

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS - UFMG
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS DA UFMG - FAFICH
Curso de especialização em Comunicação Social: Imagens e Culturas
Midiáticas

Douglas Edson Fernandes

**AS CRÔNICAS COTIDIANAS ATRAVÉS DA ARTE SEQUENCIAL, ou, a
narrativa do real através do ficcional: a estruturação de uma narrativa
verossímil na série 10 pãezinhos**

Belo Horizonte
2008

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais
FAFICH – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG
Curso de especialização em Comunicação Social: Imagens e Culturas
Midiáticas

AS CRÔNICAS COTIDIANAS ATRAVÉS DA ARTE SEQUENCIAL, ou, a
narrativa do real através do ficcional: a estruturação de uma narrativa
verossímil na série 10 pãezinhos

Belo Horizonte
2008

Douglas Edson Fernandes

**AS CRÔNICAS COTIDIANAS ATRAVÉS DA ARTE SEQUENCIAL, ou, a
narrativa do real através do ficcional: a estruturação de uma narrativa
verossímil na série 10 pãezinhos**

Trabalho apresentado como requisito para a aprovação na disciplina Metodologia ministrada pelo professor Bruno Leal, no Curso de especialização em Comunicação Social: Imagens e Culturas Midiáticas – FAFICH/UFMG. 1o semestre, 2008.

Professor: Bruno Leal

Belo Horizonte

2008

Douglas Edson Fernandes

AS CRÔNICAS COTIDIANAS ATRAVÉS DA ARTE SEQUENCIAL, ou, a
narrativa do real através do ficcional: a estruturação de uma narrativa
verossímil na série 10 pãezinhos

Trabalho apresentado como requisito
para a aprovação na disciplina
Metodologia ministrada pelo professor
Bruno Leal, no Curso de especialização
em Comunicação Social: Imagens e
Culturas Midiáticas – FAFICH/UFMG.
1o semestre, 2008.

Bruno Leal

Bruno Leal (professor) – UFMG

Belo Horizonte

2008

RESUMO

O mundo da ficção tangencia o mundo da realidade, e reciprocamente, por meio de narrativas. Nossas experiências cotidianas ou mesmo as mais extraordinárias só ganham relevância quando ordenadas de forma coerente e que se apresentem por meio de uma narrativa que seja, no mínimo, atraente e interessante. No universo ficcional, a afirmativa também é verídica.

Estudiosos, como Barthes, Certeau, Jaguaribe e França, traçam não dois universos paralelos (real versus ficcional), mas apontam para uma trama muito mais complexa, onde há deveras imbricamentos entre esses dois universos, com as narrativas se moldando como uma amálgama.

Tomando como base esse entrelaçamento, é interessante propor uma análise em como as narrativas ficcionais se estruturam para apresentar o mundo se real. Nesse artigo, analisamos os trabalhos dos irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá, na produção da série 10 Pãezinhos, comics (revistas em quadrinhos) criadas para contar histórias reais, do cotidiano, sob o olhar atento de fatos corriqueiros que passam despercebidos na rotina do dia-a-dia.

Palavras-chave: Real. Ficcional. Comics. Revistas em Quadrinhos. 10 Pãezinhos. Cotidiano.

ABSTRACT

The world of fiction touches the world of reality, and vice versa, through narratives. Our everyday experiences or even the most extraordinary gain relevance only when ordered and consistently put up by a narrative that is at least attractive and interesting. In the fictional universe, the statement is also true.

Scholars such as Barthes, Certeau, Jaguaribe and France, do not draw two parallel universes (real versus fictional), but point to a much more complex plot, where there are plenty of connections between these two universes, with the narratives shaping up as an amalgam.

Based on this entanglement, it is to propose an interesting analysis on how the fictional narratives are structured to present the real world. In this article, we review the work of the brothers Fábio Moon and Gabriel Bá, production of the series "10 Pãezinhos", created for through comics story telling real, of everyday life, under the watchful eye of mundane facts that go unnoticed routine in day-to-day.

Keywords: Real. Fictional. Comics. . 10 Pãezinhos. Everyday life.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - pintura de Magritte.....	12
-------------------------------------	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 NARRATIVIDADES: O REAL E FICCIONAL	14
3 O EFEITO DE REAL: PRODUTO NARRATIVO.....	19
4 IMAGENS ORDINÁRIAS.....	21
5 A ARTE SEQÜENCIAL DO COTIDIANO	23
6 CONCLUSÃO.....	27
REFERÊNCIAS.....	29

1 INTRODUÇÃO

A arte da narrativa é tão antiga quanto a própria escrita, ao tomarmos como base a forma oral em que a comunicação surgiu. A definição de narrativa como arte, mesmo que em seu nascimento não houvesse tal intento, se aplica, pois tal habilidade de trabalhar com a comunicação oral de tal forma a transformar o cotidiano, o corriqueiro, o ordinário em algo excepcional, único e extraordinário era considerado uma dádiva divina. Não há preceitos, normas ou regras exatas que se enquadrem na narrativa para que haja uma ciência capaz de abarcá-la como um todo.

