desconstrucción es, pues, um <<procedimiento>> para leer y escribir *de otro modo* el texto de la filosofía y de la cultura en un trabajo textual minuciosamente calculado e que se calcula, precisamente, mediante una estrategia de lectura y escritura doble, múltiple, que será *différance* trabajada por la disseminación bífida y asimétrica” (PERETTI, 1989, p.131, grifo do autor).

estruturas, levando-as ao limite, abrindo fissuras, rompendo com o discurso tradicional. Ainda outro ponto importante, agora destacado por Pedroso Júnior (2010, s/p), é que tal desconstrução intenta subverter e minar as binaridades hierárquicas do pensamento ocidental, tal como corpo/mente, dentro/fora, fala/escrita, natureza/cultura.

O que Eisner fez no âmbito dos quadrinhos, aproximando-o do conceito de Derrida, foi justamente se entranhar nos meandros do meio, desestabilizando suas hierarquias, provocando questionamentos, deslocando olhares, colocando, enfim, em xeque os cânones da linguagem tais como a sequência linear, o requadro, a bidimensionalidade, o mero entretenimento e a dualidade matéria/organização, forma/conteúdo, figura/texto. Não bastava mais “encaixar” as narrativas nas formalizações gráficas e tradicionais da linguagem; ao contrário, era necessário pensá-las e construí-las graficamente, página a página, motivado por indagações do tipo: o que são os quadrinhos? Como esse meio comunica? Como potencializar a experiência cognitiva do leitor, permitindo seu vínculo com a obra? Como expandir o meio técnico em comunicativo?

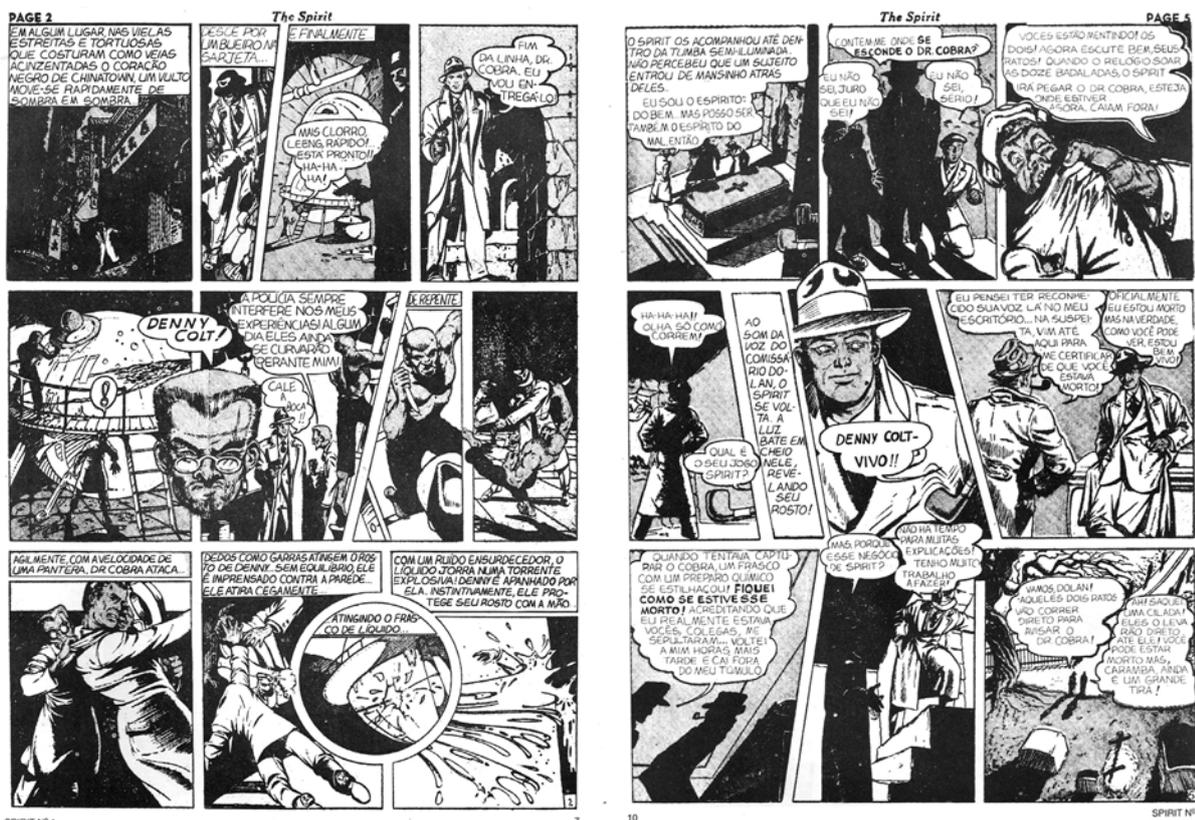
Após *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, Eisner não mais parou de produzir romances gráficos e, a cada lançamento, suas experimentações não só se expandiam, como se sedimentavam. Apresentados sob a forma de livros em *sketches*, pequenos capítulos ou em uma única narrativa, os romances gráficos de Eisner efetivaram uma nova forma de se pensar e fazer quadrinhos. O formato já não era de revista, mas de livro; o conteúdo ultrapassava o mero entretenimento, adquirindo um viés mais literário; o público adulto era o alvo e não mais crianças e adolescentes; a montagem gráfica era inovadora, rompendo com o formato clássico e desconstruindo os elementos da linguagem. Mesmo assim, indubitável e fundamentalmente, tratava-se de uma história em quadrinhos. A difusão dessa nova forma de pensar revolucionou e abriu novos caminhos para a indústria de HQs, firmando um segmento de amplo sucesso, responsável por romper, ou pelo menos minimizar, inúmeros preconceitos que rondavam o meio.

Analisando-se exemplares de *The Spirit* e alguns romances gráficos de Eisner, é possível traçar alguns procedimentos que marcam essa desconstrução da linguagem empreendida pelo quadrinista e que definem sua peculiar montagem gráfica, conferindo diferentes cadências, dramaticidades, sensorialidades e volumetrias à obra, qualidades apresentadas a seguir.

2.3.2 POR OUTRA MONTAGEM GRÁFICA DOS QUADRINHOS Ao se pensar em quadrinhos, é comum que a primeira ideia a vir à mente seja a sucessão de requadros retangulares, dispostos em uma clara sequência, como visto no item 2.2 deste capítulo. De acordo com o tamanho do requadro ou espaçamento dos cortes gráficos, tal leitura pode ter um ritmo mais ou menos acelerado. Essa configuração “clássica”, sem maiores variações, torna a leitura, em certa instância, monótona, por sua rígida linearidade,

regularidade dos requadros e pouca cadência, não exigindo do leitor um esforço maior de compreensão de sua montagem gráfica. Entretanto, a linguagem permanece disponível para ser trabalhada, desconstruída, rompida, expandida, ampliando suas possibilidades comunicativas e cognitivas.

Atento a tais limitações e cada vez mais ciente das potencialidades do meio, Eisner, desde seus primeiros trabalhos, foi, paulatinamente, fomentando maneiras de enriquecer tal diagramação e, conseqüentemente, sua leitura. Em *The Spirit*, o artista trabalhou, de forma inicial, algumas outras formas para os requadros, criando painéis circulares e em diagonal, por exemplo, ou dando destaque ao personagem ao fazê-lo ultrapassar a linha de contorno do quadro (ver figuras 46 e 47). Tratava-se, inicialmente, de uma forma de driblar a restrição de sete páginas imposta ao suplemento: “era claro para mim que as sete páginas permitidas eram muito confinantes. [...] Eu comecei a experimentar com técnicas que eu tinha usado nos gibis. [...] O que poderia acomodar eu tentava encaixar” (EISNER *apud* HARVEY, 1996, p.70, tradução nossa)⁶⁹.



Figuras 46 e 47: Páginas da edição número 1 de *The Spirit*, ilustrando as primeiras tentativas de Eisner de repensar o requadro, conferindo formas inusitadas ou fazendo os personagens extrapolar a linha de contorno. Fonte: EISNER, 1987.

Porém, tais pequenas experimentações, mesmo sendo intervenções pontuais em uma diagramação de página ainda padrão e a ser lida em sequência, configuravam-se como singelas surpresas que destacavam um momento da trama e rompiam situadamente

69. “It was clear to me that the seven pages allotted was too confining. [...] I began to experiment with techniques I’d been using in comic books. [...] Whatever would accommodate what I was trying to fit in” (EISNER *apud* HARVEY, 1996, p.70).

com a monotonia da leitura, funcionando como pequenos respiros. Ultrapassando o requadro, as figuras, por exemplo, traziam o personagem mais para perto do leitor, como se o mesmo fosse se destacar da ação e da página, como uma primeira tentativa de ruptura da bidimensionalidade da imagem. Já os requadros com formatos outros, que não o retangular, rompiam de certa forma com o compasso ritmado da trama, mexendo, ainda que de forma incipiente, com o ritmo da leitura.

Naquele tempo, ele tinha percebido o contar histórias como oportuno. Agora, ele começou a explorar as possibilidades, usando uma enxurrada de painéis para agilizar a ação, painéis alongados para mostrar uma dimensão que o painel padrão não possibilitava, personagens saltando do requadro para adicionar profundidade. Tanto a dizer em tão pouco espaço (HARVEY, 1996, p.70, tradução nossa)⁷⁰.

Porém, foi com as “*splash pages*”, ou páginas de abertura, criadas pelo artista a partir do quinto número de *The Spirit*, que Eisner começou, efetivamente, a inovar na diagramação da página como um todo e a repensar de forma mais incisiva a linguagem. Por se tratar de um suplemento, tal formato não apresentava uma capa de abertura como as revistas, sendo envolvido pelo próprio jornal. A narrativa já se desenvolvia a partir da primeira página que, costumeiramente, trazia apenas o logo padrão de abertura com o título da história, não tendo o leitor nenhum elemento inicial que instigasse sua imaginação, fomentasse a leitura ou deixasse maiores pistas sobre o enredo que se desenrolaria a seguir (ver figura 48).

Eisner soube criar e ousar a partir dessa suposta limitação que o suporte impunha, trabalhando a primeira página do suplemento como página de abertura, rompendo de vez com o formato clássico dos requadros em sequência e com a própria noção de requadro. A tradicional marca foi abolida – para o desespero dos editores que não tinham uma marca definida para comercializar⁷¹ –, sendo



Figura 48: Primeira edição de *The Spirit*, que trazia em sua primeira página uma espécie de logo comercial, abolida a partir da quinta edição. Fonte: EISNER, 1987.

70. “At the time, he had seen storytelling potential in the expedient. Now he began to explore the possibilities, using a flurry of panels to speed up action, long odd-shaped panels to show dimension that a standard panel destroyed, characters popping out of panels to add depth. So much to say and so little room to say it in” (HARVEY, 1996, p.70).

71. “Essa mudança no tratamento do logo nem sempre pegou bem para Busy Arnold e, às vezes, ele e Eisner escutavam reclamações do escritório de marcas autorais e registradas. ‘Como podemos registrar isso se ele nunca é o mesmo?’, eles



Figura 49: Exemplar de uma *splash page* criada por Eisner em abril de 1947, evidenciando como o artista trabalhou a página por inteiro, criando espécies de peças de arte independentes e mexendo com o ponto chave da linguagem: o domínio criativo da diagramação. Fonte: EISNER, 1988a.

os títulos semanalmente apresentados de uma forma completamente diferente, integrados ao desenho e à narrativa (ver figura 49).

A grande contribuição de Eisner foi trabalhar a página por inteiro, que, independente de trazer uma ou mais cenas, funcionava como uma espécie de “peça de arte” independente, pois nessa composição tudo estava integrado, textos e figuras, formando um painel único, mais do que nunca a ser apreendido em seu conjunto de imediato e depois descortinado em seus pormenores, eliminando de vez qualquer linearidade. A chamada *The Spirit*, por exemplo, muitas vezes compunha o próprio cenário da trama, assumindo a forma de edifícios arquitetônicos da cidade ou como páginas ao vento. Igualmente estavam mesclados ao desenho, o prólogo, os balões de fala, a assinatura do quadrinista ou os eventuais títulos da trama (ver figuras 50, 51, 52 e 53).

Além de chamar a atenção do leitor para o suplemento, o interesse de Eisner era que tais páginas de abertura também antecipssem o tom da narrativa: “quando eu comecei, vi as páginas de abertura meramente como algo que poderia prender a atenção de alguém folheando o jornal. [...] Logo me tornei teórico sobre isso e as percebi como mais que um elemento de *design*. Poderia definir uma cena, um estado de espírito, uma situação” (EISNER *apud* HARVEY, 1996, p.70, tradução nossa)⁷². Portanto, tais páginas não eram meras “capas”, mas sim já parte integrante da narrativa.

Contudo, mais do que isso, as *splash pages* eram, de fato, o início do desatar de uma série de amarras, tendo Eisner trabalhado o ponto-chave da linguagem, como visto anteriormente: o domínio criativo da diagramação. Rompia-se com o requadro tradicional, com a linearidade e sequência de leitura, com os dualismos figura/fundo

perguntavam. Mas Eisner seguiu no seu próprio caminho” (tradução nossa) de “This approach to the logo treatment didn’t always sit well with Busy Arnold, and sometimes he and Eisner even heard complaints from the copyright and trademark office. ‘How can we trademark this when it never looks the same?’ they were asked. But Eisner kept on his own path” (COUCH; WEINER, 2004, p.22).

72. “When I began, I saw the splash merely as something that should grab the attention of someone flipping through the newspaper. [...] I soon became theoretical about it and saw it as something more than a design element. It could set a scene, set a mood, define a situation” (EISNER *apud* HARVEY, 1996, p.70).



A Voz Interior



BEM-VINDO AO LAR, ÉBANO

SUNDAY, MAY 12, 1936



Figuras 50, 51, 52 e 53: Algumas splash pages de *The Spirit*, evidenciando como Eisner rompeu, em tais páginas, com o requadro tradicional, com a linearidade e sequência de leitura, com a diagramação padrão, com os dualismos figura/fundo e texto/desenho, exigindo do leitor um maior esforço intelectual e seu debruçar sobre tal montagem.
 Fonte: EISNER, 1986, 1990a, 1990b, 1991a.

e texto/desenho, possibilitando outras experiências cognitivas ao leitor, exigindo do mesmo um maior esforço intelectual e seu debruçar sobre tal montagem, pois novas eram as relações criadas por Eisner. Não foi à toa, portanto, o seu imenso sucesso, a ponto dos leitores se surpreenderem especulando sobre como seriam as próximas páginas de abertura de *The Spirit*, gerando uma grande expectativa sobre o que viria a seguir: “essas páginas de abertura de *The Spirit* se tornaram a arte de quadrinhos mais famosa já feita” (COUCH; WEINER, 2004, p.22, tradução nossa)⁷³.

Aos poucos, as experimentações lançadas por Eisner nas páginas de abertura foram, eventualmente, sendo utilizadas em outras páginas ao longo da trama de *The Spirit* que demandassem tal impacto. Porém, ainda eram intervenções pontuais, que não marcavam o *comic book* como um todo, o que só iria de fato acontecer com a efetivação dos romances gráficos. Neles, cada página era trabalhada de um modo único por Eisner, rompendo de vez com o formato padrão e efetivando um novo conceito nos quadrinhos (ver figura 54).



Figuras 54: Duas páginas internas de um gibi de *The Spirit*, mostrando como, aos poucos, Eisner foi alastrando tais experimentações das *splash pages* ao longo da trama, mas ainda de forma pontual. Tais páginas atuavam como respiros e contrastavam fortemente com a diagramação tradicional característica de grande parte da narrativa, como evidenciam as páginas em sequência. Fonte: EISNER, 1986.

Valendo-se, ao longo de todo o livro, de painéis de página inteira, cenas sobrepostas e que se interpenetram, requadros com ou sem linha de contorno, grandes cenas de fundo sobre a qual se destacam outros quadros e uma intensa integração entre texto e

73. “These *Spirit* ‘splash’ pages have become some of the most famous comic book art ever done” (COUCH; WEINER, 2004, p.22).

figura, resgatando aquela ideia de peças de arte independentes das *splash pages*, Eisner conseguiu trabalhar em seus romances gráficos diferentes cadências e dramaticidades, ratificando uma nova forma de fruição das HQs, que demandava, mais do que nunca, um tatear, e não a mera leitura dos quadrinhos, discussão já levantada no tópico anterior.

A apreensão dessa montagem não era dada, nem óbvia, exigindo-se do leitor que ele minimamente desfrutasse de cada página, buscando entender sua construção, estabelecer relações, aventar possibilidades de “leituras”, sendo assim instigado a todo o momento. E essa diagramação personalizada, trabalhada e diferente página a página estava intrinsecamente ligada à narrativa. Por isso, um formato padrão, clássico, já não era mais possível, pois implicaria em um mero encaixe ou engessamento da mesma, limitando as possibilidades do comunicar e marcando um binarismo entre conteúdo e forma que já não interessava mais a Eisner. Para melhor ilustrar essas questões, alguns procedimentos do quadrinista serão aqui elencados.

– Páginas com uma única ou múltiplas cenas: ao alternar páginas que possuem uma única cena com outras com mais de um painel por página, Eisner conferiu diferentes cadências e dramaticidades à trama, mexendo com a forma do leitor descortinar a história e se surpreender. A página trabalhada com uma única cena, nada comum até então e, sobretudo, sucedida por outras de mesma natureza, desacelera o ritmo da narrativa e, geralmente, é utilizada para prender a atenção em algum acontecimento marcante, não disputando a atenção do leitor com nenhuma outra ação em uma mesma página. É quase um pedido para que o receptor se detenha e foque naquela imagem, única e principal.

Além disso, por dispor de todo o espaço da página, a cena pode ser melhor esmiuçada em seus detalhes, apresentando-se expandida e sem linha de contorno. Tais páginas podem atuar como “clarões” que rompem e marcam determinado aspecto, agindo como importantes quebras na narrativa ou como representações de um momento clímax da história.

Já a presença de duas ou mais cenas por página pode acelerar a trama, se o corte temporal entre painéis indicar saltos no tempo ou, ao contrário, representar os sucessivos momentos de uma ação, passo a passo, como uma câmera lenta. O importante é que essa mescla de páginas com quantidades variadas de painéis, podendo abrigar um único, dois ou vários, dita diferentes temporalidades à leitura e mexe com o nível de envolvimento do leitor, tendo Eisner tirado grande proveito disso (ver figuras 55, 56, 57 e 58).

– O requadro repensado e o plano-sequência: seguindo o intuito de pensar a página por inteiro, o recurso mais desconstruído por Eisner foi o do requadro. Em seus romances gráficos, raras são as páginas que trazem somente os clássicos requadros retangulares com contorno. Por vezes, o quadrinista aboliu a linha de contorno, usou a própria figura como definição de um requadro, sobrepôs painéis sobre uma cena de página inteira ou inovou na forma de seu contorno e posição, sempre extrapolando a sua função de contêiner e ressaltando a potencialidade comunicativa desse recurso. Essas possibilidades muitas vezes foram mescladas de maneiras distintas em uma mesma página, estimulando e renovando, constantemente, o olhar do leitor, repensando também o corte gráfico

O cortiço no número 55 da Avenida Dropsie parecia prestes a se erguer e flutuar levado pela turbilhonante mare. "Parece a arca de Noé", pensou Frimme Hersh, enquanto chafurdava nas poças rumo a seu lar.



...afinal, este foi o dia que Frimme Hersh enterrou Rachele, sua filha.



Naqueles anos, ele ouvia muito essa frase, pois sempre realizava boas ações.



Certo dia, após um terrível ataque, os anciãos sobreviventes o convocaram...



O PRÓXIMO ATAQUE DOS COSSACOS PODE NOS DIZIMAR! ESCOLHEMOS VOCÊ PARA SER SALVO, POR ACHARMOS QUE É FAVORECIDO DE DEUS!



E assim, Hersh obedeceu. Duas noites depois, floresta adentro...



Figuras 55, 56, 57 e 58: Em *Um contrato com Deus*, o capítulo começa com o judeu Frimme Hersh voltando para o cortiço, após o enterro de sua filha, acometida por uma doença súbita e fatal. Eisner trabalha essa sequência clímax em cenas de página inteira, marcando a importância dessa cena. Com isso, a narrativa adquire uma cadência bem mais lenta, refletindo o pesar e vagar do judeu, e também permitindo que o leitor se debruce sobre esse momento marcante da trama. Na sequência do capítulo, Eisner volta no tempo e expõe como Frimme migrou da Rússia para os Estados Unidos, firmando um contrato com Deus durante tal viagem. Esse momento envolve alguns anos da vida de Hersh, por isso Eisner trabalha algumas cenas por página, acelerando o ritmo da narrativa para que seja possível, em poucas páginas, contextualizar o leitor do passado de Frimme e como ele chegou aos Estados Unidos. Confrontar esses dois momentos da trama e suas distintas diagramações evidencia como essa alternância mexe com a cadência e dramaticidade da narrativa. Fonte: EISNER, 1995a.

em si. Isso mexia, fundamentalmente, com a apreensão espaço-temporal do leitor. Se novas eram essas relações entre quadros e a forma de se trabalhar o próprio requadro, outra era a experiência cognitiva (ver figuras 59, 60, 61, 62, 63 e 64).

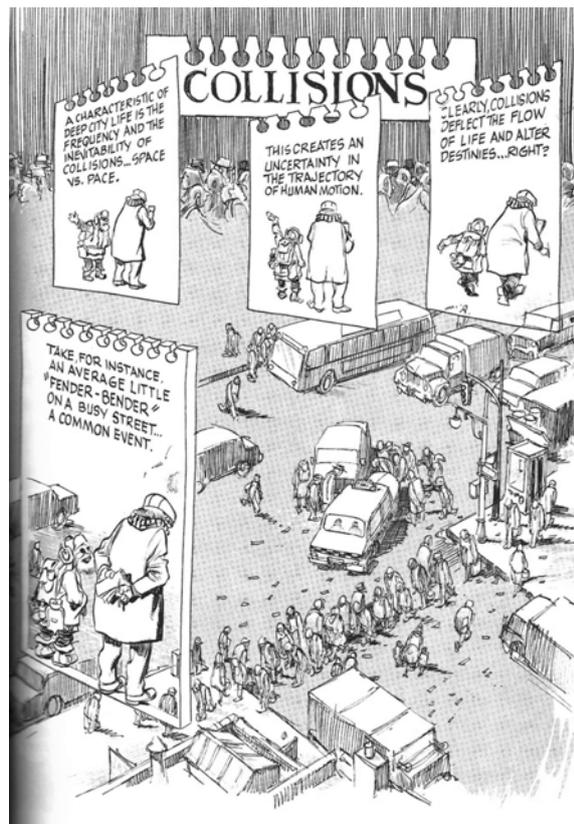
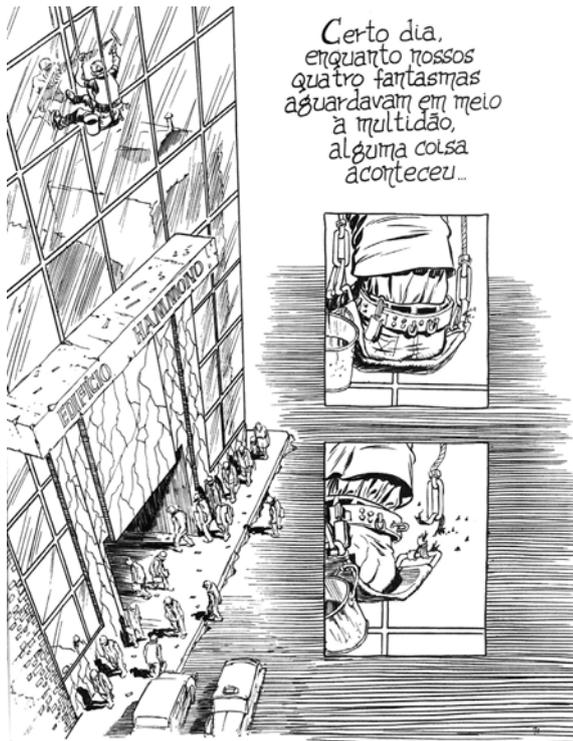
Essas experimentações chegaram ao extremo do que se pode considerar uma espécie de “plano-sequência” nos quadrinhos, abolindo de vez o corte gráfico. Eisner criou uma forma de compor a página, interpenetrando os painéis de tal forma em que as próprias figuras fazem a passagem entre as cenas, propiciando uma forte dinamicidade e senso de continuidade à narrativa, sendo praticamente impossível apontar onde uma determinada cena começa ou termina. Dada a importância do corte gráfico na linguagem dos quadrinhos, essa foi uma grande ruptura proposta por Eisner. É como se o leitor se deslocasse pela ação como uma câmera em movimento, sem respiros ou cortes, envolvendo-o sobremaneira e conferindo um viés cinematográfico à linguagem. Além disso, tal montagem rompeu de vez com o dualismo figura/fundo, desestabilizando algumas hierarquias arraigadas nos quadrinhos (ver figuras 65, 66, 67 e 68).



Figura 59: Nessa figura, percebe-se como a página com requadros sem contorno ganha uma ideia de conjunto único e de um desenho expandido. É como se a leitura se tornasse mais fluida e como se a conexão mental entre quadros fosse facilitada, sem a marcação estanque do contorno. Fonte: EISNER, 2004.



Figuras 60 e 61: Já em *The Spirit*, Eisner utilizou a própria figura como requadro, como ilustra a figura 60, assumindo o formato do olho tal função. Na figura 61, de *Avenida Dropsie*, é a janela que ganha a ideia de vinheta. Abrindo mão das molduras e se valendo das próprias figuras, Eisner parece querer reduzir a linguagem a sua essência, eliminando qualquer coisa que possa vir a ser supérflua. Fonte: EISNER, 1988b, 2004.



Figuras 62, 63 e 64: Na figura 62, Eisner trabalha uma cena de página inteira, sobre a qual sobrepõe dois requadros, que funcionam como um *close-up* de um detalhe importante da ação. É uma forma interessante de montagem, pois situa o leitor da condição e altura em que o trabalhador se encontra e, ao mesmo tempo, foca no romper da corda de segurança em dois requadros menores, um pormenor importante e fundamental da cena, criando assim um clima de tensão e dramaticidade iminente. Na figura 63, o requadro tem a sua forma clássica, porém Eisner brinca com sua posição para dele extrair sua potência comunicativa, simulando um balançar que aguça os sentidos do leitor para o infarto e desmornar do personagem. Já na figura 64, a linha de contorno assume a forma de uma página de um bloco de notas, ressaltando a condição do personagem de observador da vida na grande cidade. Assim, um recurso que, primariamente, tinha a mera condição de conter, agora comunica antes de tudo. Fonte: EISNER, 1989, 1995a, 2006b.



Figuras 65, 66, 67 e 68: Alguns exemplos de romances gráficos diversos e o modo como Eisner trabalhou essa espécie de “plano-sequência” dos quadrinhos, amalgamando uma cena à outra. Nessa diagramação, a noção de requadro, figura/fundo e de corte gráfico é abolida de vez, conferindo um forte senso de continuidade à narrativa e envolvendo sobremaneira o leitor. Fonte: EISNER, 1989, 2006b, 2007a.



Figuras 69, 70 e 71: Já em *The Spirit* Eisner trabalhou enquadramentos inusitados, conferindo um viés cinematográfico aos quadinhos e surpreendendo o leitor, com ângulos como um bueiro visto de baixo e de cima, lado a lado e perspectivas por sob a mesa ou ao nível do chão. Fonte: EISNER, 1986, 1988a.

– A multiplicidade de enquadramentos: nessa tentativa de envolver, instigar e não tornar óbvia a leitura, Eisner também se valeu de perspectivas e enquadramentos diversos, reforçando o intuito de imprimir um caráter cinematográfico aos quadinhos. Voo de pássaro, rés do chão, *closes* são alguns ângulos que o artista trabalhou com maestria, permitindo ao leitor a melhor visão da cena, uma perspectiva inusitada e surpreendente da trama ou expor um ponto de vista subjetivo e psicológico de algum personagem, por exemplo. Eisner também inovou ao trabalhar, em uma mesma página, ângulos variados de uma mesma cena, como se o observador pudesse ser onipresente.

Essa forma do artista manipular tais enquadramentos permitia que o leitor não se sentisse um mero observador passivo, fixo, mas sim o “transportava” para dentro da narrativa, deslocando-o ao sabor das ações. Juntamente com as inovações na diagramação da página e nos requadros, tais experimentações mexeram também com a apreensão espaço-temporal do leitor, já que, ao longo da trama, tanto os ritmos da ação variavam,

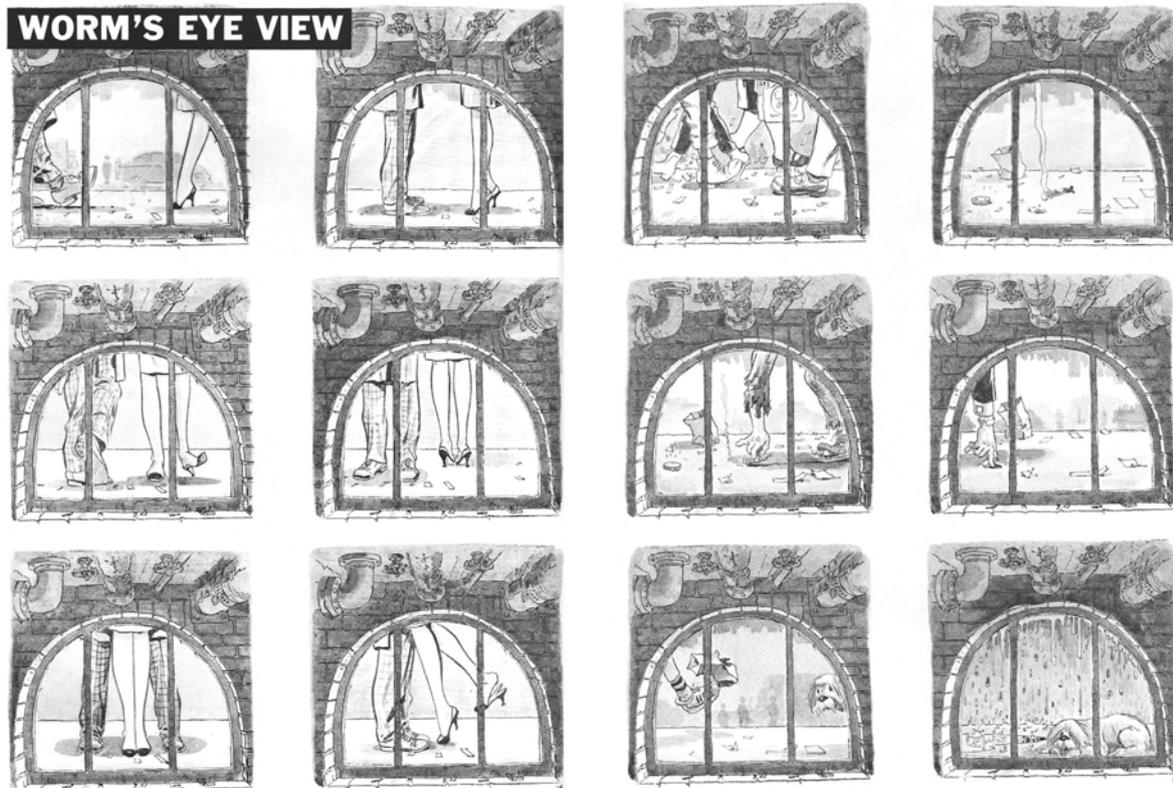
como as possíveis posições do observador, localizando-o nos melhores ângulos. Isso potencializava a fruição cognitiva da leitura e o comunicar da linguagem, exigindo sutilezas de percepção por parte do leitor (ver figuras 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76 e 77).



Figura 72, 73 e 74: Em seus romances gráficos, Eisner tirou o máximo partido de enquadramentos diversos, em busca de proporcionar ao receptor a melhor apreensão espaço-temporal da narrativa. Na figura 72, por exemplo, a vista aérea posiciona o leitor como um morador do cortiço, evidenciando a distante relação que marcava tais moradores e os cantores de rua. Na figura 73, Eisner trabalha um *close-up* de Jacob, focando sua expressão facial na cena clímax da trama, em que ele discute com a barata Izzy o sentido da vida. Tal enquadramento confere maior dramaticidade à cena, assim como aproxima o leitor do personagem e seu drama. Já a figura 74 traz outro ponto de vista, com o observador quase ao nível do chão. A ideia aqui é ressaltar como Scuggs se sente humilhado e oprimido ao ser acusado injustamente, o que é reforçado pela perspectiva de baixo para cima, mostrando o zelador acuado entre os imensos paredões dos edifícios. Fonte: EISNER, 1995a, 2007a.



Figura 75: Nessa ilustração Eisner trabalha os enquadramentos de uma forma muito peculiar, pois, em uma mesma página, apresenta diversos pontos de vista de uma única cena, conferindo uma onipresença ao leitor, capaz facilmente de relacionar ângulos mais gerais com alguns aspectos de seus pormenores. Fonte: EISNER, 2004.



Figuras 76 e 77: Eisner fez da questão do enquadramento até mesmo o mote para uma das *sketches* de *Nova York, a grande cidade*. Em *Worm's eye view*, como o próprio título diz, a grande cidade é enquadrada a partir do ponto de vista de um verme, ressignificando por completo, através do ângulo de visão, tal objeto. Fonte: EISNER, 2000.

– Explorando luz, sombras, texturas e hachuras: no prefácio de *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, Eisner fala sobre a influência de Lynd Ward em seu trabalho, ilustrador e gravurista norte-americano de um romance gráfico intitulado *Gods' Man* e publicado em 1929, consistindo em 139 xilogravuras sem nenhuma palavra:

nos meados do anos [19]30 Lynd Ward explorava o caminho com extraordinárias narrativas gráficas, tendo produzido vários romances inteiros em xilogravuras. Um deles, *Frankenstein*, caiu-me nas mãos em [19]38 e influenciou toda a minha maneira de pensar dali por diante. Considero meu trabalho nessa área como tentativas de expansão ou extensão da premissa original de Ward (EISNER, 1995a, p.6).

Para Eisner (*apud* COUCH; WEINER, 2004, p.85, tradução nossa)⁷⁴, “tais cores preto e branco são, com efeito, minha trilha sonora. É a única coisa que alguém tem para trabalhar neste meio que vai além do que está no papel” e, desde *The Spirit*, já estava claro seu interesse em levar tais experimentações além, “às vezes umedecendo histórias inteiras com sombras em tinta” (HARVEY, 1996, p.75, tradução nossa)⁷⁵, conhecidas sob a alcunha de “dois frascos de histórias de tinta”⁷⁶ (ver figuras 78 e 79).



Figuras 78 e 79: Exemplares de algumas histórias de *The Spirit* que ficaram conhecidas sob a alcunha de “two bottles of ink story”, nas quais Eisner trabalhava altos contrastes e jogos de luz e sombra, conferindo uma atmosfera *noir*. Fonte: EISNER, 1986.

74. “The colors of black and white are, in effect, my sound track. It’s the only thing one has to work with in this medium that goes beyond what’s on the paper” (EISNER *apud* COUCH; WEINER, 2004, p.85).

75. “Sometimes drenching whole stories with inky shadow” (HARVEY, 1996, p.75).

76. “Two bottles of ink story” (COUCH; WEINER, 2004).



Com a afirmação dos filmes *noir* nos anos 1940 e 1950, Eisner soube imprimir essa marcante estética em seus quadrinhos, permeando de mistério e suspense sua narrativa policial, ao valer-se de cenários noturnos, interiores sombrios e altos contrastes. E, mesmo após o fim de *The Spirit*, o quadrinista incorporou esse viés expressionista ao seu estilo, investindo em sombras dramáticas, que impregnam de emoção e intensidade a trama.

Outro ponto fundamental é que, ao trabalhar esses altos contrastes, Eisner parecia querer atingir a essência de seus personagens e do que compõe suas imagens, produzindo um desenho nu e cru, deixando sob os holofotes apenas o essencial, a emoção latente, o que não podia escapar ao leitor. É uma estética, portanto, que se afirma como direta, impactante e que elimina, por assim dizer, o supérfluo (ver figuras 80, 81 e 82).

Figuras 80, 81 e 82: Em seus romances gráficos, Eisner fez uso dos jogos de luz e sombra, sobretudo, em cenas de maior carga dramática, direcionando a atenção do leitor para a essência dos personagens e suas emoções latentes. Fonte: EISNER, 1995a, 2004, 2007a.

Por outro lado, o quadrinista também foi mestre no desenho de hachuras e texturas,

utilizando uma profusão de traços, linhas e pontos que representam materiais, indicam movimento e conferem uma dinamicidade de grande vitalidade ao desenho, dando um tom quase barroco à sua obra. Tais recursos têm o poder de fazer o desenho pulsar, como em uma ilusão de ótica, conferindo volumetria e tridimensionalidade à imagem. O exemplo mais clássico de hachura trabalhada por Eisner é sua representação de chuvas e temporais, que, de tão própria, ganhou um nome peculiar: “*the Eisnershpritz*” (ver figura 83).

Se “*the Eisnershpritz*” é a consagração de tal habilidade do artista, ela se manifesta a todo o momento em sua obra: nos tijolos dos cortiços que transmitem rugosidade, nas labaredas de fogo que ardem e parecem ferozmente se alastrar, no *skyline* de uma cidade que não tem fim, na fumaça que cobre todo o ar e intoxica, nas linhas de movimento ligeiras que atropelam, nas ondas de devaneios que inebriam, nos modernos vidros espelhados dos arranha-céus que tudo refletem e revelam etc., tudo isso conferindo uma polissensorialidade ao desenho que instiga todos os sentidos do leitor, e não somente a visão, acionando também o tato, o olfato e mesmo o paladar. É assim, sobretudo, que Eisner confere texturas, cheiros, movimentos e sensações aos seus desenhos (ver figuras 84, 85 e 86).

– A tipografia trabalhada e a integração entre texto e figura: o texto tem um papel fundamental nos quadrinhos, seja materializando as falas e onomatopeias, seja exprimindo emoções e sensações através da forma como é trabalhado; e a distinção entre o que é texto e o que é figura sempre foi algo bem demarcado nessa linguagem. Foi justamente sobre tal dicotomia que as experimentações de Eisner incidiram, buscando romper essas fronteiras.

Desde as já citadas *splash pages* de *The Spirit* esse intuito se fez presente, quando Eisner aboliu o tradicional logo comercial: uma chamada padronizada que sempre encabeçava



Figura 83: Eisner ficou conhecido por sua representação de chuvas e temporais, o que ganhou a alcunha de “*the Eisnershpritz*”. Apenas com traços, linhas e riscos, o quadrinista conseguia imprimir a sensação de encharcamento da rua, do personagem, da própria página. Fonte: EISNER, 1995a.

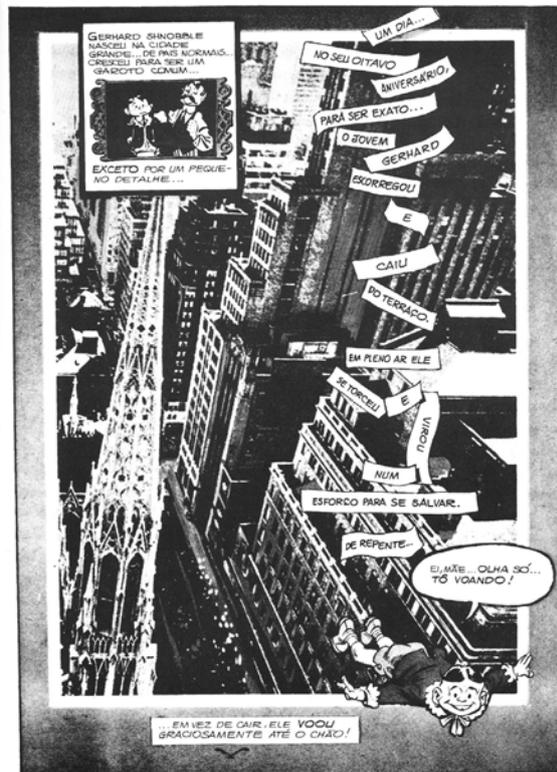


Figura 84: Trabalhando as hachuras e texturas, Eisner dota seus desenhos de uma incrível polissensorialidade, instigando outros sentidos, para além da visão, e provocando sensações mais variadas. A presente figura, por exemplo, indicia vertigem e devaneio. Fonte: EISNER, 1995a.



Figuras 85 e 86: Outros exemplos de hachuras trabalhadas por Eisner e que aguçam os sentidos do leitor. Na figura 85, sente-se calor e movimento; já na figura 86, rugosidade e aspereza. Fonte: EISNER, 1995a, 2007a.

O ESPÍRITO DO DIA DAS BRUXAS DE 1946



Figuras 87 e 88: Já em *The Spirit*, Eisner colocou em xeque o dualismo texto/figura na linguagem dos quadrinhos, tornando esse elemento parte estruturante da montagem gráfica, não apenas preenchendo espaços previamente deixados pelos ilustradores. Fonte: EISNER, 1986, 1991b.

a primeira página e acontecia separada do corpo da narrativa. O quadrinista conseguiu fundir de tal forma texto e figura, que a chamada, título e assinatura passaram a fazer estruturalmente parte do desenho. Eliminar tais itens não implicaria somente na ausência de alguma informação trazida pelo texto, mas em desestruturar e comprometer a composição gráfica da página. E mesmo quando o texto tinha seu espaço mais demarcado, sua tipografia era trabalhada de forma a integrá-lo ou versar sobre a narrativa, em fontes específicas ou letras que se desfaziam, por exemplo, sempre conferindo um tratamento diferenciado a esse recurso (ver figuras 87 e 88).

Se em *The Spirit* tais inovações focavam essencialmente as páginas de abertura, a partir de seus romances gráficos, Eisner começou a expandir tais experimentações ao longo da narrativa, como deixou claro no prefácio de *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*: “o texto e os balões misturam-se à arte. Eu os considero como fios de um mesmo tecido e faço uso deles como uma linguagem. Caso tenha chegado ao que queria, não haverá cortes no fluxo da narrativa porque figura e texto serão tão interdependentes a ponto de serem inseparáveis” (EISNER, 1995a, p.7).

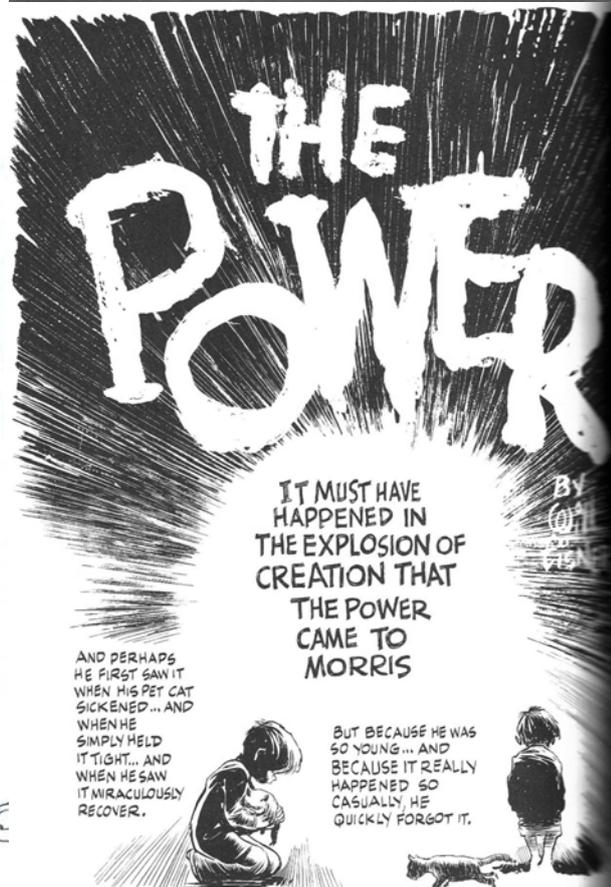
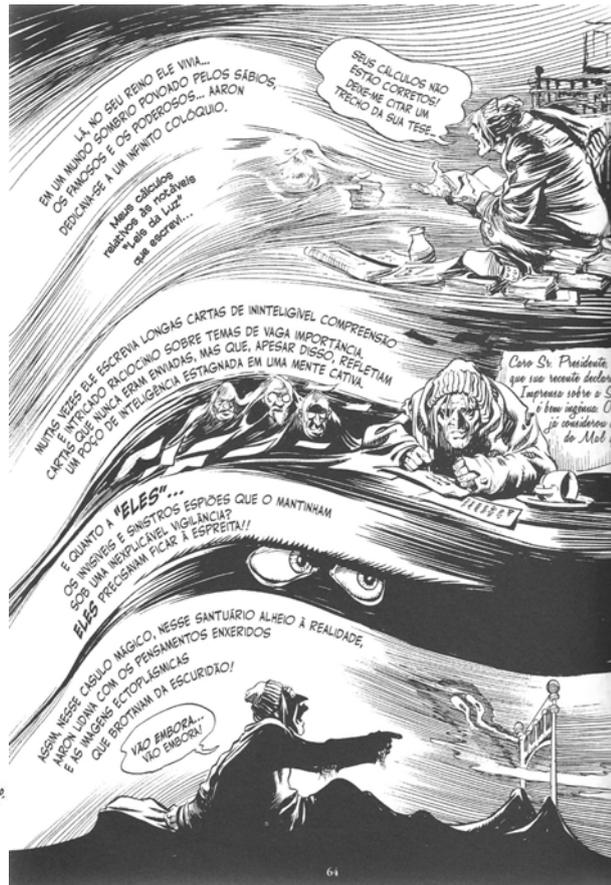
Seja em tipografias encharcadas ou que choram; em textos sinuosos que indicam devaneio; em manchetes de jornais, cartas manuscritas ou anotações em um bloco; em caixas de diálogo que flutuam; em onomatopeias que soam como gritos estridentes e de desespero; em narrações estampadas em vãos de portas e janelas; ou como simples linhas textuais que fazem a transição entre ações, nos romances gráficos de Eisner, os textos, balões e onomatopeias assumiram um papel essencial e estrutural na composição gráfica da obra, tirando partido de sua potencialidade visual. Dessa forma, Eisner reconheceu e ressaltou a importância comunicativa desses elementos, não sendo mais o texto apenas uma série de letras a serem encaixadas nos vazios deixados pelos desenhistas, mas um importante elemento que fundamentalmente articula e exige ser tratado como meio comunicativo (ver figuras 89, 90, 91 e 92).

Isso rompeu, ou minimamente desestabilizou, uma dualidade que há tempos persistia, e por vezes ainda persiste, na linguagem dos quadrinhos: a separação entre texto e figura, como duas instâncias distintas e bem demarcadas, estando, costumeiramente, o texto subjugado pelo desenho. Essa articulação empreendida por Eisner colocou esses dois elementos em uma posição paritária, subvertendo hierarquia e separação.

Ao fim, o que se vê é que o quadrinista procurou repensar todos os elementos da linguagem e trabalhá-los numa espécie de amálgama, concebendo, invariavelmente, a página como um todo. Os recursos estão tão integrados que é impossível usufruí-los separadamente, pois uma coisa remete à outra e, nesse processo, o leitor é levado constantemente a criar e estabelecer relações, sendo desafiado e instigado a participar. Isso tudo motivado pelo interesse de Eisner em transcender o meio dos quadrinhos como mero veículo transmissor (meio técnico), expandindo-o em meio comunicativo capaz de comunicar, estabelecer vínculos com o receptor e fomentar a experiência cognitiva deste último.

O dia inteiro a chuva caiu sem piedade sobre o Bronx.

Os esgotos transbordavam, e as águas subiam sobre o meio-fio das ruas.



Figuras 89, 90, 91 e 92: Em seus romances gráficos, Eisner buscou expandir a função de materializar falas e sons dos textos e onomatopéias, integrando-os ao desenho e trabalhando todas as suas potencialidades gráficas e comunicativas. Fontes: EISNER, 1995a, 2006b, 2007a.

3. CAPÍTULO 2

PENSANDO A CIDADE ALÉM DO OLHAR: DA VISUALIDADE À VISIBILIDADE DOS LUGARES

MAS ENTENDEU QUE
O PRAZER NÃO ERA
TANTO O DE FAZER
ESSAS COISAS INSÓLITAS
QUANTO O DE VER TUDO
DE UM OUTRO MODO: AS
RUAS COMO FUNDOS DE
VALE OU LEITOS DE RIOS
SECOS, AS CASAS COMO
BLOCOS DE MONTANHAS
ÍNGREMES, OU PAREDES
DE ESCOLHOS (CALVINO, 1994, p.112)

Em *Marcovaldo ou as estações na cidade*, Italo Calvino apresenta Marcovaldo, operário morador de uma grande cidade, que, aparentemente, destoa por completo do ritmo e modo de vida urbanos. Marcovaldo parece enxergar ao seu redor o que não atrai ou é visível a mais ninguém, pois seu olhar “perscrutava ao redor buscando o aflorar de uma cidade diferente, uma cidade de cascas, escamas, brotos e nervuras sob a cidade de verniz, asfalto, vidro e reboco” (CALVINO, 1994, p.112). Em suas aventuras, o atrapalhado carregador vivencia de uma forma única e própria o espaço urbano que o abriga e cerca.

Interessa a ele os cogumelos que brotam no asfalto; as narcejas que povoam o céu da cidade fugindo dos caçadores; a praça que remete à bucólica vida no campo; o ar puro do alto do morro; as cidades de neve que podem ser (re-)construídas; a chuva que alimenta sua planta de estimação; um passeio pelo supermercado que o transporta a outra condição de vida; um rebanho de gado que passa pela rua. Signos outros que permitem a Marcovaldo ter a impressão “de que o mundo cinzento e miserável que o cercava se tornava de repente generoso em riquezas escondidas e que ainda se podia esperar alguma coisa da vida, além das horas pagas pelo salário contratual, da compensação de perdas, do salário-família e da carestia” (CALVINO, 1994, p.8).

Por outro lado, essa fantasia e ingenuidade que marcam a vivência de Marcovaldo – quase infantil, de quem ainda se admira e crê tudo possível, mesmo as ideias mais mirabolantes e estapafúrdias! – não o poupam das agruras e misérias do cotidiano. Como coloca o próprio Calvino, suas peripécias o confrontam não somente com seus desejos mais íntimos, mas também com as fraquezas e penúrias de sua realidade, já que

ele está quase sempre fadado à decepção e ao fracasso, posto novamente diante de sua dura e real condição: “andando, Marcovaldo sonhava perder-se numa cidade diferente: seus passos, ao contrário, o conduziam justamente ao local de trabalho de todos os dias [...]” (CALVINO, 1994, p.24).

Contudo, isso não parece conter Marcovaldo, que, a cada nova estação, reinventa não somente a si mesmo, mas também seu olhar e forma de experienciar o espaço urbano. Uma inesgotável criatividade e capacidade de fabulação atestam essa espacialidade como algo único e singular, mesmo que ele próprio não tenha ciência disso, fazendo pulsar o embate entre fantasia x realidade; criatividade x monotonia; riqueza x miséria; atenção x anestesia; euforia x melancolia; programado x vivido. Um confronto próprio da cidade, que cotidianamente tem sua concretude e rígida estruturação superadas por espacialidades construídas a todo o momento e pelas novas relações que elas estabelecem com o espaço urbano⁷⁷.

A leitura do livro de Calvino faz pensar sobre o que de fato compõe a vida urbana e o quanto de “Marcovaldo” há em cada habitante das cidades. Quantas subjetividades cotidianamente se (re-)inventam e fazem o mundo girar, que não são enxergadas? Que ideia de cidade elas constroem ou subvertem, sobrepostas tal qual um palimpsesto de espacialidades possíveis? Como flagrá-las? Essas parecem ser perguntas que Eisner, um “Marcovaldo” ciente de si e dos outros, se lançou e buscou abordar em seus romances gráficos.

A partir, sobretudo, do século XIX, as grandes cidades – tais como Londres, Paris, Berlim, Moscou, Nova York – efetivaram-se como os lugares por excelência de uma efervescência cultural, que fomenta a dialógica cultural, a revisão de determinismos, a autonomia de espíritos, a emergência de conhecimentos, a criatividade e o desenvolvimento de críticas, justamente por abrigar multiplicidade e pluralidade de trocas, confrontos, polêmicas entre opiniões, ideias e concepções, compondo um produtivo “calor cultural” (MORIN, 2008).

Essas cidades eram mais do que pontos casuais de encontro e cruzamento. Eram ambientes geradores das novas artes, pontos centrais da comunidade intelectual, e mesmo de conflito e tensão intelectual. Em sua maioria, eram cidades com um papel humanista consagrado, centros culturais e artísticos tradicionais, locais de arte, aprendizagem e ideias. Mas muitas vezes também eram ambientes novos, trazendo em si a complexidade e a tensão da vida metropolitana moderna, que se encontram tão profundamente arraigadas na consciência e escrita moderna. Sempre existiu uma íntima ligação entre a literatura e cidades. [...] Aí também estão as intensidades do contato cultural e as fronteiras da experiência: as pressões, as novidades, os debates, o lazer, o dinheiro, a alta rotatividade das pessoas, o afluxo de visitantes, o som de muitas línguas, a rápida troca de ideias e estilos, a oportunidade de especialização artística (BRADBURY; McFARLANE, 1989, p.76).

77. Tal embate foi abordado no item 1.1 da introdução, “A cidade do espetacular ao vivido”.

Em síntese, “a cidade grande é um enorme espaço banal, o mais significativo dos lugares. Todos os capitais, todos os trabalhos, todas as técnicas e formas de organização podem aí se instalar, conviver e prosperar” (SANTOS, 1999, p.258).

O interesse de Eisner pela grande cidade como tema parece vir, primordialmente, de sua própria vivência dessa efervescência. Nascido no Brooklyn e criado no Bronx, Nova York, o espírito aberto, o olhar atento e a sensibilidade aflorada do quadrista, algo inerente aos verdadeiros artistas, encontraram no fervilhar da grande metrópole norte-americana sua ressonância. Ainda nas primeiras décadas do século XX, Nova York se firmou como um dos principais centros políticos e econômicos do mundo e, após a Segunda Guerra Mundial, a cidade fogueou de Paris a condição de capital cultural mundial. Em 1910, por exemplo, sua população já ultrapassava os 5 milhões de habitantes e entre 1890 e 1919 chegaram mais de 13 milhões de imigrantes, alterando e agitando profundamente sua cultura, dinâmica e estrutura (BRADBURY; McFARLANE, 1989).

Isso, dentre outros motivos, fez de Nova York uma das mais significativas cidades para se experienciar, em sua riqueza e miséria, a vida urbana, “onde a invenção e o teste de um estilo de vida metropolitano podiam se dar como uma experiência coletiva, onde a cidade inteira se convertia numa fábrica de experiências criadas pelo homem, em que o real e o natural deixavam de existir” (KOOLHAAS, 2008, p.26), tornando-a representativa de tudo o que havia de novo na sociedade americana,

fosse pela grande altura dos arranha-céus (uma palavra nova nos anos 1880), pela quantidade e variedade da população, pela miséria dos pobres, pela rudeza da luta entre o trabalho e o capital, pela extravagância dos ricos, pela venalidade e coragem da imprensa da defesa de suas causas, pela impiedade dos cartéis e trustes e pela aniquiladora indiferença da sociedade urbana em relação ao indivíduo (BRADBURY; McFARLANE, 1989, p.119).

Berman (1995, p.273-4) também reforça essa supremacia:

boa parte da construção e do desenvolvimento de Nova Iorque ao longo do século passado deve ser vista como ação e comunicação simbólicas: tudo foi concebido e executado não apenas para atender às necessidades econômicas e políticas imediatas, mas, pelo menos com igual importância, para demonstrar ao mundo tudo o que os homens modernos podem realizar e como a existência moderna pode ser imaginada e vivida. [...] O impacto cumulativo de tudo isso é que o nova-iorquino vê-se em meio a uma floresta de símbolos baudelariana. A presença e a profusão de tais formas gigantescas fazem de Nova Iorque um local rico e estranho para viver. Mas também a tornam um lugar perigoso, pois seus símbolos e simbolismos estão em infatigável conflito uns com os outros, em busca de sol e de luz, trabalhando para eliminar-se mutuamente, desmanchando a si próprios e aos outros no ar. Nova Iorque é, pois, uma floresta onde os machados e as motoniveladoras estão em constante funcionamento e os grandes edifícios em demolição permanente;

onde bucólicos evadidos enfrentam exércitos-fantasma e *Love's Labour's Lost* interage com *Macbeth*; onde novos significados estão sempre brotando e caindo das árvores construídas.

Assim, pulsava em todas as instâncias e esferas de Nova York esse novo modo de vida urbano e moderno. Focando especificamente o próprio distrito em que Eisner cresceu, percebe-se que o Bronx também traz em sua história essa alta complexidade urbana e cultural. Localizado ao norte de Nova York e o único em terra firme, o subúrbio recebeu uma grande leva de imigrantes no início do século XX, formada, sobretudo, por irlandeses, alemães, italianos e judeus do Leste Europeu, todos em busca de aluguéis baratos, o que estimulou, por exemplo, a proliferação dos cortiços. Após a Segunda Guerra Mundial, o bairro deu seguimento ao seu processo de urbanização e uma nova onda de recém-chegados, mas agora da América Central, Porto Rico, Antilhas, Albânia e Rússia, passou a predominar na região (LEITE, 2007).

Contudo, foi entre as décadas de 1950 e 1970 que a região vivenciou suas maiores reviravoltas. As obras empreendidas pelo engenheiro e secretário de planejamento Robert Moses, lideradas pela construção da via expressa Cross-Bronx, que corta o distrito, resultaram na desapropriação e demolição de inúmeras edificações. “O centro do Bronx foi martelado, dinamitado e derrubado” (BERMAN, 1995, p.277). Foi nesse momento também que o subúrbio entrou em um franco processo de decadência, assolado por graves problemas urbanos, tais como drogas, violência, abandono dos prédios, incêndios, deterioração urbana, só iniciando um processo de revitalização na década de 1990. Eisner (2004, s/p), no prefácio de *Avenida Dropsie, a vizinhança*, mostra sua relação e interesse por tais acontecimentos:

o sul do Bronx [...] era formado por muitas “vizinhanças”. E foi de uma dessas que eu vim. [...] Começou a demonstrar um declínio evidente em meados dos anos [19]60. Em 1975, ele tinha sido reduzido a uma área demolida, montes de entulhos e crimes. Nos últimos cinco anos da década de [19]70, mais de 68.000 incêndios foram registrados na área. As indústrias partiram e mais de 17.000 empregos sumiram com elas. Mais de 1.500 edifícios foram abandonados. As estatísticas de crime, abandono e decadência eram estarrecedoras. Minha preocupação com esse fenômeno tem ocupado minhas reflexões sobre a vida na cidade há bastante tempo, mas foi só em 1990, quando o New York Times noticiou o renascimento do sul do Bronx, que minha atenção tornou-se mais evidente. Para mim, isso geralmente leva a escrever um livro.

Sobretudo os romances gráficos de Eisner *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* e *Avenida Dropsie, a vizinhança* dialogam com esse processo histórico de formação e urbanização do distrito. Em *Um Contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, ao narrar os dramas de quatro inquilinos de um mesmo conjunto habitacional localizado na Avenida Dropsie, Bronx, o quadrinista contextualiza esse processo migratório do início do século e a proliferação de tais edificações:

no número 55 da Avenida Dropsie, Bronx, Nova Iorque – não muito longe da estação elevada – encontrava-se o cortiço. Assim como os outros, ele foi construído por volta de 1920, quando os prédios de apartamentos já decadentes na Baixa Manhattan não podiam mais acomodar o fluxo de imigrantes que aportou em Nova Iorque após a Primeira Guerra Mundial. Esses prédios – chamados de cortiços, segundo designação do século XVI para habitações múltiplas e baratas que abrigavam inquilinos – logo ocuparam grandes áreas do Bronx. Em 1930, eles já tinham se instalado nas raízes de toda uma primeira geração de americanos e seus pais estrangeiros (EISNER, 1995a, p.9-10).

Já em *Avenida Dropsie, a vizinhança*, Eisner apresenta o ciclo de vida de uma vizinhança ao longo de um século ao ficcionalizar a história do distrito, tendo o artista pesquisado, por exemplo, o estudo de 1980 desenvolvido pelo Museu de Artes do Bronx, que versa sobre a devastação do subúrbio (EISNER, 2004). Nessa obra, Eisner traça um verdadeiro panorama das forças centrípetas, de coesão, e centrífugas, desagregadoras, que percorrem os lugares e atravessam suas espacialidades (SANTOS, 1999), abordando questões como imigração, conflito étnico e de classes, especulação imobiliária, violência, os processos de degradação e revitalização de áreas urbanas, perpassando, também, por fatos históricos e econômicos mundiais, como a industrialização, a Grande Depressão, a Segunda Grande Guerra e a Guerra do Vietnã, eventos efetivamente vivenciados pelo quadrinista.

Mas o que importa aqui, mais precisamente, é destacar a importância da complexidade cultural e urbana de Nova York, e da grande cidade de uma forma geral, no processo de criação de Eisner. Ser nova-iorquino, crescer em um distrito como o Bronx, trabalhar como quadrinista em uma cidade como Nova York certamente teve um importante papel na escolha do quadrinista, que elegeu a grande cidade como uma de suas principais temáticas⁷⁸. E não sob uma ótica determinista, do tipo causa e efeito, mas entendendo a criatividade do artista como um processo descentralizado e fragmentado em instâncias diversas, como suas memórias e vivências, o que rompe com a ideia de algo único e inerente apenas ao sujeito, de viés transcendental. Nessa questão, Colapietro (2003) é um autor fundamental, justamente por apontar para esses vários possíveis lugares da criatividade. Assim, é importante entender Eisner como um sujeito histórico, marcado por seus compromissos, envolvimento e conflitos, além de

situado espacial, temporal e historicamente, e possivelmente em outros aspectos. [...] A consciência, engenhosidade, criatividade e outras características que atribuímos a agentes criativos são sempre funções de sua

78. Nesse momento do texto, interessa esmiuçar a relação de Eisner com a cidade de Nova York, especificamente. É certo que o quadrinista conheceu e transitou por diversas outras grandes cidades, inclusive São Paulo, no Brasil, mas como o trabalho não tem a pretensão de dar conta da rede de criação de Eisner como um todo, aqui interessa focar sua relação específica com a cidade norte-americana.

constituição cultural e contextualização histórica. Em resumo, a subjetividade deve ser historicizada (COLAPIETRO, 2003, p.5, tradução nossa)⁷⁹.

Salles (2006, p.22) e sua pesquisa em torno dos processos e redes de criação também auxiliam esse diálogo. O conceito de rede da autora, que coloca o processo de criação “em pleno campo relacional, sem vocação para o isolamento de seus componentes, exigindo, portanto, permanente atenção a contextualizações e ativação das relações que o mantêm como sistema complexo”, aponta para essa importância de Eisner como um sujeito histórico, situado em uma cidade como Nova York:

o artista observa o mundo e recolhe aquilo que, por algum motivo, o interessa. Trata-se de um percurso sensível e epistemológico de coleta: o artista recolhe aquilo que de alguma maneira toca sua sensibilidade e porque quer conhecer. [...] Esse armazenamento parece ser importante, pois funciona como um potencial a ser, a qualquer momento, explorado; atua como uma memória para as obras. [...] Isso nos leva a pensar na importância, para alguns artistas, do espaço geográfico onde a obra é criada (SALLES, 2006, p.51-3).

Mas o que especificamente na grande cidade interessa a Eisner? A citação anterior de Salles aponta que o artista recolhe aquilo que o interessa, que toca a sua sensibilidade e porque quer conhecer, ou seja, não é toda e qualquer questão que o atrai e compõe o escopo de suas obras. Tal qual um pesquisador, o agente criativo recorta e seleciona, movido, sobretudo, por suas intencionalidades. E são justamente esses interesses específicos que, juntos, configuram diferentes sentidos e modos de ver a cidade, que não a esgotam como totalidade, mas têm a sua representatividade e possibilitam outros conhecimentos: “seleciona-se um aspecto ou parte de toda a cidade de onde se infere um sentido geral; toda representação é uma síntese metonímica. Ver-a-cidade tem sua verdade e eficácia na medida em que, na cidade, é selecionada uma imagem persuasiva, ou não. Toda representação é uma parcialidade, uma ficção verídica” (FERRARA, 2002, p.117).

No que se refere à Eisner, um importante índice para a constatação desse dado está na introdução de *Nova York, a grande cidade*: “vistas de longe, as grandes cidades são uma acumulação de grandes edifícios, grande população e grande superfície. Para mim, isso não é ‘real’. **A grande cidade como ela é vista por seus habitantes é o que é real.** A verdadeira representação está nas fendas do seu chão e em pequenos fragmentos de sua arquitetura, **onde a vida cotidiana rodopia**” (EISNER, 2000, p.5, tradução e grifo nosso)⁸⁰.

79. “Situating spatially, temporally historically, and possibly in other respects. [...] The consciousness, ingenuity, creativity, and other traits we attribute to creative agents are always functions of their cultural constitution and historical situatedness. In brief, subjectivity must be historicized” (COLAPIETRO, 2003, p.5).

80. “Seen from afar, major cities are an accumulation of big buildings, big population and big acreage. For me it is not ‘real’. The big city as it is seen by its inhabitants it’s the real thing. The true picture is in the crevices on its floors and around the smaller pieces of its architecture, where daily life swirls” (EISNER, 2000, p.5).

Esse trecho, apesar de sucinto, é muito revelador e evidencia que o quadrista não está apenas interessado em apreender a cidade como construção, paisagem, dados quantitativos e materialidades – o que para ele não é real –, mas sim apresentá-la, sobretudo, como espaço social, qualificado e vivido, composto por heterogêneas manifestações fenomênicas que produzem múltiplos sentidos, cotidianamente reinventados. Uma busca para entender “como é realmente a cidade sob esse carregado invólucro de símbolos, o que contém e o que esconde [...]” (CALVINO, 1990, p.18).

Interessa a Eisner, portanto, as plurais formas de vida e modos de ver a cidade que compõem sua complexidade e dinâmica, colocando em xeque uma visão totalitária, única, centralizadora, como destaca Dubbini (*apud* FERRARA, 2000, p.26):

na metrópole, o esfacelamento da imagem unitária do panorama denuncia a impossibilidade de representar um espaço dinâmico, em contínua expansão, através de um olhar absoluto, totalizante. Apenas uma pluralidade de visões parciais, múltiplas, autônomas será capaz de apreender o sentido de uma realidade em rápida transformação.

E essa pluralidade, esse caldeirão de vivências e experiências do urbano não se fixa ou cristaliza, não possui claros e permanentes referentes, mas se irrompe, sobretudo, em fluxos, imprevistos, apropriações, ações que uma visualidade, enquanto descortinar receptivo do visual físico, não dá conta. “[...] Se a imagem física é o estímulo primeiro para a percepção da imagem urbana, ela só se completa a partir da complexa relação que permite estabelecer com o repertório cultural individual e coletivo de uma população, de uma sociedade, de uma cultura” (FERRARA, 2000, p.26).

Assim, para que sua apreensão seja possível, outra forma de visualidade faz-se necessária, que opere de forma perceptiva, e não apenas receptiva, que expanda o visual em polissensorial, a imagem em imaginário, o racional em sensível, o que Ferrara (2002, p.120-1) nomeou de visibilidade:

da recepção à percepção produz-se uma genealogia de imagens em estágios semióticos diversos que vão dos signos icônicos às tensões reativas das marcas indiciais. Nos dois casos, enfrenta-se uma semiótica da cidade. No entanto, para produzi-la, exige-se aderir às metamorfoses da cidade na dinâmica dos seus fixos e fluxos que se representam visualmente, mas de modo diferente; assim, toda semiótica da cidade é visual, porém essa visualidade é diversa, porque múltipla é a cidade. Essa multiplicidade é ambígua porque não se apresenta imediatamente, ou seja, os olhos que se extasiam ante a cidade perdem paulatinamente sua avidez na medida em que se embaçam pelo hábito de ver-a-cidade na repetição do cotidiano que oscila entre a ação automática e a experiência existencial. Hábito e experiência representam-se visualmente, porém a natureza da imagem produzida tem ontologias diversas que permitem falar em 1. Visualidade para designar a imagem que frouxamente

se insinua na constatação receptiva do visual físico e concreto das marcas fixas que referenciam a cidade e a identificam entre cidades; 2. Visibilidade que corresponde à elaboração perceptiva e reflexiva das marcas visuais que ultrapassam o recorte icônico para serem flagradas em sutis indícios que, ao se tornarem visíveis, cobram a taxa de uma reação ativa adequada à sua complexa e cambiante materialidade. Do espetáculo à experiência da cidade passa-se às diferenças entre visualidade e visibilidade, passa-se da cidade ao lugar e, de uma semiótica visual da cidade à semiótica do lugar invisível. Entre as duas cognições processa-se a complexidade da semiótica da cidade que, em sua raiz, é, obrigatoriamente, uma semiótica visual. [...] Em consequência, exige-se distinguir, na dimensão visual das representações da cidade, a visualidade receptiva da visibilidade perceptiva e, finalmente, impõe-se a cognição das diferenças entre ver e viver o ver que serão palpáveis ao sabor das escrituras, da interpretação.

Para que essas questões fiquem claras, faz-se necessário, antes de retomá-las, alguns aprofundamentos, que compõem a estrutura básica deste capítulo. Primeiro, é importante que se compreenda efetivamente no que consiste a esfera do vivido e os lugares da cidade. Na introdução deste trabalho, foi traçado um rápido panorama, de viés mais histórico, que procurou evidenciar a crescente importância, o papel e a atenção que vem sendo dados ao cotidiano, em um percurso que vai da cidade espetacular à vivida. Cabe agora aprofundar as reflexões, qualificando propriamente essa instância como palco de incontáveis espacialidades que socializam e ressignificam o espaço urbano, criando os múltiplos lugares da cidade.

Em um segundo momento, buscar-se-á inferir possíveis procedimentos epistemológicos e metodológicos – por meio de diálogos com as práticas da *flânerie* e da deriva, assim como com a metáfora do colecionador –, que Eisner se vale para flagrar tais manifestações fenomênicas no instante de suas emergências e na fluidez de ações, compondo assim sua “coleção” a ser traduzida para o universo dos quadrinhos. Tais entendimentos são fundamentais para compreender como Eisner transpõe uma semiótica visual da cidade em direção a uma visibilidade de seus lugares.

3.1 O COTIDIANO EM QUESTÃO

A efetivação das cidades modernas e sua concentração populacional impulsionaram um novo e dinâmico espaço social urbano, que fez a cidade emergir como um grande laboratório de múltiplas espacialidades (FERRARA, 2008b). A diversidade e pluralidade dessas aglomeradas formas de vida e maneiras de ver o mundo, entretanto, era vista como uma espécie de ameaça pelo Estado, assim como pela classe detentora do capital, que procuraram moldar essa desordenada, mas também pulsante realidade urbana, que poderia colocar em risco, caso não fosse devidamente controlada, sua hegemonia e interesses políticos e econômicos.

No âmbito da cidade, essa tentativa de domínio foi exercida, sobretudo, através da instrumentalização do urbanismo moderno, que intentava planejá-la como uma grande

máquina de morar, trabalhar, circular e se divertir, propondo também novas relações entre o espaço e o tempo: um espaço funcional, mecânico e hierarquicamente pensado, a ser vivido em um tempo do consumo, tempo da produção, tempo do lazer, materializados na vida cotidiana sob a forma de unidades homogêneas intercambiáveis que simulam uma experiência pseudocíclica apoiada sob novas referências, como o dia e a noite, o trabalho e o descanso semanais, a volta dos períodos de férias etc. (AQUINO, 2006).

Nessa programação, pautada por uma racionalidade que viria instaurar a ordem e a coerência, e assim o controle, os habitantes das cidades eram vistos como engrenagens que deveriam fazer o mecanismo funcionar conforme o previsto. O entendimento desses planejadores sobre cidade, assim como seus perigos, é apontado por Lefebvre (2001, p. 48):

quanto ao urbanismo como ideologia, recebeu ele informações cada vez mais precisas. Estudar os problemas de circulação, de transmissão de ordens e das informações na grande cidade moderna leva a conhecimentos reais e a técnicas de aplicação. Declarar que a cidade se define como rede de circulação e consumo, como centro de informações e de decisões é uma ideologia absoluta; esta ideologia, que procede de uma redução-extrapolação particularmente arbitrária e perigosa, se oferece como verdade total e dogma, utilizando meios terroristas. Leva ao urbanismo dos canos, da limpeza pública, dos medidores, que se pretende impor em nome da ciência e do rigor científico. [...] O urbanismo saberia discernir os espaços doentes dos espaços ligados à saúde mental e social, geradores dessa saúde. Médico do espaço, ele teria a capacidade de conceber um espaço social harmonioso, normal e normalizante.

O grande problema dessa questão, portanto, não era propriamente o urbanismo em si, enquanto prática científica de se pensar as cidades, mas, sobretudo, o uso que se fez e que ainda se faz dele, como instrumento e dispositivo para que uma cidade achate e predomine sobre todas as outras: a do capital. Essa cidade do capital é regida por processos globais (econômicos, sociais, políticos e mesmo culturais) e uma ordem distante, que traduzem os interesses de grandes e poderosas instituições. É a instância da já citada tecnosfera⁸¹ (SANTOS, 1999), que, para permanecer no controle e manter seus privilégios, determina usos e funções ao espaço urbano, vale-se de esquemas funcionalistas simplificadores e transforma a cidade numa grande mercadoria, fetichizada e regida, sobretudo, por valores de troca. É, assim, uma cidade idealizada, que padroniza, que rejeita a criatividade e as diferenças e que busca se impor sobre sua própria realidade prático-sensível, produzindo “o sarcasmo, a miséria mental e social, a pobreza da vida cotidiana, [...] onde as diferenças qualitativas dos lugares e instantes não têm mais importância” (LEFEBVRE, 2001, p.83).

81. Como se pode constatar, diferentes autores estão sendo aqui trabalhados para expor o confronto entre essa cidade programada e outra vivida. Porém, cada um nomeou de forma diversa tais instâncias, o que ficará evidente ao longo do capítulo. Assim, o que Santos (1999) denomina tecnosfera é chamado de cidade por Lefebvre (2001) e Ferrara (2009b) a localiza como espaço urbano. Já a psicofera de Santos (1999) é nomeada de urbano por Lefebvre (2001) e cidade por Ferrara (2009b). Além disso, na introdução desta tese, os conceitos de tecnosfera x psicofera (SANTOS, 1999), espaço urbano x cidade (FERRARA, 2009b) foram previamente esmiuçados.

Mas, por mais ideológicas, racionais e programadas que essas tentativas de instrumentalização da cidade sejam, ou justamente por isso, elas não conseguem conter, moldar ou estabilizar o movimento do mundo. Como coloca Rossi (2001), a cidade cresce, adquire consciência e memória sobre si mesma. Portanto,

nem o arquiteto, nem o urbanista, nem o sociólogo, nem o economista [...] ou o político podem tirar do nada, por decreto, novas formas e relações. [...] Nem um, nem outro cria as relações sociais. Em certas condições, auxiliam certas tendências a se formular [...]. Apenas a vida social (a práxis) na sua capacidade global possui tais poderes (LEFEBVRE, 2001, p.109).

Milton Santos (1999, p.102-3) também é preciso quando explica que

a ideologia toma o lugar do referido, na representação, mas não pode fazê-lo no movimento real, [...] exatamente porque o símbolo, por sua própria natureza, dispõe de autonomia. [...] Em outras palavras, o movimento da sociedade [...] modifica a significação de todas as variáveis constitutivas, também a do símbolo, porque este não segue o movimento.

Em seu filme *Tempos Modernos*, de 1936, Charles Chaplin mostra, através das trapalhadas do operário Carlitos, um pouco desse movimento que não consegue ser contido, abafado e que desafia tal poder centralizador e normatizador, expondo o outro lado do processo produtivo industrial e dos preceitos modernos de máxima eficiência e crença irrestrita na técnica e no progresso. Nem o patrão, nem a polícia, nem os médicos, nem os colegas de trabalho conseguem impedir os “desvios” de Carlitos. Também o filme *Playtime*, de Jacques Tati, lançado em 1967, discute essas vivências que não se moldam ao programado e afloram como rupturas, como contrarracionalidades (SANTOS, 1999). As “confusões” vividas pelo Senhor Hulot, personagem principal do filme, questionam de uma maneira singela e lúdica a homogeneidade, monotonia, mecanização, funcionalidade e assepsia desses novos espaços modernos.

Sob diferentes nomes – Marcovaldo, Carlitos, Hulot –, esses anti-heróis da vida moderna reviram do avesso a lógica dessa instrumentalização e planificação, tornando-se clássicas representações de inúmeras “maneiras de fazer”, que “constituem as mil práticas pelas quais os usuários se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas de produção sociocultural” (CERTEAU, 2008, p.41) e que compõem a chamada esfera do vivido. Conforme pondera Certeau (2008), mais importante que focar os indivíduos, propriamente, cabe enfatizar os modos de operação, as táticas, as mil maneiras de caça não autorizada com a qual o cotidiano se inventa, em criações anônimas e perecíveis – no sentido de não serem estanques –, que irrompem com vivacidade e criatividade, através de frequentações, solidariedades, experiências particulares e lutas, traduzindo

desejos e interesses outros que invadem o espaço urbano, tecnocraticamente construído e determinado, e que não conseguem ser contidos justamente porque

a vida urbana pressupõe encontros, confrontos das diferenças, conhecimentos e reconhecimentos recíprocos (inclusive no confronto ideológico e político) dos modos de viver, dos “padrões” que coexistem na Cidade. [...] Ao mesmo tempo lugar de encontros, convergência das comunicações e das informações, o urbano se torna aquilo que ele sempre foi: lugar do desejo, desequilíbrio permanente, sede da dissolução das normalidades e coações, momento do lúdico e do imprevisível (LEFEBVRE, 2001, p.22 e 85).

Sendo assim, se as noções de espaço e tempo que se materializam com as planificações urbanas buscam atender necessidades elementares e gerais, como se deslocar, habitar ou trabalhar – e tantas vezes sem mesmo dar conta desses requisitos mínimos que traduzem uma compreensão da vida como rotina e sobrevivência –, elas, contudo, não conseguem eliminar as insatisfações de desejos, anseios, interesses, sonhos e expectativas fundamentais (LEFEBVRE, 2001), os quais espontaneamente afloram e se entrelaçam nessas reapropriações e práticas cotidianas, que acabam por se configurar como tentativas efetivas de tornar possível a vida na cidade.

Esta mutação torna o texto habitável, à maneira de um apartamento alugado. Ela transforma a propriedade do outro em lugar tomado de empréstimo, por alguns instantes, por um passante. Os locatários efetuam uma mudança semelhante no apartamento que mobiliam com seus gestos e recordações; os locutores, na língua em que fazem deslizar as mensagens de sua língua materna e, pelo sotaque, por “rodeios” (ou giros) próprios, etc., a sua própria história; os pedestres, nas ruas por onde fazem caminhar as florestas de seus desejos e interesses. Da mesma forma, os usuários dos códigos sociais os transformam em metáforas e elipses de suas caçadas. A ordem reinante serve de suporte para produções inúmeras [...]. No limite, esta ordem seria o equivalente daquilo que as regras de metro e rima eram antigamente para os poetas: um conjunto de imposições estimuladoras da invenção, uma regulamentação para facilitar as improvisações (CERTEAU, 2008, p.49-50).

São, portanto, maneiras de pensar investidas em maneiras de agir e que fazem de ações como sair de casa, andar pela rua, encontrar pessoas, usufruir dos espaços e transportes públicos um ato cultural (CERTEAU; GIARD; MAYOL, 2008), não arbitrário e que tem como possíveis variáveis, além do espaço urbano, a subjetividade, o momento, o lugar, o outro: “a cidade transforma tudo, inclusive a matéria inerte, em elementos de cultura” (RIMBAUD *apud* SANTOS, 1999, p. 261). E essa cultura se inscreve e atua, sobretudo, nas fissuras, brechas e fendas desse espaço tecnocraticamente construído, partindo de dentro, e não de fora, em reapropriações que fazem essa programação operar sobre outra lógica: “uma cidade transumante, ou metafórica, insinua-se assim no texto claro da cidade planejada e visível” (CERTEAU, 2008, p.172).

Com isso, não se pode entender essas diversas instâncias – tecnosfera e psicofera (SANTOS, 1999), cidade e urbano (LEFEBVRE, 2001), espaço urbano e cidade (FERRARA, 2009b) – como dicotomias ou polos opostos, delimitados e estanques, mas sim como esferas que se imbricam, retroalimentam e precisam uma da outra para existir e atuar. A cidade vivida só acontece em sua dinâmica com a cidade programada e vice-versa, por meio de objetos culturais ressignificados; normas, regras e hierarquias reinventadas; discursos reescritos e poetizados; materialidades vividas. Romper essa dialógica, necessariamente, esvazia de sentido tais instâncias e estanca as tensões e embates que movem o mundo. “Cada vez mais coagido e sempre menos envolvido por esses amplos enquadramentos, o indivíduo se destaca deles sem poder escapar-lhes, e só lhe resta a astúcia no relacionamento com elas, ‘dar golpes’, encontrar na megalópole eletrotécnicizada e informatizada a ‘arte’ dos caçadores ou dos rurícolas antigos” (CERTEAU, 2008, p.52). Portanto, é sobre o suporte da ordem imposta e reinante que tais práticas

traçam “trajetórias indeterminadas”, aparentemente desprovidas de sentido porque não são coerentes com o espaço construído, escrito e pré-fabricado onde se movimentam. [...] Essas “trilhas” continuam heterogêneas aos sistemas onde se infiltram e onde esboçam as astúcias de interesses e desejos diferentes. Elas circulam, vão e vêm, saem da linha e derivam num relevo imposto, ondulações espumantes de um mar que se insinua entre os rochedos e os dédalos de uma ordem estabelecida (CERTEAU, 2008, p.97).

Porém, apesar de sua paritária coexistência, enquanto a ação tecnocrática é centralizada, barulhenta, espetacular e midiaticizada, as práticas cotidianas, ao contrário, correm no anonimato e invisibilidade dos homens comuns, ordinários, disseminados e de maneira dispersa, astuta e silenciosa, o que confere ao cotidiano o *status* de dominado. Mesmo com toda a criatividade, vitalidade e pulsar da esfera do vivido, o que se destaca é a sua imagem enquanto rotina, monotonia, miséria, subserviência. Aliás, interessa à tecnosfera tentar neutralizar e manter sob o anonimato tais práticas, justamente porque elas subvertem o seu discurso e apontam outros caminhos. E mesmo quando elas saltam aos olhos, são taxadas por tal ordem de delinquências e marginalidades, rótulos que intentam justificar suas tentativas de controle e repressão:

essas contrarracionalidades se localizam, de um ponto de vista social, entre os pobres, os migrantes, os excluídos, as minorias; de um ponto de vista econômico, entre as atividades marginais, tradicional ou recentemente marginalizadas; e, de um ponto de vista geográfico, nas áreas menos modernas e mais “opacas”, tornadas irracionais para usos hegemônicos. Todas essas situações se definem pela sua incapacidade de subordinação completa às racionalidades dominantes, já que não dispõem dos meios para ter acesso à modernidade material contemporânea. Essa experiência da escassez é a base de uma adaptação criadora à realidade existente (SANTOS, 1999, p.251).

O próprio vivido, habitualmente, encontra-se imerso em uma rotina que o anestesia para sua essência. Levado por hábitos cotidianos e pela satisfação das necessidades elementares, tudo acaba por virar banal e insignificante: “é um grande jogo realizado sob nossos olhos, com episódios diversos cujos sentidos nem sempre aparecem” (LEFEBVRE, 2001, p.84). E para que esse estratégico véu seja descortinado, urge outro olhar, que estranhe, que rompa o hábito, que fuja da rotina, atento a essas manobras de criatividade do cotidiano que irrompem e se diluem, frágeis, fugidias, pulsantes: “muitas são as cidades [...] que evitam os olhares, exceto quando pegas de surpresa” (CALVINO, 1990, p.86).

[...] Estudar o espaço como territorialidade significa apreender o modo como, através das espacialidades, se pode ler e interpretar a cultura que se situa entre espaço e comunicação, porque diretamente atingida por eles. Trata-se, na realidade, de rever ou reconsiderar os elementos anteriormente detalhados, a fim de lhes apreender as expansões culturais. Esse exercício exige que possamos ir muito além das dimensões representativas das espacialidades que, banalizadas, podem se apresentar como naturais, habituais e imperceptíveis. Somos obrigados, portanto, a “estranhar” o cotidiano que nos envolve nas espacialidades corriqueiras e a desenvolver, sobre elas, uma crítica que deve prever as consequências a fim de iluminar a cultura (FERRARA, 2008b, p.60).

Esse estranhamento tanto pressupõe, como conduz a um conceito mais amplo do espaço, como o proposto por Santos (1999, p.18), em que fixos e fluxos, materialidades e socialidades, paisagens e usos não podem ser tomados separadamente, senão como “um conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ações”. No âmbito do vivido, trata-se, assim, de um espaço habitado, qualificado, apropriado, modificado e que, em sua heterogeneidade, dá origem aos diversos lugares da cidade: “os eventos, as ações, não se geografizam indiferentemente. Há, em cada momento, uma relação entre valor da ação e o valor do lugar onde ela se realiza; sem isso, todos os lugares teriam o mesmo valor de uso e o mesmo valor de troca, valores que não seriam afetados pelo movimento da história” (SANTOS, 1999, p.70). Os lugares, portanto, constroem-se em processo, no movimento contínuo de apropriações, relações, experiências socialmente produzidas e

essa construtibilidade não só assinala a emergência do espaço como experiência sensível que se expande no corpo e se expressa na sua corporeidade como forma imprevista de apropriação e de uso do espaço, mas também estabelece a sua dimensão representativa. A espacialidade cria uma teoria do espaço enquanto representação e, em consequência, como comunicação e supõe o resgate das manifestações presentes nas suas constituições históricas. [...] Sua semiótica permite entender o modo como, em espacialidade, o espaço se transforma em lugar, não físico, mas social, onde se abrigam a comunicação e a cultura nas suas dimensões históricas, sociais e cognitivas (FERRARA, 2008b, p.47 e 13).

Assim, a arqueologia dessas representações do espaço, ou espacialidades flagradas nos lugares, permite entender a cidade não como um mero espaço físico que, *a priori*, abriga, aporta e molda formas de vida, mas sim como um corpo, um organismo cultural, social, comunicativo e histórico, que se anima e ganha vida nesses processos:

do corpo como modelo do espaço à unidade organismo/espaço/corpo passa-se de um determinismo conceitual para as relações cognitivas diagramáticas. Supera-se o corpo como estrutura para ser repetida e imitada e caminha-se para atingir a relação que se estabelece entre o corpo que, vivo, ocupa um espaço e com ele estabelece relações que os transformam sistematicamente. Em lugar do modelo ordenado, se propõe a organização que, semelhante ao corpo, estabelece, no espaço, relações falíveis em crises temporais (FERRARA, 2008b, p.40)⁸².

São nos lugares, portanto, que se dá o confronto entre mundo e indivíduo, universal e particular, programação e espontaneidade, informação e comunicação, onde uma ordem global, fundamentada por uma distante razão técnica e operacional, busca se impor sobre uma ordem local, marcada pela copresença, socialização, solidariedade e desejos, que responde e reage a essa imposição criando surpresas, imprevisibilidades e novas relações.

Se a cidade global é o espaço da igualdade e do geral, postulado como abstração em poucos pontos de decisão planetária, o lugar é o espaço da cidade objetiva e individualizada que questiona o abstrato homogêneo global pela sua dinâmica diferença vital, ou seja, o lugar salienta as dimensões ou consequências sociais do processo de globalização (FERRARA, 2002, p.15).

Nesse sentido, o espaço homogêneo é um mito e o que impera é uma “glocalidade”, marcada por “uma realidade tensa, um dinamismo que se está recriando a cada momento, uma relação permanentemente instável, e onde globalização e localização, globalização e fragmentação são termos de uma dialética que se refaz com frequência. [...] Cada lugar é a sua maneira o mundo” (SANTOS, 1999, p.252).