As formas de narração de inventam e se mesclam continuamente. Dos primórdios, tanto as formas orais quanto as imagéticas, forneciam os meios necessários para que o acontecimento fosse narrado, seja ele uma caçada, um nascimento ou evento natural. Durante esse primórdio da narração, como os meios de produção eram precários, talvez não mais do que carvão e algumas tintas de produção natural, as pinturas adquiriram um aspecto sagrado, devido ao fato de se tornarem únicas, raras. Ainda que diferentes, a narrativa oral e a narrativa imagética forneciam uma à outra características que nenhuma poderia fornecer sozinha, como os sons e as imagens específicas sobre determinado assunto. E das imagens narrativas é que surgiram as letras, como o alfabeto japonês e chinês, baseado em ideogramas que, por sua vez, se originaram de desenhos que se estilizaram até se tornarem símbolos com um significado específico. Essa visão do nascimento da narração permite perceber, como já citado, a forte expressão que esse mecanismo é capaz de expressar no região do social. Isso porque, a narração transforma o comum em algo além. A forma como acontecimentos isolados, distantes tanto no espaço quanto no tempo, desconexos, ganham um significado. Um início, um meio e um fim, transformando um material bruto como carvão em uma jóia rara como diamante. O fato das telenovelas brasileiras, por exemplo. Elas possuem um grande apelo no cenário nacional, mostrando como a vida ordinária ganha outro contexto quando concatenada, isto é, enquadrada em uma ordem que faça sentido e torne o fato algo além do que era percebido a princípio. Porém, a maneira como a narração cria esse panorama diferente sobre o cotidiano, se estabelece em normas tidas como da ficção.

O real poderia ser definido de diversas formas, mas diremos aqui que ele se manifesta em todos os fatos e acontecimentos que transcorrem no dia-a-dia. São as esperas pelo transporte coletivo nos pontos, o almoço durante a semana, a saída para um show no final de semana e tantos outros exemplos, dos mais simplistas aos mais marcantes, o que pode e vai variar de pessoa para pessoa. Para alguém, o dia da morte do pai pode ser tão marcante quanto o primeiro tocar de mãos de um início de namoro pode ser para outra pessoa. Mas o real também se configura naquilo que não é percebido ou, se o é, não é relevante. São os afazeres rotineiros que perdem a características de serem ímpares por se tornarem mecânicos e repetitivos. São os pequenos gestos e detalhes da vida que passam despercebidos. E é nesse real que as narrativas transformam em incomum. Retomando o exemplo das telenovelas, por serem um produto midiático de grande apelo social, a história que ali se apresenta é, comumente, uma ficção, mas os fatos vividos, não.

Ainda que a ficção e a realidade sejam consideradas como dois universos totalmente distintos, separados e paralelos, essa concepção generalista é uma assertiva um tanto vaga, devido a dois motivos. O primeiro diz respeito às definições que se toma por ficção e por realidade, pois não é somente dizer que ficção é o imaginário e que realidade é o mundo concreto. Como bem apresenta François Jost em *Seis Lições Sobre a Televisão* (2004), existe toda uma análise a respeito desse debate, no qual ele demonstra como essas duas concepções, ditas antagônicas, se entrelaçam e se tangenciam. Jost argumenta do local de nascimento da ficção, se ela parte do produto midiático ou de quem consome este produto, argüindo se a ficção imita o real ou o recria. O segundo motivo que desvaloriza essa concepção simplória da relação entre ficção e realidade é no que diz respeito à utilização da narração para ordenamento e compreensão de fatos e acontecimentos. A narratividade pode ser considerada o instrumento principal da ficção, porém, como demonstra Roland Barthes em *O Rumor da Língua* (1988), concatenar eventos de forma narrativa não é uma exclusividade da ficção, já que a realidade também utiliza dessa fonte. Essa relação íntima e entrelaçada entre estes dois conceitos ainda é capaz de gerar situações em que o real, mesmo vivido cotidianamente, se torne um estranhamento por parte daquela própria pessoa que o viveu.

Quando se define um estranhamento do real, esse estranho deriva de um diferente, quase que irreconhecível. É como o comportamento perante fotos, como as 3 por 4. Conduta tipicamente normal é o estranhamento da pessoa ao se ver neste tipo de fotografia e levantar uma lista de defeitos. Tal comportamento permite indagações baseadas na premissa que a pessoa se vê diariamente e ainda assim, quando observa a maneira como é vista sob o olhar de outrem, o que se apresenta ali, como no caso da fotografia, não é ela, mas um estranho. Mas apesar de haver este estranhamento, não há um distanciamento.