Assim, é essa abordagem social e fragmentada da cidade como um conjunto de pulsantes e dinâmicas relações entre espacialidades, lugares e mesmo cidades possíveis, que Eisner quer trazer à tona em seus romances gráficos. Não lhe interessa as iluminadas e midiaticizadas imagens institucionais, que se apoiam em pontos já referenciais e produzem discursos uníssonos. É a cidade apropriada, socializada, qualificada pelos usos e uma imagem plural nutrida pelos imaginários que tocam o quadrinista, ciente de que

82. A metáfora do corpo é uma interessante estratégia para se pensar a cidade porque tal objeto também vem passando por um processo de ressignificação, que envolve a expansão de seu conhecimento não apenas como invólucro e receptáculo de conteúdos, mas como uma instância biológica e cultural, anatômica e viva, que, ao mesmo tempo, molda e é moldado, sempre em processo, tal qual a cidade. Para maiores diálogos, sugere-se o livro da pesquisadora Christine Greiner (2008), *O corpo: pistas para estudos interdisciplinares*.

quando a 'glocalidade' (Benko, 1990) se transforma na forma mais concreta da manifestação do urbano, estamos ante a necessidade de identificar os processos desse particular, ou seja, já não estamos no domínio das previsíveis caracterizações gerais, mas enfrentamos o específico que só se deixa apanhar através de uma conexão dupla: de um lado, a observação empírica; de outro, as representações da cidade. Enquanto domínio empírico, a cidade se deixa observar para permitir a legibilidade das suas manifestações; enquanto representação, ela se faz visível através dos signos que concretizam sua imagem e identificam sua existência social (FERRARA, 2002, p.12).

Porém, como efetivamente flagrar essa esfera do vivido? Dará a visualidade, no sentido estrito do termo, conta dessa percepção, desse objeto fugidio, irrequieto, imprevisível, que transita entre o material e o imaterial, entre a imagem e o imaginário, que relaciona os mais diversos estímulos – visuais, olfativos, táteis, sonoros e sensíveis? Ferrara (2002, p.128-9) alerta que não e aponta como necessária, conforme colocado anteriormente, outra categoria epistemológica, a visibilidade:

a percepção do lugar não depende da forma da cidade, mas do olhar do leitor capaz de superar o hábito e perceber as diferenças: um olhar que se debruça sobre a cidade para perceber suas dimensões e sentidos, que estabelecem o lugar como fronteira entre a cidade e o sujeito atento. Essa é a base epistemológica da visibilidade da cidade pelo lugar, porque se a visualidade da cidade está nas formas que a constroem, a visibilidade está na possibilidade do sujeito debruçar-se sobre a cidade, seu objeto de conhecimento para, ao produzi-la cognitivamente, produzir-se e perceber-se como leitor e cidadão. Um cruzamento entre conhecimentos; enxergar para ver/ver-se: viver (FERRARA, 2002, p.128-9).

A partir dessa constatação, a nova pergunta que surge é: como e que possíveis estratégias metodológicas Eisner adota para debruçar-se sobre essa cidade vivida, superando o olhar habituado e encoberto pelo véu do espetáculo? Tal questão será abordada no próximo tópico deste capítulo.

3.2 OSPAPÉISDEEISNER:DAMETÁFORA DO FLÂNEUR AO COLECIONADOR O nascente século XIX presenciou as primeiras preocupações com os problemas da cidade, vinculadas a uma crítica sobre a sociedade industrial em si, por meio de pensadores como Owen, Morris, Ruskin, Fourier, Marx e Engels, e a efetivação de uma cidade cosmopolita, formada por uma multidão que se acotovelava, interagia e se divertia em seus espaços públicos: ruas, avenidas, bulevares, praças, jardins e, sobretudo, passagens⁸³, adquirindo tais espaços um papel fundamental como principais pontos de encontro da multidão, construção

83. Benjamin (2007, p.77-8) define as passagens como “galerias cobertas de vidro e com paredes revestidas de mármore, que atravessam quarteirões inteiros, cujos proprietários se uniram para esse tipo de especulação. Em ambos os lados dessas galerias, que recebem sua luz do alto, alinham-se as lojas mais elegantes, de modo que uma tal passagem é uma cidade, um mundo em miniatura”.

de novos comportamentos, valores e opiniões, e onde também se concretizava uma lugaridade marcada por forte interação face a face⁸⁴ com o outro (FERRARA, 2009a).

Essa cidade cosmopolita era “dominada pelo visual, mas sentida na ponta dos dedos. Ao mesmo tempo visual e tátil, [... era] usufruída nas suas cores e sentida com a planta dos pés nos longos percursos a pé, no caminhar inconsequente e obrigatório para todos, a fim de ver e ser vistos” (FERRARA, 2009a, p.127). E justamente por isso, tinha como principal forma de vivência a *flânerie* e a metáfora do *flâneur*, apresentada por Baudelaire e retomada como método por Benjamin (2007, p.462-3), que assim a descreve:

uma embriaguez apodera-se daquele que, por um longo tempo, caminha a esmo pelas ruas. A cada passo, o andar adquire um poder crescente; as seduções das lojas, dos bistrôs e das mulheres sorridentes vão diminuindo, cada vez mais irresistível torna-se o magnetismo da próxima esquina, de uma longínqua massa de folhagem, de um nome de rua. [...] O espaço pisca para o flâneur.

A *flânerie* se caracterizava justamente por um tipo próprio de olhar anônimo na multidão, que tinha como grande arma cognitiva a observação, e por longos percursos a pé percorridos com o intuito de experienciar a cidade, mostrando fascínio e atitude crítica em relação à vida nos grandes centros, sendo também o *flâneur* afetado por estar simultaneamente inserido e destacado dela.

Para o perfeito flâneur... é um deleite imenso escolher como seu domicílio a multidão, o ondulante... Estar fora de casa e, no entanto, se sentir em casa em toda parte; ver o mundo, estar no centro do mundo e permanecer oculto ao mundo, eis alguns dos prazeres menores desses espíritos independentes, apaixonados, imparciais [...]. O observador é um príncipe que rui por toda parte o fato de estar incógnito... O apaixonado da vida universal entra na multidão como em um imenso reservatório de eletricidade. Pode-se compará-lo também a um espelho tão imenso quanto essa multidão, a um caleidoscópio dotado de consciência que, a cada um de seus movimentos, representa a vida múltipla e o encanto cambiantes de todos os elementos da vida (BAUDELAIRE *apud* BENJAMIN, 2007, p.487).

A esfera da vida privada, portanto, não lhe interessava, afinal, os heróis da vida moderna estavam nos espaços públicos dessa cidade cosmopolita. “As ruas são a morada do coletivo. O coletivo é um ser eternamente inquieto, eternamente agitado que vivencia, experimenta, conhece e inventa tantas coisas entre as fachadas dos prédios quanto os indivíduos no abrigo de suas quatro paredes” (BENJAMIN, 2007, p.467-8). Assim, o *flâneur* fez da rua sua morada:

84. Segundo Thompson (1998), a interação face a face além de acontecer em um contexto de copresença, tem um forte caráter dialógico e é acompanhada de deixas simbólicas que auxiliam na transmissão e interpretação das mensagens.

para ele, os letreiros esmaltados e brilhantes das firmas são um adorno de parede tão bom ou melhor que a pintura a óleo no salão do burguês; muros são a escrivaninha onde apóia o bloco de apontamentos; bancas de jornais são suas bibliotecas, e os terraços dos cafés, as sacadas de onde, após o trabalho, observa o ambiente (BENJAMIN, 1989, p.35).

E em suas longas caminhadas, o *flâneur* realizava espécies de “estudos” da vida cotidiana urbana, selecionando e registrando cenas, comumente invisíveis aos demais, para, posteriormente, serem alvo de reflexão no espaço privado do recolhimento: “o flânar urbano supõe um estranhamento pouco à vontade, em tudo oposto ao hábito coletivo da imagem. Esse estranhamento solitário e anônimo é responsável pela dinâmica narrativa do imaginário que faz e relaciona contextos, situações e, sobretudo, figuras, os tipos característicos das cidades [...]” (FERRARA, 2000, p.122).

Portanto, é fundamental ressaltar que, apesar de qualquer homem na multidão poder valer-se da *flânerie*, se assim o desejasse, o simples fato de ir e vir pela grande cidade não o fazia *flâneur*. Não se deve confundir-lo com um simples passante, pois “seu olho aberto e seu ouvido atento procuram coisa diferente daquilo que a multidão vem ver” (LAROUSSE *apud* BENJAMIN, 2007, p.497). Mesmo diante de sua ociosidade, o *flâneur* era, na verdade, o grande explorador da multidão e nela se misturava, anônimo, andando a esmo, sem rumo definido, para, de dentro, infiltrado, flagrá-la, desnudá-la em sua essência. “A *flânerie* se baseia, entre outras coisas, no pressuposto de que o fruto do ócio é mais precioso que o do trabalho. Como se sabe, o *flâneur* realiza ‘estudos’” (BENJAMIN, 2007, p.497). Por isso, ele não era um simples homem *na* multidão, mas sim o homem *da* multidão, em uma alusão ao conto de Edgar Allan Poe (2008).

Isso exigia astúcia, perícia, sensibilidade, como destaca Benjamin (2000, p.73): “saber orientar-se numa cidade não significa muito. No entanto, perder-se numa cidade, como alguém se perde numa floresta, requer instrução”. E essas outras habilidades eram requisitadas não só no perder-se, mas também na própria forma de olhar, exigindo do *flâneur* um deslocamento, um enxergar além, o que o possibilitava, tal qual um detetive, identificar vestígios suprimidos na multidão e captar as coisas em pleno voo, no ar, com a sensibilidade de um artista e entrosado com o ritmo dos grandes centros. “Aquela embriaguez anamnésica, na qual o *flâneur* vagueia pela cidade, não se nutre apenas daquilo que lhe passa sensorialmente diante dos olhos, mas apodera-se frequentemente do simples saber, de dados inertes, como de algo experienciado e vivido” (BENJAMIN, 2007, p.462). Não foi à toa, portanto, que “os homens de gênio, em sua maioria, foram grandes *flâneurs*; mas *flâneurs* laboriosos e fecundos... Muitas vezes, é na hora em que o artista e o poeta parecem menos ocupados com sua obra que eles estão mais profundamente imersos nela” (LAROUSSE *apud* BENJAMIN, 2007, p.497).

Assim, ao mesmo tempo em que o *flâneur* era esse grande observador urbano, vagando incógnito na multidão, ele também se sentia olhado por tudo e por todos – certamente, até, por outros *flâneurs* –, sendo assim afetado e modificado por sua própria *flânerie*. Esse

ponto é colocado por Benjamin (2007) como a grande dialética do *flâneur*, que somados a outros embates que marcam sua vivência – exposição x anonimato; fascínio x crítica; inserção x destaque; coletivo x indivíduo; público x privado; ócio x estudo –, constituem a grande riqueza da *flânerie*: situar-se nesse “entre”.

A partir da segunda metade do século XIX, com a afirmação de uma sociedade do consumo representada, sobretudo, pelas grandes lojas de departamento, emergência dos consumidores e fetiche da mercadoria; com o crescimento desmedido territorial e populacional; e com a efetivação de intervenções urbanas estatais em busca de uma cidade ideal, racionalmente programada e hierarquizada, objetivando uma estruturação da ordem social; a *flânerie* foi ameaçada. Caminhava-se para a efetivação das grandes metrópoles, um novo contexto urbano e social no qual a figura do *flâneur*, e sua demanda por espaço livre, legibilidade da paisagem e ritmo lento de vagar⁸⁵, já não conseguia mais se inserir. Afinal, como concorrer com o ir e vir incessante de veículos e suas vias expressas, com absoluta primazia sobre o pedestre; a proliferação de imagens midiáticas que tomavam conta da paisagem urbana e mediavam as próprias relações sociais; a multidão transformada em massa e absorvida pelo espaço e tempo redundantes de uma imposta rotina vivida; a autorreferência dos *shopping centers*, hipermercados, grandes conjuntos habitacionais e centros empresariais?

Essa ocupação total da vida pela mercadoria e pelas imagens, geradas pela lógica capitalista de produção, Debord (1997) chamou de “sociedade do espetáculo”. Nela, o mundo sensível foi crescentemente sendo substituído por representações que existem acima dele e que, ao mesmo tempo, fizeram-se reconhecer como o sensível por excelência, achatando a esfera do vivido e dissolvendo a autonomia e qualidade dos lugares.

A proximidade visual e tátil que caracteriza a cidade cosmopolita é substituída pela distância física que impede o contato e que o modelo a ser copiado pretende repor. [...] Substituem-se a visualidade e a troca de valores e hábitos por um modo de ser e um jeito de pensar criado por poucos para valer para todos (FERRARA, 2007, p.129-131).

Na esfera do urbano, como já citado anteriormente, o domínio do espetáculo deu-se, sobretudo, através de projetos e planejamentos: “o urbanismo é a tomada de posse do ambiente natural e humano pelo capitalismo que, ao desenvolver sua lógica de dominação absoluta, pode e deve agora refazer a totalidade do espaço como seu próprio cenário” (DEBORD, 1997, p.112). Assim, segundo Debord (1997), o espetáculo aliena, separa os homens de tudo o que produzem, do mundo e entre si.

Mas será mesmo que a *flânerie* não seria mais possível no espaço urbano dessa cidade espetacular? Tal qual a de Paris do século XIX, certamente não. Porém, um grupo de

85. Segundo Benjamin (1989, p.50-1), “por algum tempo, em torno de 1840, foi bom-tom levar tartarugas a passear pelas galerias”.

artistas, intelectuais e pensadores, na década de 1950, propôs um novo modo de fruição do espaço urbano como contradispositivo a essa sociedade do espetáculo e que dialogava em certa medida com a atividade do *flâneur*: a deriva.

Liderados por Debord, a Internacional Situacionista foi um movimento surgido na Itália, mas que rapidamente se espalhou por vários países e que visava, de uma forma geral, mudar o mundo, sobretudo denunciando e combatendo a alienação, passividade e domínio do espetáculo na sociedade, por meio de uma crescente e ativa participação popular nas mais diversas esferas. O grupo teve sua origem na Internacional Lettrista, que se destacou pela publicação de periódicos, tais como o *Internationale Lettriste* e *Potlatch*, os quais versavam sobre a vida cotidiana em geral, relação arte e vida, arquitetura e urbanismo (JACQUES, 2003).

Especial era o interesse desses ativistas pelas questões urbanas, por considerarem as cidades “como terreno de ação, de produção de novas formas de intervenção e de luta contra a monotonia, ou ausência de paixão, da vida cotidiana moderna” (JACQUES, 2003, p.13). Para eles, essa ligação “arte e vida” estava enraizada nas cidades e na vida urbana em geral e, a partir dessa constatação, passaram a exercer uma feroz crítica ao urbanismo moderno e à espetacularização das cidades. A grande indagação dos situacionistas era: como podem os planejadores propor e executar planos urbanos, se, a rigor, não conhecem as reais e específicas demandas dos habitantes, projetando para um indivíduo padrão e idealizado? Não foi à toa, portanto, que o grupo foi um dos pioneiros nessa discussão que envolve o embate entre cidade programada x cidade vivida.

Deste modo, é importante ressaltar que os situacionistas não eram contra a cidade ou a vida urbana; muito pelo contrário: “se eles se posicionavam cada vez mais contra o urbanismo, ficaram sempre a favor das cidades, ou seja, eram contra o monopólio urbano dos urbanistas e planejadores em geral, e a favor de uma construção realmente coletiva das cidades” (JACQUES, 2003, p.19). Assim, a revolução deveria emergir justamente dessa esfera do vivido, onde se dá o embate de forças, e de uma participação da coletividade, transformando a rotina da vida cotidiana imposta por essas instâncias superiores e distantes.

Essa mudança seria possível, diziam os situacionistas, a partir de uma nova forma de se pensar e viver a cidade, o que eles denominaram de “Urbanismo Unitário”, um “conjunto de artes e técnicas, como meios de ação que convergem para uma composição integral do ambiente” (DEBORD *apud* JACQUES, 2003, p.54) e que propunha novas estratégias para experimentar o espaço urbano, como a psicogeografia e a deriva. O interessante é que essas propostas situacionistas não envolviam fundamentalmente a criação de novos modelos urbanos, com exceção da *Nova Babilônia* de Constant, mas se inseriam nos espaços urbanos existentes, valendo-se de reapropriações, ressignificações e da criação de situações. “A situação é, concomitantemente, uma unidade de comportamento temporal. É feita de gestos contidos no cenário de um momento. Gestos que são o produto do cenário e de si mesmos. Produzem outras formas de cenário e outros gestos”

(IS *apud* JACQUES, 2003, p.62). Isso implicava, de fato, em se pensar novas vivências para as cidades, que rompessem com o véu, alienação e passividade impostos pelo espetáculo, colocando o indivíduo como o principal agente e construtor dessa mudança que transformaria sua própria vida e cotidianidade.

Contra a generalidade, a impessoalidade, simbolizadas pelo Modulor corbusiano e pela ideia de Tabula Rasa, eles propunham a busca de identidades, da individualidade e da diversidade, sobretudo das pessoas comuns e reais das ruas das cidades existentes. Contra a homogeneidade e simplicidade ideais modernas, eles propunham a heterogeneidade e a complexidade ligadas à vida cotidiana. Contra a grande escala e a autoridade do Estado e dos próprios urbanistas ligados às pretensões modernas, propunham uma volta à pequena escala, à escala humana, e a participação dos habitantes (JACQUES, 2003, p.27).

Esmiuchando os procedimentos propostos pelos situacionistas, a psicogeografia “seria o estudo das leis exatas e dos efeitos precisos do meio geográfico, planejado conscientemente ou não, que agem diretamente sobre o comportamento afetivo dos indivíduos” (DEBORD *apud* JACQUES, 2003, p.39), ou seja, seria criar uma espécie de cartografia sensível da cidade⁸⁶, buscando entender, sobretudo, as socialidades, temporalidades e espacialidades possíveis dessa relação entre homem e meio urbano. Porém, uma vivência meramente mecânica ou tecnocrática da cidade não possibilitaria essa apreensão; fazia-se necessário um método que rompesse com a planificação, a hierarquia e o funcionalismo imposto pelas cidades programadas: a deriva.

Essa prática, ou método, consistia em percorrer diferentes ambiências da grande cidade, sobretudo a pé, sem rumo ou direção definida *a priori*, atendendo às demandas dos momentos e, assim, ir construindo situações – “ambiências coletivas, um conjunto de impressões determinando a qualidade de um momento” (DEBORD *apud* JACQUES, 2003, p.57) –, marcadas por comportamentos, usos, afetividades e experiências aflorados dessas ações e percursos regidos pelo acaso, pelo agora, pelo lúdico. O lúdico, aqui, não remete a uma forma de competição, mas sim à criação de um jogo conduzido pela busca e satisfação dos desejos que o indivíduo coloca a si próprio – “cada um deve procurar o que ama, o que o atrai” – e que é construído em coletividade, afinal “a realização completa do indivíduo [...] passa forçosamente pela dominação coletiva do mundo; antes dela, ainda não há indivíduos, e sim fantasmas assombrando as coisas que lhes são confusamente oferecidas por outros” (IS *apud* JACQUES, 2003, p.62-4).

O fato da deriva trabalhar com o deixar-se levar e com improvisações que o desfrutar do percurso colocava, entregando-se “às solicitações do terreno e das pessoas que nele venham a encontrar” (DEBORD *apud* JACQUES, 2003, p.87), confrontava diretamente a programação, a racionalidade e o funcionalismo próprios do urbanismo moderno, desconstruindo suas amarras, idealizações e, de uma forma mais ampla, o próprio

86. A ideia de uma cartografia sensível da grande cidade será esmiuchada no item 5.2 do capítulo 4 desta tese.

espetáculo. Esses desvios e rotas traçados no instante do momento por aquele que se desloca à deriva permitiam enxergar, flagrar e viver outra cidade, agora regida pelo sensível, pelos momentos que constroem os lugares e por uma ampla e decisiva participação de seus habitantes. “A situação é feita de modo a ser vivida por seus construtores”, agora menos figurantes e mais vivenciadores; afinal, “é preciso multiplicar os objetos e sujeitos poéticos” (DEBORD *apud* JACQUES, 2003, p.57).

Contudo, Debord (*apud* JACQUES, 2003, p.87) alerta que não se deve compreender a deriva como um mero andar fortuito, levado somente ao gosto do acaso:

a parte aleatória não é tão determinante quanto se imagina: na perspectiva da deriva, existe um relevo psicogeográfico das cidades, com correntes constantes, pontos fixos e turbilhões que tornam muito inóspitas a entrada ou a saída de certas zonas. Mas, em sua unidade, a deriva contém ao mesmo tempo esse deixar-se levar e sua contradição necessária: o domínio das variações psicogeográficas exercido por meio do conhecimento e do cálculo de suas possibilidades.

Assim, não contando com um trajeto definido *a priori*, os que se entregavam à deriva construía seus percursos a partir das demandas de pessoas ou materialidades que emergiam nos momentos, interessados em explorar o espaço social, entender e participar de sua construção, vivenciar uma sucessão de lugares e ambiências diversas. E não havia limites para isso. A deriva poderia percorrer todo o campo espacial de uma grande cidade, um bairro ou um único quarteirão; ser feita individualmente ou em grupo; levar um dia, uma semana ou até mesmo meses para sua execução; ter um viés mais de estudo de terreno ou uma motivação mais afetiva. O que interessava aos situacionistas, fundamentalmente, era reinventar e revolucionar a vida cotidiana: “sua execução não deve levar a um ‘novo urbanismo’, mas a um novo uso da vida, a uma nova práxis revolucionária” (IS *apud* JACQUES, 2003, p.134).

Isso partia do entendimento de que a vida cotidiana era a medida de tudo – da realização ou não das relações sociais e projetos, da utilização do tempo vivido, da política revolucionária, das incursões da arte –, mas que, ao mesmo tempo, estava subjugada a parâmetros de uma pobreza escandalosa, fruto de uma organização histórica, política e econômica, que levava à sua negação e ao domínio do espetáculo (DEBORD *apud* JACQUES, 2003):

parece portanto que a censura que as pessoas exercem sobre a questão de sua própria vida cotidiana se explica pela consciência de sua insustentável miséria, bem como pela sensação, talvez inconfessada mas inevitavelmente experimentada, de que todas as verdadeiras possibilidades, todos os desejos que foram impedidos pelo funcionamento da vida social, estavam nela, e não nas atividades ou distrações especializadas. Isto é, o conhecimento da riqueza

profunda, da energia perdida na vida cotidiana, é inseparável do conhecimento da miséria da organização dominante dessa vida: só a existência perceptível dessa riqueza inexplorada leva a definir por contraste a vida cotidiana como miséria e como prisão; depois, no mesmo impulso, leva a negar o problema (DEBORD *apud* JACQUES, 2003, p.147).

A ação revolucionária seria, portanto, enfrentar esse embate, negando tudo o que ultrapassasse essa instância e propondo novos usos e práticas que incitasse a criatividade, novas relações e livres acontecimentos.

Sendo assim, possíveis são os confrontos e aproximações entre as práticas da *flânerie* e da deriva. Primeiramente, vale destacar os diferentes contextos urbanos em que tais práticas afloraram e se situaram: a *flânerie* em uma cidade cosmopolita tomada por uma multidão que interagia face a face em seus espaços públicos e se caracterizava por uma proximidade visual e tátil; a deriva em uma metrópole, posterior megalópole, racionalmente programada e marcada pelo domínio da imagem e do espetáculo, impostos a uma massa consumidora, distanciando as pessoas entre si e de sua realidade prático-sensível. Esses contextos diversos acabaram por estabelecer outra diferença básica entre ambas as práticas: enquanto a deriva se colocava como um contradispositivo de contestação e implosão de uma ordem vigente – a sociedade do espetáculo e todas as questões que a metáfora de Debord traz consigo –, fundamentada em um claro posicionamento político; a *flânerie* se apresentava como uma vivência específica que possibilitava uma reflexão sobre a vida na cidade cosmopolita, mas sem um engajamento ideológico, sem abraçar uma causa, que não a de experienciar o novo modo de vida moderno. Eram, portanto, práticas com contextos e intenções distintas.

Essa divergência matriz, contudo, não impede a constatação de significativos pontos de diálogo entre tais procedimentos. O mais expressivo deles, talvez, seja que ambos se fundamentavam em percorrer, sobretudo a pé, os lugares, ao acaso, sem rumo certo, vagando em longas caminhadas, guiados pela instantaneidade dos momentos. Mas o que, especificamente, poderia revelar esse perambular? O que o caminhar possibilitava a essas táticas? Certeau (2008) é um autor importante para esclarecer tais questões, pois, segundo ele, a cidade vista do alto, a cidade-panorama se distancia e desconhece o vivido, o entrelaçamento de comportamentos do dia a dia, fazendo-se estranha a eles. E o caminhar se apresenta, justamente, como uma das possíveis práticas resistentes e astuciosas que podem romper tal indiferença e distanciamento ao se enfronhar no espaço urbano como “um estilo de apreensão tátil de apropriação cinésica. Sua agitação é um inumerável de singularidades. Os jogos dos passos moldam espaços. Tecem lugares” (CERTEAU, 2008, p.176).

[...] Se é verdade que existe uma ordem espacial que organiza um conjunto de possibilidades (por exemplo, um lugar em que é permitido circular) e proibições (por exemplo, por um muro que impede de prosseguir), o caminhante atualiza

algumas delas. Desse modo, ele tanto as faz ser como aparecer. Mas também, as desloca e inventa outras, pois as idas e vindas, as variações ou as improvisações da caminhada privilegiam, mudam ou deixam de lado elementos espaciais. [...] A caminhada afirma, lança, suspeita, arrisca, transgride, respeita etc., as trajetórias que “fala”. Todas as modalidades entram aí em jogo, mudando a cada passo, e repartidas em proporções, em sucessões, e com intensidades que variam conforme os momentos, os percursos, os caminhantes. Indefinida diversidade dessas operações enunciadoras (CERTEAU, 2008, p.177-9).

Dessa forma, o caminhar não somente permite, mas, sobretudo, é feito de encontros, reescritas, experiências sociais, deslocamentos, que realizam espacialmente os lugares e, assim, possibilitam a vivência das individualidades, diversidade e complexidade da vida urbana; uma experiência empírica e fenomenológica, portanto: “tornar empírico supõe criar, no universo da pesquisa, um conjunto de vetores suficientes para construir, sobre a realidade naturalmente imperceptível pelo hábito da vida cotidiana, a surpresa de um evento. Supõe transformar a realidade em evento” (FERRARA, 2000, p.23-4).

Essa compreensão também ilumina o porquê de tanto a *flânerie* como a deriva não definirem um trajeto *a priori*; como traçar de antemão algo que não se localiza, mas que se espacializa no calor dos momentos e das ocasiões? Certeau (2008) afirma que os mapeamentos são procedimentos de esquecimento, na medida em que não conseguem registrar maneiras de estar no mundo. O traço tenta substituir a prática, mas na verdade deixa um grande vazio e apenas um resíduo da ação que o possibilitou. Sendo assim, uma rota previamente traçada por aquele que se propõe flunar ou perder-se à deriva seria instantaneamente desconstruída pela espacialização e cruzamentos que criam o próprio percurso – assim como a instância do vivido transgride e desvirtua cotidianamente a organização espacial planejada –, negando sua própria natureza de se deixar levar por demandas inesperadas. Dessa forma, especificar um trajeto seria ir contra a criatividade, o acaso, os encontros, as interações, o flagrar e a criação de situações que intentavam tais estratégias.

Ambos os procedimentos, portanto, fundamentavam-se em outro olhar e fruição da vida cotidiana. Interessava explorar o espaço, sobretudo, como fenômeno social, no movimento contínuo da construção dos lugares, o que permitia tanto ao *flâneur*, como àquele que se destinava à deriva, não apenas ver a cidade, mas fundamentalmente vivê-la. Assim, apesar de grandes observadores, seus praticantes não se limitavam a uma experiência visual de cidade, mas, primordialmente, a apreendiam com seus cinco sentidos, de forma polissensorial: apenas dessa forma a cidade se faz comunicativa.

Essa cidade, conhecida pelo tato, corresponde àquela polissensorialidade, cujo estalar de um graveto seco, os ruídos na volta de uma esquina, o odor, agradável ou desagradável, correspondem a uma série de associações que, incorporadas, montadas produzem a inteligibilidade da cidade. Mais do que nunca, conhece-se pelos sentidos, e a imagem da cidade moderna é produzida pela montagem entre traços fisionômicos e marcas sensíveis capazes de criar

ou rememorar um sentido. Uma imagem às avessas, mais tato do que visão (FERRARA, 2000, p.84).

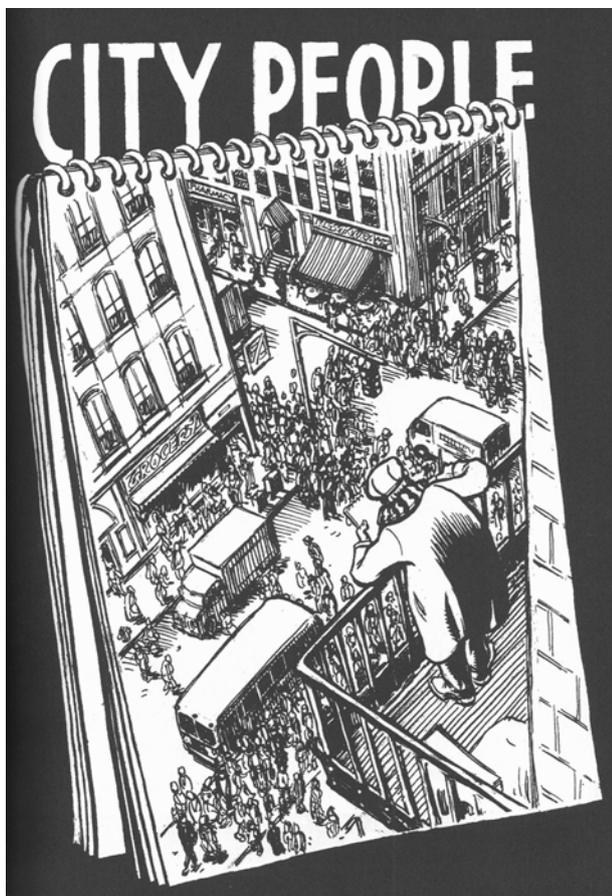


Figura 93: No romance gráfico *Caderno de tipos urbanos*, Eisner representou a si mesmo se deslocando, flagrando e desenhando fatos e feitos da vida urbana, como se as suas pequenas histórias tivessem sido, de fato, empiricamente flagradas. Fonte: EISNER, 2006b.

As práticas da *flânerie* e da deriva foram aqui esmiuçadas porque, apesar de situadas, alimentam a reflexão para uma pista que Eisner lançou em um de seus romances gráficos e que aponta para uma possível estratégia metodológica do quadrinista de apreensão da esfera do vivido. Em seu livro *Caderno de tipos urbanos*, formado por vinhetas sobre a vida nas grandes cidades divididas em quatro categorias – tempo, espaço, ritmo e cheiro –, Eisner representou a si mesmo se deslocando, flagrando e desenhando fatos e feitos da vida urbana, como se as suas pequenas histórias tivessem sido, de fato, empiricamente flagradas (ver figura 93). No prefácio de uma de suas edições, Eisner relatou: “muito do conteúdo deste livro surgiu da acumulação de croquis, notas e pequenos esboços planejados para histórias ou romances gráficos. Alguns eram parte da pesquisa que fiz para ‘A grande cidade’, uma série que recentemente foi compilada e publicada sob o título de *Nova York, a grande cidade*” (EISNER *apud* COUCH; WEINER, 2004, p.135, tradução nossa)⁸⁷.

Durante a narrativa gráfica, Eisner levava sempre consigo um bloco de notas e lápis; posicionava-se em balcões, escadarias ou pelas ruas e calçadas; apoiava-se em postes ou hidrantes; estava constantemente fazendo croquis e registrando tudo o que via; era interpelado por curiosos; e acabou ganhando a companhia de um fiel escudeiro, um pedestre curioso que, de livre vontade, propôs-se a acompanhar o quadrinista em sua jornada (ver figura 94). Isso não significa, e em nenhum momento Eisner coloca essa questão de forma literal, que o artista se propusesse derivas, metodologicamente pensadas, de incursões pela cidade para coleta desse material em potencial. Tais flagrantes, por exemplo, poderiam ter se dado em seu cotidiano mais banal: no trajeto casa-trabalho, em um passeio de lazer, da janela do seu ateliê ou em um perambular desinteressado. E mesmo não se sabe o quanto há de ficção

87. “Much of this book’s content emanates from the accumulation of sketches, notes, and ‘thumbnail’ outlines intended for stories or graphic novels. Some were part of the research I did for ‘Big City’, a series that ultimately was collected and published under the title *New York, the Big City*” (EISNER *apud* COUCH; WEINER, 2004, p.135).

em tais vinhetas; o que, efetivamente, foi ou não experienciado pelo artista.

Mas tudo isso é secundário diante de uma importante inferência que esse índice permite: Eisner “fez-se olho”⁸⁸ e depositou nessa apreensão próxima, polissensorial, fenomenológica, percorrendo os lugares da cidade, a possibilidade de conhecê-la. Tal qual o *flâneur* ou aquele que se lançava à deriva, o quadrinista não teve seu olhar anestesiado ou ofuscado pelo véu da rotina ou do espetáculo, agindo não somente como um grande observador, mas, sobretudo, vivenciando empiricamente a cidade. Assim, o artista não se colocou como mais um na multidão, mas sim se propôs um “ver inteligente”, que produz descontinuidade e desfaz o anonimato da vida diária (FERRARA, 2000), trazendo à tona o invisível, desnudando as contradições e embates do vivido, dando voz às espacialidades achatadas pela cidade do capital e espetacular. Havia, portanto, por parte do quadrinista, um “interesse de ver a cidade, interesse de ver para conhecer” (FERRARA, 2000, p.71), não ficando preso à sua visualidade, mas buscando sua visibilidade.

Enfronhado na cidade, da qual, na verdade, sempre fez parte, sempre esteve inserido, fosse como habitante nova-iorquino ou se deslocando por outras grandes metrópoles, Eisner manteve seus olhos abertos, atentos, interessados, sensíveis, surpreendendo e registrando não somente formas e materialidades, mas também afetividades, dramas, lutas, resistências, confrontos, reinvenções, poéticas; um olhar interpretativo, voltado para a peculiaridade dos lugares: “esse olhar deslocado pela diferença dos lugares é aquele

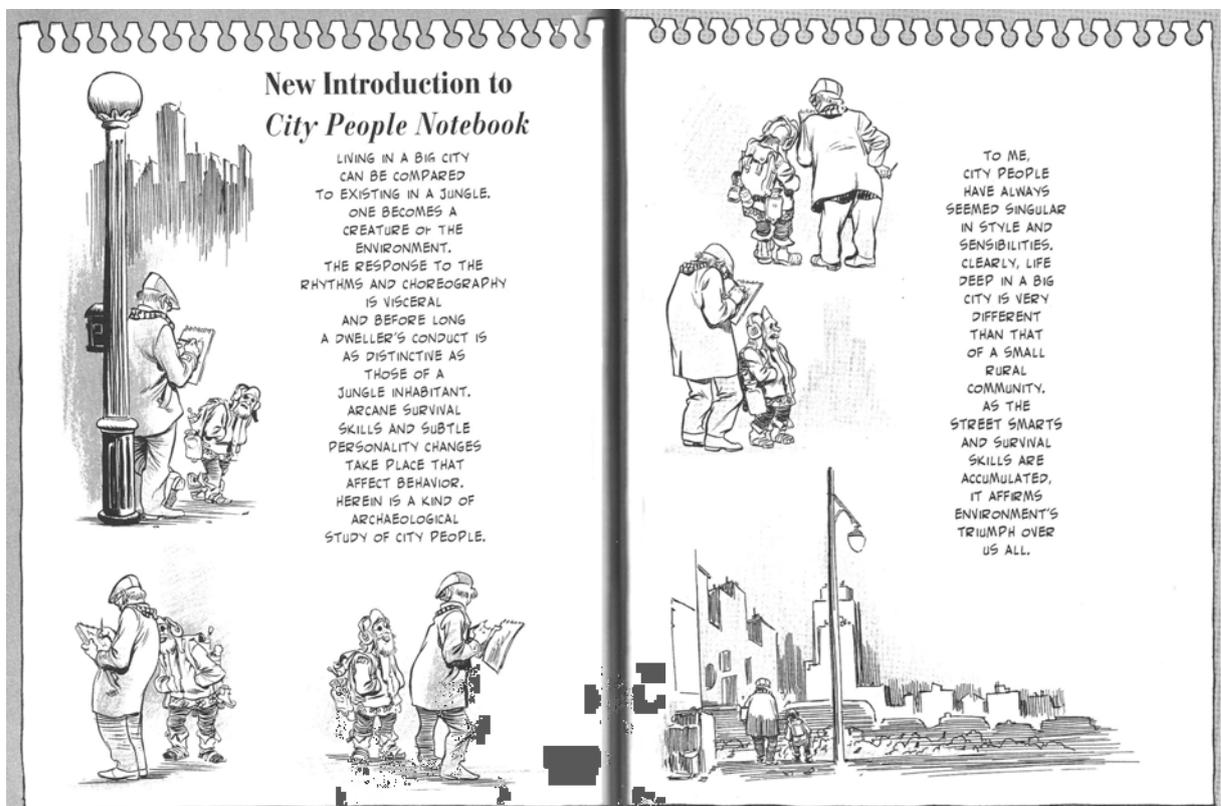


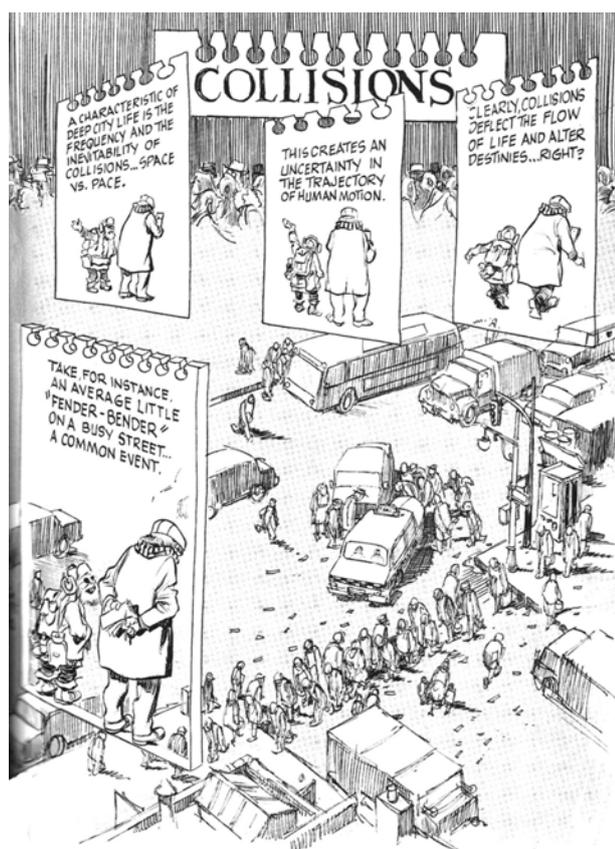
Figura 94: Durante a narrativa gráfica, Eisner levava sempre consigo um bloco de notas e lápis, constantemente fazendo croquis e registrando tudo o que via. Interpelado por curiosos, o quadrinista acabou ganhando a companhia de um fiel escudeiro, um pedestre curioso que, de livre vontade, propôs-se a acompanhá-lo em sua jornada. Fonte: EISNER, 2006b.

88. Essa é uma expressão que Massimo Canevacci (1997) utiliza em seu livro *A cidade polifônica*.

que se afasta da uniformidade do conceito, porque atento à realidade em mudança, mais rápida do que aquele tempo necessário ao enunciado e estabelecimento das verdades gerais” (FERRARA, 2002, p.35).

E tudo isso não seria possível vindo a cidade do alto, estando fisicamente distante da realidade urbana ou com o olhar absorto pela profusão de imagens que se sobrepõem ao vivido; era importante estar ao rés do chão, imerso e suscetível às interações e disposto a novas fruições do cotidiano. A pista lançada por Eisner, portanto, dialoga, apropria-se e ressignifica práticas como a *flânerie* e a deriva, não definindo um método fechado, mas ressaltando uma possível postura epistemológica: debruçar-se sobre o empírico, viver a cidade, percorrer as ruas, estar entre muitos, senti-la nas pontas dos dedos, surpreender as plurais e imprevisíveis maneiras de estar no mundo. Afinal, “conhece-se a cidade ao elaborar sobre e a partir dela” (FERRARA, 2000, p.121).

Outra questão interessante é que a figura do fiel escudeiro que acompanha Eisner em *Caderno de tipos urbanos* pode ser uma alusão ao próprio leitor. Na HQ, o quadrinista é abordado por um pedestre, curioso em ver o que ele desenhava. Após descortinar o



caderno do artista, o transeunte decide acompanhá-lo em sua caminhada pela cidade. Na verdade, esse também é o próprio processo vivido pelo leitor desse romance gráfico que “oferece vislumbres da vida urbana, quase como se aos leitores fosse permitido espreitar o caderno de croquis do artista, descortinando suas experiências pessoais” (COUCH; WEINER, 2004, p.135, tradução nossa)⁸⁹. E essa ideia é reforçada pelo modo como Eisner trabalha o título de cada vinheta, envolta em uma moldura que reproduz o formato de uma folha de bloco de notas, como se cada uma dessas pequenas narrativas fossem páginas arrancadas de seu caderno (ver figura 95). Ler, portanto, os romances gráficos de Eisner, também significa, tal qual o curioso pedestre, acompanhá-lo em sua jornada pela grande cidade, tornando-se seu cúmplice.

Figura 95: O curioso pedestre que acompanha Eisner em *Caderno de tipos urbanos* é uma possível inferência ao próprio leitor que, ao ler o romance gráfico, espreita o caderno de croquis do quadrinista. Os requadros dos títulos das vinhetas reproduzindo os formatos de folhas de um bloco de notas reforçam essa ideia. Fonte: EISNER, 2006b.

Assim, percorrendo, vivendo e atento à cidade em seu próprio cotidiano, Eisner realizou espécies de estudos das espacialidades, tal qual o *flâneur*, e a flagrar situações, tal qual

89. “This collection of 32 ‘graphic essays’ [...] offers glimpses of city life, almost as if readers are allowed to peer into the artist’s sketchbook, gleaning his personal experiences” (COUCH; WEINER, 2004, p.135).

os situacionistas, transformando depois tudo isso em repertório para os seus romances gráficos. E esse parece ser o desafio que Eisner se propôs: selecionar e registrar cenas da vida cotidiana urbana, como uma tentativa de congelar, estabilizar e fazer presente esse objeto fugidio, transitório e irrequieto que é a cidade, para que seu conhecimento seja possível. “Ora, se experiência supõe conhecer o mundo no seu recorte fenomênico, a representação supõe estabilizá-lo para que seja possível um conhecimento, ainda que aquelas representações sejam frágeis e parciais” (FERRARA, 2008b, p.47-8).

Nesse processo, Eisner acaba transformando tais recortes do cotidiano em sua coleção. Walter Benjamin (2007), em seu livro *Passagens*, apresenta a arte de colecionar como um processo de recolher objetos de seus contextos e funções primárias, para integrá-los em um novo sistema histórico, criando assim uma coleção. Como forma de assegurar uma proximidade e de estabelecer uma recordação prática,

o encantamento do colecionador consiste em inscrever a coisa particular em um círculo mágico no qual ela se imobiliza, enquanto a percorre em um último estremecimento (o estremecimento de ser adquirida). Tudo o que é lembrado, pensado, consciente torna-se suporte, pedestal, moldura, fecho de sua posse (BENJAMIN, 2007, p.239).

E é assim, acolhendo e representando os objetos selecionados em seu próprio espaço, que o colecionador torna as coisas presentes: “não somos nós que nos transportamos para dentro delas, elas é que adentram a nossa vida” (BENJAMIN, 2007, p.240). Objetos banais ganham importância e se tornam alvo de colecionadores porque de suas memórias e histórias – vividas ou em potencial – eles se apropriam, reunindo coisas afins, conferindo outros significados e propondo a elas uma nova organização, que luta contra a dispersão das coisas no mundo, informando assim a seu respeito.

[...] O colecionador consegue lançar um olhar incomparável sobre o objeto, um olhar que vê mais e enxerga diferentes coisas do que o olhar do proprietário profano [...]. Pois é preciso saber: para o colecionador, o mundo está presente em cada um de seus objetos e, ademais, de modo organizado. Organizado, porém, segundo um arranjo surpreendente, incompreensível para uma mente profana. Este arranjo está para o ordenamento e esquematização comum das coisas mais ou menos como a ordem num dicionário está para uma ordem natural. Basta que nos lembremos quão importante é para cada colecionador não só o seu objeto, mas também todo o passado deste, tanto aquele que faz parte de sua gênese e qualificação objetiva, quanto os detalhes de sua história aparentemente exterior [...] (BENJAMIN, 2007, p.241).

Neste sentido, a metáfora do colecionador se aproxima de Eisner justamente porque ele se vale de similares estratégias: se propõe ver além, flagrar, selecionar, registrar, agrupar

e organizar essas espacialidades em coleções, para que adentrem seu universo, para que ele se aproprie de suas histórias e as ressignifique na linguagem dos quadrinhos, assim construindo possíveis e plurais imagens da cidade, que dão voz e tiram do anonimato seus habitantes, talvez a questão mais cara ao quadrinista.

Ao final desse possível percurso metodológico e epistemológico aqui traçado para Eisner, conclui-se que seu processo, em síntese, dialoga com a estratégia de apreensão fenomenológica proposta por Peirce – ver, discriminar, generalizar – e que foi resgatada por Ferrara (2002), em seu livro *Design em espaços*, como possível prática empírica de descoberta dos lugares da cidade.

O ver está marcado nos traços que permanecem no lugar e rememoram a imagem, constituindo sua dimensão visível como paisagem, espaço construído e forma, rugosidades que se acumulam e sobrepõem. Embora também possuindo uma dimensão impalpável, imaterial sob a forma de marcas físicas, esses traços imaginários criados por subjetividades e conservados na memória das coletividades espacializam os lugares. O ver, portanto, agrega imagem e imaginário: “à imagem das rugosidades, o imaginário associa o conhecimento inerente à experiência do lugar e transforma a visualidade em visibilidade” (FERRARA, 2002, p.33).

O discriminar envolve duas operações: a atenção e a observação. O atentar é um flagrar munido dos cinco sentidos e que supõe não somente apreender visualmente os fenômenos, mas, sobretudo, a partir de uma dimensão sensível, perceber seus múltiplos significados. Já a observação é um debruçar-se sobre esses sentidos diversos, livrando-os de um olhar habituado e também propondo novas associações a eles. “Pela observação, a atenção transforma-se em experiência, como assinala Peirce (2.605)” (FERRARA, 2002, p.34).

Por fim, o generalizar aborda o ler e o interpretar. A leitura supõe perceber igualdades e diferenças entre os diversos fenômenos espaço-temporais, tornando a heterogeneidade dos fenômenos e seus múltiplos significados legíveis e passíveis de interpretação. Já o interpretar extrai dessa leitura juízos e conhecimentos mais universais, que transitam do particular para o geral, mas que não se cristalizam ou fixam, sendo constantemente revistos pelas mudanças e peculiaridades dos lugares, sempre em processo. “Além de ver, urge discriminar e generalizar: produzir uma inteligibilidade” (FERRARA, 2000, p.115). Segundo Ferrara (2002, p.34), o interessante dessa dinâmica é que ela

produz a erosão daquele antigo poder antropocêntrico do sujeito que se projeta sobre a vulnerabilidade do objeto pesquisado; ao contrário, o desafio empírico impõe à pesquisa suas leis e ritmos, exigindo a interação entre sujeito e objeto de pesquisa. Essa criativa superposição permite o controle da pesquisa, mas para não transformá-la no empiricismo da constatação, do registro ou da descrição, impõe-se enfrentar o desafio da generalização interpretativa (FERRARA, 2002, p.34).

E Eisner se propõe esse desafio. Seu enfronhar-se, percorrer e viver a cidade o coloca diante das dimensões físicas e sensíveis do espaço e marcam sua experiência de ver. Para flagrá-las, ele se lança de forma aberta, munido de todos os seus sentidos, e não somente da visão, fazendo-se atento. Isso lhe permite observar, deslocando o hábito do olhar, e descortinar outros significados para a vida nas cidades, assim discriminando. E é sobre esse material que Eisner se debruça, interpreta, organiza, categoriza, estabelece relações e enfrentamentos, dando legibilidade à sua coleção e generalizando conhecimentos outros. É justamente esse exercício de leitura, interpretação e tradução, e as outras cognições que ele possibilita, que serão abordados no capítulo 3 desta tese.

4. CAPÍTULO 3

REESCRITURAS DO
URBANO: A TRADUÇÃO
COMO CRIAÇÃO

A PARTIR
DESSA
REALIDADE
DA VIDA,
TRADUZAMOS!

(PAUL RICOEUR, 2011, p.45)

Eisner nutria um imenso interesse pela vida na grande cidade, tornando-a um dos principais temas de seus romances gráficos. No capítulo anterior, foram esmiuçadas possíveis estratégias epistemológicas e metodológicas lançadas pelo artista para flagrar a pulsante vida urbana, registrando e selecionando espacialidades e aspectos do cotidiano encobertos pelo hábito e rotina. Na sequência desse processo, era preciso tornar inteligível tal coleção e Eisner se propôs o seguinte desafio: como tirar tais questões da invisibilidade e iluminá-las para que seu conhecimento, ou pelo menos sua atenção, fosse possível?

Segundo Plaza (2003, p.19-20), “a expressão de nossos pensamentos é circunscrita pelas limitações da linguagem” e “todo conhecimento é mediado pela linguagem que não é propriedade individual, mas coletiva. Passado, presente e futuro criam os possíveis sentidos da linguagem onde as falas individuais se integram e perdem a sua privacidade para o enriquecimento coletivo do sentido”. Era preciso, portanto, “estabilizar” sua coleção em uma linguagem e Eisner remontou tais formas de vida no universo das histórias em quadrinhos, remetendo a um esquema criativo que transfigura um repertório em um estado de configuração, um produto, o chamado processo tradutório (BENSE *apud* PLAZA, 2003). Assim, nesse percurso para desvendar o processo criativo e a apresentação de cidade proposta por Eisner, é imprescindível investigar o conceito de tradução para, posteriormente, analisar como esse processo ganhou forma, adaptou-se aos interesses do autor e gerou os recortes dos romances gráficos que compõem o *corpus* da pesquisa – *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, *O edifício*, *Nova York, a grande cidade*, *Caderno de tipos urbanos*, *Pessoas invisíveis* e *Avenida Dropsie, a vizinhança*.

4.1 A CIDADE EM QUADRINHOS: WILL EISNER E A TRADUÇÃO

Tradução é criação. Destacada por autores como Campos (2006), Plaza (2003) e Benjamin (2008), essa talvez seja a questão mais central no entendimento do processo tradutório, pois questiona uma compreensão arraigada e literal da tradução como mera cópia de sentido, fidelidade, espelhamento ponto a ponto, expandindo o ato de traduzir para além do significado e voltando-o também para o modo de significar, o que engloba outros aspectos como forma, estrutura, som, ritmo, silêncio, tempo e as relações intrínsecas à obra original em tal processo.

É necessário distinguir, na intenção, o-que-se-significa (*das Gemeine*) do modo de significá-lo (*die Art des Meines*). [...] Uma teoria que busca na tradução só a reprodução do sentido, não parece ser de valia. [...] Fidelidade, na tradução, de cada palavra, não assegura que se reproduza o pleno sentido que ela tem no original. Pois este não se esgota em sua significação poética conforme o original, mas a adquire pela forma como o significado se une ao modo de significar da palavra em questão. Costuma-se exprimi-lo pela forma segundo a qual as palavras trazem consigo uma tonalidade afetiva. [...] A tradução, ao invés de se fazer semelhante ao sentido do original, deve, em um movimento amoroso que chega ao nível do detalhe, fazer passar em sua própria língua o modo de significar do original (BENJAMIN, 2008, p.56 e 61-62).

[...]

Num labor de tradução competente como tal e válido como arte. Num produto que só deixe de ser fiel ao significado textual para ser inventivo, e que seja inventivo na medida mesma em que transcenda, deliberadamente, a fidelidade ao significado para conquistar uma lealdade maior ao espírito do original transladado, ao próprio signo estético visto como entidade total, indivisa, na sua realidade material [...] e na carga conceitual” (CAMPOS, 2006, p.47).

Na sua relação com o original, esse entendimento coloca a tradução em uma via de mão dupla. Se, conforme Subirat (*apud* CAMPOS, 2006, p.43), tradutor para espanhol de *Ulisses*, “traduzir é a maneira mais atenta de ler”, o que implica, segundo Plaza (2003), em uma forma produtiva de consumo, que põe a nu, vira do avesso e torna visível o concreto do original, detendo-se sobre suas condições de produção, é importante também destacar que a tradução dispõe de uma autonomia e produz suas próprias verdades, trazendo novas questões:

a intraduzibilidade da informação estética, de textos criativos abre espaço para a recriação desses textos. Outra informação estética, outra linguagem. [...] Então, para nós, tradução de textos criativos será sempre *recriação*, ou criação

paralela, autônoma porém recíproca. Quanto mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta de recriação (CAMPOS, 2006, p.34-5, grifo do autor).

É dessa forma, portanto, que a tradução é uma prática crítico-criativa, que “mantém uma relação íntima com seu original, ao qual deve sua existência, mas [também] é nela que ‘a vida do original alcança sua expansão póstuma mais vasta e sempre renovada’”, num duplo processo de “leitura decodificadora e outra de inserção recodificadora” (PLAZA, 2003, p.32 e 36).

O processo tradutório ainda traz outra questão que também opera de forma dialógica. Por tratar do trânsito entre línguas ou, no caso da tradução intersemiótica, entre linguagens, a tradução se propõe o desafio de operar dentro dos limites e das potencialidades de um novo meio. Afinal, traduzir “consiste em encontrar, na língua para a qual se traduz, aquela intenção da qual é nela despertado o eco do original” (BENJAMIN, 2008, p.59). Isso implica em uma “adequação” às especificidades da linguagem, do suporte e do meio, requisitando outras solicitações e fronteiras ao objeto traduzido. As relações estruturais devem operar sob outra lógica, com diferentes demandas perceptivas e, conseqüentemente, cognitivas, como coloca Plaza (2003, p.10):

o processo tradutor intersemiótico sofre a influência não somente dos procedimentos de linguagem, mas também dos suportes e meios empregados, pois que neles estão embutidos tanto a história quanto seus procedimentos. [...] Consideramos, a esse respeito, que as formas da linguagem atual, junto com as formas técnicas produtivas, contaminam e semantizam a leitura da história assim como determinam a recepção, ao mesmo tempo em que elas definem sua própria historicidade.

Isso justifica o porquê de meios diferentes como a fotografia, o cinema, o teatro ou o livro, por exemplo, possibilitarem, diante de um mesmo objeto, experiências e conhecimentos distintos, reforçando a compreensão da tradução como criação. Imbuído da essência do conceito, do modo de significar do original, o tradutor se lança num voo que percorre outros caminhos possibilitados pelo novo meio, sem, entretanto, esquecer seu ponto de partida, num sucessivo jogo de aproximações e distanciamentos: “toda tradução movimenta-se entre identidades e diferenças, tocando o original em pontos tangenciais” (PLAZA, 2003, p.29).

E muitos desses processos tradutórios, conforme coloca Ricoeur (2011), mais do que motivados por necessidade ou utilidade, são movidos, sobretudo, por um desejo de traduzir. Um desejo que assume com coragem o desafio fidelidade/traição, que opera certa salvação e aceitação de perda, que ilumina a face oculta da língua estrangeira (ou do objeto traduzido) e expande a própria língua (ou linguagem) materna, aceitando encarar o risco e a não perfeição da tradução.

A felicidade de traduzir é um ganho quando, ligada à perda do absoluto linguístico, ela aceita a distância entre a adequação e a equivalência, a equivalência sem adequação. Nisso está sua felicidade. [...] O tradutor encontra sua recompensa no reconhecimento do estatuto incontornável da dialogicidade do ato de traduzir como o horizonte razoável do desejo de traduzir. [...] Hospitalidade linguística, portanto, onde o prazer de habitar a língua do outro é compensado pelo prazer de receber em casa, na acolhida de sua própria morada, a palavra do estrangeiro.

[...]

O que esses apaixonados de tradução esperaram de seu desejo? Aquilo que um deles chamou de *alargamento* do horizonte de sua própria língua – e ainda o que todos chamaram de formação, *Bildung*, isto é ao mesmo tempo configuração e educação, e em primeiro lugar, se ousar dizer, a descoberta de sua própria língua e se seus recursos inaproveitados (RICOUER, 2011, p.29-30, 46, grifo do autor).

No âmbito específico das histórias em quadrinhos, cabe atentar para o modo como o objeto é recriado dentro do universo apresentado nos itens 2.1 e 2.2 do capítulo 1 desta tese, tais como: reprodutibilidade técnica; os suportes jornal, livro, revista ou digital; aspectos gráficos e de estilo; narrativa sequenciada em quadros e com cortes gráficos; a relação texto e imagem; dentre outros. Enfim, quando se altera o modo como se comunica – e isso está fundamentalmente ligado à natureza do meio –, a tradução adquire uma autonomia e opera no âmbito da criação:

o que se pretende dizer é que o processo signico vai transformando e comandando a sintaxe. E, numa tradução intersemiótica, os signos empregados têm tendência a formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original. A eleição de um sistema de signos, portanto, induz a linguagem a tomar caminhos e encaminhamentos inerentes à sua estrutura. [...] Nessa medida, a tradução intersemiótica induz, já pela própria constituição sintática dos signos, à descoberta de novas realidades, visto que ‘na criação de uma nova linguagem não se visa simplesmente uma outra representação de realidades ou conteúdos já pré-existentes em outras linguagens, mas a criação de novas realidades, de novas formas-conteúdo’. É assim que, embora a tradução seja transparente, pois que não oculta o original nem lhe rouba a luz, não obstante todo tradutor tem o desejo secreto de superação do original que se manifesta em termos de complementação com ele, alargando seus sentidos e/ou tocando o original num ponto tangencial do seu significado [...]. Segue-se disso que leitura, tradução, crítica e análise são operações simultâneas, embutidas e/ou paralelas que serão sintetizadas na tradução (PLAZA, 2003, p.30).

Contudo, vale ressaltar que a tradução não implica em engessar ou aparar as arestas do objeto diante de uma nova linguagem; muito pelo contrário. A ideia é que seja uma relação

dialógica, em que objeto e linguagem saem modificados do processo, emergindo daí novas realidades e experiências cognitivas: “o erro fundamental do tradutor é conservar o estado contingente de sua própria língua em vez de deixá-la mover-se violentamente através da língua muito distanciada, é preciso remontar até os últimos elementos da própria linguagem, até esse fundo onde palavra, imagem e som se interpenetram” (BENJAMIN, 2008, p.64). Ou seja, retomar o modo de significar de um original em outro meio significa não somente estar atento às suas especificidades estruturais e comunicativas, mas também repensá-lo, expandir seus limites, romper suas amarras, trabalhando-o plenamente enquanto meio comunicativo e não apenas como meio técnico⁷⁷, travando também um diálogo com a experiência poética do original, sem, entretanto, deixar de lado sua própria – e outra – iniciativa estética, de forma que novas questões aflorem e se façam presentes.

No caso de Eisner, especificamente, a desconstrução da linguagem empreendida em sua produção e sua culminância no formato dos romances gráficos, conforme apresentado no item 2.3 do capítulo 1, e as diversas abordagens de cidade propostas em seus livros, a serem esmiuçadas no item 4.2 deste capítulo, refletem bem esse processo tradutório, que não somente faz repensar o meio comunicativo, como também propõe outras reflexões e cognições estimuladas pelo objeto traduzido.

Para contar a vida urbana por meio da linguagem dos quadrinhos, o artista selecionou e congelou momentos e formas de vida diversos – sua coleção – em narrativas gráficas apresentadas com configurações distintas: como histórias mais longas e únicas no livro (*O edifício e Avenida Dropsie, a vizinhança*), divididas em capítulos que podem ser lidos isoladamente (*Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* e *Pessoas invisíveis*) ou organizadas em categorias compostas por uma série de vinhetas, que, a rigor, também não demandam uma sequência de leitura (*Nova York, a grande cidade* e *Caderno de tipos urbanos*). Essas diferentes organizações proporcionam uma liberdade de leitura ao receptor que por si só já movimentam a experiência cognitiva, pois distintos diálogos e confrontos entre as narrativas emergem dessas diversas possibilidades.

Além disso, ao transformar a grande cidade em um amálgama de texto e desenho compilados em livros, fragmentado-a em quadros que se encaixam; manipulando-a pela configuração e virar das páginas; trabalhando-a em diferentes enquadramentos e escalas; planejando sua volumetria e polissensorialidade em linhas, traços, jogos de luz e sombras, hachuras e texturas impressos no papel, o quadrinista possibilita ao receptor outras percepções da grande cidade, distintas do estar propriamente no mundo. Através dos quadrinhos, o leitor, por exemplo, pode ter simultâneos pontos de vista, visões panorâmicas ou ver em detalhes a grande cidade, estabelecendo relações espaciais inéditas; consegue visualizar sons e cheiros, atentando para aspectos que por vezes passam despercebidos na caótica ambiência urbana; tem a liberdade de se deter em um momento ou avançar e retroceder no tempo, seguindo seus impulsos; ou seja, tem um domínio espaço-temporal sobre o espaço urbano distinto da própria vivência, que não

77. No item 2.2 do capítulo 1 foram abordados os conceitos de meio técnico e meio comunicativo.

somente revela outras faces e apreensão da cidade, para os quais não se está atento ou não é possível estando *in loco*, como redimensiona a própria experiência urbana do receptor, aflorando seus sentidos e sua atenção. É outro o contato que se trava com a cidade recodificada em quadrinhos.

Foi justamente por isso que Eisner repensou e levou aos limites, em suas potencialidades comunicativas, a linguagem dos quadrinhos: para que essa tradução intersemiótica conseguisse comunicar tanto os significados, como os modos-de-significar desse objeto fugidio, efervescente, pulsante, múltiplo e amplo que é a grande cidade. Além de investir em um novo formato para as HQs – o romance gráfico –, como já dito, o artista também desconstruiu o requadro; redimensionou graficamente a página, rompendo com uma rígida sequência ou linearidade de leitura; integrou textos e figuras, esmaecendo suas fronteiras; investiu na expressividade de estilos, elementos gráficos e tipografias, recriando nos quadrinhos não somente a fisicalidade, concretude, rugosidade e dimensão espaço-temporal do espaço urbano, mas também seus aspectos qualitativos, sensoriais e comunicativos.

Eisner sempre esteve ciente que a adesão às molduras do meio só limitaria a troca comunicativa e, ao eleger a grande cidade como tema, a necessidade de romper com suas amarras em seu processo criativo só se tornou mais latente. É nesse sentido, portanto, que “traduzir criativamente é, sobretudo, entender estruturas que visam à transformação de formas” (PLAZA, 2003, p.71), possibilitando outros conhecimentos que afloram de uma distinta experiência perceptiva e cognitiva colocada pelo novo meio.

A Tradução Intersemiótica, pelo seu caráter de abrangência, vale dizer, caracteres de multi e interlinguagens, desmitifica os meios, evidenciando a relatividade dos suportes e linguagens da história e os contemporâneos. Isto porque esses meios e linguagens inscrevem seus caracteres nos objetos imediatos dos signos, intensificando a historicidade, tornando proeminente o trânsito intersensorial, a sensibilidade contemporânea, a “transculturização” (PLAZA, 2003, p.209).

Essa historicidade própria da tradução de que fala Plaza (2003) é apresentada pelo autor como uma dialética entre diacronia e sincronia, em que a tradução, no seu momento e linguagem atual, possibilita a reinvenção e ilumina, sob o viés do presente, determinado momento capturado na história, também o lançando para o futuro. Ou seja, trata-se de uma operação sincrônica que traça uma trama entre passado-presente-futuro e que além de conferir uma visão crítico-estética atual à visada histórica diacrônica, efetua, ao mesmo tempo, sucessivos cortes sincrônicos que possibilitam um traçado diacrônico. Desfaz-se, assim, a linearidade e a centralização da historiografia, remetendo ao princípio construtivo da história de Walter Benjamin.

Se, num primeiro momento, o tradutor detém um estado do passado para operar sobre ele, num segundo momento, ele reatualiza o passado no presente e vice-versa através da tradução carregada de sua própria historicidade, subvertendo a ordem da sucessividade e sobrepondo-lhe a ordem de um novo sistema e da configuração com o momento escolhido. [...] A poética sincrônica age criativamente sobre o tempo. Não é escolher um dado do passado, uma referência passada; é uma referência a uma situação passada de forma tal que seja capaz de resolver um problema presente e que tenha afinidade com suas necessidades precisas e concretas de modo a projetar o presente sobre o futuro (PLAZA, 2003, p.5-6).

Essa questão ressaltava a importância da tradução de Eisner em uma renovação do olhar sobre a questão da cidade. Apesar de claramente situados no tempo e no espaço, os romances gráficos do quadrinista retomam debates que se “atualizam” não somente na produção em si das obras, mas também na leitura empreendida por inúmeros leitores. Como Plaza destaca, atuam como resgates sincrônicos que trilham um caminho diacrônico, em um dinâmico jogo que envolve o objeto, o autor/tradução/obra e o receptor/recepção, além de inter-relacionar passado, presente e futuro, algo imprescindível para a reflexão e conhecimento de algo mutante e inquieto como a cidade.

Assim, mesmo retratando a cidade de Nova York, sobretudo dos anos 1930 e 1940, os quadrinhos de Eisner não iluminam apenas a grande metrópole americana ou as décadas em questão. Ao contrário, por versarem sobre o cotidiano, suas espacialidades e a produção dos lugares, apresentando as forças, processos e formas que atravessam e redimensionam a vida urbana, as narrativas do quadrinista trazem uma atualidade e abrangência surpreendentes, abordando não somente questões inerentes a toda e qualquer grande cidade, mas também pertinentes a diversos aspectos que ainda habitam as metrópoles contemporâneas.

Em síntese, remetendo à categorização proposta por Max Bense (*apud* Plaza, 2003), o processo tradutório não se limita a agir de forma “documentária”, meramente rebatendo um claro significado ou dado visível, mas deve ir além, atuando também de modo “semântico” e “estético”, o que implica ultrapassar o observável, trazendo a imprevisibilidade e a surpresa nessa nova forma. Sobre o original, o tradutor se debruça, lê, interpreta e, a partir dele, estabelece novas relações, enfrentamentos e conexões, propondo outras categorizações e organizações, ressaltadas pela natureza do meio em que atua. “No pensamento tradutor, a associação não é uma mera sucessão de ideias atraídas umas pelas outras, mas associação de formas. Ou seja, não há como separar as representações e as relações entre elas, os materiais e a qualidade do pensamento” (PLAZA, 2003, p.37). Tudo isso com o interesse em produzir inteligibilidade, conhecimento, o que, de certa forma, também evidencia a intencionalidade do tradutor: “quando organizamos o signo, estamos também organizando a construção do olhar” (PLAZA, 2003, p.52). Essa apropriação re-configuradora, portanto,

depende muito mais das qualidades criativas e repertoriais do tradutor, quer dizer, de sua sensibilidade, do que da existência apriorística de um conjunto de normas e teorias: ‘para traduzir os poetas, há que saber-se mostrar poeta’. Entretanto, julgamos possível ser pensada a tradução também como forma de iluminar a prática (PLAZA, 2003, p.210).

Imbuídos desse debate, surgem perguntas da seguinte ordem: como Eisner apresentou a grande cidade em seus romances gráficos? Que abordagens e discussões ele conduziu e como as estruturou em seus livros? Interessa agora, por meio da análise das obras que compõem o *corpus* da pesquisa, esmiuçar como o quadrinista interpretou, organizou, categorizou e ficcionalizou a pulsante vida urbana em sua tradução para os quadrinhos.

4.2 AS POSSÍVEIS CIDADES DE EISNER Em 1978, Eisner lançou seu primeiro romance gráfico, *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*. Consistindo em quatro histórias entrelaçadas, que narram os dramas dos habitantes de um mesmo conjunto habitacional na Avenida Dropsie, Bronx, Nova York, o quadrinho de Eisner se propunha ser, segundo o quadrinista, “uma narrativa em cima de temas íntimos meus. [...] Seleccionei de minha própria experiência e daquela de meus contemporâneos memórias que mostrassem um pedaço da América ainda não de todo conhecido” (EISNER, 1995a, p.6-7).

Ao retratar os difíceis anos 1930, época da Grande Depressão, Eisner contextualizou que, nesse período, multiplicaram-se na Baixa Manhattan os cortiços – habitações múltiplas e baratas que abrigavam inúmeros inquilinos –, para atender a demanda de imigrantes após a Primeira Grande Guerra. Tais prédios proliferaram, criando vizinhanças intensas e barulhentas, compostas por operários, funcionários, empregados mal remunerados, imigrantes e suas famílias, tal qual uma microvila: “no interior de suas paredes, grandes dramas eram encenados. Não havia privacidade nem anonimato. Uma pessoa, ou era participante do drama, ou espectador da plateia” (EISNER, 1995a, p.12), o que aproxima a compreensão de Eisner da abordagem de Certeau, Giard e Mayol (2008, p.43), ao apresentarem as vizinhanças como um “lugar de passagem pelo outro, intocável porque distante e, no entanto, passível de reconhecimento por sua relativa estabilidade. Nem íntimo, nem anônimo: vizinho”.

O romance gráfico de Eisner foi organizado sob a forma de quatro pequenas narrativas, estruturadas como capítulos – possíveis de serem lidos isoladamente ou em qualquer sequência –, centradas em diferentes personagens, mas com o mesmo pano de fundo: os sonhos, desilusões, esperanças, obstáculos e vivências que compõem o cortiço número 55 da Avenida Dropsie. Contudo, se a realidade era a mesma, as mediações eram diferentes, criando significados e lugares distintos, mas que, ao mesmo tempo, dialogavam intensamente entre si. Apresentá-lo sob a ótica de quatro diferentes formas de vida destacou essa questão, já que sua busca era por apresentar o espaço do cortiço como um elemento de comunicação no modo como transmite e constrói tais mediações,

sendo tal espaço constantemente reinventado por essas espacialidades e pelo modo como elas o organizavam (FERRARA, 2007).

Sendo assim, supõe-se como uma possível questão norteadora do romance gráfico de Eisner: como as diversas espacialidades constroem e são também “moldadas” pelo espaço social do cortiço número 55? Parece ser intuito do quadrinista romper com a figura do grande e único narrador, privilegiando pontos de vista múltiplos que apresentem cidades diversas, transitando de uma perspectiva geral e macro para o universo do pequeno e do lugar, através das especificidades e particularidades de seus habitantes. Tal abordagem é fundamental para fazer pensar que nenhum espaço está situado, mas sim é construído na mobilidade de suas espacialidades, produzindo imagens dialéticas que trazem à tona o invisível (FERRARA, 2007). Por meio de quatro distintas abordagens, Eisner versou sobre a riqueza desse espaço social (ver figura 96).

No primeiro capítulo, o artista explorou uma espacialidade fundamentalmente regida pela memória e pelo afeto com a edificação. Trata-se de Frimme Hersh, um judeu que firmou um contrato com Deus e, após a morte da filha adolescente⁷⁸, foi tomado pelo ódio e passou a comprar e especular em cima de inúmeros cortiços, inclusive o número 55 da Avenida Dropsie, levando uma vida de ganância e luxo: “ele negociava prédios como brinquedos” (EISNER, 1995a, p.50). Contudo, de todos os edifícios que Hersh negociou, o único do qual não se desfez foi o cortiço número 55. Tal gesto evidenciava os fortes laços de amor e ódio que o prendiam à edificação, extrapolando a arquitetura enquanto suporte e conferindo à construção outros sentidos, enraizados e tramados por sua vivência no cortiço.

Ao mesmo tempo em que o judeu era extremamente tirano com seus inquilinos, aumentando os aluguéis, cortando serviços básicos, deixando o



Figura 96: Páginas iniciais dos quatro capítulos de *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, romance gráfico composto pelas narrativas “Um contrato com Deus”, “O cantor de rua”, “O zelador” e “Cookalein”. Fonte: EISNER, 1995a.

78. O mote para essa história partiu de uma vivência do próprio Eisner, que perdeu uma filha adolescente, vítima de leucemia.

edifício ruir, como que para punir seus habitantes e a edificação que abrigou o momento mais doloroso de sua vida, uma espécie de vingança ao cortiço, por outro lado ele não conseguia romper seu vínculo afetivo com aquele espaço, indo pelo menos uma vez por semana até o local só para contemplá-lo de longe (ver figuras 97 e 98). O fato era que os piores, mas também os melhores dias de sua vida lá tinham sido vividos. As paredes, os cômodos, o mobiliário, os corredores, a fachada, o entorno, os vizinhos, tudo estava carregado de sua história; um espaço, portanto, qualificado e que não era possível esvaziar de sentido, por maior que fosse sua dor, ou justamente por isso. Sensibilizado por esse afeto e sem conseguir romper tais laços, Frimme tentou dar uma nova chance a uma vida sem mágoas, mas, tomado pela emoção, acabou sucumbindo diante de um fulminante ataque cardíaco.



Figuras 97 e 98: Cenas de “O contrato com Deus”, que mostram o personagem Frimme Hersh voltando para o cortiço número 55 após o enterro da filha e contemplando a edificação, a única da qual não conseguiu se desfazer, evidenciando ser uma espacialidade regida pelo afeto. Fonte: EISNER, 1995a.

O capítulo seguinte, “O cantor de rua”, retomou tal debate, porém sob outra lógica: a de espacialidades que são engolidas pela rotina de uma grande cidade e por ela vagam absortas, indiferentes ao lugar. Aqui, ao contrário, o anonimato, a falta de vínculos e afetividade, o esvaziamento de sentido e de “personalidade” desses cortiços, construídos aos milhares sob a lógica “mais do mesmo”, foram ressaltados por Eisner. A narrativa tem como protagonista um “cantor de rua”, tipo urbano surgido nos becos dos cortiços durante a Grande Depressão e que possibilitou a sobrevivência de milhares de desempregados.

Entretendo uma plateia invisível, esses cantores de rua mantinham uma relação paradoxal com seu público: ao mesmo tempo em que desconheciam sua plateia, que igualmente nada sabia a respeito deles, sendo a princípio a relação entre ambos fria e impessoal, esses artistas acabavam por inserir-se no dia a dia desse público anônimo, estabelecendo-se aí um vínculo ao se tornarem parte da cotidianidade desses moradores. Vale, contudo, ressaltar, que tal relação não correspondia a um determinado cantor em

si, mas à espacialidade “cantor de rua” de uma forma mais ampla, já que a mediação se dava pela música e por aquela espacialidade criada pelo convívio com a rua, independente da pessoa que a entoava (ver figura 99).

Porém, ao invés do evento que se repete e cai na rotina, Eisner foi justamente em busca do que rompia e desestabilizava, através da história de Eddie, um cantor que conseguiu infringir tal anonimato quando uma de suas ouvintes, a ex-soprano Diva Marta Maria, o escolheu, quebrando a impessoalidade e barreira física características dessa relação, disponibilizando-se a acolhê-lo e promover sua carreira. A trama, contudo, teve um desfecho inesperado, em que Eddie foi traído pelo hábito de vivenciar a cidade de forma desatenta, sendo engolido pela rotina, assim como pela homogeneização e estandardização imposta por planos urbanos e que marcam grande parte do conjunto arquitetônico de uma grande cidade.



Figura 99: Em “O cantor de rua”, Eddie vaga pelos becos dos cortiços, cantando para um público anônimo em troca de moedas, em uma relação entre ambos fria e impessoal. Fonte: EISNER, 1995a.

Em uma mesa de bar, o cantor simplesmente se deu conta de que era incapaz de lembrar, dentre tantos becos em que transitou indiferente, o endereço da soprano; “afinal, havia tantos becos... e todos eram idênticos...” (EISNER, 1995a, p.104), vendo sua grande chance desmoronar. Assim, somente lhe restou a opção de retomar sua condição de cantor de rua, voltando a ser mais um na multidão da grande cidade (ver figura 100). Essa narrativa destaca, portanto, um paradoxo das grandes cidades. Apesar das metrópoles buscarem identidade e diferenciação através de nomes, pontos emblemáticos e iluminados pela mídia, percursos e imagens espetaculares, o seu cotidiano é atravessado por uma rotina e hábito, que tudo homogeneiza. Muitas vezes, absortos no fluxo, ritmo e imposições da vida moderna, se é engolido por uma ideia de mera sobrevivência, que anestesia para uma experiência de cidade atenta a seus detalhes e lugares.

Na terceira história do livro, “O zelador”, Eisner encaminhou a discussão para explorar os possíveis papéis sociais que o ambiente do cortiço possibilita, elegendo o caso específico do zelador e buscando



Figura 100: No desfecho da narrativa, o cantor de rua Eddie se dá conta de que é incapaz de lembrar, dentre os inúmeros becos em que transitou, em qual cortiço residia a ex-soprano Marta Maria, levantando a discussão de uma rotina que tudo homogeneiza. Fonte: EISNER, 1995a.

compreender que relações hierárquicas, de poder, comunicativas ou mesmo afetivas esse papel alimenta: “o homem não era das pessoas mais queridas. [...] Afinal, ele era o homem do proprietário [...]. Por isso, entre responder aos resmungos e sussurros pelas costas, restava-lhe pouco mais do que defender sua dignidade e promover sua autoridade” (EISNER, 1995a, p. 108 e 112). Contudo, se essa era a rotina de Scuggs – ser temido e disciplinar os moradores dessa microvila –, Eisner se propôs a discutir justamente as fragilidades do protagonista, evidenciando aquilo que o desestabilizava e que passava imperceptível a todos. Assim, a trama mostra como o temido e carrancudo Scuggs, na verdade um homem frágil e carente, deixou-se seduzir e enganar por uma garotinha, a maquiavélica Rosie, sobrinha de uma inquilina (ver figura 101).

Tirando partido de sua jovial beleza, Rosie roubou o dinheiro e envenenou o cachorro do zelador, despertando a sua ira e sede de vingança. Tomado pelo ódio, Scuggs esqueceu tratar-se de uma criança e partiu para o confronto. Diante do embate, os inquilinos, sem o menor questionamento, elegeram os estereótipos do zelador brutamontes e da garotinha indefesa, já de antemão condenando Scuggs como assassino, maníaco sexual, animal. O desfecho de todo esse processo foi trágico, com o zelador se suicidando ao ser abordado pela polícia.

Essa triste história esmiúça, além dos papéis sociais, hierarquias e estereótipos propiciados por tais ambientes, a indiferença e solidão que podem marcar esses espaços



Figura 101: Scuggs, o zelador do cortiço número 55 da Avenida Dropsie, exercia o papel de uma figura autoritária e intransigente, na tentativa de manter a ordem na edificação, colocando em foco as relações hierárquicas e de poder que se formam em espaços de intensa socialidade. Fonte: EISNER, 1995a.

Figura 102: Na cena final de “O zelador”, os moradores do cortiço comentam o suicídio do zelador Scuggs, evidenciando o olhar habituado dos habitantes que muitas vezes impede de ver e conhecer as pessoas próximas da cotidianidade. Fonte: EISNER, 1995a.

superpovoados, espécies de cidades dentro da cidade, nesse sentido dialogando com a discussão iniciada em “O cantor de rua”. A convivência e rotina diária do zelador com os moradores não conseguiu romper tal barreira de invisibilidade, enxergando a vizinhança apenas sua aparente antipatia e rabugice, tentativas de exercer alguma autoridade. Assim, as aparências, relações e papéis construídos nesses espaços de intensa socialidade reforçam um olhar habituado que muitas vezes impedem de ver e conhecer as pessoas próximas da cotidianidade, assunto retomado em outro romance gráfico do quadrinista, *Pessoas invisíveis* (ver figura 102).

O quarto e último capítulo, chamado “Cookalein”, centrou a discussão no que acontece quando os habitantes deixam suas vizinhanças e a rotina das grandes cidades no verão, por meio, sobretudo, das histórias de três personagens centrais: Willie, Goldie e Benny (ver figura 103). Em seu prólogo, Eisner ressaltou que a mudança de estação do ano revela também uma mudança de atitude dos habitantes urbanos, “fazendo com que a vida saísse do interior dos cortiços para caminhar pelas ruas. A nova liberdade de movimento dava aos inquilinos uma nova e alegre cadência”, tornando-se a comunicação “mais fácil entre os moradores do cortiço, e uma nova classe surgia... a dos que tiravam férias” (EISNER, 1995a, p.137-8).



Figura 103: No verão, os habitantes das grandes cidades costumam deixar a rotina e suas vizinhanças, em uma mudança de atitude de seus hábitos urbanos, como revela a presente cena de “Cookalein”. Fonte: EISNER, 1995a.



Figura 104: Ao final das férias, os habitantes voltam para suas rotinas urbanas, porém certamente transformados por essas possibilidades de fugas e escapes. Fonte: EISNER, 1995a.

Willie era um adolescente de quinze anos de uma família classe média baixa que, todos os anos, economizava dinheiro para desfrutar desse momento. Essas férias tiveram um sabor especial para o garoto, pois marcaram a sua passagem para a vida adulta. Em um baile do hotel, ele conheceu a sedutora Sra. Minks e com ela perdeu sua virgindade. Já as histórias de Goldie e Benny abordaram personagens que aproveitam a distância de suas realidades para se passarem por outros, em uma tentativa de escapar, negar e mudar suas vidas. Ao final do capítulo, ambos retomaram seus cotidianos na grande cidade, porém transformados pelas experiências vividas.

UM CORTIÇO NO BRONX

No número 55 da Avenida Dropsie, Bronx, Nova Iorque - não muito longe da estação elevada - encontrava-se o CORTIÇO.

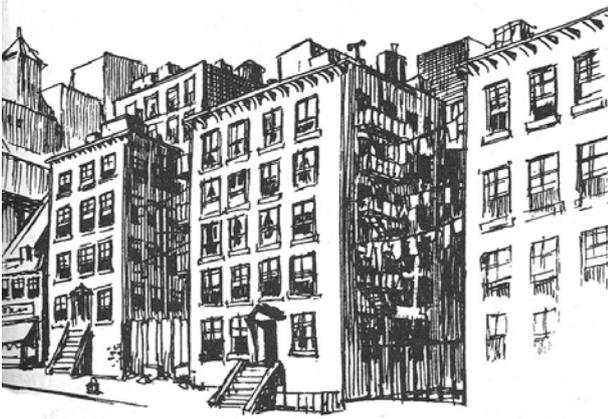


Figura 105: Em *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, o cortiço número 55 da Avenida Dropsie é o grande protagonista das narrativas, destacado, sobretudo, como texto cultural e espaço social que se comunica. Fonte: EISNER, 1995a.

equipamento, mas, sobretudo, como forma cultural e a cidade não apenas como uso e função, mas fundamentalmente como ambiente que se comunica enquanto espaço social, apresentando-o como texto cultural (FERRARA, 2007), o que faz do próprio cortiço o grande protagonista da HQ (ver figura 105). O espaço, portanto, é narrado não através de seus heróis e do que está sob os holofotes, mas através de seus anti-heróis e do que permanece obscuro, privilegiando a observação do particular, do cotidiano, do espaço deslocado, destacando as tensões, meandros e embates que se dão nessa esfera do espaço vivido.

Essa discussão de outros sentidos e significados que expandem a compreensão das edificações arquitetônicas enquanto mero suporte, abrigo ou apenas concretude

Na verdade, o que o artista buscou evidenciar nessa última narrativa foram os porquês e quais mudanças podem trazer essas possibilidades de fugas e escapes vivenciadas por tais espacialidades, efetivando sonhos ou frustrações que os confrontam com suas realidades urbanas e a vida na grande cidade. Um distanciamento, portanto, que renova e, de certa forma, coloca novas questões ao olhar habituado dos habitantes (ver figura 104).

Assim, nas narrativas que compõem *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, fica evidente que, para Eisner, o cortiço número 55 não é um mero suporte ou cenário da trama, mas sim um agenciador de espacialidades e processos comunicativos socioculturais complexos, algo representado nos personagens e histórias criados ou reapropriados pelo artista, já que também remetem a temas íntimos seu. As possíveis espacialidades desse cortiço ressaltam a arquitetura não somente como

retornam no romance gráfico *O edifício*, de 1987, o que já fica evidente no prefácio escrito pelo quadrinista:

depois de muitos anos vivendo numa cidade grande, gradualmente desenvolvemos um senso de assombro. Isto porque muito do que acontece ao nosso redor é inexplicável e, ao mesmo tempo, mágico. Enquanto eu crescia em meio à turbulência da vida urbana, era preciso apenas um estado de alerta superficial para enfrentar o ritmo das mudanças e experiências que se desenrolavam. Havia pouco tempo para questionar a rápida substituição de pessoas e de edifícios. Tais coisas deviam ser aceitas como normais. À medida que fui envelhecendo e acumulando recordações, passei a me sensibilizar mais e mais com o desaparecimento de pessoas e referências urbanas. Para mim, eram especialmente perturbadoras as inexplicáveis demolições de prédios. Eu sentia como se, de alguma forma, eles tivessem alma. Agora, estou certo de que essas estruturas marcadas por risos e manchadas por lágrimas são mais do que edifícios inertes. É impossível pensar que, ao fazerem parte da vida, não tenham absorvido as radiações provenientes da interação humana. E eu me pergunto sobre o que resta depois que um prédio é demolido (EISNER, 1989, p.3-4).

Essa “alma” de que fala Eisner reflete como, por meio da interação e apropriação pelos habitantes, tais edificações se tornam carregadas de afetividades, memórias e experiências, tornando-se efetivamente parte de suas histórias de vida, o que vai ao encontro do conceito arquitetônico de Rossi (2001, p.3):

arquitetura é parte integrante do homem, é a sua construção. A arquitetura é a cena fixa das vicissitudes do homem, carregada de sentimentos de gerações, de acontecimentos públicos, de tragédias privadas, de fatos novos e antigos. O elemento coletivo e o elemento privado, sociedade e indivíduo, contrapõem-se e confundem-se na cidade, que é feita de inúmeros pequenos seres que procuram uma acomodação e, junto com ela, formando um todo com ela, um seu pequeno ambiente mais adequado ao ambiente geral.

Assim, tantos são os significados que perpassam um edifício, quanto as pessoas que de seu espaço e materialidade desfrutam. A história de um edifício é escrita pela colagem de afetividades, emoções e dramas das espacialidades que lhe dão vida e uma dimensão sensível⁷⁹, promovendo uma espécie de “antropomorfização” da edificação. É justamente a partir dessas interações que construções se tornam protagonistas do nascimento e desenvolvimento de um lugar urbano, transitando entre uma esfera mais geral, coletiva e outra mais particular, lugarizada. Como coloca Santos (1999, p.88), “é a sociedade, isto é, o homem, que anima as formas espaciais, atribuindo-lhes um conteúdo, uma vida. [...] O simples fato de existirem como formas, isto é, como paisagem, não basta. A forma já utilizada é coisa diferente, pois seu conteúdo é social. Ela se torna espaço, porque forma-conteúdo” (SANTOS, 1999, p.88).

79. O item 5.2 do capítulo 4 tratará com mais profundidade sobre o sensível.



Figura 106: O que resta quando uma edificação é demolida? Essa é a grande questão que norteia o enredo de *O edifício*. Fonte: EISNER, 1989.