Narrativas Cotidianas: como intervenções que cristalizam eixos agregadores (pontos de coesão), mas também como possibilidade de rupturas promotoras de um duplo movimento de distinção e de constituição de eixos alternativos de adesão. (GUIMARÃES, 2006, p. 8)

Se tomarmos como base os conceitos apresentados por César Guimarães em sua definição de Narrativas Cotidianas, tais pontos de ruptura seriam os estranhamentos causados pelo olhar do outro em relação à comum que então não se torna mais comum. Porém, essas rupturas se tornam “eixos de adesão” e atraem no lugar de dispersar. O trabalho de Beatriz Jaguaribe, *O Choque do Real: estética, mídia e cultura* (2007) bem destaca essa adesão quando relata a maneira como as fotografias de moradores de favelas destoam do convívio diário deles, mas, ao mesmo tempo, trabalha características marcantes da cultura própria desse local. A fotografia pode apresentar ainda, expressões impressas na imagem que se apresentam além do que se vê.

Pintor belga, Magritte retratava em várias de suas pinturas certas características que despertavam no espectador dúvidas em relação ao que se apresentava ali. Ele tratava da relação da imagem com a realidade, mas também, da imagem com ela mesma. Vejamos:

Figura 1 - pintura de Magritte



Este pintor, em suas obras, relacionava a ficção com a ficção, por se tratar de uma pintura, mas também as relacionava com o real, já que como tal, suas obras tinham uma relação indicial com a realidade. Mas o questionamento levantado pelo pintor em *Ceci n'est pas une pipe*, ou, Isto não é um cachimbo, representa a relação das imagens – e do texto – com a realidade. Se passarmos a analisar tal obra minuciosamente, perceberemos primeiro que ele pinta um cachimbo e depois afirma, logo abaixo, que Isto não é um cachimbo. A isto, ele se refere tanto à pintura quanto ao próprio pronome Isto, pois ambos não são um cachimbo. Mas também, se refere à palavra cachimbo, que é tão somente um substantivo. Mas então, o que se apresenta nessa pintura? Se sabemos que o que se apresenta ali não é um cachimbo, como é possível retomar sua compreensão a algo do mundo do real, neste caso, o cachimbo propriamente dito? Na acepção semiótica, tal referencialidade é possível, pois, tanto a imagem quanto a escrita, remetem ao objeto do qual se baseiam, umas mais indiciais que outras, no caso da imagem. Assim, a partir da análise da pintura de Magritte, poderia dizer-se que a imagem conceitua além do mundo material, ora recriando-o (imitando) e ora criando (ficção).

O mundo narrativo imagético, embarcando aqui tanto as imagens quanto as palavras, acaba por apresentar o contexto no qual se insere outro produto midiático: a arte seqüencial. Conhecida como *comics*, no inglês, ou histórias em quadrinhos, no Brasil, a arte seqüencial trabalha através da narrativa imagética (imagens e texto) fornecendo as ferramentas necessárias para que o leitor possa compreender o que ali se apresenta. Da mesma maneira como as fotos foram a ruptura no convívio diário dos moradores da favela, as imagens

apresentadas nos trabalhos intitulados *10 Pãezinhos*, de autoria dos irmãos Gabriel Bá e Fábio Moon, representam um cotidiano estranho, visto e apresentado em desenhos, sob o olhar de um outro. A utilização de ferramentas comumente tidas unicamente da ficção juvenil apresentando uma realidade outra, destoante do que se espera, traz outras possibilidades de entendimentos. O embricamento entre ficção e realidade, inserido em um contexto de narrativas gráficas, trabalhando o cotidiano e transformando em outro, gera outro campo de discussões e apontamentos, como veremos a seguir.

2 NARRATIVIDADES: O REAL E FICCIONAL

As maneiras e formas pelas quais a narração acontece são das mais variadas formas. Tomando agora a definição de Will Eisner (*Quadrinhos e Arte Seqüencial, 2001*), arte seqüencial, para conceituar a linguagem utilizada nas histórias em quadrinhos, é possível destacar três formas de narrativas: a narrativa que mescla imagem e texto; a narrativa imagética somente e a narrativa textual. E essas três formas de narrativa podem variar ainda em produtos coloridos em preto e branco. A arte seqüencial é tida, comumente, como fonte de ficção, apesar de que outros autores já passaram a utiliza-la para trabalhar o real, como o objeto de estudo deste artigo, a série 10 Pãezinhos, os trabalhos do jornalista italiano Joe Sacco, da iraniana Marjane Satrapi e do fotógrafo francês Didier Lefèvre. Porém, vamos nos ater, à princípio, a narratividade como uma ferramenta ficcional, para aprofundarmos em seus conceitos e características.