É justamente esse enfoque que interessa a Eisner e que ressignifica por completo o ato de demolir uma edificação. Não se trata apenas de pôr abaixo uma inerte estrutura, como o próprio autor coloca, e que por si só já escreve a sua história em uma paisagem urbana, mas também de redimensionar as espacialidades e as narrativas inscritas em sua materialidade (ver figura 106). “Paisagem e espaço são sempre um palimpsesto onde, mediante acumulações e substituições, a ação das diferentes gerações se superpõe. O espaço constitui a matriz sobre a qual as novas ações substituem as ações passadas. É ele, portanto, presente, porque passado e futuro” (SANTOS, 1999, p.84), no que complementa Ferrara (2000, p. 179): “[...] não há intervenção urbana impune, pois é carregada de informação, na medida em que altera profundamente os hábitos ou os marcos de referência visual que sedimentam os usos da cidade. Essa impunidade está relacionada à imprevisibilidade sobre as alterações de comportamento provocadas [...]”.

Por isso o romance gráfico de Eisner tem como mote a indagação: o que resta quando uma edificação é demolida? A resposta não é fácil ou dada. É certo que consequências e transformações físicas, sociais, afetivas, culturais, comunicativas resultam de tais atos e se pode até inferi-las. Porém, muitos também são os dilemas que permanecem do desaparecimento desses marcos urbanos, equiparando-se, nas devidas proporções, com os questionamentos que a humanidade se coloca diante de um tema como a morte. Uma forte ideia de incomunicabilidade, de ruptura da troca comunicativa perpassa ambas as questões, demolição e morte, mas o romance gráfico de Eisner parece apontar que, mesmo diante da brutalidade destes acontecimentos, algo permanece.

É exatamente a consciência da transformação urbana que nos leva à necessidade de refletir sobre sua memória e o modo de memorizá-la, de construir a cidade memorável. Trata-se de construir, não apenas, a visibilidade da memória, mas as razões da memória. Em outras palavras, a memória da cidade parece entrar em conflito com a sua transformação (FERRARA, 2000, p.145).

Para discutir essas questões, Eisner esmiuçou em *O edifício* a relação de quatro habitantes da grande cidade com uma edificação octogonária, demolida para dar lugar a um novo

e moderno empreendimento imobiliário. Como o edifício se inscreveu e marcou suas histórias? Que sentidos ele adquiriu dessas interações? (ver figura 107) Monroe Mensh era um típico cidadão, solteiro e que vivia uma rígida rotina, mantendo-se alheio a qualquer acontecimento que extrapolasse o seu próprio cotidiano. Certo dia, em frente ao edifício, Mensh presenciou um tiroteio em que uma criança foi atingida e morta por uma bala perdida. Tal acontecimento não somente transformou a vida do vendedor de sapatos, mas, sobretudo, ressignificou por completo aquela edificação, gravando-a em sua história. Não se tratava mais de um edifício qualquer situado na esquina de determinadas ruas, mas sim o lugar palco e testemunha deste momento marcante. Assolado pela culpa de achar que poderia ter salvado o garoto, Mensh se propôs uma reviravolta: abandonou seu pacato emprego e passou a fazer diversos trabalhos de caridade, voltando sua existência para crianças necessitadas, e não mais somente para si próprio. Dentre outras atividades, diariamente ele se posicionava na entrada do edifício, arrecadando fundos e doações para obras beneficentes (ver figura 108).

Já a relação de Gilda Green com o edifício desde cedo marcou a sua história e estava intimamente vinculada à sua vida amorosa. Gilda era uma popular aluna que surpreendeu a todos se envolvendo ainda adolescente com Benny, o poeta. O romance persistiu e diariamente eles se encontravam em frente ao edifício, escolhido como ponto de encontro pelo casal. Como Benny insistia em levar uma vida descompromissada, escrevendo poesias nunca publicadas, Gilda decidiu se casar com Irving, o dentista de quem era auxiliar, em busca de segurança e conforto. Porém, isso não abalou a relação entre ambos e, mesmo após o casamento, Gilda e Benny continuaram a se encontrar impreterivelmente uma vez por semana, no edifício de sempre. A eternidade daquele amor parecia tão duradoura e segura quanto a



Figura 107: Em *O edifício*, Eisner esmiúça a relação de quatro habitantes da grande cidade com uma edificação octogenária, demolida para dar lugar a um novo e moderno empreendimento imobiliário. Após sua demolição, os fantasmas dos personagens rondam a nova construção. Fonte: EISNER, 1989.



Figura 108: Monroe Mensh presenciou a morte de uma criança em frente ao edifício, acontecimento que ressignificou por completo sua vida e a relação desse habitante com a edificação. Fonte: EISNER, 1989.

É, todos os dias, sem exceção, Benny e Gilda se encontravam em frente ao edifício.



Figura 109: O edifício era o palco dos encontros amorosos de Gilda e Benny, e a eternidade deste amor parecia tão duradoura e segura quanto a materialidade e longevidade da edificação. Fonte: EISNER, 1989.



Figura 110: Em frente ao edifício, Antonio Tonatti tocava diariamente para um público anônimo, criando uma espécie de trilha sonora das vidas desses pedestres, que incessantemente iam e vinham. Fonte: EISNER, 1989.

materialidade e longevidade da edificação, que tudo testemunhava e era o grande signo desse envolvimento: enquanto o casamento de Gilda ruía, sua relação com Benny se mantinha firme, enfrentando todos os obstáculos (ver figura 109).

Antonio Tonatti era um amante da música e, apesar de sua dedicação ao violino desde a mais remota infância, não conseguiu se tornar um músico profissional, tendo que ingressar no ramo da construção civil para sobreviver. Após um acidente, ele se tornou incapacitado para o trabalho e, beneficiado com uma pensão, pôde retomar sua atividade musical. Desde então, diariamente Tonatti se postava em frente ao edifício, escolhido como grande palco pelo artista, tocando gratuitamente para os pedestres que incessantemente iam e vinham. Era uma missão, um compromisso diário e incondicional, que o músico se propôs e firmou com um público anônimo e incontável, tornando sua música uma espécie de trilha sonora das vidas e momentos dessas pessoas que por lá circulavam (ver figura 110).



Por fim, P.J. Hammond tornou-se dono do edifício.

MEU!

Figura 111: P. J. Hammond, especulador imobiliário, desenvolveu uma verdadeira obsessão pelo edifício em que costumava brincar quando criança, colocando todo o seu patrimônio em risco simplesmente para tê-lo como propriedade. Fonte: EISNER, 1989.

Na última narrativa, Eisner discorreu sobre a obsessão de P. J. Hammond pelo edifício. Filho de um abastado empresário, Hammond desde cedo foi treinado para herdar os negócios da família, uma incorporadora que especulava e lucrava em cima da compra e venda de construções. Hammond fez crescer ainda mais os negócios da família, mas a carreira de sucesso e o patrimônio do empresário foram dilapidados por uma compulsão que ele desenvolveu pelo edifício em que costumava brincar quando era criança. Os proprietários não queriam vender a edificação e o persistente negociador se desfez e colocou em risco muitos de seus bens somente para conseguir comprá-lo, demonstrando sua paranoia (ver figura 111).

O inusitado das narrativas é que todas culminam com a morte dos personagens, entrelaçando Eisner, de uma forma muito sutil, os dilemas que permeiam o fim de uma vida com os da demolição do edifício. Monroe Mensh morreu em um procedimento cirúrgico, ao tentar doar sangue para um garoto que estava entre a vida e a morte, mesmo sabendo dos riscos que corria; Gilda faleceu vítima de uma doença degenerativa, mas Benny continuou a esperá-la diante do novo edifício, como se fosse possível o milagre de poder revê-la; Antonio Tonatti viu, a cada andar demolido do prédio, sua saúde desmoronar, mas levou adiante seus concertos diários, falecendo quando da inauguração da nova torre; e P. J. Hammond não suportou ter que se desfazer do edifício, como última tentativa para sanar sua crise financeira, atirando-se pela janela.

Essa mescla entre os ciclos de vida dos personagens e do edifício – a cada andar demolido, desapareciam também vestígios dessas histórias – ressalta esse íntimo entrelace entre a forma arquitetônica e o conteúdo social que a anima. A suposta estabilidade e indestrutibilidade do edifício, assim como o impacto de sua demolição, funcionam como uma espécie de metáfora da apenas aparente pacata vida e rotina das espacialidades em questão, reviradas por acontecimentos marcantes – mortes, doenças fatais e mentais –, também culminando em seu desmoronar.

Muitos eram, portanto, o edifício – o lugar que mudou a vida de Mensh; o ponto de encontro do verdadeiro amor de Gilda; o palco de Tonatti; a obsessão de Hammond –, e a multiplicação desses sentidos só teve fim com a sua efetiva demolição. A própria ausência de um nome próprio para a edificação, chamada ao longo de toda a trama simplesmente de “o edifício”, evidencia tanto a possibilidade destas interações se estabelecerem com toda e qualquer construção, como a amplitude de sentidos e significados que podem ser inscritas em uma edificação a partir dessa socialização do espaço. Mas será que, de fato, tudo se perde com uma demolição?

Eisner parece acreditar que não e por isso propôs como desfecho para trama os “fantasmas” dos quatro personagens, que após suas mortes rondavam o novo empreendimento imobiliário, operando uma espécie de “milagre” ao salvarem de um grave acidente um trabalhador – que fazia a limpeza da fachada de vidro – e alguns pedestres. Algo “mágico”, estranhamente notado pelos que lá estavam, mas logo esquecido por todos com a rotina, como um abrir de olhos instantâneo, depois novamente encoberto pelo véu do hábito. Um legado deixado pelo antigo edifício e que permitiu o começo de uma nova história, mas que um dia também se encerrará, alimentando assim esse palimpsesto de construções, histórias e vivências, que se sucedem enquanto materialidade, mas que permanecem enquanto memórias e histórias dialéticas (ver figura 112).

Se em *O contrato com Deus* e *O edifício* Eisner teve como foco a interação dos habitantes com uma determinada edificação, em *Nova York, a grande cidade*, de 1986, o artista subverteu de vez o olhar sobre a grande cidade ao apresentá-la a partir de nove elementos de sua cartografia mais rasa: bueiros, metrô, escadarias, lixo, música de rua, sentinelas, janelas, paredes e quarteirão, signos urbanos que, juntos e disformes, compõem um possível retrato



Figura 112: Ao final do romance gráfico *O edifício*, o novo empreendimento imobiliário começa a sua própria história, mas tendo como memória as formas de vida que marcaram o edifício. Fonte: EISNER, 1989.

da vida nos grandes centros (EISNER, 2000), organizados como categorias compostas de rápidas vinhetas, algumas de apenas uma página e outras mesmo sem qualquer diálogo⁸⁰. Essa estruturação em histórias concisas e pontuais, que podem ser lidas de forma solta, permitiu ao artista abordar, com um viés múltiplo e fragmentado, como tais elementos são reapropriados pelas diversas espacialidades urbanas, transformando o leitor em uma espécie de transeunte atento aos inúmeros eventos ao seu redor.

A partir do conceito de arte de Deleuze – explorado por Elizabeth Grosz (2008) em seu livro *Caos, Território, Arte: Deleuze e o enquadramento da Terra*⁸¹ –, que entende o gesto da arte como molduras lançadas sobre o caos, definindo territórios e deles extraindo sensações e intensidades⁸², pode-se entender tais elementos sugeridos por Eisner como tipos de moldura que o artista enquadrando sobre o “caos” urbano para discorrer sobre as peculiaridades da vida nos grandes centros e

como suas espacialidades, por meio da interação homem/ambiente, ressignificam tais objetos a partir dessa experiência do espaço.

Vale ressaltar que “caos aqui pode ser entendido não como uma absoluta desordem, mas sim como uma abundância de pedidos, formas, desejos – forças que não podem ser distinguidas ou diferenciadas umas das outras, ambas matéria e suas condições para serem outras formas, ambas o atual e o virtual de forma indistinguível” (GROSZ, 2008, p.5, tradução nossa)⁸³. Portanto, sobre esse conjunto de formas, forças e vivências que marcam a grande cidade, Eisner lançou tais enquadramentos – os nove elementos –, direcionando o olhar e extraindo, desse amálgama, possíveis sentidos, apropriações, qualidades.

80. Originalmente, segundo Denis Kitchen (EISNER, 2006b), as vinhetas que compõem *Nova York, a grande cidade* foram publicadas entre 1981 e 1983 na *The Spirit Magazine*, sendo, posteriormente, reunidas sob a forma de livro.

81. “Chaos, territory, art: Deleuze and the framing of the earth” (GROSZ, 2008).

82. “A arte enquadra um pedaço do caos a fim de formar um caos organizado que se torna sensorial ou do qual se extrai uma sensação caótica como variedade” (tradução nossa) de “art takes a bit of chaos in a frame in order to form a composed chaos that becomes sensory, or from which it extracts a chaotic sensation as variety” (DELEUZE; GUATTARI *apud* GROSZ, 2008, p.10).

83. “Chaos here may be understood not as absolute disorder but rather as a plethora of orders, forms, wills – forces that cannot be distinguished or differentiated from each other, both matter and its conditions for being otherwise, both the actual and the virtual indistinguishably” (GROSZ, 2008, p.5).

Nessa tradução, os bueiros se tornaram baús de tesouros; as escadarias, arquibancadas para se contemplar a parada da vida; os trens do metrô, répteis que desbravam as entranhas da cidade; os lixos – resíduos da existência humana –, vestígios de histórias; os postes, semáforos, hidrantes, caixas dos correios, sentinelas sempre atentos; as janelas, os olhos da cidade, emoldurando visões de vida; as paredes, que definem o dentro e o fora, prisões; e o quarteirão, uma cidade dentro da cidade; ressaltando o artista – por meio desses enquadramentos e categorias –, territórios, lugares marcados pelo valor da ação, aqui entendidos como “superfícies de curvatura variável ou inflexão que exercem singularidades, erupções ou eventos” (GROSZ, 2008, p.11-2, tradução nossa)⁸⁴, sem os quais “pode até haver objetos e coisas, mas não qualidades que podem se tornar expressivas, que podem intensificar e transformar corpos vivos” (GROSZ, 2008, p.11, tradução nossa)⁸⁵.

Essas rápidas narrativas construídas por Eisner, portanto, vão ao encontro de um conceito de espaço “como um conjunto indissociável de sistemas de objetos e sistemas de ações” (SANTOS, 1999, p.18) e suas intencionalidades, onde “de um lado, os sistemas de objetos condicionam a forma como se dão as ações e, de outro lado, o sistema de ações leva à criação de objetos novos ou se realiza sobre objetos preexistentes. É assim que o espaço encontra sua dinâmica e se transforma” (SANTOS, 1999, p.52), não cabendo pensar os objetos ou as ações de forma isolada. Por isso Eisner, no romance gráfico em questão, transita entre o modo de agir e pensar sedimentados com a vida moderna e em como o espaço urbano e seus elementos são ressignificados por essas formas de vida, montando uma coleção de estilhaços, cacos, sobras, restos de uma memória afetiva dos grandes centros, que trazem à tona discussões pertinentes como a relação entre espaço público e privado, a interação habitante e lugar habitado, a natureza peculiar e fluida das cidades, a sensorialidade da vida urbana, a relação entre espacialidades e lugar, dentre outros.

Em “bueiros”, Eisner explorou como tais elementos acumulam, por suas grades de ventilação, os sobejos das incontáveis colisões do fluxo da vida sobre a superfície, tornando-se verdadeiros “baús do tesouro” da vida urbana: um anel de compromisso devolvido, a moeda de um cara ou coroa, a arma de um crime, a chave de uma *garçoniere*, uma carta de despedida (ver figura 113). Objetos esquecidos, perdidos, desfeitos, roubados que

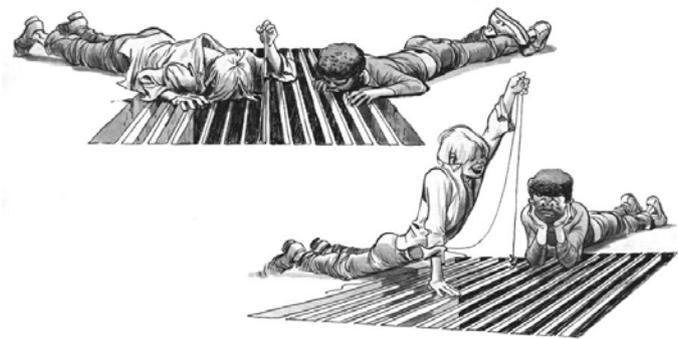


Figura 113: Na vinheta “O tesouro”, dois adolescentes tentam resgatar de um bueiro objetos acumulados das incontáveis colisões do fluxo da vida sobre a superfície. Fonte: EISNER, 2000.

84. “Surfaces of variable curvature or inflection that bear upon them singularities, eruption, or events” (GROSZ, 2008, p.11-2).

85. “[...] There may be objects or things but not qualities that can become expressive, that can intensify and transform living bodies” (GROSZ, 2008, p.11).

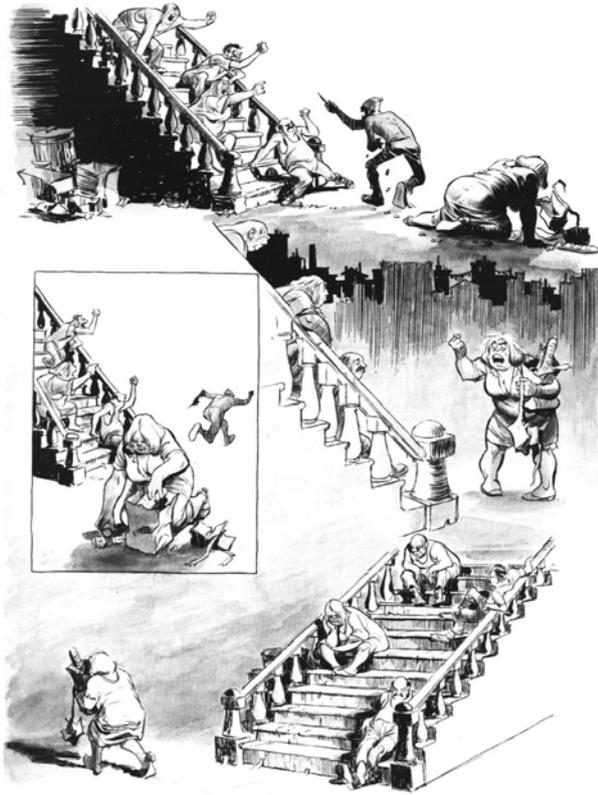


Figura 114: Na vinheta “Testemunhas”, um grupo de pessoas, sentadas em uma escadaria, assistem uma mulher ser assaltada. Todos esbravejam contra o roubo, mas não mexem sequer um músculo para ajudá-la ou evitar tal infração, como se estivessem em uma arquibancada ou plateia, contemplando o espetáculo da vida. Fonte: EISNER, 2000.

contêm e revelam os (des)encontros, transgressões, sucessos e fracassos das inúmeras espacialidades que habitam e qualificam as cidades, sendo sobras inertes para os desatentos ou o tesouro perdido que indicia a vida de uma metrópole para os que buscam ver além.

Já na série “escadarias”, o quadrinista buscou evidenciar como esses equipamentos – a princípio elementos apenas de passagem ou acesso – podem ganhar sentido de lugar, tornando-se “arquibancadas” de onde se assiste a vida passar, a “casa” de alguém sem teto ou o local do encontro inicial de um futuro casal (ver figura 114). Singelas narrativas que discutem como dessa interação mundo/indivíduo e dessa consideração do cotidiano (SANTOS, 1999) acontecem os lugares, emergindo novos significados e processos comunicativos que transformam e qualificam objetos projetados para serem meramente utilitários.

Marc Augé (2004) caracterizou os meios de transporte, os terminais de embarque e desembarque, as cadeias de hotéis, dentre outros, como espaços do “não-lugar”, que ao invés de estimularem a criação de singularidades e vínculos comunicativos, marcariam o isolamento e semelhança, justamente por serem esses os espaços do fluxo, do deslocamento, do ritmo acelerado que não pode cessar, colocando em xeque a permanência e o encontro. O não-lugar “impõe, na verdade, às consciências individuais, novíssimas experiências e vivências de solidão [...]”. Os não-lugares criam tensão solitária” (AUGÉ, 2004, p.73 e 86).

Nas vinhetas de “metrô”, Eisner buscou enxergar o que está além dessa individualidade solitária. O próprio Augé (2004) destacou que os não-lugares não existem de forma pura e que lugares e relações se reconstituem neles, como polaridades fugidias: os lugares nunca são completamente apagados e os não-lugares nunca se realizam completamente. São justamente tais processos e confrontos que o quadrinista quis expor. Se em uma narrativa o artista destacou o constrangimento e a inércia de um passageiro insistentemente perturbado por um despudorado bêbado, que o interpela, canta, dança, ri e chora, em outra buscou inferir como pensamentos e dramas – um pedido de divórcio, os preços das mercadorias no supermercado, o discurso do chefe, o velório do pai, uma briga de rua e até o devaneio de um tórrido romance – estão escondidos sob os rostos inexpressivos dos

passageiros que se encontram comprimidos em um lotado vagão de trem, indo além de um olhar superficial e preenchendo de sentidos e vivências essa solidão povoada (ver figura 115).

Outro importante aspecto da vida moderna que Eisner retomou, mas agora na série “lixo”, foi a obsolescência e descartabilidade de seus objetos e bens. Segundo Harvey (2004), o fluxo e a mudança, a efemeridade e a fragmentação formam a base da vida material moderna, tornando as coisas obsoletas com extrema rapidez. Porém, mais uma vez o quadrinista propôs uma reflexão que rompeu a barreira do hábito, buscando inferir outros sentidos escondidos em tais resíduos da existência humana. Eisner destacou, por exemplo, que, diante das afetividades, o lixo de um pode ser a relíquia do outro, plena de memórias. Ou mesmo que, diante das desigualdades, objetos aparentemente sem valor podem ganhar ares de novo ao serem resgatados no meio de entulhos (ver figura 116). Assim, esses objetos que a princípio não tem mais qualquer utilidade, e por isso são vistos como lixo, resíduos, ganharam nas histórias de Eisner o *status* de importantes vestígios da incessante vida urbana e suas formas de vida, memórias de um ontem que, reapropriados, podem mesmo construir as histórias de hoje.

Nas vinhetas de “música de rua”, o quadrinista trouxe a reflexão de que uma cidade não é feita somente de sua concretude física, mas também de outros aspectos sensoriais que, embora não palpáveis e etéreos, são igualmente fundamentais, como os seus sons. Buzinas de carros, máquinas de obras, anúncios promocionais, passos apressados, conversas de esquinas, músicas de rua compõem a trilha sonora da agitada vida urbana. Entretanto, de tão onipresentes, muitas vezes não se percebe tais sons e como eles

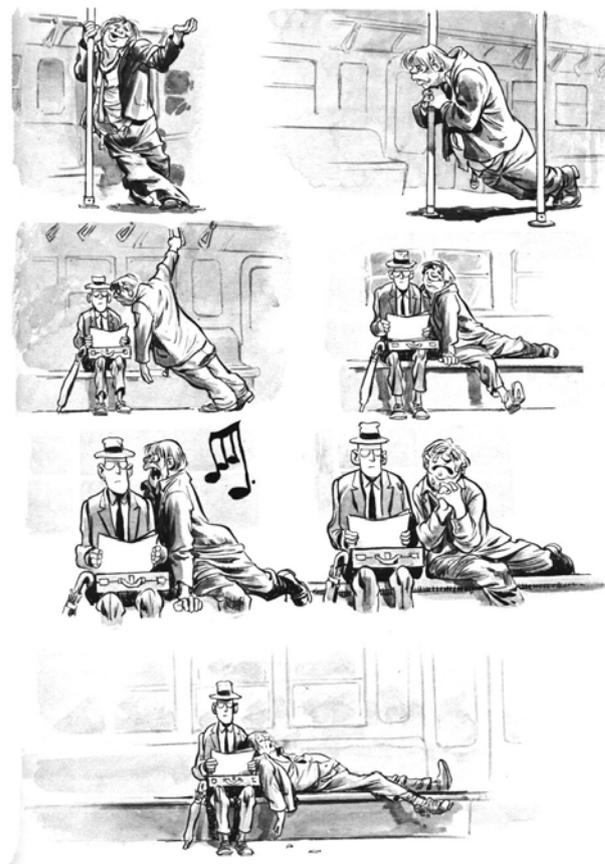


Figura 115: Em “Passageiro noturno”, um despuadorado bêbado interpela, canta, dança, ri, chora diante de um inerte e constrangido passageiro, evidenciando toda a reserva que marca o comportamento dos habitantes urbanos, forçados a viver em grandes e densas aglomerações. Fonte: EISNER, 2000.



Figura 116: Em “A fonte”, o lixo urbano se transforma em uma fonte de relíquias diversas para distintos habitantes urbanos. Fonte: EISNER, 2000.



Figura 117: A cidade não é feita só de sua concretude física, mas também de elementos não palpáveis e etéreos, como os sons. Em “Pianíssimo”, Eisner apresenta as próprias conversas de esquina como sinfonias da grande cidade. Fonte: EISNER, 2000.



Figura 118: Em “Margem da rua”, um hidrante adquire tantas funções quantas forem as espacialidades que dele emergem e, criativamente, se apropriam, revelando-o de formas distintas. Fonte: EISNER, 2000.

estão entranhados no cotidiano urbano, produzindo desencontros, marcando momentos decisivos, contagiando a própria forma de se comunicar. Segundo Eisner, todos os habitantes urbanos são sopranos, contraltos ou barítonos desta verdadeira sinfonia produzida pelas grandes cidades (ver figura 117).

Além dos sons, o mobiliário urbano – hidrantes, semáforos, postes, caixas de correio – também são equipamentos-chave no cotidiano urbano. Ao falar sobre tipos de molduras arquitetônicas, Grosz (2008, p.15, tradução nossa) apresenta o mobiliário como o que “mais intimamente toca o corpo, conectado à estrutura arquitetônica através da contiguidade direta com o corpo e suas atividades”⁸⁶, sendo o primeiro território. É justamente como extensões do corpo e das atividades urbanas mais corriqueiras, expandindo suas potencialidades, que Eisner apresentou tais elementos, categorizando-os como “sentinelas” que, apesar de inertes, estão à disposição dos inúmeros transeuntes que por eles passam e deles se valem a todo momento, não somente usufruindo de suas funções básicas, mas reinventando-os. Em suas narrativas, o artista mostrou, por exemplo, como um hidrante pode ser o banco para um rápido descanso de uma senhora, o apoio de pé para amarrar o cadarço de um homem, o banheiro do cachorro, a piscina de rua da molecada, a multa de um carro parado em local proibido ou a garantia de água para uma mãe pobre (ver figura 118). Ou mesmo um simples poste foi ressignificado como o

ponto de partida de um esconde-esconde ou a luz salvadora de um homem perseguido na escuridão. E tantas podem ser suas funções, quantos forem as espacialidades que deles emergem e, criativamente, se apropriam, revelando-os.

Essa ideia de elementos arquitetônicos e urbanos como extensões do corpo foi retomada pelo quadrinista na série “janelas”. Jane Jacobs (2009), em seu livro *Morte e vida de*

86. “Most intimately touches the body, it is linked to the architectural frame through a direct contiguity with the body and its activities” (GROSZ, 2008, p.15).

grandes cidades, de 1961, defende a existência de olhos para as ruas – seus “proprietários naturais”, segundo a autora –, garantindo maior segurança de uma determinada rua, bairro ou mesmo distrito. Foi um desses olhos que no filme *Janela Indiscreta* (1954), de Alfred Hitchcock, descobriu e denunciou um assassinato, certamente impune não fosse tal voyeurismo. Tal prática teve amplo desenvolvimento com a vida moderna, “na medida em que os espaços tradicionais de sociabilidade que prevaleciam nos séculos XIX, tais como as praças [...] já não se prestam às trocas de opiniões, às discussões sobre a vida, dado que a cidade tem passado por um enclausuramento em meio a uma multidão cega e em estado de eterno trânsito” (FURTADO, 2002, p.18) e dada a curiosidade em saber mais dos anônimos que são afetivamente tão distantes e, ao mesmo tempo, fisicamente tão próximos.

Assim, uma das discussões que Eisner propôs em tais vinhetas foi a de que todos os habitantes urbanos são voyeurs. As janelas permitem desfrutar o fora protegidos pelo dentro (GROSZ, 2008), e assim dá-se conta do mundo inteiro, inclusive tornando essa prática um dos passatempos da vida moderna, como atestam os personagens criados pelo quadrinista nessa série: uma senhora que opina de sua janela sobre a vida de todos; um velho paraplégico que tem como diversão acompanhar de sua janela tudo o que acontece nas imediações, substituindo, ao cair da noite, tal atividade pela televisão⁸⁷; ou um casal que do alto testemunha um estupro, mas mantém-se calado por medo (ver figura 119).

Por outro lado, no avesso dessa proteção, por ser uma fresta, uma abertura na parede, Eisner também apontou a janela como algo que enquadra e devassa a intimidade, trazendo o fora para dentro, seja um olhar curioso, um acontecimento público ou mesmo um ladrão! Protegendo ou expondo, essas curtas narrativas revelam como tais elementos possibilitam essa ligação dentro/fora, tendo um importante papel no modo como se dão as relações sociais e comunicativas entre os habitantes de uma grande cidade.

Essa relação interior/exterior foi ainda aprofundada nas vinhetas de “paredes”. Eisner indagou: “onde existe uma cidade sem paredes que abrigue sua alma ou abafe seu

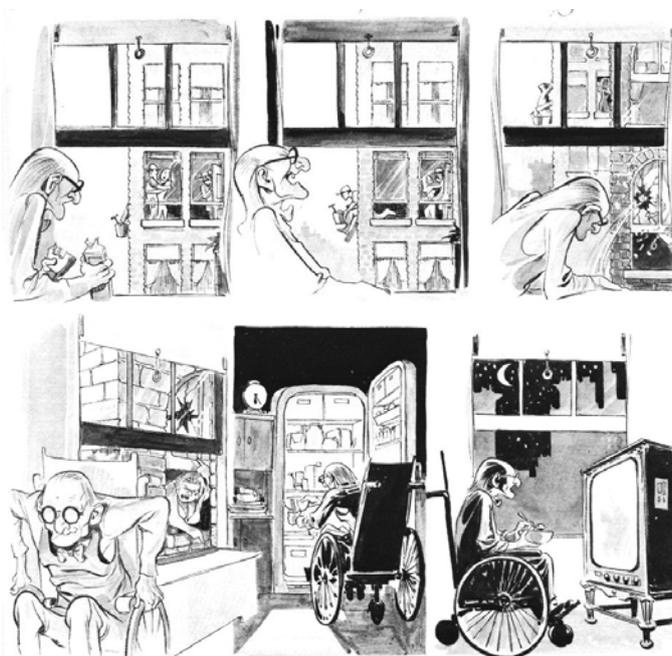


Figura 119: Em “Uma visão da vida”, Eisner apresenta a janela como um meio de entretenimento, tal qual um aparelho de televisão, que emoldura e traz para a esfera privada o “show” da vida urbana cotidiana. Fonte: EISNER, 2000.

87. Segundo Virilo (1993), a televisão é a terceira janela, que não se abre mais para o espaço vizinho, mas para além do horizonte perceptivo.



Figura 120: Eisner leva a pensar as paredes como construções humanas que além de demarcar o espaço do abrigo, da casa, do aconchego privado, também podem inibir, coibir, enclausurar, empobrecer as trocas. Na vinheta “Liberdade”, um presidiário, após ser solto, sente-se igualmente aprisionado em sua própria e diminuta casa. Fonte: EISNER, 2000.

choro e coreografe a dança de sua vida? Se paredes são para proteger e excluir, elas também não restringem e aprisionam? Então, elas são para amar ou odiar?... Afinal, paredes não são feitas pela natureza” (EISNER, 2000, p. 106, tradução nossa)⁸⁸. Construções humanas por excelência, as paredes têm o importante papel de demarcar os espaços privados e públicos, definindo assim o espaço do abrigo, da casa. Mas, ao mesmo tempo em que esses limites podem acolher, aconchegar, delimitar um espaço pessoal e próprio, podem também, como ressalta Eisner, inibir, coibir, enclausurar, situando-se num “entre” que suscita sensações e sentidos diversos às suas espacialidades. Essa compreensão resultou em vinhetas

como a de um presidiário que, após ser solto, se sente igualmente aprisionado em sua própria e diminuta casa, ou do homem do campo que sonhava com a vida na grande cidade, mas, ao chegar lá, passa a sonhar com a amplidão e liberdade do campo (ver figura 120). “Isso [...] leva a pensar no empobrecimento da experiência, da troca, da comunicação de perto” (SILVA, 2003, p.16).

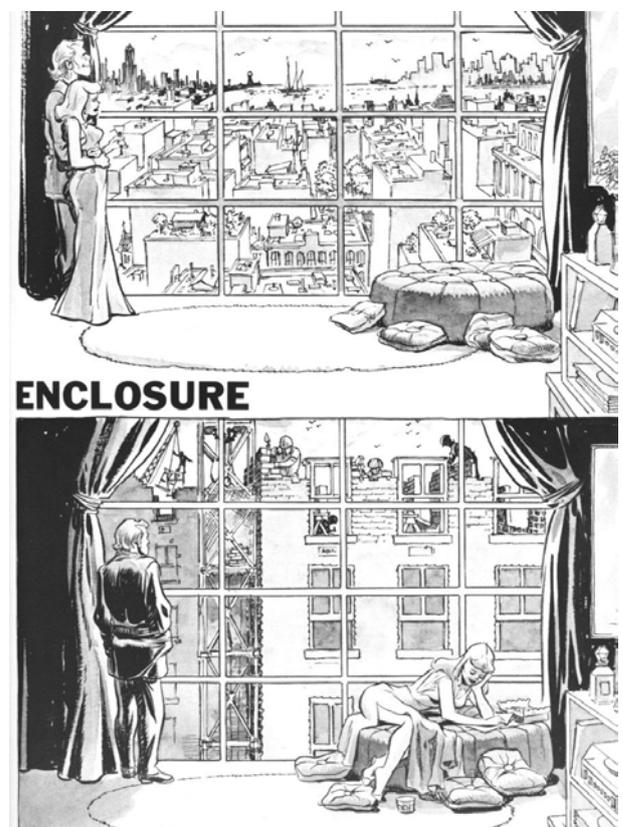
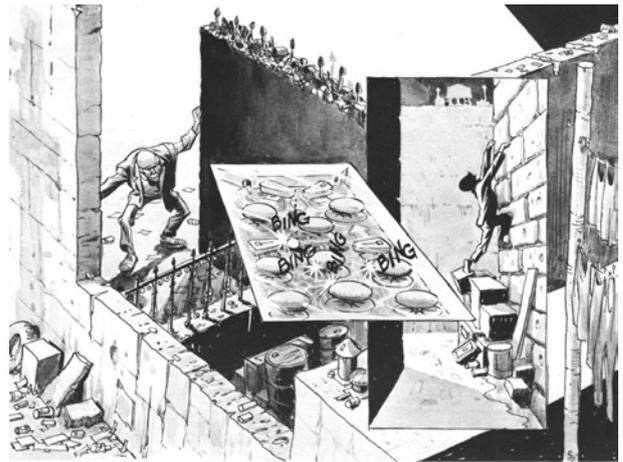
Além disso, por tratar-se de um elemento que se prolifera em uma velocidade estonteante, já que “a concentração populacional em cidades oferece o estímulo para a criação de um espaço que, se tornando exíguo ou diminuto, exige ser multiplicado e inventado como se novo fosse” (FERRARA, 2008b, p.53), Eisner também explorou essa questão, comparando a malha urbana a um labirinto, como num jogo de *pinball*, em que seus habitantes vão definindo seus caminhos e traçando suas rotas a partir desses “obstáculos” urbanos que se multiplicam – a coreografia da vida, segundo o artista –, também evidenciando como, subitamente, da noite para o dia, a paisagem e entorno urbano podem se transformar por completo diante de novos empreendimentos construídos cotidianamente (ver figuras 121 e 122).

Porém, conforme coloca Grosz (2008), essas mesmas paredes não somente encerram e separam, mas também propiciam novas relações sociais e interpessoais com os que estão do outro lado, algo percebido e resgatado pelo quadrinista na série. Eisner destacou, por exemplo, como tais vedações podem atuar como verdadeiros murais a céu aberto,

88. “Where is there a city without walls that house its soul or muffle its cries and choreograph the dance of its life? If walls arte to protect and exclude do they not also contain and imprison? So, are they, then, to love or to hate? ...After all walls are not by nature made” (EISNER, 2000, p.106).

disponíveis a todos, recebendo pichações de amor, protesto, frases ou números de telefones, e também revelar de forma surpreendente o outro como o qual se mantém, formalmente, um distanciamento, como na história do vizinho que, diariamente, escuta através da parede as intimidades do casal ao lado, assim tornando-os parte de sua vida e criando uma intimidade oculta, ou mesmo do garoto que escala uma parede para tentar uma primeira aproximação com sua vizinha ao lado (ver figura 123). Assim, ao invés de dividir, aqui as paredes conectam, atuando como meios e estabelecendo outros vínculos comunicativos, através dessas reapropriações.

O romance gráfico *Nova York, a grande cidade* se encerra com a série “quarteirão”, apresentado pelo quadrinista como a primeira cidade. Em tais vinhetas, o artista buscou ressaltar o porquê de caber o mundo inteiro em uma vizinhança e alguns dos possíveis sentidos que ela pode assumir para seus habitantes. Afinal, trata-se de um lugar repleto de referências: a mercearia do fulano, a frutaria do cicrano, o poste do esconde-esconde, a escadaria do beisebol; uma memória afetiva que o preenche de significados e o qualifica. Por isso, as narrativas de Eisner ressaltam que deixar um bairro ou retornar a antigas vizinhanças não é apenas uma questão de georreferência. Seus habitantes trazem consigo todos os ônus e bônus do senso de pertencimento e da carga cultural que marcam as espacialidades de uma vizinhança e que podem, inclusive, traduzir-se em preconceitos, estereótipos, processos de exclusão e gentrificação⁸⁹, distinguindo centro e periferia, nobreza e pobreza, e fazendo com que, por exemplo, um mendigo seja expulso de uma área nobre ou que alguém finja morar em outro bairro para melhor passar ou ser aceito em algum círculo social (ver figura 124). Toda essa discussão é aprofundada pelo quadrinista em outro romance gráfico, intitulado *Avenida Dropsie, a vizinhança*.



Figuras 121 e 122: Em “Labirinto”, Eisner sugere que as paredes definem um verdadeiro labirinto urbano, que coreografam a dança da vida. Já em “Enclausuramento”, o mote da narrativa são os novos empreendimentos que cotidianamente se proliferam, transformando a paisagem e entorno urbano. Fonte: EISNER, 2000.

89. A gentrificação é um fenômeno social próprio das cidades contemporâneas e que marca, após o processo de revitalização de um bairro, a remoção ou expulsão de seus habitantes originais pela especulação imobiliária.

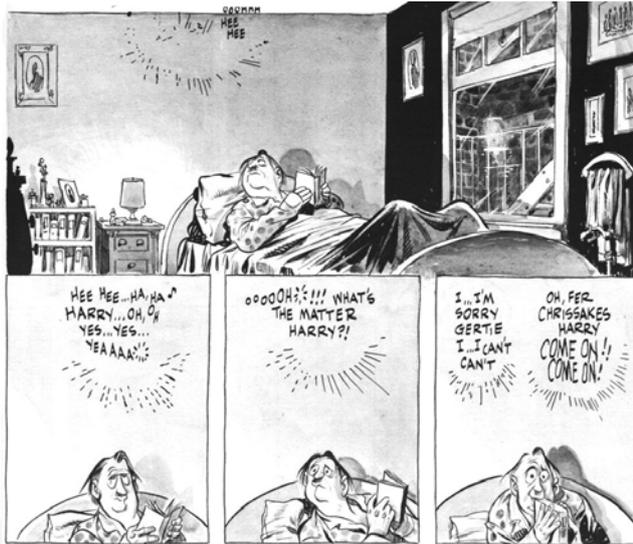


Figura 123: Outros vínculos comunicativos possibilitados pelas paredes são explorados por Eisner, como na vinheta “As paredes têm ouvidos”. Nela, diariamente um vizinho escuta as intimidades do casal ao lado, tornando-os parte de sua vida e criando uma intimidade oculta. Fonte: EISNER, 2000.

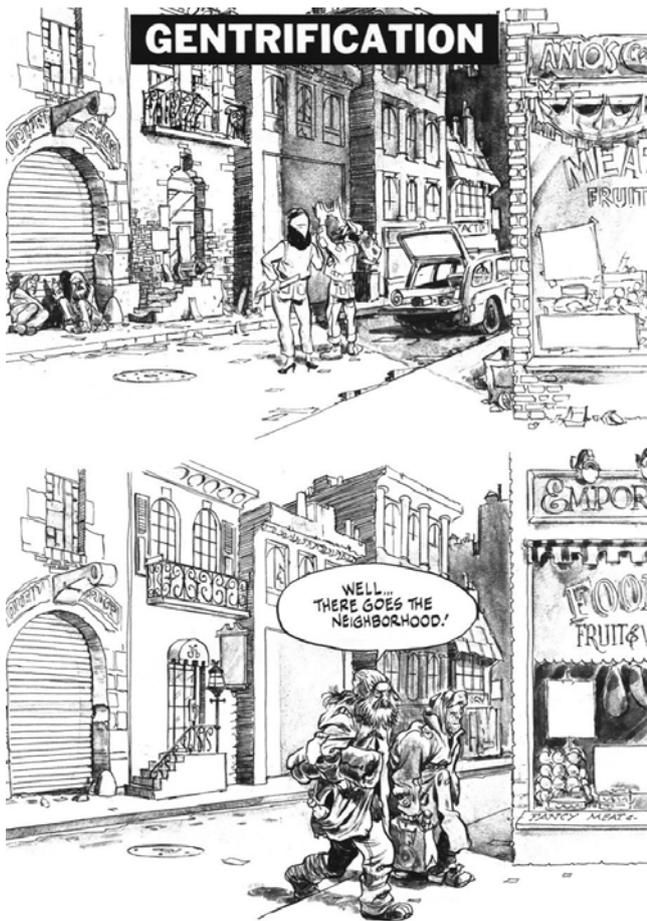


Figura 124: Em “Gentrificação”, Eisner aborda esse fenômeno próprio das cidades contemporâneas e que marca, após o processo de revitalização de um bairro, a expulsão de seus habitantes originais pela especulação imobiliária. Fonte: EISNER, 2000.

Após perpassar todas as séries de *Nova York, a grande cidade*, o que pulsa nas rápidas narrativas de Eisner é essa espécie de “antropologia metafórica” da grande cidade proposta pelo quadrinista, em que seus elementos, mesmo os mais banais – ou sobretudo! –, ganham sentidos diferentes e diversos a partir das diversas formas de vida e ações, extrapolando o seu valor funcional primeiro. Ou seja, é somente no processo de interação desses equipamentos, formas e objetos com seus habitantes, que eles “ganham vida” e se expandem em uma possibilidade de usos e significados, comunicando a diversidade do cotidiano.

A mesma estrutura sugerida para *Nova York, a grande cidade*, Eisner retomou em outro romance gráfico intitulado *Caderno de tipos urbanos*, inicialmente publicado em 1989. Segundo Denis Kitchen (*apud* EISNER, 2006b), o material que compôs esse livro teve como base desenhos, croquis e anotações feitos por Eisner para outros romances gráficos, em especial para *Nova York, a grande cidade*, que não foram inteiramente utilizados nas publicações anteriores. As curtas narrativas permaneceram também sob a forma de vinhetas que podem ser lidas soltas e agrupadas em temas mais gerais, porém outras categorias foram propostas pelo artista para retratar a grande cidade: “tempo”, “cheiro”, “ritmo” e “espaço”.

Eisner justificou essa categorização, argumentando que

viver em uma grande cidade pode ser comparado a existir numa selva. Torna-se criatura do meio. A resposta aos ritmos e coreografia é visceral e em pouco tempo a conduta dos habitantes será tão distinta quanto às dos habitantes de uma selva. Enigmáticas habilidades de sobrevivência e alterações sutis de personalidade ganham espaço e podem afetar o comportamento. Trata-se de uma espécie de estudo arqueológico dos tipos urbanos. Para mim, os habitantes da cidade sempre pareceram singulares no estilo e nas sensibilidades. Claramente, a vida a fundo em uma grande cidade é muito diferente de em uma pequena comunidade rural. Com o acúmulo de sagacidade das ruas e habilidades de sobrevivência, afirma-se o triunfo do meio sobre todos nós (EISNER, 2006b, p.222-3, tradução nossa)⁹⁰.

O que Eisner destacou com tal categorização, e que fica muito claro no prefácio do livro, é que a efetivação da vida moderna instaurou novas formas de pensar e agir, pois muito próprias são suas demandas. Segundo Simmel (1976, p.12 e 15),

com cada atravessar de rua, com o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, a cidade faz um contraste profundo com a vida de cidade pequena e a vida rural no que se refere aos fundamentos sensoriais da vida psíquica. [...] A técnica da vida metropolitana é inimaginável sem a mais pontual integração de todas as atividades e relações mútuas em um calendário estável e impessoal. [...] De cada ponto da superfície da existência [...] pode-se deixar cair um fio de prumo para o interior das profundezas do psiquismo, de tal modo que todas as exterioridades mais banais da vida estão, em última análise, ligadas às decisões concernentes ao significado e estilo de vida. Pontualidade, calculabilidade, exatidão são introduzidas à força na vida pela complexidade e extensão da existência metropolitana e não estão apenas muito intimamente ligadas à sua economia do dinheiro e caráter intelectualístico. Tais traços também devem colorir o conteúdo da vida e favorecer a exclusão daqueles traços e impulsos irracionais, instintivos, soberanos que visam determinar o modo de vida de dentro, ao invés de receber a forma de vida geral e precisamente esquematizada de fora.

Adequar-se a elas, segundo o quadrinista, é uma questão de sobrevivência e, absorvidos pela dinâmica urbana, seus habitantes são tomados por comportamentos e condutas específicas que caracterizam o cotidiano de uma grande cidade. Como a vida urbana se entranha no corpo de seus habitantes e mexe com seus sentidos: tato, audição, olfato, visão, movimento, relação social? Esmiuçar e atentar para essas questões foram as tônicas que o quadrinista propôs a esse romance gráfico.

Nesse sentido, talvez um dos aspectos mais característicos da vida nas grandes cidades seja o “tempo” e “ritmo” impressos. Travando amplo diálogo com a lógica capitalista de produção, as metrópoles funcionam sob a égide de ideias como “tempo é dinheiro”

90. “Living in a big city can be compared to existing in a jungle. One becomes a creature of the environment. The response to the rhythms and choreography is visceral and before long a dweller’s conduct is as distinctive as those of a jungle inhabitant. Arcane survival skills and subtle personality changes take place that affect behavior. Herein is a kind of archaeological study of city people. To me, city people have always seemed singular in style and sensibilities. Clearly, life deep in a big city is very different than that of a small rural community. As the street smarts and survival skills are accumulated, it affirms environment’s triumph over us all” (EISNER, 2006b, p.222-3).

ou “o tempo não para”, o que confere, segundo Eisner (2006b), uma cadência muito peculiar à sua vivência, marcada pela brevidade e rapidez dos acontecimentos e pelo constante deslocamento. Como tudo está em fluxo, esse movimento, portanto, tem que ser negociado, demandando dos habitantes uma agilidade, sagacidade, disposição e fôlego próprios para atendê-los.

Utilizando novos materiais e transgredindo a distância, o homem começa a fabricar um tempo novo, no trabalho, no intercâmbio, no lar. Os tempos sociais tendem a superpor e contrapor aos tempos naturais. [...] As atividades modernas tendem, cada vez mais, a ser o reino dos horários, dos relógios, das normas, dos regulamentos e dos interditos (SANTOS, 1999, p.189 e 243).

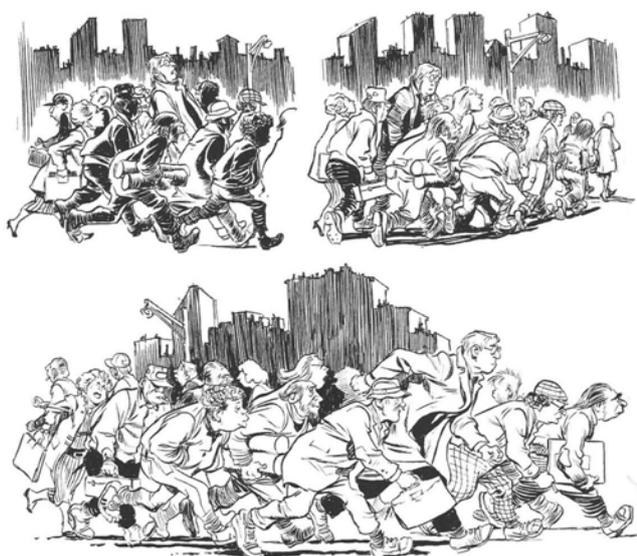


Figura 125: Na vinheta “Tempo próprio”, o morador de uma pequena cidade recém-chegado a uma grande metrópole sofre para se adaptar ao seu tempo e ritmo, mas, tal qual uma criatura do meio, acaba se adaptando às suas demandas. Fonte: EISNER, 2006b.

Assim, as vinhetas de Eisner apresentam, por exemplo, personagens que estão constantemente atrasados, travando uma desleal competição com o relógio; a falta de traquejo e noção de tempo de um morador de uma pequena cidade que acaba de chegar à grande metrópole e é atropelado por seu fluxo; o tique-taque incessante do relógio ou do taxímetro regendo vinte e quatro horas da vida de um cidadão; ou a transformação completa dos usos e ambiência de uma rua qualquer pela simples alternância entre dia e noite (ver figura 125).

O “tempo” e “ritmo” da grande cidade também dialogam fortemente com outra instância muito própria da vida urbana, que é a noção de “espaço”. Esse incessante ir e vir, marcado por uma ininterrupta pressa, agitação e efervescência se dão em uma área cada vez mais diminuta e superpovoada, “deixada pelos obstáculos no labirinto de concreto” (EISNER, 2006b, p.224, tradução nossa)⁹¹, o que exige, segundo o artista, um espírito, uma mentalidade especial de seus habitantes. Se por um lado, por exemplo, essa inevitável proximidade física e alta aglomeração colocam questões como o excesso de estímulos, o que por vezes pode dificultar a capacidade de concentração dos habitantes ou incitar uma acirrada competição entre eles, por outro ela desenvolve uma espécie de “mecanismo de defesa”, em que cada pessoa delimita virtualmente seu território, tentando ficar alheio ao que acontece ao seu redor. Eisner (2006b) foi muito enfático nesse ponto ao listar que os cidadãos evitam o contato direto com os olhos, seguram seus pertences, rechaçam os

91. “And space is the limited living area left by obstacles in the concrete maze” (EISNER, 2006b, p.224).

que sorriem em público, mantêm-se em constante movimento para evitar o compromisso e aprendem a esquivar-se do contato corporal (ver figura 126). Práticas que reforçam a solidão povoada dos grandes centros, já discutida pelo artista e que depois se transforma em tema específico do romance gráfico *Pessoas invisíveis*.

Esse espaço, portanto, organiza a coreografia da vida urbana e cabe aos cidadãos acompanhar e ajustar-se ao seu passo/compasso. Entretanto, mesmo com a sua dinâmica instaurada, sucedem-se inúmeras “colisões” nesse fluxo, também retratadas pelo quadrinista, alterando rumos e destinos. Com isso, Eisner expôs o paradoxo que, embora os habitantes das grandes cidades tenham desenvolvido mecanismos, práticas, posturas para se encaixar na dinâmica advinda com a vida moderna, a sua extrema complexidade e efervescência, juntamente com as especificidades das inúmeras formas de vida, muitas vezes reinventam e reconduzem tais lógicas, surpreendendo e abrindo também espaço para a casualidade.

Por fim, Eisner fechou esse retrato sensorial da vida urbana percorrendo sobre os cheiros das cidades – algo sutil, etéreo e misterioso –, costumeiramente despercebidos pelos habitantes, mas que se infiltram e povoam todos os espaços da cidade. As vinhetas do artista ressaltaram como os odores caracterizam lugares, instigam desejos, criam afetividades, qualificando e preenchendo de sentidos os grandes centros. E muito específicas são as interações de cada espacialidade a esse estímulo sensorial. O salão de beleza, a perfumaria, a barraquinha de cachorro-quente ou mesmo a comida da vizinha são odores a princípio banais, mas que, nas histórias de Eisner, foram o estopim de memórias, lembranças, brigas ou mesmo relacionamentos, marcando intimamente diversas formas de vida (ver figura 127).

Nesse processo de esmiuçar a cultura urbana instaurada com a vida nas grandes cidades, Eisner dedicou um livro inteiro a um tema já por ele tangenciado em obras anteriores, como *Um Contrato com Deus* e *Cadernos de tipos urbanos: o anonimato* (ver figura



Figura 126: Segundo Eisner, a densa aglomeração e proximidade física gerada pela vida nas grandes cidades levaram seus habitantes urbanos a desenvolverem práticas de convivência e “mecanismos de defesa”, como evitar o contato visual nas ruas, segurar seus pertences, rechaçar quem sorri em público e se manter em constante movimento para se esquivar de encontros, como sugere a vinheta “Astúcias de rua”. Fonte: EISNER, 2006b.

128). Publicado em 1993, sob o título de *Pessoas invisíveis*, em seu prefácio o quadrinista evidenciou o quanto esse assunto o sensibilizava:

desde a minha remota juventude nas ruas da cidade tenho ficado estupefato com o anonimato das pessoas ao meu redor. A indiferença das pessoas umas com as outras em lugares aglomerados parece contraditório com a ideia aceita de que cidades foram criadas para a proteção. Na verdade, quanto mais tempo eu passo nas ruas mais eu percebo a invisibilidade das pessoas que passaram por mim. Eu cresci aceitando isso como um fenômeno normal da vida metropolitana. Somente anos depois eu percebi o quão infiltrada era essa brutal realidade e como as pessoas frequentemente aceitam, e até acolhem, a invisibilidade como uma forma de lidar com o perigo urbano (EISNER, 2006b, p.307).

Georg Simmel (1976), sociólogo alemão, em sua conferência “A Metrópole e a Vida Mental”, de 1902, chamou de atitude *blasé* essa nova forma de sociabilidade impressa pela vida urbana moderna, marcada por uma extrema reserva e estranheza em relação ao outro – tão próximo e, ao mesmo tempo, tão longe –, sendo a subjetividade do indivíduo preservada contra o poder avassalador da vida metropolitana, ao agir-se de forma objetiva e impessoal.

A essência da atitude *blasé* consiste no embotamento do poder de discriminar. Isto não significa que os objetos não sejam percebidos [...], mas antes que o significado e valores diferenciais das coisas, e daí as próprias coisas, são experimentados como destituídos de substância. [...] Com a atitude *blasé* a concentração de homens e coisas estimula o sistema nervoso do indivíduo até seu mais alto ponto de realização, de modo que ele atinge seu ápice. Através da mera intensificação quantitativa dos mesmos fatores condicionantes, essa realização é transformada em seu contrário e aparece sob a adaptação peculiar da atitude *blasé*. Nesse fenômeno, os nervos encontram na recusa a reagir a seus estímulos a última possibilidade de acomodar-se ao conteúdo e à forma da vida metropolitana. A autopreservação de certas personalidades é comprada ao preço da desvalorização de todo o mundo objetivo, uma desvalorização que, no final, arrasta inevitavelmente a personalidade da própria pessoa para uma sensação de igual inutilidade (SIMMEL, 1976, p.16-7).

O sociólogo coloca que essa atitude *blasé* é uma espécie de estratégia de sobrevivência, de mecanismo de defesa dos habitantes ao excesso de estímulos e relações da vida metropolitana, conferindo aos homens o direito de se preservar e manter certa desconfiança em relação a tudo e a todos, o que também implica em propiciar ao indivíduo uma qualidade e quantidade de liberdade pessoal, que torna o homem metropolitano livre, “em um sentido espiritualizado e refinado, em contraste com a pequenez e preconceitos que atrofiam o homem de cidade pequena” (SIMMEL, 1976, p.20), libertando os cidadãos de julgamentos e opiniões de quem não lhe diz respeito.

Contudo, Simmel (1976, p.20) igualmente expõe o reverso dessa dita “liberdade”, ao considerar que “a pessoa em nenhum lugar se sente tão solitária e perdida quanto

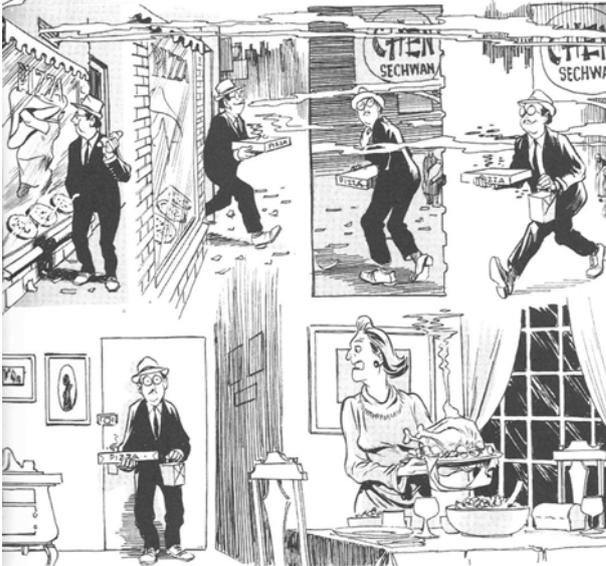


Figura 127: Na vinheta “Cheiros suburbanos”, Eisner aborda como os odores da grande cidade instigam desejos, criam afetividades, qualificando e preenchendo de sentidos os grandes centros. Fonte: EISNER, 2006b.

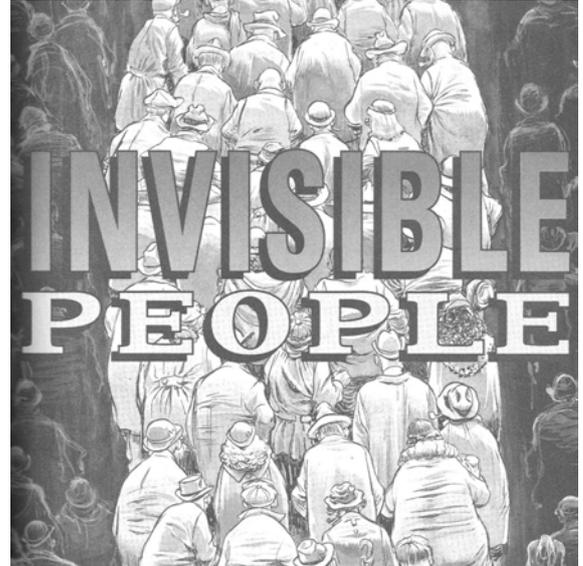


Figura 128: Página de abertura do romance gráfico *Pessoas invisíveis*. Fonte: EISNER, 2006b.

na multidão metropolitana. Pois aqui como em outra parte, não é absolutamente necessário que a liberdade do homem se reflita em sua vida emocional como conforto”. Esse paradoxo de uma solidão povoada também foi ressaltado por filósofos, como Engels (*apud* BENJAMIN, 2007, p. 472):

a indiferença brutal, o isolamento insensível de cada indivíduo em seus interesses particulares, vem à tona de maneira tanto mais repugnante e ofensiva quanto mais esses indivíduos são confinados naquele espaço reduzido. Embora saibamos que este isolamento do indivíduo, este egoísmo tacanho é por toda parte o princípio básico da nossa sociedade atual, ele não se manifesta em nenhum lugar de maneira tão descarada e evidente, tão presunçosa, como justamente aqui no tumulto da grande cidade.

Pesa, portanto, o preço dessa “independência”; e foi justamente a brutalidade de tal realidade que Eisner buscou trazer à tona nas três narrativas que compõem *Pessoas invisíveis*, livro estruturado da mesma forma que *Um contrato com Deus* e *O edifício*, com capítulos focalizando as histórias de personagens protagonistas e que podem ser lidos de forma isolada ou em uma sequência qualquer. Expor como esse anonimato pode marcar e (re)definir formas de vida pareceu ser a grande questão que moveu o artista na criação dessa obra.

Em “Sanctum”, Eisner contou a história de Pincus, um homem que, desde garoto, evitava o contato com outras pessoas e que via na invisibilidade uma espécie de santuário. “Instintivamente ele entendeu que a maior habilidade na arte da sobrevivência urbana

era não ser percebido” (EISNER, 2006b, p.308, tradução nossa)⁹², evitando não somente perigos, mas qualquer tipo, e os eventuais riscos, de envolvimento. Tal impessoalidade lhe dava a sensação de controle e segurança, mas foi justamente esse distanciamento do mundo que o colocou em uma cruel situação irreversível, tornando-o vulnerável e impotente.



Figura 129: Em “Sanctum”, Pincus tenta provar que está vivo, após ser dado erroneamente como morto no obituário de um jornal. Contudo, o personagem não consegue vencer a invisibilidade que cultivava como estratégia de proteção contra riscos e perigos, morrendo no anonimato. Fonte: EISNER, 2006b.

Erroneamente dado como morto no obituário de um jornal, Pincus, ao tentar reverter tal engano, simplesmente não conseguiu provar estar vivo. Somada a uma sucessão de infelizes casualidades, a “proteção” trazida por sua cotidiana luta em não se fazer notar sofreu uma radical guinada, que o expôs a toda a crueza desse processo. Se o estar alheio ao mundo lhe foi uma espécie de escolha, fazer-se presente não foi mais possível ou permitido a ele. O anonimato, em associação com uma simples troca de informações como estopim, custou-lhe a casa, o emprego, as finanças e a própria vida. Sem estritos vínculos sociais ou afetividades para resgatá-lo desse limbo e comprovar sua existência, Pincus faleceu, igualmente como viveu, imerso no anonimato (ver figura 129).

Na segunda narrativa, “O poder”, Eisner apresentou o drama de Morris, alguém com poderes especiais para a cura e que, depois de inúmeros infortúnios, conseguiu, com esses poderes, ganhar dinheiro, estabilidade e certa fama. Entretanto, sua grande frustração ainda estava por vir. Seu dom

lhe faltou justamente quando mais precisava: para curar seu filho, nascido com sérios problemas de saúde. Atormentado pelo fracasso, Morris desistiu de sua vida e passou a viver como indigente, vagando pelas ruas da cidade. Uma dura e árdua história de vida, capaz de sensibilizar a todos que a ela tivessem acesso. Mas, no ir e vir e multidão da vida metropolitana, quem estaria disponível para conhecer a realidade do outro (ver figura 130)?

Eisner (2006b) ressaltou que, no ritmo alucinante das grandes cidades, há pouco tempo ou mesmo disposição por parte de seus habitantes para se debruçarem sobre as histórias de

92. “Instinctively he understood that being unnoticed is a major skill in the art of urban survival” (EISNER, 2006b, p.308).

vida dos outros. Seja por medo do confronto com tal invisibilidade ou por simples falta de tempo, essa dinâmica acaba por achatar espacialidades, ignorando as afetividades, desejos, desilusões que permeiam os grandes centros. Assim, tudo se equaliza e se esconde sob o anonimato; e a pergunta que fica é quantos “Morris” rodeiam e cruzam cotidianamente o caminho dos habitantes urbanos, sem que estes se deem conta dessa socialidade.

Tal discussão foi retomada na terceira e última trama de *Pessoas invisíveis*, “Combate mortal”, capítulo que explora a invisibilidade como “um rito de refúgio em que os cidadãos urbanos que caem ou são deixados de lado acham abrigo. Simplesmente existir em um casulo de tristeza ou estar à deriva pela perda irreparável, infortúnio emocional, dor incessante ou solidão requer a proteção da invisibilidade. É uma maneira de sobreviver *in vitro*” (EISNER, 2006b, p.383, tradução nossa)⁹³, o que Eisner buscou ilustrar por meio das histórias de Hilda e Herman, duas pessoas de meia idade que abdicaram de suas vidas para cuidar, respectivamente, de seu pai e de sua mãe.

Com o falecimento do pai, Hilda se deu conta da passagem do tempo e de tudo o que abriu mão em nome dessa entrega, buscando recuperar a vida perdida. Ela passou então a flertar com Herman, um colega de trabalho da biblioteca que, tal qual Hilda, praticamente não era notado pelos que o cercavam e tinha uma vida inteiramente dedicada a cuidar e ser cuidado pela mãe. O romance foi comprometido pela intrasigência da mãe de Herman, que não aprovava a relação, pois sabia que isso afastaria o filho. Mas Hilda conseguiu reverter o jogo, fazendo com que Herman finalmente se impusesse e assumisse a relação. O desfecho dessa decisão que buscava romper com uma vida submissa e apática foi trágico, com a mãe de Herman provocando um incêndio, que resultou em sua morte e na de Hilda, além de deixar várias sequelas físicas em Herman. Após o acidente, Herman retomou seu anônimo cotidiano e talvez fosse esse mesmo seu objetivo: cair no esquecimento para, quem sabe, ele próprio esquecer sua história (ver figura 131).



Figura 130: Morris tem uma dramática história de vida, mas o anonimato da grande cidade oculta todos os percalços de sua existência, vagando o personagem, absorto e invisível, pelas movimentadas ruas da metrópole. Quantos “Morris” habitam a cotidianidade, sem que os habitantes urbanos se deem conta dessas histórias de vida que os cercam? Fonte: EISNER, 2006b.



Figura 131: O trágico desfecho do relacionamento entre Hilda e Herman fez o personagem retomar o anonimato para cair no esquecimento e, quem sabe, ele mesmo, apagar de suas lembranças sua fatídica história. Fonte: EISNER, 2006b.

93. “Invisibility is a rite of refuge in which urban citizens who fall or are thrown out of orbit find shelter. To simply exist in a cocoon of grief or to be set adrift by irreplaceable loss, emotional disaster, unremitting pain or loneliness requires the protection of invisibility. It is a way to survive *in vitro*” (EISNER, 2006b, p.383).

Por meio desses dramas muito contundentes, mesmo trágicos, Eisner evidenciou o quão alheio os habitantes urbanos são às possíveis espacialidades que os interpelam e à toda a brutalidade desse anonimato e invisibilidade, que esconde, oculta ou mesmo reescreve intensas histórias de vida, por vezes de forma cruel. Esse achatamento restringe tanto o circular e a troca de afetividades e socialidades quanto a afirmação e o estreitamento de vínculos, definindo assim um aspecto crucial da vida metropolitana, como anteriormente citado: uma solidão povoada, em que o indivíduo se vê, mesmo inserido na densa e agitada malha demográfica urbana, paradoxalmente só, redimensionando a própria compreensão do que é a vida em coletividade.

E nada melhor para resgatar essas diversas frentes de abordagens sobre a vida urbana aqui expostas do que deter-se sobre um tema que agrupa toda essa discussão, marcando a existência de verdadeiras cidades dentro da cidade: a vizinhança. O que se quer dizer quando se nomeia algo de vizinhança? Segundo o *Dicionário Houaiss da língua portuguesa*⁹⁴, a palavra significa “região localizada perto ou ao redor de um local; arredor, cercania, imediação; vizindade”. Dará esse verbete, que traz como uma de suas acepções a noção de demarcação territorial, conta da complexidade que envolve tal fenômeno?

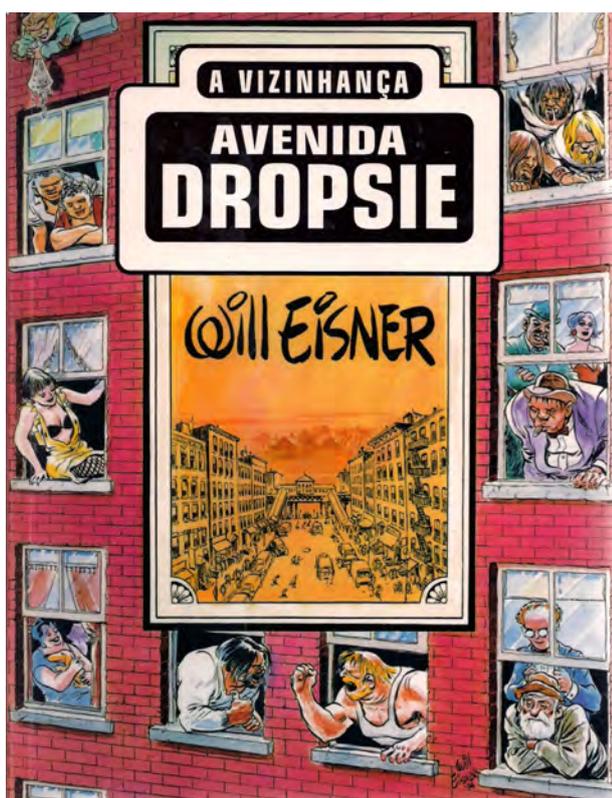


Figura 132: Capa do romance gráfico *Avenida Dropsie, a vizinhança*.
Fonte: EISNER, 2004.

Em seu romance gráfico de 1995, *Avenida Dropsie, a vizinhança*, Eisner foi em busca dessa reflexão ao narrar o ciclo de vida de uma vizinhança ao longo de um século, não com o intuito de esgotá-la ou dar conta de sua totalidade, mas buscando expandir seus significados para além da materialidade que a História torna oficial e compilar, em uma mesma narrativa, questões que permearam suas obras anteriores (ver figura 132).

“Representando o Bronx, ‘terra natal’ de Eisner” (COUCH; WEINER, 2004, p.43, tradução nossa)⁹⁵, a ficcional Avenida Dropsie já tinha sido pano de fundo em alguns romances gráficos anteriores do quadrinista, como *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço* e *A força da vida*, mas, nesse livro, ganhou o *status* de personagem principal. Mesclando histórias de vida com questões de cunho social, político, econômico e cultural, a narrativa se iniciou mostrando como um pequeno grupo de

94. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Disponível em: <http://houaiss.uol.com.br>. Acesso em: 1º nov. 2009.

95. “Representing Eisner’s ‘hometown’ of the Bronx” (COUCH; WEINER, 2004, p.43).

casas, de maioria holandesa, surgido nos cruzamentos de estradas, começou a crescer em quantidade por volta de 1870, sobretudo pela vinda de famílias inglesas, culminando na sedimentação de uma dinâmica vizinhança que, atravessada por forças sociais, passou por várias e decisivas transformações ao longo de décadas, tendo como desfecho sua decadência e o nascimento de um novo ciclo.

Assim, Eisner transitou entre os extremos do apogeu e ruína de um bairro, levantando a tênue questão: “como podemos saber quando uma vizinhança começa a morrer?” (EISNER, 2004, s/p). Com o intuito de respondê-la, o quadrinista buscou revelá-la como um mundo compartilhado, um sistema psicossocial (VIEIRA, 2007) que constitui a ideia de cidade no “entre” do público e do privado, do material e do imaterial, da razão e do sensível, do global e do local – “o bairro constitui o termo médio de uma dialética existencial entre o dentro e o fora” (CERTEAU; GIARD; MAYOL, 2008, p.42) –, tentando também traçar um panorama das forças centrípetas, de coesão, e centrífugas, desagregadoras (SANTOS, 1999), que percorrem os lugares, atravessam suas espacialidades e constroem, transformam e destroem tais espaços, entendendo que “a cidade cresce sobre si mesma, adquire consciência e memória de si mesma” (ROSSI, 2001, p.2).

Eisner apresentou esse processo vinculado às intencionalidades das diversas espacialidades e temporalidades que se sobrepõem e se mesclam como um palimpsesto na grande cidade, justamente porque as compreendia como a força motriz de tudo: “vizinhanças têm períodos de vida. Elas nascem, evoluem, amadurecem e morrem. Mas, enquanto essa evolução é mostrada pelo declínio de seus prédios, me parece que as vidas dos habitantes são a força interna que gera a decadência. As pessoas, não os prédios, são o coração da matéria” (EISNER, 2004, s/p).

Porém, se cada corpo habita, vivencia e organiza seus mapas e territórios de uma forma única e própria, de acordo com suas “exigências”, seu *Umwelt*⁹⁶, essa copresença também é regida por um código – condutas, comportamentos, relações sociais, forças superiores – que, de forma tácita, conduz essa arte do convívio circunvizinha, “renunciando à anarquia das pulsões individuais”: “o bairro impõe um *know-how da coexistência indecível e inevitável simultaneamente*. [...] Um contrato [...] para que a vida do ‘coletivo público’ – o bairro – seja possível para todos” (CERTEAU; GIARD; MAYOL, 2000, p.47, grifo do autor), no que complementa Vieira (2007, p.113-4):

o ser humano é um subsistema em relação ao sistema psicossocial, com uma certa individualidade e uma certa história que o caracteriza [...]. Ele possui memórias e formas de autonomia que geralmente são diversas das encontradas naqueles, seja por um aspecto inato, genético, ou por acidentes e circunstâncias

96. Termo cunhado pelo biólogo estoniano Jakob von Uexküll, o *Umwelt* é uma espécie de interface entre o mundo vivo e a realidade, designando a forma como uma espécie viva interage com seu meio ambiente. Apesar do *Umwelt* primeiramente ter se dado a um nível biológico e seguindo um determinado padrão por espécie, nossa crescente complexidade resultou na ampliação dessa interface para as esferas do psíquico, do social e do cultural, implicando em especificidades, dada a mundividência de cada pessoa e seus contextos sistêmicos (VIEIRA, 2008).

em relação ao ambiente. Isso significa que, enquanto subsistema, possui um conjunto de propriedades que o caracterizam, de características. Mas sua pertinência ao sistema de ordem superior exige que ele venha a partilhar alguma propriedade desse sistema, com outros elementos, e muitas vezes sua pertinência ao todo exige que ele assuma em particular uma ou algumas determinadas propriedades ou características, um mecanismo típico gerado pela integralidade sistêmica.



Figura 133: Em Avenida Dropsie, a vizinhança, Eisner traçou o nascimento e morte de uma vizinhança, narrando as forças centripetas, de coesão, e centrífugas, desagregadoras, que atravessam tal espaço. Com a decadência da vizinhança, começa-se um novo ciclo e uma nova história. Fonte: EISNER, 2004.

Isso, contudo, não implica em uma convivência sem conflitos e, sobretudo quando tal “conveniência”⁹⁷ é rompida (CERTEAU; GIARD; MAYOL, 2008), revela-se o espaço entendido como lugar, produzido na tessitura dos embates, afetos e encontros com o outro. Atento a essas questões e entendendo a vizinhança como o espaço por excelência de relação com o outro enquanto ser social, Eisner construiu sua narrativa justamente mapeando suas formas de vida e forças constitutivas, que juntas revelam essa trama e as inúmeras lugaridades que reescrevem cotidianamente as cercanias da Avenida Dropsie (ver figura 133).

Assim, se por um lado a questão da vizinhança como lugar de reconhecimento e pertencimento foi um de seus pontos focais – “se você vem de uma cidade grande, a rua na qual você nasceu, cresceu e amadureceu foi sua ‘terra natal’, e ela sempre foi conhecida como ‘vizinhança’. A residência definiu você tão certo quanto sua origem nacional e lhe deu uma afiliação vitalícia numa fraternidade que se manteve unida

pelas memórias” (EISNER, 2004, s/p) –, por outro a riqueza com que o autor construiu personagens e socialidades lhe permitiu ampliar o debate, trazendo outras questões que perpassam conflitos étnicos e de classes, especulação imobiliária, corrupção, violência, solidariedades, emergência social, histórias de amor, memórias, hábitos e até fatos históricos e econômicos mundiais, como a industrialização, recessões econômicas globais e as Grandes Guerras (ver figura 134). Com isso, Eisner expandiu em diversas

97. Segundo Certeau, Giard e Mayol, (2008, p.39), a conveniência é *grosso modo* comparável ao sistema de ‘caixinha’ (ou ‘vaquinha’): representa, no nível dos comportamentos, um compromisso pelo qual cada pessoa, renunciando à anarquia das pulsões individuais, contribui com sua cota para a vida coletiva, com o fito de retirar daí benefícios simbólicos necessariamente protelados. Por esse preço a pagar (saber comportar-se, ser ‘conveniente’), o usuário torna-se parceiro de um contrato social que ele se obriga a respeitar para que seja possível a vida cotidiana.

outras frentes a compreensão do que é uma vizinhança, apresentando-a como um complexo e efervescente ambiente sociocultural-comunicativo ao esmiuçar as espacialidades, relações e forças que a movimentam e dinamizam.

Após esse panorama das obras do quadrinista que tem a cidade como enfoque central e que compõem o *corpus* da pesquisa, é possível destacar algumas questões-chave suscitadas pelo confronto das análises. Estruturadas sob formas diversas – curtas narrativas divididas em capítulos focando diferentes personagens e esmiuçando um tema principal (*Contrato com Deus, O edifício, Pessoas invisíveis*); uma única longa história que percorre as transformações da cidade durante décadas (*Avenida Dropsie, a vizinhança*); ou rápidas vinhetas que, de forma ágil, desnudam tópicos pontuais e singularidades que, agrupados, trazem compreensões mais globais (*Nova York, a grande cidade e Cadernos de tipos urbanos*) –, as categorizações propostas por Eisner transitam o tempo todo entre temáticas mais gerais e conceituais, como as noções de tempo, espaço, socialidade, coletividade, memória, cultura e comunicação, e concepções mais específicas e concretas da grande cidade, como arquitetura, sistema viário, mobiliário e transporte urbano, demarcações físico-territoriais, o habitante etc., entrelaçando-os.

Esse dinâmico jogo entre temas variados e formas diversas retoma e dá seguimento às colocações apontadas no capítulo 2, pois traz à tona o modo como o quadrinista organizou sua coleção e as abordagens propostas para a questão do cotidiano que tanto o interessava. Afinal, “além de ver, urge discriminar e generalizar: produzir uma inteligibilidade” (FERRARA, 2000, 115). Como é impossível dar conta da cidade em sua totalidade, e esse nem mesmo era o propósito do artista, são essas aproximações e categorizações que, em conjunto e confrontadas, fornecem aos leitores possíveis pistas e acessos para a compreensão desse complexo objeto e para a ideia de cidade que Eisner intentou iluminar. Sobre tal questão, Ferrara (2000, p.24) é precisa:

estabelecer relações é atribuir significados, ou seja, apreender a diferença que se pode encontrar num conjunto de fatos rotineiros que, lidos na sua diferença, permite transformar o hábito, a rotina em alguma coisa perceptível. Tornar empírico é, em última análise, tornar a ciência experienciável, atribuindo-lhe, assim, sua efetiva capacidade de produzir conhecimento (FERRARA, 2000, p.24).



Figura 134: No debate sobre o que configura e atravessa uma vizinhança, Eisner trouxe outras questões, como fatos históricos, a exemplo da eclosão da Segunda Guerra Mundial. Fonte: EISNER, 2004.

Essa organização que produz sentidos remete ao conceito de montagem de Eisenstein, retomado por Ferrara (2002, p.43): trata-se da “representação visual de conceitos abstratos’, ou seja, a montagem desintegra um evento, personagem ou circunstância tomados em seus detalhes para criar um novo conjunto que não mimetiza a realidade referencial, mas, ao contrário, monta uma nova situação a partir de um outro ponto de vista”. E que outro ponto de vista Eisner buscou construir em suas narrativas? Esse percurso pelos romances gráficos do artista traçado nesse capítulo não permite esquivar da clara intencionalidade do quadrinista em dar voz às chamadas contrarracionalidades da vida urbana, assim definidas por Santos (1999, p. 247-6):

o fato de que a produção limitada de racionalidade é associada a uma produção ampla de escassez conduz a atores que estão fora do círculo da racionalidade hegemônica à descoberta de sua exclusão e à busca de formas alternativas de racionalidade, indispensáveis à sua sobrevivência. A racionalidade dominante e cega acaba por produzir os seus próprios limites. [...] Essas contrarracionalidades se localizam, de um ponto de vista social, entre os pobres, os migrantes, os excluídos, as minorias; de um ponto de vista econômico, entre as atividades marginais, tradicional ou recentemente marginalizadas; e, de um ponto de vista geográfico, nas áreas menos modernas e mais ‘opacas’, tornadas irracionais para usos hegemônicos. Todas essas situações se definem pela sua incapacidade de subordinação completa às racionalidades dominantes, já que não dispõem dos meios para ter acesso à modernidade material contemporânea. Essa experiência da escassez é a base de uma adaptação criadora à realidade existente.

Portanto, o que pulsa na representação de cidade de Eisner é a compreensão de que as espacialidades urbanas são a força motriz de tudo e que, como coloca Certeau, Giard e Mayol (2008, p.45), “a cidade é, no sentido forte, ‘poetizada’ pelo sujeito: este a re-fabricou para o seu uso próprio desmontando as correntes do aparelho urbano; ele impõe à ordem externa da cidade a sua lei de consumo de espaço”. O quadrinista, assim, investiu na manifestação e conhecimento do espaço a partir da experiência, do fenômeno e da cotidianidade, privilegiando a observação do particular, do espaço deslocado, do que rompe, mas também ressaltando as tensões e os embates que se dão entre o global e o local na esfera do espaço vivido.

Para falar da psicofera, Eisner retomou a tecnosfera. Para abordar a cidade, entrelaçou-a ao espaço urbano. Para explorar o sensível, o inscreveu na concretude. Para cercar o público, investiu no privado, estando sua tradução sempre num “entre”, numa fronteira, no confronto das forças de uma cidade que não cessa de estar e ser dinamicamente recriada pela esfera do vivido, mas que, ao mesmo tempo, tem entranhada em seu corpo, em sua forma de pensar e agir as superiores demandas e imposições da vida urbana.

Assim, temas por vezes recorrentes, como o ritmo incessante, o anonimato, a alta densidade demográfica, as hierarquias sociais e a mutabilidade da paisagem urbana, trouxeram, nas abordagens de Eisner, um olhar novo, deslocado e surpreendente,

porque fragmentado sob a ótica das inúmeras formas de vida urbanas, tendo sempre a experiência do outro como porta-voz e referencial narrativo. Dessa forma, Eisner se afastou de um discurso unilateral, centralizado, iluminado, midiaticizado, que se impõe de cima para baixo e fecha questão sobre, para dar lugar a um que brota do chão e se fragmenta em suas incontáveis espacialidades⁹⁸.

Em síntese, a tradução de cidade de Eisner trouxe uma clara abordagem arqueológica do objeto. Segundo Agamben (2009b), a arqueologia é um processo epistemológico que vai em busca não de um retorno às origens dos fatos, mas que intenta trazer à tona aquilo que foi culturalmente silenciado, ocultado, esquecido pela História oficial e estruturas de poder. Jogando entre o geral e o particular, entre o objeto e o sujeito, entre uma diacronia e sincronia, entre o que se fala e o que é calado, entre o visível e o invisível, o olhar daquele que se propõe arqueólogo faz emergir novos paradigmas para a compreensão de um objeto, que evidenciam mais possibilidades que constatações, mas também se mostram suficientes para dar volume ao que foi historiograficamente achatado, desconstruindo assim visões assertivas, totalizantes e generalistas.

Nós chamamos provisoriamente <<arqueologia>> a esta prática, que em toda investigação histórica, trata não com a origem, mas com a emergência do fenômeno e deve, por isso, enfrentar novamente as fontes e a tradição. Não pode confrontar a tradição sem desconstruir os paradigmas, as técnicas e as práticas que regulam as formas de transmissão, condicionam o acesso às fontes e determina, em última instância, o próprio estatuto do sujeito cognoscitivo. A emergência é, então, tanto objetiva e subjetiva e se situa em um limiar de transitoriedade entre o sujeito e objeto. Isso nunca é o emergir do fato sem ser, ao mesmo tempo, uma operação sobre o sujeito (AGAMBEN, 2009b, p.121, tradução nossa)⁹⁹.

[...]

A regressão arqueológica é, portanto, elusiva; não tende, como em Freud, estabelecer um estado precedente, mas decompô-lo, deslocá-lo e, em

98. Apesar das abordagens de Eisner se diluírem nas inúmeras espacialidades representadas, o olhar do artista está claramente presente nos recortes, montagens e discussões propostos, não sendo possível em sua obra “negligenciar os vestígios deixados pelo mundo que envolve um artista específico, sem observarmos o processo de transformação que essas marcas sofrem ao penetrarem o mundo ficcional em criação” (SALLES, 2006, p.50). Trata-se claramente, portanto, da visão e compreensão do quadrinista sobre a vida nos grandes centros e em seus quadrinhos pulsam suas intencionalidades.

99. Podemos llamar provisoriamente <<arqueologia>> a aquella práctica que, em toda indagación histórica, trata no com el origen sino com la emergencia del fenómeno y debe, por eso, enfrentarse de nuevo com las fuentes y com la tradición. No puede medirse com la tradición sin desconstruir los paradigmas, las técnicas y las prácticas a través de las cuales regula las formas de la transmisión, condiciona el acceso a las fuentes y determina, em último análisis, el estatuto mismo del sujeto cognoscente. La emergencia es aqui, pues, a la vez objetiva y subjetiva y se situa, más bien, em um umbral de indecidibilidad entre el objeto y el sujeto. Ésta nunca es el emerger del hecho sin ser, a la vez, el emerger del próprio sujeto cognoscente: la operación sobre el origen es, al mismo tiempo, una operación sobre el sujeto (AGAMBEN, 2009b, p.121).

última instância, cercá-lo para remontar não aos seus conteúdos, mas às modalidades, às circunstâncias e aos momentos de ruptura que, ao removê-los, foram firmados como origem. Nesse sentido, esse processo é o exato inverso do eterno retorno: não quer repetir o passado a fim de evidenciar o que foi e transformar o <<assim foi>> em um <<assim quisera ter sido>>. Quer, ao contrário, deixá-lo ir, livrar-se dele, mais além ou aquém dele, ao que nunca foi, ao que nunca quisera ter sido. (AGAMBEN, 2009b, p.138-9, tradução nossa)¹⁰⁰.

Em sua tradução, Eisner recuperou imagens e imaginários ocultados pelo véu da cotidianidade e que só um olhar aguçado e interessado percebe, transitando entre a “crescente complexidade cognitiva que vai da visualidade à visibilidade, da cidade ao lugar pela cidade, do ver ao rever/viver” (FERRARA, 2002, p.121). Do confronto dessas intencionalidades, abordagens e categorizações – suas obras se expandem, confrontam, entrelaçam e, lidas em conjunto, criam uma teia cognitiva mais ampla¹⁰¹ –, emerge, pois, uma inteligibilidade e imagens urbanas mais cognitivas que visuais, mais imaginárias que documentais (FERRARA, 2000), que não apenas descrevem ou narram a vida urbana, mas sobretudo, sobre ela fabulam, inscrevendo sobre sua cartografia física, outra marcadamente sensível que apresenta a cidade como meio comunicativo. Tais questões serão esmiuçadas a seguir, no capítulo 4 desta tese.

100. La regresión arqueológica es, pues, elusiva; no tiende, como em Freud, a restablecer um estado precedente, sino a descomponerlo, desplazarlo y, em último análisis, cercalo, para remontarse no a sus contenidos, sino a las modalidades, a las circunstancias y a los momentos de la escisión que, al remorvelos, los ha constituido como origen. Em este sentido, ésta el exacto inverso del eterno retorno: no quiere repetir el pasado para consentir lo que ha sido y transformar el <<así fue>> em um <<así he querido que fuera>>. Quiere, por el contrario, dejarlo ir, librarse de el, para acceder, más allá o más acá de el, a lo que nunca há sido, a lo que nunca há querido (AGAMBEN, 2009b, p.138-9).

101. Segundo Salles (2006, p.59), “sob a perspectiva das inferências, redes de interações, observamos uma diversidade de conexões que parece propiciar uma obra e, do mesmo modo, diferentes desdobramentos de uma obra e, do mesmo modo, diferentes desdobramentos de uma obra entregue ao público. A progressão infinita pode ser percebida nas modificações que dão origem a outra edição, outra apresentação, outra exposição ou outra montagem. Podemos também encontrar temas sendo revistos, personagens reaproveitados etc. Pode-se falar que o artista mostra publicamente sua obra em instantes em que o ‘ponto final’ é suportável. Temos assim uma definição mais aprofundada do movimento de criação, que nos leva a falar da continuidade sem demarcações de origens e fins absolutos”.

5. CAPÍTULO 4

ENTRE O NARRAR E O
FABULAR: POR UMA
COMUNICAÇÃO NA E
DA CIDADE

QUEM
COMANDA A
NARRAÇÃO
NÃO É A VOZ:
É O OUVIDO

(CALVINO, 1990, p.123).

O livro *As cidades invisíveis*, de Italo Calvino, retoma duas figuras históricas como personagens centrais: Marco Polo, explorador veneziano e um dos primeiros ocidentais a percorrer a Rota da Seda, e Kublai Kahn, rei mongol de um vasto e imenso império. No remoto século XIII, o viajante italiano foi designado por Kahn como seu embaixador e percorreu inúmeros territórios asiáticos, resultando dessa empreitada *As viagens de Marco Polo*, impresso que agrupa seus relatos das experiências e viagens pelo Oriente. Tais narrativas têm um importante papel histórico por trazerem as primeiras informações e construir uma pioneira imagem da Ásia no Ocidente, independente da polêmica que as cercam sobre quanto há ou não de ficção em tal obra.

Nas 55 pequenas histórias que compõem *As cidades invisíveis*, Calvino efetivamente ficcionaliza os relatos de Marco Polo. Nelas, o viajante narra ao imperador mongol algumas das incontáveis cidades que compõem seus domínios territoriais, sem, contudo, limitar-se a descrevê-las, brindando Kublai Kahn com múltiplas fábulas que abordam possíveis experiências de cidades, regidas pela memória, pelo desejo, pelas trocas, pelos símbolos, pelos olhos. Cidades invisíveis porque não se cristalizam e não se apreendem por um mero descortinar visual – apesar de também inscritas em suas concretudes –, mas pulsam em suas fendas e brechas, vivências, formas de vida, experiências sensoriais e eclodem nas inúmeras imagens mentais que as fábulas de Marco Polo possibilitam.

Trazendo já em seus nomes a riqueza e mistério que cercam o universo feminino, Diomira, Isidora, Dorotéia, Zaíra, Anastácia, Tamara, Zora, Despina, Zirna, Isaura, Maurília, Fedora, Zoé, Zenóbia, Eufêmia, Zobeide, Ipásia, Armila, Cloé, Valdrada,

Olívia, Sofrônia, Eutrófia, Zemrude, Aglaura, Otávia, Ercília, Bauci, Leandra, Melânia, Esmeraldina, Fílida, Pirra, Adelma, Eudóxia, Moriana, Clarisse, Eusápia, Bersabéia, Leônia, Irene, Argia, Tecla, Tudre, Olinda, Laudômia, Perínia, Procófia, Raíssa, Ândria, Cecília, Marósia, Pentasiléia, Teodora, Berenice são cidades sonhadas, vividas, recordadas, esquecidas, desejadas, alcançadas, invejadas, rejeitadas, percorridas, próximas, distantes, ou seja, possíveis facetas de toda e qualquer cidade. Afinal, “a cidade e o céu nunca permanecem iguais” (CALVINO, 1990, p.137) e é justamente esse jogo de possibilidades, esses sentidos diversos que emergem e se pulverizam que tornam cativantes, ricas e sedutoras as narrativas do viajante. A geografia fantástica de Marco Polo encantou o imperador, que abdicou de uma precisa descrição ou mapeamento do seu império em prol das fabulações entoadas pelo aventureiro:

não se sabe se Kublai Khan acredita em tudo o que diz Marco Polo quando este lhe descreve as cidades visitadas em suas missões diplomáticas, mas o imperador dos tártaros certamente continua a ouvir o jovem veneziano com maior curiosidade e atenção do que a qualquer outro de seus enviados ou exploradores.

[...]

As descrições das cidades visitadas por Marco Polo tinham esse dom: era possível percorrê-las com o pensamento, era possível se perder, parar para tomar ar fresco ou ir embora rapidamente.

[...]

Agora, para cada cidade que Marco lhe descrevia, a mente do Grande Khan partia por conta própria, e, desmontando a cidade pedaço por pedaço, ele a reconstruía de outra maneira, substituindo ingredientes, deslocando-os, invertendo-os (CALVINO, 1990, p.9, 41 e 43).

Assim, o veneziano possibilitou ao rei mongol enxergar seu império com os olhos da mente, dando asas ao seu imaginário. E qualquer viajante ou qualquer relato seria capaz de suscitar tais imagens em Kublai Kahn? Certamente não. Essa é uma experiência cognitiva possibilitada, em maior ou menor grau, por narradores e suas narrativas. Em diálogo com a metáfora de Benjamin (1992), Marco Polo é o narrador por excelência e as cidades invisíveis de Calvino foram aqui citadas justamente porque muito bem ilustram a ideia de narração como troca de experiências e criação de imagens mentais, conceitos a serem explorados no presente capítulo e que iluminam a tradução da cidade para os quadrinhos de Will Eisner. Nesse desfecho da tese, o intuito é apresentar o cartunista norte-americano como um exímio narrador da vida urbana moderna e esmiuçar as possibilidades cognitivas que sua obra suscita, ao traçar outra cartografia, sobretudo

sensível, dos grandes centros e ao enfatizar não somente uma comunicação *na*, mas também *da* cidade. Para isso, além da metáfora do narrador proposta por Benjamin (1992), serão aqui retomadas as reflexões sobre narrativa de Ryan (2006) e Gomes (2008), o conceito de cartografia de Deleuze e Guattari (1995, 1997), os escritos sobre o sensível de Maffesoli (1998) e Sodré (2006), além das relações entre espaço, comunicação e cultura de Ferrara (2008b).

5.1 WILL EISNER, O NARRADOR DA VIDA URBANA MODERNA Mas o que caracteriza o narrador e o ato de narrar? Segundo Benjamin (1992, p.28), traços grandes e simples marcam essa figura, que tem como propósito maior partilhar experiências, suas e dos outros: “a experiência que anda de boca em boca é a fonte onde todos os narradores vão beber”. Um compartilhar que possibilita conhecimento, ilumina a realidade, torna o mundo inteligível e confronta a própria existência e condição humana, remontando à Antiguidade, conforme explica Gomes (2008, p.42, grifo do autor):

a narrativa é uma forma muito antiga de *organização da experiência*. Se nos remetermos pelo menos até Homero, estaremos falando de uma tradição que remonta aos séculos VII/VIII a.C.. Assim, quando falamos da narrativa como forma de organizar a experiência, estamos pensando nela não como uma forma acabada, autoconsciente e deliberadamente artística, mas uma forma fluida, comunal, que emergiu nas sociedades orais a partir da necessidade vital de, pela linguagem verbal *oral*, dar sentido à experiência do vivido.

Essas experiências – obtidas pelos sentidos, adquiridas de uma maneira espontânea ou mesmo por meio de um aprendizado sistematizado –, sob o domínio dos narradores, são lapidadas e ganham formas próprias, que transitam entre o utilitário e o artístico e transformam o narrador em uma espécie de artesão da experiência.

Sim, podemos ir mais longe e perguntar se a ligação que o narrador tem com a sua matéria – a vida humana – não é, ela própria, uma relação artesanal. Se a sua tarefa não consiste, precisamente, em trabalhar a matéria-prima das experiências – as dos outros e as suas próprias – de uma maneira sólida, útil e única (BENJAMIN, 1992, p.56).

Dando asas à imaginação e ao imaginário, amplia-se a experiência não somente no narrador, mas também no receptor – “quando o ritmo de trabalho o prende, as histórias que ouve tocam-no de tal modo, que ele próprio adquire o dom de as narrar” (BENJAMIN, 1992, p.36) –, em um processo de expansão de imagens e sentidos que remete à continuidade da semiose, em que é impossível precisar o começo ou fim de um

processo. “O extraordinário, o maravilhoso, são narrados com a maior precisão, sem que, no entanto, seja imposta ao leitor a coerência psicológica da ação. O leitor tem a liberdade de interpretar as coisas como as entende e, desse modo, os temas narrados atingem uma amplitude [...]” (BENJAMIN, 1992, p.34).

Inicialmente marcada pela oralidade, as narrativas, segundo Benjamin (1992), sofreram o impacto das novas forças produtivas e das transformações surgidas como consequência da vida moderna. Se com a afirmação da imprensa e da reprodutibilidade técnica o romance isolou o narrador, de certa forma “empobrecendo” a troca, o golpe incisivo veio com outra forma comunicativa: a informação. Telegráfica, supostamente precisa, plausível, descritiva, explicativa, circunscrita, imediata, a informação supõe dar conta do conhecimento advindo da narração e cerceia possibilidades cognitivas expansivas:

se a arte de narrar tem vindo a rarear, a divulgação da informação tem contribuído decisivamente para isso. Cada manhã somos informados sobre o que acontece em todo o mundo. E, no entanto, somos tão pobres em histórias maravilhosas! Isto, porque nenhum acontecimento nos chega que não esteja impregnado de explicações. Por outras palavras, quase nada do que acontece é favorável à narrativa e quase tudo o é à informação. Pode considerar-se já meia arte do narrar a reprodução de uma história isenta de explicações (BENJAMIN, 1992, p.34).

Essa duração efêmera da informação, logo substituída por outra mais atual, mais esclarecida, e sua hipotética “pureza”, ao pregar não romper os limites dos fatos, em muito contrasta com a permanência das grandes narrativas, que conservam sua força e resistem à ação do tempo, não por manterem um sentido intacto, mas por se resignificarem e agregarem, no processo de narrar, outras experiências e imagens.

[A narrativa] não pretende transmitir o que há de puro “em si” nas coisas, como o fazem a informação ou o relato. A narrativa mergulha as coisas na vida do narrador para depois as ir buscar de novo. Por isso a narrativa tem gravadas as marcas do narrador, tal como o vaso de barro traz as marcas da mão do oleiro que o modelou. É tendência dos narradores começar as suas histórias com a descrição das condições em que tomaram conhecimento do que se segue, quando não as fazem passar, pura e simplesmente, por histórias vividas por eles próprios. [...] As suas marcas surgem, frequentemente, nas coisas que narra, quer seja naquele que as vive, quer naquele que as relata.

[...]

De facto não existe nenhuma narrativa em que não se possa pôr a pergunta: e o que é que se segue? (BENJAMIN, 1992, p.37 e 46).

Para além da sedimentação da informação, alguns aspectos próprios da vida moderna – com sua rotina, racionalização, programação, *telos*, permanente deslocamento, atitude *blasé* – têm colocado a experiência em si, ou sua natureza, em xeque. “É como se uma capacidade que nos parecia inalienável, a mais segura de todas, nos tivesse sido tirada: a capacidade de trocar experiências. Uma das causas deste fenômeno é evidente: a experiência está em crise e assim continuará indefinidamente” (BENJAMIN, 1992, p.28). Isso significa que o mundo moderno não estimula mais a criação de narrativas?

Talvez a crise de que fala Benjamin coloque menos o fim propriamente da narrativa, do que a necessidade de sua redescoberta diante das transformações advindas com o modo produtivo industrial. Se a oralidade perdeu espaço; se o romance isolou o narrador; se outras formas comunicativas se firmaram, como a informação; e se o cotidiano foi marcado por um viés mecânico e habituado, em outra instância a vida moderna deu lugar a novas formas de vida e experiências. A efetivação das grandes cidades com sua efervescência, aglomeração, polissensorialidade; a sedimentação de um mundo sem fronteiras; a explosão de novas e reprodutíveis tecnologias e meios – sonoros, audiovisuais e, posteriormente, digitais – instigaram peculiares espacialidades e temporalidades, além de novas possibilidades comunicativas. Parece ser o caso, portanto, de tentar entender os demais caminhos trilhados pela narrativa nesse mundo moderno e o que ainda permanece da narração oral da Antiguidade. Para isso, debruçar-se sobre algumas reflexões teóricas, como as da pesquisadora Marie-Laure Ryan, podem ajudar nesse processo.

Em seu livro *Avatars of Story* (2006), Ryan traça, inicialmente, um panorama histórico que recupera autores e estudos diversos sobre as narrativas. Nesse percurso, ela denuncia que, apesar da narratologia ter surgido como um campo que transcende disciplinas e meios, a sedimentação de ideias estruturalistas e formalistas direcionou a reflexão narrativa à literatura e à busca de modelos, estruturas, gramáticas que referenciem essa forma⁷⁷. Delimitando características precisas, como a existência de um narrador; uma sequência de eventos com começo, meio e fim; personagens em categorias bem definidas e vinculando a estrutura narrativa a uma rígida sintaxe gramatical ou a uma sequência de funções, a busca de modelos narrativos fecha os olhos para os diversos meios comunicativos e suas especificidades, além de revelar uma tentativa da dura ciência moderna em encaixar as variadas manifestações em paradigmas científicos bem demarcados e exatos. Como, por exemplo, enquadrar formas audiovisuais ou musicais em tais estruturas?

Assim, a partir dessa reflexão inicial, Ryan coloca como objetivo de seu livro romper com esses limites e retomar um viés transdisciplinar que, no estudo das narrativas, perpassa

77. Como exemplo de tais estudos, Willi Bolle (1973), em seu livro *Fórmula e fábula*, aponta que pesquisadores como Propp ou Todorov, a partir de pesquisas com um grande número de narrativas literárias e por meio de uma metodologia bem definida, chegaram a fórmulas narrativas condensadoras, em estudos cada vez mais técnicos e exatos. Enquanto Propp buscou apontar as funções narrativas, a partir do estudo de suas partes constituintes e de suas relações entre si e com o todo, Todorov, recorrendo à linguística, foi em busca de uma gramática narrativa universal, tentando especificar uma sintaxe.

os diversos meios, apresentando o ato de narrar como uma construção cognitiva com uma específica capacidade que a distingue de outras formas comunicativas: evocar imagens e *scripts* mentais no receptor.

História, como discurso narrativo, é uma representação, mas, ao contrário do discurso, não é uma representação codificada em sinais materiais. História é uma imagem mental, uma construção cognitiva que diz respeito a certos tipos de recursos e às relações entre tais recursos. Narrativa pode ser uma combinação de história e discurso, mas é a sua capacidade de evocar histórias na mente que distingue o discurso narrativo de outros tipos de texto.

[...]

Narrativas são mais que rascunhos temporários no teatro da mente, mais que faíscas neuronais transitórias no cérebro traçando caminhos individuais; elas são sólidas, representações conscientes produzidas pela convergência de diversos processos mentais que operam dentro e fora das histórias (RYAN, 2006, p.7 e 12, tradução nossa)^{78 e 79}.

Portanto, para Ryan, a narrativa ultrapassa qualquer linguagem, qualquer configuração semiótica rígida, transitando com liberdade entre meios distintos e assumindo formas variadas, chamadas pela autora de “avatares da história”. Tais avatares implicam em diferentes “modos de narratividade”, intrinsecamente relacionados às especificidades de cada meio. A adaptação de um romance para uma minissérie televisiva, por exemplo, não se dá de forma impune e envolve os meandros da tradução intersemiótica, esmiuçados no capítulo 3 desta tese, assim como outras demandas perceptivas e possibilidades cognitivas. Essa compreensão também conduziu a autora a fazer uma distinção entre “ser narrativa” e “ter narratividade”, o que possibilita que algo que não se configure semioticamente com um específico fim narrativo possa ter algum grau de narratividade, como a vida cotidiana, por exemplo⁸⁰.

78. “Story, like narrative discourse, is a representation, but unlike discourse it is not a representation encoded in material signs. Story is a mental image, a cognitive construct that concerns certain types of entities and relations between these entities. Narrative may be a combination of story and discourse, but it is its ability to evoke stories to the mind that distinguishes narrative discourse from other text types” (RYAN, 2006, p.7).

79. “Narratives are more than temporary drafts in the theater of the mind, more than transitory firings of neurons in the brain along individual pathways; they are solidified, conscious representations produced by the convergence of many different mental processes that operate both within and outside stories” (RYAN, 2006, p.12).

80. “Podemos criar histórias como uma resposta à própria vida e mantê-las na memória até termos a oportunidade de narrá-las para um público. Segundo cientistas cognitivos (por exemplo, Schank e Abelson), a maioria, se não todas as memórias, são na verdade armazenadas sob a forma de histórias. Não estou dizendo que a vida ‘é’ uma narrativa, mas pode, em determinadas circunstâncias, sugerir uma qualidade que podemos chamar de ‘narratividade’” (tradução nossa) de “We may construe stories as a response to life itself, and keep them in memory until we get an opportunity to tell them to an audience. According to cognitive scientists (for instance, Schank and Abelson), most if not all memories are indeed stored in the form of stories. I am not saying that life ‘is’ a narrative, but it can in certain circumstances suggest a quality that we may call ‘narrativity’” (RYAN, 2006, p.10).

A propriedade de “ser uma narrativa” pode ser atribuída a qualquer objeto semiótico produzido com a intenção de evocar uma história na mente do público. Para ser mais precisa, é o reconhecimento do receptor dessa intenção que leva ao julgamento: este texto é uma narrativa, embora nunca possamos ter certeza de que emissor e receptor tenham a mesma história na mente. “Ter narratividade”, por outro lado, significa ser capaz de evocar esse tipo de *script*, mesmo que haja ou não um texto e, se houver, mesmo que o autor pretenda ou não transmitir uma história específica (RYAN, 2006, p.10, tradução nossa)⁸¹.

Ao mesmo tempo, a autora se preocupa em frear uma postura que rotule toda e qualquer forma comunicativa como narrativa, assim como a ideia de que qualquer história possa ser contada por diferentes meios, sem consequências cognitivas. Para ela, as narrativas lidam, de formas distintas, com quatro dimensões – espacial, temporal, mental e formal/pragmática –, que as situam e organizam a troca de experiência e o grau/mo de narratividade. Sem cair em formalizações e modelos, Ryan aponta que é preciso estar atento a essas instâncias, entender como diferentes propostas semióticas transitam entre tais condições e as possibilidades e amplitudes cognitivas dessas possíveis articulações.

Já não acreditamos que todos os meios oferecem os mesmos recursos narrativos e que todas as histórias podem ser representadas em meios tão diversos como literatura, dança, pintura e música. Também não acreditamos que a migração de uma história de um meio para outro não apresente consequências cognitivas. Um cerne de significado pode viajar entre meios, mas seu potencial narrativo será completo, diferentemente atualizado quando alcançar um novo meio. Quando se trata de habilidades narrativas, os meios não são igualmente dotados; alguns nascem contadores de histórias, outros sofrem de sérias dificuldades. O conceito de narrativa oferece um denominador comum que permite uma melhor apreensão das potencialidades e limitações do poder de representação de cada meio de comunicação.

[...]

A dissolução da “narrativa” em “crença”, “valor”, “experiência”, “interpretação” ou simplesmente “conteúdo” só pode ser prevenida por uma definição que enfatiza precisos traços semânticos, tais como ação, temporalidade, causalidade e construção do mundo. A definição transmidiática da narrativa exige uma ampliação do conceito para além do verbal, mas essa expansão deve ser compensada por uma fronteira semântica, caso contrário, todos os textos de todos os meios se tornarão narrativas (RYAN, 2006, p. 4 e 6-7, tradução

81. “The property of ‘being a narrative’ can be predicated of any semiotic object produced with the intent to evoke a story to the mind of the audience. To be more precise, it is the receiver’s recognition of this intent that leads to the judgment: this text is a narrative, though we can never be sure that sender and receiver have the same story in mind. ‘Having narrativity’, on the other hand, means being able to evoke such a script, whether or not there is a text, and if there is one, whether or not the author intended to convey a specific story” (RYAN, 2006, p.10).

nossa)^{82 e 83}.

Enfim, Ryan (2006, p.31, tradução nossa)⁸⁴ sintetiza a narrativa como “o conjunto de operações cognitivas que organizam e explicam a ação e experiência humana”, no que complementa Gomes (2008, p.43, grifo do autor):

enxergando-a como uma forma expressiva que *emerge* da necessidade de organizar a experiência, acreditamos que a narrativa transcende os meios que a incorporam, tendo existido mais funcionalmente na oralidade, embora evoluído e se modificado no texto manuscrito, no texto impresso, mas também, em sua forma mimética, no teatro, no cinema, na televisão, entre várias formas presentes e outras que, acreditamos, ainda hão de surgir. A cada um desses meios a narrativa se amolda de maneira diferente, em diálogo com o contexto histórico, fazendo-se valer das características intrínsecas a cada um para criar diferentes possibilidades que, contudo, de alguma maneira, continuam reorganizando o *fluxo* da experiência vivida.

A partir das questões levantadas por Ryan (2006) e, sobretudo, das instâncias que envolvem “ser narrativa”, “ter narratividade” e “modos de narratividade”, cabe esmiuçar outro ponto fundamental, que explora, dentro de um mesmo meio, de uma mesma linguagem, distintas formas de se trabalhar a construção narrativa e, como consequência, possibilitar diferentes experiências e amplitudes cognitivas. Dialogando com Ong, Gomes (2008) aponta que a efetivação da escrita, sobretudo impressa, acrescida pelos paradigmas científicos e mecanicistas modernos, colocou novas circunstâncias às narrativas, fomentando sistemas fechados, marcados por lógicas e nexos causais na busca de um sentido claro e absoluto das coisas:

nas culturas primariamente orais, uma vez que a escrita sequer é *concebível*, é preciso utilizar-se de recursos mnemônicos para manter a informação estocada

82. “We no longer believe that all media offer the same narrative resources and that all stories can be represented in media as different as literature, ballet, painting, and music. Nor do we believe that the migration of a story from one medium to another does not present cognitive consequences. A core of meaning may travel across media, but its narrative potential will be filled out, actualized differently when it reaches a new medium. When it comes to narrative abilities, media are not equally gifted; some are born storytellers, others suffer from serious handicaps. The concept of narrative offers a common denominator that allows a better apprehension of the strengths and limitations in the representational power of individual media” (RYAN, 2006, p.4).

83. “The dissolution of ‘narrative’ into ‘belief’, ‘value’, ‘experience’, ‘interpretation’, or simply ‘content’ can only be prevented by a definition that stresses precise semantic features, such as action, temporality, causality, and world-construction. A transmedial definition of narrative requires a broadening of the concept beyond the verbal, but this broadening should be compensated by a semantic narrowing down, otherwise all texts of all media will end up as narratives” (RYAN, 2006, p.6-7).

84. “The set of cognitive operations that organizes and explains human agency and experience” (RYAN, 2006, p.31).

e organizada. [...] É, portanto, apenas a partir da cultura escrita que surgem noções cognitivas e culturais de um texto matriz ou de uma obra fechada, a qual pode ser repetida, copiada, porque existe como referência *fora* do poeta: a impressão favorece a sensação de fechamento, uma sensação de que o que se encontrava em texto foi finalizado, atingiu um estado de completude. [...] Com isso, queremos reafirmar que essa amarração perfeita dos eventos em nexos causais, típica do cinema canônico, por exemplo, não é propriedade totalmente inerente à narrativa – se a enxergarmos como construção cognitiva nascida na oralidade e que migra para outros meios –, mas efeito direto da escrita na consciência humana, um traço evolutivo do pensamento em si e que está associado, entre outras coisas, à emergência de uma visão de mundo em que se buscam estabelecer causas incontornáveis e efeitos inexoráveis aos acontecimentos, um princípio para aquilo que se tornaria, no futuro, o paradigma mecanicista. [...] A exteriorização do pensamento na escrita possibilita que se amadureçam, entre outras coisas, os elos de causa e efeito dos processos, o que passa pouco a pouco a constituir a forma mesma de pensar do homem. Dentro desse cenário, o motor da narrativa migra da arbitrariedade volitiva de entidades antropomórficas para a lógica do processo em si, abrindo caminho para a mentalidade que segue se aperfeiçoando como pensamento científico [...]. O paradigma mecanicista, em si mesmo uma narrativa de causas e efeitos absoluta e inexoravelmente amarrados, parecidos, ao mesmo tempo, causa e sintoma de uma cosmovisão que autoriza (e até obriga!) a conceber a narrativa como espelho de um mundo lógico, uma forma de dar sentido à experiência e dela extrair sentidos unívocos [...]. Apenas pela presença massiva e pelo sucesso desse tipo de série seria possível concluir que ainda há pleno espaço – e possivelmente sempre haverá para essa forma canônica de narrativa que privilegia o enredo em sua dimensão causal. Ainda buscamos o sentido pleno e absoluto nas coisas, o que se reflete e é refletido pela narrativa [...] (GOMES, 2008, 47-51, grifo do autor).

As formas narrativas, independentes do meio e de “serem narrativas”, quando organizadas sob a lógica da rigidez dos paradigmas, de claros sistemas fechados e de discursos hegemônicos de sentido unívoco, perdem em grau de narratividade, pois empobrecem, emolduram e apagam as arestas dessa organização e troca de experiências, em sua potencialidade de ressignificação e expansão, ficando presas a uma necessidade de clareza, ordem, racionalidade, causa e efeito,nexo. Em outras palavras, esse “formalismo” achata e subjuga o fluxo de experiências, reduzindo a comunicação ao transporte de informações em um processo linear que não instiga cognitivamente o receptor, pelo menos em sua potencial amplitude, e não expande o meio técnico em comunicativo⁸⁵.

Porém, esse mesmo processo que sedimentou cânones, também conferiu destaque e valorizou iniciativas que romperam tais amarras, confrontando inúmeros dogmas. Aqui se encaixam, por exemplo, o cinema de Sergei Eisenstein, Luis Buñuel, Akira Kurosawa; a literatura de James Joyce, Italo Calvino; o teatro de Bertold Brecht; a dança de Pina Bausch; a música de Schoenberg. São montagens ousadas, sequências rompidas, personagens que não se classificam, temáticas cotidianas, histórias fantásticas, espaços recriados, tempos desconstruídos, enfim, estéticas novas e sistemas abertos que não se dão a uma percepção tranquila, imediata, fácil e, justamente por isso, não cessam

85. Os conceitos de meio técnico e meio comunicativo, de Ferrara (2008a), foram abordados no capítulo 1 desta tese.

de produzir imagens, *scripts*, experiências, sentidos, instigando o receptor e elevando o grau de narratividade à máxima potência.

Mesmo que em uma revisão conceitual como a proposta por Ryan (2006) o termo narrativa dê conta dessas diversas instâncias e gradações, para destacar aquelas narrativas que esgarçam os paradigmas propõe-se aqui nomeá-las de “fabulações”. É o fabular, portanto, que possibilita “ver com os olhos da mente”⁸⁶ e expande a recepção em cognição, a imagem em imaginário, o racional em sensível, o discurso em experiência, o meio técnico em comunicativo, a visualidade em visibilidade – em um claro diálogo com os conceitos de Ferrara⁸⁷ –, remetendo à clássica frase de Paul Klee: “a arte não reproduz o visível, mas torna visível”.

No dicionário *Houaiss* da língua portuguesa (INSTITUTO ANTONIO HOUAISS, 2009), a palavra fábula aparece como “narração de aventuras e fatos (imaginários ou não); fato inventado; invencionice”, derivando do latim *fabula* (“conversa, boatos, narração alegórica, relato”); enquanto fabular é apontado como “dar (a um evento) um caráter de fábula; fantasiar; inventar”, derivando do latim *fabulare* (“falar; entreter-se conversando; conversar”). Destaca-se, aqui, a ideia de narração alegórica. O mesmo *Houaiss* define a alegoria como “modo de expressão ou interpretação que consiste em representar pensamentos, ideias, qualidades sob forma figurada”. Já Maffesoli (1998, p.148) apresenta o entendimento alegórico como “uma maneira de dizer que não enclausura aquilo que entende descrever”, ou seja, que impulsiona “o elã livre do pensamento especulativo”. No presente caso, é justamente esse “q” de invenção, de ficção; de dizer algo, mas de outra forma; de rompimento com um discurso óbvio, direto, fechado, descritivo; e de especulação que o nome fábula traz que interessa destacar nessas narrativas que subvertem, expandem, rompem com os limites dos cânones.

Nessa proposta epistemológica, o fabular supõe narrar de outra maneira, especulando sobre as coisas de um modo novo e surpreendente. Enquanto na narração a narrativa está dada, cristalizada, trazendo um claro sentido fechado, que simplesmente é informado ao receptor – que pouco tem a fazer porque os nexos já estão amarrados –, na fabulação a narrativa está em contínua e constante produção e expansão, apresentando-se de forma aberta, incompleta e permitindo múltiplas conexões que demandam ampla participação do receptor.

Diante de todas essas questões, os quadrinhos de Eisner se situam justamente nessa instância da fábula e o quadrinista se apresenta como um exímio narrador da vida urbana moderna. Como já abordado nos capítulos 2 e 3 desta tese, mais do que descrever a

86. A ideia de “ver com os olhos da mente” remete ao conceito de diagrama como hipoícone de Peirce (1978). Para Peirce, os diagramas são ícones que, sob a forma de hipóteses e de modo sensível e concreto, evidenciam a operação mental exigida e presente em toda produção inferencial. Por serem representações hipotéticas, foram designados como hipoícones. O conceito de diagrama peirciano, portanto, traz a ideia de, operando por hipóteses, pensar possibilidades, estabelecer relações, voltando-se sempre aos processos.

87. Os conceitos de visualidade e visibilidade de Ferrara (2002) foram inicialmente esmiuçados no capítulo 2 desta tese.

grande cidade, o quadrinista norte-americano teve como objetivo primordial dar voz às diversas espacialidades que, diariamente, recriam o cotidiano e ressignificam o espaço urbano, adotando, como base epistemológica, a visibilidade da cidade pelo lugar. “O grande narrador tem sempre as suas raízes no povo [...]. Além disso, é comum a todos os narradores o à-vontade com que se movem pelos vários graus da sua experiência, como quem sobe e desce uma escada” (BENJAMIN, 1992, p.49).

Mesclando suas próprias vivências com as de outros habitantes, reais ou imaginários – algo sempre ressaltado pelo autor nos prefácios de suas HQs –, Eisner buscou dar forma, organizar e partilhar essas possíveis e incontáveis experiências urbanas, com o intuito não de construir uma imagem ou representação unívoca, mas de narrar as diversas e possíveis cidades que se diluem e rompem a cotidianidade urbana, tal qual o Marco Polo de Calvino. Isso fez do quadrinista um narrador da vida urbana, segundo a metáfora de Benjamin (1992), cuja voz, contudo, era feita de traços, hachuras, onomatopeias, desenhos, estilos gráficos, tipos e formas.

Segundo Ferrara (2008b), a compreensão social do espaço o situa como um fenômeno que abriga a comunicação e a cultura em suas dimensões históricas, sociais e cognitivas e ele só “se mostra e se deixa apreender no modo como se constrói e, portanto, através do modo como se ilumina e se torna evidente enquanto elemento que se comunica e, desse modo, interfere na história da cultura” (FERRARA, 2008b, p.9). Isso demanda uma ideia mais ampla de comunicação, que não se vincula apenas ao surgimento e transmissão de informações pelos meios, mas dialoga, fundamentalmente, com as atividades e experiências que envolvem o compartilhar de ideias, interesses ou ações e o modo como esse comunicar se estrutura, indo além do seu conteúdo (FERRARA, 2008b).

Imbuído dessa compreensão do espaço como um fenômeno social e para fazer pulsar essa ideia em seus quadrinhos, Eisner centrou-se em narrar o experienciar, o viver a grande cidade; narrar como a cidade se comunica, considerando sua linguagem; narrar a própria e intrínseca narratividade do cotidiano urbano, reescrita no seu dia a dia e inscrita em sua fisicalidade; narrar como a cidade se faz pura experiência. Como considerou Ryan (2006), a vida cotidiana não é, em si, uma narrativa, mas possui um alto grau de narratividade, pois nada mais é que a pura troca e fluxo de experiências e vivências no embate com suas formas. Organizar, traduzir em uma narrativa gráfica essa narratividade do cotidiano foi o desafio que Eisner se propôs e, assim, o quadrinista abordou não apenas uma comunicação *na* cidade, mas sobretudo, *da* cidade, ressaltando-a como meio comunicativo em si, como pura comunicabilidade, como território enquanto expressividade que se faz visível.

Para isso, Eisner ateu-se à realidade urbana e seu cotidiano mais banal, tendo como personagens figuras anônimas, resgatando acontecimentos presenciados/vividos pelo próprio artista ou lidos em jornais, apropriando-se dos habitantes, usos, objetos, espaços, programações, edificações, histórias, porém não em seu estado puro, intactos, mas preenchendo-os de poesia, de invenção, de fantasia, de ficção, assim redimensionando e

possibilitando outros conhecimentos, outros olhares a esse forte rastro no real que sua obra mantém.

Esse processo do fabular, portanto, remete às sucessivas aproximações e distanciamentos que a tradução como criação guarda com o original. No item 4.1 do capítulo 3 desta tese constatou-se que a simples ideia de uma fidelidade de sentido, de espelhamento ponto a ponto não dá conta do processo tradutório e acaba por engessar o objeto. A mesma questão retorna nesse confronto entre narração e fabulação: enquanto o narrar canônico remete a uma ideia de fidelidade, descrição, o fabular dialoga com a tradução como experiência cognitiva e recriação. Ricoeur (2011, p.52-4, grifo do autor) destaca tal reflexão:

[...] não há apenas os contextos patentes, há também os contextos escondidos e o que chamamos de *conotações*, as quais nem sempre são intelectuais, mas afetivas, nem sempre são públicas, mas próprias a um meio, uma classe, um grupo, até mesmo círculo secreto; há, assim, toda uma margem do não dito, percorrida por todas as figuras do escondido.

[...]

Ora, na falta de descrição completa, só temos pontos de vista, perspectivas, visões parciais do mundo. É por isso que não terminamos nunca de nos explicar, de nos explicar com as palavras e as frases, de nos explicar a outrem que não vê as coisas sob o mesmo ângulo que nós.

[...]

A narrativa é uma das mais remarcáveis dessas sequências, e é particularmente interessante para os nossos propósitos, na medida em que aprendemos que se pode sempre contar de outro modo variando a configuração da intriga, a fábula.

[...]

Digamos o possível, o condicional, o optativo, o hipotético, o utópico. É *louco* – é o caso de dizê-lo –, o que se pode fazer com a linguagem: não somente dizer a mesma coisa de *outro* modo, mas dizer *outra* coisa além do que é.

Assim, nas fábulas de Eisner, os edifícios têm alma; as diversas espacialidades conferem os sentidos mais variados a um cortiço; os equipamentos urbanos são baús do tesouro, arquibancadas, sentinelas, prisões; as vizinhanças são organismos vivos que nascem, crescem e morrem, cumprindo um ciclo de vida; a cidade é uma selva que impõe aos

seus habitantes, criaturas do meio, instintos de sobrevivência, ditando distintas espacialidades e temporalidades; e o anonimato é uma grande venda que cega para os dramas dos habitantes urbanos ao redor. São justamente tais fabulações e alegorias que permitem que se chegue mais perto da efervescência do cotidiano, de suas socialidades; que se veja o seu avesso. Afinal, como esclarece Maffesoli (1998, p.149),

do social, não se pode falar senão por evitação, por alusão de maneira indireta. [...] Não há dúvida de que não falta audácia a uma progressão tal; ela faz com frequência hipóteses temerárias ou extrapolações arriscadas, mas o jogo vale a pena, pois, assim fazendo, chega-se mais perto de uma socialidade que, por sua vez, também é temerária, estocástica, e cujas deambulações não carecem de riscos. [...] Tal procedimento é um verdadeiro processo: é movente à imagem da labilidade social, e não se compraz nas certezas e garantias do sistema, que de nada servem ao vivente. Nesse sentido, a analogia ou a metáfora fornecem, à imagem das catedrais de Monet, iluminações sucessivas e sugestivas, próprias a uma série de momentos que possuem cada um a sua verdade (MAFFESOLI, 1998, p.149).

E para fabular sobre tudo isso, Eisner movimentou o próprio meio sedimentando um novo gênero; rompendo com a ideia de requadro e sequência linear; trabalhando a página por inteiro; investindo em contrastes, texturas e hachuras; mesclando texto e desenho; transbordando para outras linguagens, como a cinematográfica; enfim, propondo organizações que permitiram formas de leituras diversas⁸⁸.

No fabular, o “como”, tanto quanto o “o quê” contar, tem um papel fundamental, pois é por meio da linguagem que essa troca de experiências se organiza e ganha forma. A grande cidade, como um plano de formas e um plano de forças que se cruzam e se redimensionam, apresenta uma configuração rizomática, para retomar o conceito de Deleuze e Guattari (1995), marcada por uma multiplicidade de relações, onde seus vários pontos se conectam de modos distintos sem se prenderem a uma hierarquização rígida ou a uma forma única, mas com uma infinidade de possíveis entradas e saídas, sendo algo sempre em constante variação, expansão, construção.

De certa forma, as construções gráficas dos quadrinhos de Eisner, ao romperem com a estrutura clássica da linguagem e proporem várias possibilidades de leitura, também possuem um forte viés rizomático e, assim, comunicam de forma mais efetiva essa intangível configuração da grande cidade e a própria efervescência da narratividade do cotidiano, interessadas tanto nos seus significados, quanto em seus modos-de-significar. Uma canônica estruturação semiótica de suas narrativas só engessaria o seu potencial fabulativo, por isso Eisner investiu em inovadoras e inventivas montagens que abrem espaços, deixam brechas, demandam a participação do leitor, possibilitam relações inusitadas, mais sugerindo que apontando e, assim, expandem as potencialidades cognitivas da tradução e da troca comunicativa, propondo novas questões não somente a um pensamento de cidade, mas também ao próprio meio histórias em quadrinhos.

88. Tais questões foram examinadas nos itens 2.3 do capítulo 1 e 4.2 do capítulo 3.

Dessa forma, pode-se pensar que os romances gráficos de Eisner constroem outra cartografia, notadamente sensível, da grande cidade, que não cristaliza, decalca ou fixa geograficamente seus territórios, mas fabula sobre os processos, as forças que constroem os lugares, os afetos que regem as espacialidades, enfim, a própria narratividade do cotidiano, como já anteriormente ressaltado. Mas para apresentar e entender melhor essa ideia dos quadrinhos de Eisner como um “mapa sensível” das grandes cidades, é necessário debruçar-se sobre os conceitos de “cartografia”, “mapa” e “sensível”.

5.2 FABULAÇÕES GRÁFICAS COMO Segundo o dicionário *Houaiss* CARTOGRAFIAS SENSÍVEIS DA GRANDE (INSTITUTO ANTONIO HOUAISS, CIDADE 2009), a cartografia é o “conjunto de

estudos e operações científicas, técnicas e artísticas que orienta os trabalhos de elaboração de cartas geográficas” ou a “descrição ou tratado sobre mapas”, enquanto os mapas são uma “representação gráfica, em escala reduzida, da superfície total ou parcial da Terra, de uma região, da esfera celeste etc.; carta”. Contudo, os filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) ressignificaram tais termos e são justamente esses novos sentidos que aqui interessam, pois iluminam o olhar para se compreender a tradução de Will Eisner construindo uma cartografia sensível da grande cidade.

Para Deleuze e Guattari (1995), os conceitos de cartografia e mapa foram criados juntamente com o de rizoma, um sistema epistemológico heterogêneo, múltiplo e em conexão, sem começo ou fim, que não se encaixa ou segue modelos estruturais. Como os princípios de decalque – imitativos ou descritivos de um estado de fato – não dão conta da noção de rizoma, Deleuze e Guattari propuseram então novas ideias de cartografia e mapa:

diferente é o rizoma, *mapa e não decalque*. Fazer o mapa, não o decalque. [...] Se o mapa se opõe ao decalque é por estar inteiramente voltado para uma experimentação ancorada no real. [...] O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. [...] Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação. [...] Um mapa tem múltiplas entradas contrariamente ao decalque que volta sempre “ao mesmo”. Um mapa é uma questão de performance, enquanto que o decalque remete sempre a uma presumida “competência” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.30, grifo do autor).

A partir dessa citação, fica claro como os filósofos expandiram o conceito de mapa em relação à definição de *Houaiss*, ao contrapô-lo com a noção de decalque. Enquanto o decalque neutraliza as multiplicidades, estrutura-se, age como um modelo e se fecha em si, a noção de mapa subverte o formalismo e se apresenta como uma construção

que abrange processos e que não cessa de se erigir e se entranhar. O mapa, portanto, ao contrário da comunicação hierárquica, das ligações preestabelecidas e do sistema fechado dos decalques, é um sistema aberto, com múltiplas entradas e saídas que não cristalizam um sentido unívoco, mas dão margem a contínuas, novas e flexíveis conexões e possibilidades. Não que ele não tenha suas próprias formas e hierarquias, mas estas são atravessadas por processos e estados que constantemente as redimensionam (DELEUZE; GUATTARI, 1995). E a cartografia é justamente a estratégia que permite acompanhar, conhecer e narrar tais processos, produzindo mapas

[...] como prática de construção de um plano coletivo de forças. Plano geralmente desconsiderado pelas perspectivas tradicionais de conhecimento, ele [mapa] revela a gênese constante das formas empíricas, ou seja, o processo de produção dos objetos do mundo, entre eles, os efeitos de subjetivação. Ao lado dos contornos estáveis do que denominamos formas, objetos ou sujeitos, coexiste o plano das forças que os produzem. Longe de limitar seu olhar à realidade fixa, tal como propõe a abordagem da representação, a cartografia visa a ampliação de nossa concepção de mundo para incluir o plano movente da realidade das coisas. Nessa direção apontaremos a dupla natureza da cartografia, ao mesmo tempo como pesquisa e intervenção. De um lado, como processo de conhecimento que não se restringe a descrever ou classificar os contornos formais dos objetos do mundo, mas principalmente preocupa-se em traçar o movimento próprio que os anima, ou seja, seu processo constante de produção. De outro, assinalaremos a cartografia como prática de intervenção, mostrando que acessar o plano das forças é já habitá-lo e, nesse sentido, os atos de cartógrafo, sendo também coletivos de forças, participam e intervêm nas mudanças e, principalmente, nas derivas transformadoras que aí se dão (ESCÓSSIA; TEDESCO, 2009, p. 92).

Para traçar esse plano coletivo de forças e suas processualidades, o cartógrafo, assim como o narrador, volta-se, sobretudo, para a experiência, para as formas de vida e modos de fazer que compõem o mundo, percebendo, “no trabalho de campo, no estudo e na escrita, variáveis em conexão, vidas que emergem e criam uma prática coletiva” (BARROS; KASTRUP, 2009, p.74), marcadas pela pluralidade de ações. Por isso, a cartografia não deve se centrar em um único ponto de vista, mas sim se nutrir e apresentar a diversidade de olhares e vivências, o que rompe com discursos unívocos e canônicos que achatam pluralidades.

É claro que não há uma imparcialidade absoluta e que as intencionalidades do cartógrafo perpassam a construção de mapas. “O cartógrafo acompanha essa emergência do si e do mundo na experiência. [...] Lança-se na experiência, não estando imune a ela” (PASSOS; EIRADO, 2009, p.129), inserindo-se no processo. Porém, ao abordar formas de vida as mais diversas, descentraliza a delimitação de um único eixo de conhecimento sobre uma dada realidade, habitando

os pontos de vista em sua emergência, sem identificação e sem apego a qualquer um deles. Ser atravessado pelas múltiplas vozes que perpassam um processo, sem adotar nenhuma como sendo a própria ou definitiva conjurando o que em cada uma delas há de separatividade, historicidade e fechamento tanto ao coletivo quanto ao seu processo de constituição (PASSOS; EIRADO, 2009, p.116).

Assim, não interessa ao cartógrafo a criação de mapas como uma representação descritiva que cristalice e sedimente formas – o que remete à definição de *Houaiss* –, mas, através dessas construções, traçar as contínuas ações, movimentos, conexões que possam comunicar os processos produtivos e resultem na “transformação de experiência em conhecimento e de conhecimento em experiência, numa circularidade aberta ao tempo que passa. Há coprodução” (BARROS; KASTRUP, 2009, p.70). É menos um processo de estabelecimento de definições ou conceitos e mais de indagações e aberturas de novos caminhos, que incluem “as contradições, os conflitos, os enigmas e os problemas que restam em aberto. Não é necessário que as conclusões constituam todos fechados e homogêneos, nem é desejável que estas sejam meras confirmações de modelos teóricos preexistentes” (BARROS; KASTRUP, 2009, p.72).

Portanto, a cartografia, segundo a abordagem de Deleuze e Guattari (1995), é muito mais do âmbito da fabulação, que da narrativa canônica; do imaginário, que da imagem; da visibilidade, que da visualidade. “Mais que domínio, o conhecimento surge como composição. Enfim, o método cartográfico faz do conhecimento um trabalho de invenção, tal como indica a etimologia latina do termo *invenire* – compor com restos arqueológicos” (KASTRUP, 2009, p.49). A cartografia não fecha sentidos, não se prende à lógica de causa e efeito, não propõe uma troca comunicativa linear; ao contrário, busca uma circularidade, uma expansão tanto na produção, como naquele que se debruça sobre mapas.

Para isso, o cartógrafo não se coloca diante do objeto com o olhar direcionado ou armado. Conforme já pontuado no capítulo 2 desta tese, é preciso superar o hábito, a rotina, mantendo-se aberto para enxergar além e se deixar levar por tais processualidades, onde “o território espesso contrasta com o meio informacional raso” (BARROS; KASTRUP, 2009, p.58): “informações, saberes e expectativas precisam ser deixados na porta de entrada, e o cartógrafo deve pautar-se sobretudo numa atenção sensível, para que possa, enfim, encontrar o que não conhecia, embora já estivesse ali, como virtualidade” (KASTRUP, 2009, p.48-9).

Atenção sensível... Mas, o que caracterizaria exatamente esse sensível? Segundo Maffesoli (1998), a dimensão sensível lida com as emoções, paixões, sentimentos, afetos, estando subjacente a todas as coisas e impregnando os fenômenos humanos. Livre do rigor causal, ela repousa sobre as afinidades, sobre os processos emocionais e afetivos que movimentam as diversas socialidades e a esfera do vivido:

é a face oculta do mundo, esse *Unterwelt* onde se encontra o verdadeiro sentido que se manifesta na superfície das coisas. Ora, para bem compreender o mundo visível, para perceber as formas sociais que afloram, é necessário estar atento à forma interior, ao subsolo da vida, aos bastidores dessa vasta teatralidade que é a ação social (MAFFESOLI, 1998, p.91).

O sensível, portanto, é essa vitalidade, essa energia social que abastece o mundo e que muitas vezes escapa às imposições políticas, econômicas e morais que são o próprio poder, permitindo um reencontro com a vida, em sua instância mais cotidiana. Para acessar essa esfera, Maffesoli (1998) ressalta que é necessário dotar-se de uma razão sensível, uma postura epistemológica que questiona uma razão puramente instrumental, de natureza dedutiva, e que busca voltar-se para o dado mundano enquanto tal, sem engessá-lo em uma teoria ou molde preestabelecido, propondo assim um conhecimento de base empírica que busca alcançar as distintas socialidades e experiências que compõem a esfera vivida. “O território vai sendo explorado por olhares, escutas, pela sensibilidade aos odores, gostos e ritmos” (BARROS; KASTRUP, 2009, p.61).

O saber e o poder estabelecidos continuam, é claro, a servir-se de seus parâmetros para analisar o estado e a evolução de nossas sociedades. Por isso mesmo é que vão elaborar os discursos catastróficos de que se tratou. Mas é preciso reconhecer que não é aí que está a “verdadeira” vida, mas sim no particular, no concreto, no próximo, coisas que não adiam a fruição para hipotéticos amanhã mas, pelo contrário, empenham-se em vivê-la, bem ou mal, aqui e agora, num dado lugar e em dada socialidade. É isso, propriamente, que delimita uma criatividade existencial que já não tem grande coisa a ver com o trabalho sobre o mundo, próprio à ideologia moderna. É isso, propriamente, que apela para uma razão sensível (MAFFESOLI, 1998, p.191).

É justamente essa razão sensível que permite a entrada “no próprio coração [do...] objeto de estudo, vibrar com suas emoções, participar de seus afetos, compreender o complexo arabesco dos sentimentos e das interações de que ele está impregnado” (MAFFESOLI, 1998, p.47), fazendo sobressair os fenômenos, as relações, as manifestações figurativas, enfim, toda “a complexidade de uma vivência existente além ou aquém de toda apreensão intelectual” (MAFFESOLI, 1998, p.151). Tal postura epistemológica fundamenta um saber próprio do emocional, da vivência, orgânico e corporal, que lança mão dos cinco sentidos e do próprio corpo como parte integrante do saber, no qual “a ênfase posta sobre a ‘matéria viva’ é, certamente, uma garantia de pertinência e [...] de fecundidade científica” (MAFFESOLI, 1998, p.182).

Com o destaque que essa dimensão sensível vem ganhando, não mais ocupando uma posição secundária ou a ser superada, mas ao contrário, assumindo um papel essencial na construção e conhecimento da realidade social, diversos pesquisadores vêm se voltando para essa questão. No âmbito da comunicação, por exemplo, Sodré (2006, p.2-3 e 5) aponta uma estratégia sensível como a possível para tentar dar conta das contemporâneas trocas comunicativas, ao propor

jogos de vinculação dos atos discursivos às relações de localização e afetação dos sujeitos no interior da linguagem. [...] Quando se age efetivamente, em comunhão, sem medida racional, mas com abertura criativa para o Outro [...]. Muito antes de se inscrever numa teoria (estética, psicologia, etc.), a dimensão sensível implica uma estratégia de aproximação das diferenças – decorrente de um ajustamento afetivo, somático, entre partes num diferente processo –, fadada à constituição de um saber que, mesmo sendo inteligível, nada deve à racionalidade crítico-instrumental do conceito ou às figurações abstratas do pensamento.

[...]

É particularmente visível a urgência de uma outra posição interpretativa para o campo da comunicação, capaz de liberar o agir comunicacional das concepções que o limitam ao nível de interação entre forças puramente mecânicas e de abarcar a diversidade da natureza das trocas, em que se fazem presentes os signos representativos ou intelectuais, mas principalmente os poderosos dispositivos do afeto. Nos fenômenos da simpatia, da antipatia, do amor, da paixão, das emoções, mas igualmente nas relações em que os índices predominam sobre os signos com valor semântico, algo passa-se, transmite-se, comunica-se, sem que nem sempre se saiba muito bem do que se trata.

Contudo, é preciso cuidado para não reduzir a questão a uma dicotomia racionalismo x irracionalismo, razão x sensível, como se essas instâncias não interagissem ou estivessem intimamente imbricadas uma à outra. O sensível não é um domínio isolado, que se coloca à parte e não dialoga com questões do intelecto ou racionais. Ao contrário, “como um par perverso a interagir um sobre o outro, eles se chamam, se completam, se cortejam e em nada podem passar um sem o outro” (MAFFESOLI, 1998, p.28), pois “o que é certo é que se trata de considerar o intelecto e a sensibilidade como sendo inseparáveis. O que vem a reconhecer [...] que o real é uma mistura de natureza e de cultura, de ‘physis’ e de ‘logos’, e que o ato de conhecimento não poderia escapar a uma tal organização” (MAFFESOLI, 1998, p.191-2). É justamente essa sinergia que permite “compreender que a racionalidade aberta integra como parte o seu contrário, e que é dessa conjunção que nasce toda percepção global” (MAFFESOLI, 1998, p.54).

Assim, uma “cartografia sensível” traz em seu bojo a ideia da criação de mapas, e não decalques, que apresentem, fabulem sobre a vida, em toda a sua complexidade, polissemia e pluralidade, não buscando acomodá-la a teorias ou conceitos gerais, mas voltando-se para a realidade tal qual ela é, com toda a sua imprevisibilidade, efemeridade, efervescência, incerteza, incongruência e diversidade. É neste sentido que tais mapas sensíveis buscam menos descrever que apresentar; menos definir que sugerir ou instigar; menos dar conta de uma totalidade que evidenciar suas fendas, expondo “uma sabedoria do ordinário, sabedoria que está na base daquilo que se pode chamar de reencantamento do mundo. Todos esses rituais cotidianos, aos quais não se presta atenção, que são mais vividos que conscientizados, raramente verbalizados, são eles, de fato, que constituem a verdadeira densidade da existência individual e social” (MAFFESOLI, 1998, p.175).

É em função de tudo isso que se pode propor a substituição da *representação* pela *apresentação* das coisas. [...] Bem outra é a apresentação das coisas, que se contenta em deixar ser aquilo que é, e se empenha em fazer sobressair a riqueza, o dinamismo e a vitalidade deste “mundo-aí”. Este é, certamente, imperfeito, mas tem o mérito de ser, e de ser vivido enquanto tal. Assim, a apresentação sublinha que não se pode jamais esvaziar totalmente um fenômeno, isto é, qualquer coisa de empírico, de empiricamente vivido, através de uma simples crítica racional. [...] Imagem que não busca a verdade unívoca mas que se contenta em sublinhar o paradoxo, a complexidade de todas as coisas (MAFFESOLI, 1998, p.19-20, grifo do autor).

Transitando entre diferentes domínios – o material e o imaterial, o exterior e o interior, o visível e o invisível, a razão e o sensível, a programação e a vivência –, a ideia de uma cartografia sensível é proporcionar um conhecimento plural, aberto, que sempre desperte possibilidades novas a cada confronto, abordando “as forças vivas da sociedade, da inventividade intelectual, da originalidade existencial, em suma, da criação sob todos os seus aspectos” (MAFFESOLI, 1998, p.32).

Ao lado de elementos lógicos, racionais, utilitários, todas as relações sociais põem em jogo aspectos lúdicos, oníricos, afetuais. Para resumir numa palavra, pode-se falar de uma retórica da vida social. Por conseguinte, é indispensável estar à escuta desta última, e, é claro, saber dar conta da mesma. Isto é, não tanto demonstrar as coisas, quanto contá-las (MAFFESOLI, 1998, p.120).

E quem melhor para escutar e contar tal retórica que o artista? É próprio do ser artístico surpreender-se, não ceder ao hábito, lançar um novo olhar sobre todas as coisas e apresentar o mundo sob uma ótica que subverte.

Com efeito, que faz o artista, senão fazer vir à luz aquilo que está aí, potencialmente presente na matéria, contentando-se em ser o vicário, ou melhor, o parteiro da mesma? Convém insistir nisso. Inventar é descobrir aquilo que pode estar oculto mas que, nem por isso, está menos presente, em recantos esquecidos e por vezes obscuros.

[...]

É assim, igualmente, que opera o mundo poético do conhecimento: fazer sobressair aquilo que é, já, aqui, e dar-lhe um estatuto epistemológico (MAFFESOLI, 1998, p.153, 193).

Will Eisner é justamente um desses artistas que, atento, de ouvidos e olhos bem abertos, munido de uma razão sensível, soube ouvir a oratória do cotidiano urbano e quis

partilhá-la, expandi-la em seus quadrinhos, como pontuado na primeira parte deste capítulo. Os romances gráficos de Eisner não estão empenhados em apresentar uma definição, conceito ou representação fechada, tranquila, sem arestas de cidade, mas ao contrário, intentam cartografar seus processos, expondo, a partir de seu cotidiano mais banal, como a vida urbana se (re)constrói cotidianamente e as forças que a atravessam em todas as direções, nada deixando no lugar.

Existe um maravilhoso do cotidiano, o da teatralidade de nossas ruas, de nossas praças, que, obviamente, nem é percebido nem forçosamente vivido como tal, mas que não deixa de informar, e em profundidade, nossa relação para com o outro. [...] Há efetivamente uma vitalidade social que é da ordem da criação, ainda que escape aos cânones estabelecidos pela cultura burguesa. É a essa criação do tudo-o-que-vier que devemos estar atentos, pois ela emana do gênio coletivo e, por conseguinte, informa-nos sobre a configuração de uma socialidade nova, que permanece particularmente opaca à sociologia ortodoxa. [...] Trata-se da descrição pertinente de uma ambiência cotidiana que não mais repousa sobre o distanciamento da representação crítica, mas sim sobre a recepção, a percepção enfática de uma vivência coletiva. Tudo o que se diz dessa vivência é anódino: mímicas, cores, atmosferas, rostos; mas essa é precisamente a forma matricial dentro da qual se molda uma maneira de ser o que não tem a pretensão de realizar, a longo prazo, uma sociedade perfeita, mas que tenta ajustar-se, da maneira mais próxima, “àquilo que é” e que, ao mesmo tempo, empenha-se em extrair daí o máximo de fruição (MAFFESOLI, 1998, p.109).

É um mapa dessa criação, dessa vitalidade, dessa energia social, dessas processualidades que constroem a grande cidade que Eisner apresenta em seus quadrinhos. Assim, sua ideia de cidade dialoga com a noção de território de Deleuze e Guattari (1997), pois o quadrista não a entende como um ambiente preexistente que é habitado, em uma relação dicotômica que demarca cada instância, nem a partir somente de seus aspectos utilitários e funcionais; ao contrário, ele a compreende processualmente, como um dinâmico amálgama que se dá pelo incessante cruzamento de planos de formas e planos de forças, focando em sua comunicabilidade, no embate entre homem e ambiente, nos afetos, na produção dos lugares e narrativa do cotidiano.

Uma representação documental ou decalque daria conta de apresentar tais processos dinâmicos, efervescentes, instáveis, ágeis, mutantes, intangíveis? Como visto através do conceito de mapa e cartografia, certamente não. Mais que descrevê-los ou engessá-los em imagens universais e totalizantes era preciso contá-los, partilhar tais experiências e Eisner o fez através de múltiplas formas de vida, de jogos alegóricos, de montagens ousadas, de categorizações inusitadas, em fabulações gráficas que rompem qualquer ideia canônica de narrativa, como se buscou evidenciar ao longo deste trabalho.

Ao fabular de forma processual, metafórica, desconstruída e aberta, abordando a cidade como possibilidade, atravessada por socialidades, trocas simbólicas, comportamentos e valores em constante transformação e reequilíbrio de forças, Eisner desloca e coloca

novas questões a um pensamento de cidade, que falam, se somam e redimensionam as próprias experiências do receptor. “A diversidade dos modos de sentir e, ao mesmo tempo, a singularidade por vezes radical de cada experiência configurada fazem do sensível uma espécie de terreno brumoso para a consciência do sujeito autoreflexivo” (SODRÉ, 2006, p.3). A plena criação de imagens mentais é estimulada justamente porque o leitor não se vê de forma inerte diante de um decalque, de uma visualidade facilmente reconhecível, de uma cópia do mundo, de uma tentativa de explicação que não incita a circularidade e interação comunicativa. Ao contrário, ele é colocado além da certeza do visível, diante de imagens dialéticas que sobrepõem uma cidade imaginária a outra imaginada, uma dimensão sensível a outra racionalmente programada, desconstruindo o véu da rotina e as imagens espetaculares iluminadas midiaticamente, ressignificando a própria vivência urbana do receptor e, assim, expandindo esse processo comunicativo no ambiente.

Suas fabulações gráficas não apontam para um conceito de cidade ou ideias explicativas do tipo “é assim que funciona, é assim que é”, simplesmente porque elas não se sustentam e são desmontadas pela complexidade da realidade, que está em constante processo de produção. Ciente disso, Eisner investiu mais em potencialidades, provocações, indagações ou mesmo dúvidas, que a cada nova leitura podem sugerir algo surpreendente ou outro enfoque ao leitor, construindo um mapa sensível da grande cidade, marcado pela

topografia da incerteza e do imprevisível, da desordem e da efervescência, do trágico e do não-racional. Coisas incontroláveis, imprevisíveis, mas não menos humanas. Coisas que, em graus diversos, atravessam as histórias individuais e coletivas. Coisas, portanto, que constituem a *via crucis* do ato de conhecimento (MAFFESOLI, 1998, p.12-3).

É por isso que, mesmo retratando a Nova York dos anos 1930 e 1940, os quadrinhos de Eisner não se situam espacialmente, sendo também atemporais. As questões abordadas pelo quadrinista remetem à vida urbana de qualquer grande cidade, e não especificamente Nova York, e possuem uma surpreendente atualidade, discutindo questões que ainda habitam as cidades contemporâneas. Com isso, suas histórias trazem a força das narrativas que permanecem no tempo, se fazem atuais e iluminam o nosso aqui agora, como coloca Benjamin (1992, p.35): “a narrativa é muito diferente; não se gasta. Conserva toda a sua força e pode ainda ser explorada muito tempo depois”.

Contudo, se de um lado a obra de Eisner é muito maior que Nova York, por outro ela não poderia ter como palco outra cidade, justamente porque o quadrinista lá cresceu e viveu grande parte de suas experiências urbanas. Nova York é repleta de afetividades, memórias, referências e vivências do artista, utilizadas por ele como substrato para recriá-las e, extrapolando seus próprios vínculos, versar sobre experiências diversas de vida urbana.

Ao final de tudo isso, pulsa a forte ideia de que as fabulações gráficas de Will Eisner são um verdadeiro convite à vida na grande cidade. Não porque ele a idealiza ou mistifica. Ao contrário, Eisner foca o que lhe é mais banal e a desnuda, a vira do avesso, expondo suas feridas, suas agruras, suas impossibilidades, seus encantos, suas sutilezas, suas poéticas e, sobretudo, sua condição demasiadamente humana, feita, cotidianamente e de forma decisiva, pelos seus habitantes. E tanto Eisner se coloca como parte dessa experiência, como também insere o leitor nesse processo. O artista convoca o leitor a perder o medo de encarar a cidade em sua essência e incita-o a vivê-la, percorrê-la, lançar-se às ruas, estar aberto e desfrutar do outro, fazendo parte do esforço criativo do mundo. Eisner alimenta o imaginário para que ele trilhe um caminho próprio e aguça a sensibilidade para outra experiência de cidade, atenta aos afetos, às socialidades, às memórias, aos valores, às intencionalidades, aos lugares.

A leitura de seus romances gráficos não permite que o leitor confronte o cotidiano com o mesmo olhar de antes: é possível enxergar e sentir novas cores, sons, movimentos, odores, afetividades, pessoas, edificações, que se reinventam diariamente. Isso porque outro pensamento de cidade não está situado, cristalizado propriamente nos quadrinhos de Eisner, mas é constantemente (re)construído na criação de imagens mentais e na experiência cognitiva do próprio receptor diante da obra. E tantas são possíveis as cidades, quantas forem as leituras e seus leitores. O fato é que, nesse processo, Eisner confronta a própria condição e existência humana, ao construir um conhecimento de cidade cambiante, descentralizado, em constante deslocamento e reinvenção, onde a cidade não é, mas simplesmente pode ser.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A primeira vez que li um romance gráfico de Will Eisner foi por volta de 2004, quando estava cursando o Mestrado na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Não somente como uma iniciante leitora de quadrinhos, mas sobretudo como arquiteta, a leitura dos livros de Eisner me impressionou de forma considerável, tanto quanto a primeira vez que li *Morte e vida de grandes cidades*, de Jane Jacobs, durante a graduação. Chamava a atenção o modo como o quadrinista manipulava a linguagem e construía suas narrativas, além da reflexão sobre a grande cidade suscitada por suas obras, o que me fez procurar outros livros do autor.

Primeiro li *O edifício*, comprado em um sebo; depois *Nova York, a grande cidade* – minha HQ preferida, se essa escolha é possível. Daí em diante, busquei e li qualquer história em quadrinhos que trouxesse a assinatura de Eisner. Como alguns títulos ainda não tinham sido lançados no Brasil, a exemplo de *Caderno de tipos urbanos* e *Pessoas Invisíveis*, lacuna preenchida em 2009 pela editora *Quadrinhos na Cia*, tive ainda que recorrer a livrarias virtuais no exterior.

A cada nova leitura de um romance gráfico de Eisner, sua produção me intrigava mais e eu descobria uma nova HQ que tinha como tema a grande cidade. Eram histórias que versavam sobre um cotidiano banal e pessoas comuns, mas sempre de modo instigante e despertando a atenção para algo que, de tão corriqueiro no cotidiano, não se fazia visível. Mas como não, se tudo acontecia diante de nossos olhos?

Durante todo o Mestrado, pesquisa que tinha um objeto completamente distinto deste da tese, e o um ano e meio de pausa até ingressar no Doutorado, fiquei com as histórias de Eisner no pensamento e se firmava a vontade de estudá-las e entender o porquê delas se apresentarem como algo tão significativo e marcante, sobretudo para uma arquiteta que durante a formação havia se confrontado com alguns teóricos e estudiosos das cidades. Por que o que Eisner narrava soava como diferente, como um abrir de olhos? Por que a leitura das obras havia transformado meu próprio experimentar urbano? Flagrei-me, algumas vezes, percebendo a existência, nunca antes notada, de hidrantes pelas calçadas de São Paulo, assim como tentando vislumbrar histórias de vida que se escondem por trás de rostos inertes no vagão do metrô. As peculiaridades e hábitos de alguns moradores de rua também passaram a chamar minha atenção. De repente, tudo ao meu redor pareceu significativo e relevante; tudo poderia ser uma história nos romances gráficos de Eisner. E esta tese intentou debruçar-se sobre tais questões e percepções.

A trajetória profissional de Will Eisner se confunde com a própria afirmação e crescimento da indústria dos quadrinhos. Quando a linguagem ainda se formava, o quadrinista participou de modo decisivo em tal percurso, contribuindo para a reflexão de pontos cruciais inerentes ao meio, como a quem pertencem os direitos autorais, a densidade literária dos conteúdos das histórias e as próprias possibilidades comunicativas e

cognitivas da linguagem. As sementes plantadas nas décadas de 1940 e 1950 floresceram de forma abundante a partir do fim da década de 1970, com a publicação do primeiro romance gráfico do quadrinista: *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*.

Além dessa publicação ter ratificado um novo gênero dentro das histórias em quadrinhos – as *graphic novels* –, voltando-se para temas mais literários e público mais adulto, propondo histórias mais longas e densas, investindo no formato livro, repensando a linguagem e seus principais aspectos (requadro, configuração gráfica da página, sequência de leitura, diálogo entre desenho e texto etc.), foi também nesse momento que Eisner fincou os dois pés em um tema que passaria a ser recorrente em sua produção: a grande cidade.

Nascido no Brooklyn e criado no Bronx, Nova York, Eisner cresceu na efervescência que marca as grandes capitais mundiais. Seu olhar e sensibilidade de artista não ficaram impunes a tal contexto e a vida urbana se mostrou um inesgotável laboratório para o que mais lhe interessava: versar sobre histórias de vida, relações afetivas, sobre uma condição demasiadamente humana, enfim. Era pulsante para Eisner que, mais que grandes edifícios, territórios ou aglomerações, os habitantes da cidade são o coração da matéria e que a verdadeira essência urbana está em suas fendas, brechas e nos detalhes corriqueiros de uma esfera vivida e cotidiano banal, ofuscados pelo espetáculo de uma cidade midiaticizada.

Tal qual o *flâneur* e aquele que se propõe à deriva situacionista, Eisner vivenciou a grande cidade com todos os sentidos em alerta, movido por esse interesse de flagrar formas de vida, desvelar significados e perceber cidades possíveis. Seu olhar estava interessado, sobretudo, nas diversas visões que compõem a grande cidade e em como ela é vivida pelos seus habitantes. Os instantes e espacialidades surpreendidos pelo artista eram então acolhidos em seu universo e compunham uma espécie de coleção, sobre a qual Eisner se debruçou, propondo diálogos, confrontos, narrativas, uma organização, enfim, para que seu conhecimento e inteligibilidade fosse possível.

Nesse processo tradutório de recriar tal repertório sob a forma de histórias em quadrinhos, Eisner movimentou a linguagem em seus limites, interessado que estava tanto nos significados como nos modos-de-significar da vida urbana. Eram páginas construídas por inteiro, simultâneos pontos de vista sobrepostos, planos-sequência em quadros entrelaçados, amálgamas de textos e figuras, jogos de luz e sombra, texturas e hachuras, sendo os livros organizados de formas diversas: divididos em capítulos, formados por vinhetas ou assumindo o formato de um único e longo enredo, que poderiam ser lidos também de modos distintos, como, por exemplo, de forma aleatória ou isoladamente.

Ousar em suas montagens gráficas era uma tentativa de expressar a complexidade, polissensorialidade e fluidez das metrópoles, e essa tradução possibilitava ao leitor outras experiências perceptivas e cognitivas da grande cidade que não a de estar *in loco*, mas diante de hachuras, texturas, linhas, traços, desenhos, textos, onomatopeias e

estilos gráficos que a comunicam. Através dos quadrinhos, o leitor, por exemplo, pode ter simultâneos pontos de vista, visões panorâmicas ou ver em detalhes a grande cidade, estabelecendo relações espaciais inéditas; consegue visualizar sons e cheiros, atentando para aspectos que por vezes passam despercebidos na caótica ambiência urbana; tem a liberdade de se deter em um momento ou avançar e retroceder no tempo, seguindo seus impulsos; ou seja, tem um domínio espaço-temporal sobre o espaço urbano distinto da própria vivência, travando outro contato com essa cidade recodificada.

Assim, Eisner criou fabulações gráficas que menos se propunham a descrever ou documentar a grande cidade através de imagens totalizantes e narrativas canônicas de sentidos unívocos, que fabular sobre a esfera do vivido, sua narratividade, seus possíveis e fugidios sentidos, as afetividades e reapropriações que a atravessam, abordando não somente uma comunicação *na* cidade, mas, sobretudo, *da* cidade, considerando sua própria linguagem. Como exímio narrador da vida urbana, o quadrinista deu voz e compartilhou experiências diversas que constantemente redimensionam e ressignificam o cotidiano, criando fábulas que, mesmo mantendo um rastro no real, superam o óbvio e estimulam no leitor a imaginação, a capacidade de invenção e processos cognitivos que lhe permitem enxergar além e redimensionar sua própria vivência urbana.

Nos quadrinhos de Eisner, um bairro não é somente descrito ou representado graficamente; ele é fundamentalmente vivido e reapropriado pelos seus habitantes, que lhe atribuem sentidos diversos, ocasionando seu nascimento ou morte. Uma edificação não é apenas um objeto inerte e utilitário, mas uma construção dotada de “alma” e marcada pelas memórias e dramas daqueles que de seu espaço usufruem. Um cortiço e os equipamentos urbanos não são meros suportes com funções específicas, mas agenciadores de espacialidades e processos socioculturais complexos. E a grande cidade não se limita a um território preexistente e programado que é habitado, mas é construída processualmente, pelo embate entre homem e ambiente e o incessante cruzamento entre um plano de forças e um plano de formas, que cotidianamente se redimensionam.

É assim que os romances gráficos de Eisner redesenham outra cartografia da grande cidade, que versa não somente sobre funções, programações e usos, mas fundamentalmente sobre afetividades, socialidades, processos, sentidos, imposições, confrontos e que não se situa espacial, nem temporalmente. Suas fábulas, apesar de retratarem sobretudo a Nova York dos anos 1930 a 1950, iluminam questões contemporâneas – como gentrificação, especulação imobiliária, renovação urbana, formação dos lugares, o embate programação x vivido – e abordam a vida em qualquer grande cidade.

Além disso, mais que propor um conceito ou imagem de cidade, algo que rapidamente se desmonta diante da complexidade da realidade, o quadrinista intentou indagar, provocar, deslocar o olhar do receptor, apresentando uma ideia de cidade descentralizada em possibilidades, reinventadas pelas relações sociais, culturais e comunicativas que atravessam o cotidiano. E mesmo essas cidades possíveis aventadas por Eisner

não estão propriamente cristalizadas em seus romances gráficos, mas emergem e se diluem na própria capacidade inventiva de cada leitor, em um processo que transita da narração à fabulação, da imagem ao imaginário, do racional ao sensível, da visualidade à visibilidade, do meio técnico ao meio comunicativo, da recepção à cognição, atuando como um instrumento de saber que propicia outras reflexões, outros conhecimentos sobre a grande cidade.

Diante de tais considerações, o presente trabalho espera estimular outras pesquisas que tenham como tema o diálogo entre cidade e quadrinhos, um terreno fértil e ainda pouco desbravado. Tanto em obras internacionais quanto nacionais, as possibilidades são inúmeras, aglutinando tais pesquisas estudos da comunicação, da cultura, das artes visuais, do urbanismo e da arquitetura. Como visto, os quadrinhos tiveram, nas grandes cidades, o palco para sua afirmação e crescimento, refletindo-as em suas narrativas, em histórias que têm como ambiência o cenário urbano ou em que a vida nas metrópoles é propriamente sua temática principal.

Independente do enfoque, um olhar científico sobre tais processos tradutórios permite novos conhecimentos tanto sobre um pensamento de cidade quanto sobre a linguagem e poder comunicativo dos quadrinhos, como esta tese procurou evidenciar ao se debruçar sobre a obra de Will Eisner. Outros autores também podem estimular tal interesse, como por exemplo, Robert Crumb e suas irônicas HQs, que constroem uma ácida crítica sobre a sociedade norte-americana e seus tipos; a fluida e precisa linha do romeno Saul Steinberg, que ressignifica paisagens urbanas – como as de Nova York, Milão ou Paris –, estilos arquitetônicos e as figuras que povoam as grandes cidades; o artista de Niterói Marcello Quintanilha e seus brasileiroíssimos personagens – o jogador de futebol, o torcedor, a sambista, o artista de circo, o motorista da lotação –, que narram, em espécies de crônicas gráficas, os dramas e a crua realidade do cotidiano brasileiro, de uma forma poética, autêntica e lírica; os gêmeos paulistanos Gabriel Bá e Fábio Moon, que costumeiramente ambientam suas histórias na cidade de São Paulo, mesclando vivências e lugares de seus próprios cotidianos, como a Vila Madalena ou o edifício Copan, às histórias de vida dos personagens criados, também despertando um forte senso de “pertencimento” no leitor; ou o arquiteto e quadrinista Luiz Gê, que em obras como *Avenida Paulista* realizou uma ampla pesquisa iconográfica e histórica para contar e refletir sobre o desenfreado crescimento da capital paulista, em uma narrativa que mistura ficção e realidade. Esse rápido apontar de algumas possibilidades ilustra as potencialidades de tais pesquisas e como seria interessante somá-las.

Ao fim, interessa frisar a experiência cognitiva que a leitura de histórias em quadrinhos pode propiciar, sobretudo quando o objeto de interesse é a grande cidade. Com uma demanda perceptiva específica que envolve tatear, de uma forma conjunta, texto e desenho, os quadrinhos permitem ao receptor, em certa medida, ser senhor do tempo e do espaço, especialmente em montagens gráficas ousadas. Além disso, conteúdos literários ganham, sob a forma de quadrinhos, distintas potencialidades comunicativas de outros meios, por serem narrados graficamente. E quando se trata da grande cidade,

uma processualidade feita de materialidades e ações, de formas e intangibilidades, esse hibridismo da linguagem pode atingir nuances e possibilitar conhecimentos que inspiram o imaginário, mexem com os sentidos e abrem os olhos do receptor, mesmo os mais cerrados.

7. REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo?** E outros ensaios. Tradução: Vinícius Nikastro Honsko. Chapecó: Argos Editora, 2009a.

_____. **Signatura rerum.** Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2009b.

ANDELMAN, Bob. **Will Eisner, a spirited life.** Milwaukie: M Press, 2005.

AQUINO, João Emiliano Fortaleza de. **Reificação e linguagem em Guy Debord.** Fortaleza: Editora UECE e UNIFOR, 2006.

ARANTES, Otilia B. Fiori. **Urbanismo em fim de linha e outros estudos sobre o colapso da modernização arquitetônica.** 2ª edição. São Paulo: EDUSP, 2001.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna.** Tradução: Denise Bottmann e Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares:** introdução a uma antropologia da supermodernidade. Tradução: Maria Lúcia Pereira. 4ª edição. Campinas: Papirus, 2004.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação.** Tradução: Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BARROS, Laura Pozzana de; KASTRUP, Virgínia. Cartografar é acompanhar processos. In: **Pistas do método da cartografia:** pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire:** um lírico no auge do capitalismo. Tradução: José Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.

_____. **Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política.** Tradução: Maria Luz Moite, Maria Amélia Cruz e Manuel Alberto. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1992.

_____. **Rua de mão única.** Tradução: Rubens Rodrigues Torres Filho e José Carlos Martins Barbosa. 5ª edição 3ª reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 2000.

_____. **Passagens.** Tradução: Irene Aron e Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007.

_____. A tarefa do tradutor. Tradução de Karlheinz Barck e outros. In: **A tarefa do tradutor, de Walter Benjamin:** quatro traduções para o português. Belo Horizonte: Fale/UFMG, 2008.

BERMAN, Marshall. **Tudo o que é sólido desmancha no ar:** a aventura da modernidade. Tradução: Carlos Felipe Moisés e Ana Maria L. Ioratti. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

BIBE-LUYTEN, Sonia M. **O que é história em quadrinhos.** São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOLLE, Willi. **Fórmula e fábula.** São Paulo: Perspectiva, 1973.

BRADBURY, Malcolm; McFARLANE, James (org.). **Modernismo:** guia geral 1890-1930. Tradução: Denise Bottmann. 2ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

BRANCO, Lucia Castello (org.). **A tarefa do tradutor, de Walter Benjamin:** quatro traduções para o português. Belo Horizonte: Fale/UFMG, 2008.

CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. Tradução: Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

_____. **Marcovaldo ou as estações na cidade**. Tradução: Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

CAMPOS, Haroldo de. **Metalinguagem & outras metas**: ensaio de teoria e crítica literária. 2ª reimpressão da 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas** - estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução: Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. Tradução: Aurora Fornoni. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CARLIN, John; KARASIK, Paul; WALKER, Brian (edit.). **Master of American Comics**. Los Angeles: Hammer Museum and The Museum of Contemporary Art, 2006.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. 14ª edição. Tradução: Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 2008.

CERTEAU, Michel; GIARD, Luce; MAYOL, Pierre. **A invenção do cotidiano**: 2. Morar, cozinhar. Tradução: Ephraim F. Alves e Lúcia Endlich Orth. 7ª edição. Petrópolis: Vozes, 2008.

CHABON, Michael. Introduction. In: **Will Eisner, a spirited life**. Milwaukee: M Press, 2005.

CHOAY, Françoise. **O urbanismo**: utopias e realidades. 5ª edição. Tradução: Dafne Nascimento Rodrigues. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 4ª edição. Petrópolis: Vozes, 1974.

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

COHEN, Haron; KLAWA Laonte. **Os quadrinhos e a comunicação de massa**. In: Shazam! São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

COLAPIETRO, Vincent. **The loci of creativity**: fissured selves, interwoven practices. In: *Manuscrita* – revista de crítica genética 11. São Paulo: Annablume, 2003.

COUCH, N. C. Christopher. **Will Eisner: master of comic art and father of the graphic novel**. In: **Will Eisner: a retrospective**. New York: Museum of comic and cartoon art, 2005.

COUCH, N. C. Christopher; WEINER, Stephen. **The Will Eisner Companion**. Nova York: DC Comics, 2004.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução: Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DEBRAY, Régis. **Transmitir**: o segredo e a força das ideias. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 2000.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia 2, vol. 1. Tradução: Ana Lúcia de Oliveira; Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1995.

_____. **Mil platôs:** capitalismo e esquizofrenia, vol. 4. Tradução: Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 1997.

DEBRAY, Regis. **Transmitir:** o segredo e a força das idéias. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Petrópolis: Vozes, 2000.

DICIONÁRIO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA. Disponível em: <http://houaiss.uol.com.br>. Acesso em: 01 de novembro de 2009.

EISNER, Will. **Spirit n. 2.** São Paulo: L&PM, 1986.

_____. **Spirit n. 1.** São Paulo: NG Promoções Editoriais, 1987.

_____. **Spirit n. 2.** São Paulo: NG Promoções Editoriais, 1988a.

_____. **Spirit n. 3.** São Paulo: NG Promoções Editoriais, 1988b.

_____. **O Edifício.** Número 8. São Paulo: abril, fevereiro/1989.

_____. **The Spirit n. 3.** São Paulo: Abril Jovem, agosto/1990a.

_____. **The Spirit n. 5.** São Paulo: Abril Jovem, outubro/1990b.

_____. **The Spirit n.8.** São Paulo: Abril Jovem, janeiro/1991a.

_____. **The Spirit n. 11.** São Paulo: Abril Jovem, abril/1991b.

_____. **Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço.** Tradução: João Paulo Lian Branco Martins e Helcio de Carvalho. São Paulo: Brasiliense, 1995a.

_____. **Graphic storytelling.** Tamarac: Poorhouse Press, 1995b.

_____. **Rindo por último:** minha vida nos quadrinhos. In: No coração da tempestade. São Paulo: Editora Abril Jovem, 1996.

_____. **Quadrinhos e arte sequencial.** Tradução: Luís Carlos Borges. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **New York, the big city.** New York: DC Comics, 2000.

_____. **The Will Eisner Sketchbook.** Milwaukee: Dark Horse Comics, 2003.

_____. **Avenida Dropsie, a vizinhança.** Tradução e adaptação: Leando Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2004.

_____. **A life force.** New York: W W Norton & Company, 2006a.

_____. **Will Eisner's New York:** life in the big city. New York: W W Norton & Company, 2006b.

_____. **A força da vida.** Tradução: Marquito Maia. São Paulo: Devir, 2007a.

_____. **O sonhador.** São Paulo: Devir, 2007b.

ESCÓSSIA, Liliana da; TEDESCO, Silvia. O coletivo de forças como plano de experiência cartográfica. In: **Pistas do método da cartografia:** pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.

FERRARA, Lucrecia D'Alessio. **Os significados urbanos**. São Paulo: Edusp/Fapesp, 2000.

_____. **Design em espaços**. São Paulo: Edições Rosari, 2002.

_____. (org.). **Espaços comunicantes**. São Paulo: Annablume; Grupo ESPACC, 2007.

_____. **Comunicação e Semiótica**: das mediações aos meios. In: Revista Significação, n.29, outono-inverno. São Paulo: Annablume Editora, 2008a.

_____. **Comunicação Espaço Cultura**. São Paulo: Annablume, 2008b.

_____. **Cidade**: fixos e fluxos. In: Flagelos e horizontes do mundo em rede. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009a.

_____. **A mobilidade como contradição do espaço urbano**. In: Anais III Simpósio Nacional ABCiber. São Paulo: ESPM, 2009b.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Tradução do autor. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

FRANCO, Edgar. **HQTRÔNICAS**: do suporte papel à rede Internet. 2ª edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

FURTADO, Beatriz. **Imagens eletrônicas e paisagem urbana**: intervenções espaço-temporais no mundo da vida cotidiana. Rio de Janeiro: Relume Dumará; Fortaleza: Secretaria da Cultura e Desporto, 2002.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. **Agentes verossímeis**: uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP. São Paulo, 2008.

GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos interdisciplinares. 3ª edição. São Paulo: Annablume, 2008.

GROSZ, Elizabeth. **Chaos, territory, art**: Deleuze and the framing of the earth. New York: Columbia University Press, 2008.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. 13ª Edição. Tradução: Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

HARVEY, Robert C. **The art of the comic book**: an aesthetic history. Jackson: University Press of Mississippi, 1996.

HENFIL. **A volta da Graúna**. São Paulo: Geração Editorial, 2003.

HIRSCH, Felipe. **Avenida Dropsie**. Programa da peça teatral "Avenida Dropsie". São Paulo: Teatro SESI-SP, s/d.

INSTITUTO ANTONIO HOUAISS. **Houaiss eletrônico**. São Paulo: Editora Objetiva, 2009.

JACOBS, Jane. **Morte e vida das grandes cidades**. Tradução: Carlos S. Mendes Roda. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

JACQUES, Paola Berenstein (org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade. Tradução: Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação. Tradução: Susana Alexandria. 2ª edição. São Paulo: Aleph, 2009.

KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In: **Pistas do método da cartografia**: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.

KOOLHAAS, Rem. **Nova York delirante**: um manifesto retroativo para Manhattan. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. Tradução: Beatriz Vianna e Nelson Boeira. 9ª edição, 1ª reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2007.

LEFEBVRE, Henri. **A vida cotidiana no mundo moderno**. Tradução: Alcides João de Barros. Série Temas, volume 24. São Paulo: Editora Ática, 1991.

_____. **O direito à cidade**. Tradução: Rubens Eduardo Farias. São Paulo: Centauro, 2001.

LEITE, Mariana (coord). **Time Out**: Nova York. 16ª edição. São Paulo: O Estado de São Paulo, 2007.

MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível**. Tradução: Albert Christophe Migueis Stuckenbruck. 2ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do Partido Comunista**. Tradução: Pietro Nassetti. São Paulo: Martin Claret, 2004.

McCAY, Winsor. **Little Nemo in Slumberland**. West Carrolton: Checker Book Publishing Group, s/d.

McCLOUD, Scott. **Understanding comics**: the invisible art. New York: Harper Perennial, 1994.

_____. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho e Marisa dói Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. Tradução: Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MORIN, Edgar. **O método 4**: as ideias. Tradução: Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2008.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

_____. **Vapt-vupt**. São Paulo: Clemente e Gramani, 2003.

MUMFORD, Lewis. **A cidade na história**: suas origens, transformações e perspectivas. Tradução: Neil R. da Silva. 5ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

MUSEUM OF COMIC AND CARTOON ART. **Will Eisner**: a retrospective. New York: Museum of comic and cartoon art, 2005.

O'NEIL, Dennis. Introduction. In: **The Will Eisner companion**: the pioneering spirit of the father of the graphic novel. New York: DC Comics, 2004.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da (orgs.). **Pistas do método da cartografia**: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.

PASSOS, Eduardo; EIRADO, Eduardo do. Cartografia como dissolução do ponto de vista do observador. In: **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

PEDROSA, Cyril. **Três sombras**. Tradução: Carol Bensimon. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

PEDROSO JÚNIOR, Neurivaldo Campos. **Jacques Derrida e a desconstrução: uma introdução**. In: *Revistas encontros de vista*. 5ª edição. Recife: NIEL, jan./jun. 2010.

PEIRCE, Charles Sandres. **Collected papers**. C.P. II, parágrafo 778. Cambridge: Harvard University Press, 1978.

PERETTI, Cristina de. **Jacques Derrida: texto y desconstrucción**. Barcelona: Anthropos, 1989.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

POE, Edgar Allan. **Histórias extraordinárias**. Tradução: José Paulo Paes. São Paulo: Companhia das letras, 2008.

PRETTE, Maria Carla. **Para entender a arte: história, linguagem, época, estilo**. São Paulo: Globo, 2008.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RICOEUR, Paul. **Sobre a tradução**. Tradução: Patrícia Lavelle. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

ROSSI, Aldo. **A arquitetura da cidade**. Tradução: Eduardo Brandão. 2ª edição. São Paulo: Martins Fones, 2001.

ROUANET, Sérgio Paulo. **Moderno x Pós-Moderno**. Rio de Janeiro: UERJ, 1994.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

SABIN, Roger. **Comics, comix & graphic novels: a history of comic art**. Hong Kong: Phaidon, 1996.

SACCO, Joe. **Notas sobre Gaza**. Tradução: Alexandre Boide. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2010.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação – construção da obra de arte**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: espaço e tempo: razão e emoção**. 3ª. Edição. São Paulo: Hucitec, 1999.

SIMMEL, George. A metrópole e a vida mental. Tradução: Sérgio Marques dos Reis. In: **O fenômeno urbano**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

SILVA, Tatiana de Fátima da. **Três tons de cinza: o olhar de Bruno Zeni, Will Eisner e Win Wenders sobre a cidade**. Monografia defendida no curso de Comunicação Social, Publicidade e Propaganda da Universidade de Fortaleza. Fortaleza: 2003.

SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis:** afeto, mídia e política. Petrópolis: Vozes, 2006.

STUDART, Júlia. **Wittgenstein e Will Eisner:** se numa cidade suas formas de vida. São Paulo: Lumme Editor, 2006.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade:** uma teoria social da mídia. Tradução: Wagner de Oliveira Brandão. Petrópolis: Vozes, 1998.

VELHO, Otávio Guilherme (org). **O fenômeno urbano.** 3ª edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

VIEIRA, Jorge. **Ciência:** formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2007.

_____. **Teoria do conhecimento e arte:** formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.

VIRILO, Paul. **O espaço crítico.** Tradução: Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

Sites

San Francisco Academy of Comic Art Collection, The Ohio State Univeristy Cartoon Research Library, disponível em: <http://cartoons.osu.edu/yellowkid/index.htm>. Acesso: 27 de agosto de 2011.

<http://johon93.wordpress.com/>. Acesso em: 27 de agosto de 2011.

<http://geekoutonline.com/category/hulk>. Acesso em: 28 de agosto de 2011.

<http://www.gamegeek.com.br/site/2011/08/24/rumor-superman-em-batman-arkham-city/>. Acesso em: 28 de agosto de 2011.