A estruturação da narrativa ficcional, tal como abordada por Barthes, privilegia o efeito de real. Este efeito, conferido à trama através da inserção de elementos responsáveis por conferir-lhe plausibilidade, daria, literalmente, um efeito de real. Tal recurso, nas obras estritamente escritas, se apresenta de uma maneira bem semelhante com a forma de criar tal efeito na arte seqüencial, que seria inserir no texto – ou, no caso, na imagem – determinado elemento que, a princípio, não teria um valor direto para a narração, mas que, porém, cria uma sensação de plausibilidade, de verossimilhança. O estudo de Jost demonstra essa ligação entre a ficção e a realidade através das imagens, baseando essa relação tanto na maneira como as imagens são apresentadas, tanto na forma como elas são compreendidas. Apesar de Jost avaliar as imagens em movimento, em sua obra se enquadram análises que remetem às narrativas gráficas, ainda que essas sejam compostas unicamente por imagens estáticas.

É preciso perceber que as imagens estáticas são como se apresentam. Retomando o trabalho de Magritte, é preciso interpretar o que se apresenta nessa imagem estática, pois ainda que ela própria não esteja em movimento, o que se apresenta através desta imagem, pode estar. É necessário extrapolar o

plano de representação, o quadro que emoldura a imagem, para poder compreendê-la.

Já é tempo de se admitir que, se a imagem é um signo, não se pode automaticamente considerá-la sob um único ângulo de relação com o mundo. (JOST, 2004, p. 88).

Jost bem demonstra as diferentes formas de se interpretar uma imagem, ao definir “as relações pragmáticas entre o signo e o seu objeto” (JOST, 2004). Ele, o autor, trata da imagem em três esferas, a saber: como ícone, no qual a imagem é tida como enganosa, porque somente copia o mundo; como índice, ao remeter a uma fonte, nem sempre verdadeira; e símbolo, adequação da imagem que se transforma em documento, nem sempre original. Ainda assim, mesmo após essa tripartição, é possível notar que a imagem sempre remete a algo constituído no mundo material, através de referenciais diferentes. Porém, é perceptível essa ligação da imagem, do imaginário e do ficcional, com a realidade.

Searle e Pavel, dois estudiosos a respeito da ficção, denotaram características próprias da ficção, desde sua estruturação, suas maneiras de se relacionar com o mundo concreto e formas pelas quais as pessoas conseguem acessibilidade à esfera ficcional. As definições elaboradas por esses dois autores, apesar de serem diferentes, se completam. O primeiro, Searle, trata a ficção através de suas afirmações, asserções. Ele diz que a realidade e o imaginário se diferenciam por asserções sérias e ficcionais. As sérias dizem respeito aos noticiários, aonde o locutor se torna fiador daquele que afirma. Já as asserções da ficção se diferenciam pela liberdade do locutor, pois ao mesmo não é cobrada prova daquilo que se afirma. A realidade faz asserção ao que existe e a ficção fingi fazer asserção a algo que existe. Cabe aqui um contrato entre o locutor e aquele que recebe o enunciado, de aceitá-lo como asserção séria ou não.

Já, para a concepção de Pavel, a diferença entre ficção e realidade se dá entre dois mundos, a princípio, distintos, pois,

De um ponto de vista mais elevado, essa concepção olha o mundo da ficção do interior: nessa perspectiva, pode-se admitir, de um lado, que o leitor ou o espectador, tome como verdadeiro o mundo da ficção enquanto estão imersos no jogo e, de outro, que possuam um

conjunto de regras de correspondência, constituída tanto pelos operadores de verdade do fazer-semelhante. Em suma, a ficção articula dois mundos, um inventado, e o outro, o nosso, que seguidamente chamamos, por comodidade, a realidade. (JOST, 2004, p. 101).

O conjunto de regras, citado por Pavel, cria uma correspondência entre coisas do mundo físico que se tornam outras no mundo ficcional e vice-versa. Tal assertiva, porém, só se concretiza no momento em que o indivíduo passa a aceitar a asserção que lhe é apresentada. Como bem apresenta Searle, é quando, neste momento, o indivíduo mergulha no jogo, inserindo-se no mundo imaginário e dele aceitando as regras. É como o teatro, em que uma baia do palco se torna uma porta e uma mesa e uma cadeira transformam este mesmo espaço, o palco, em uma sala. Essa relação de aceitação assertiva, no caso do teatro, vale tanto para os atores que representam em cena, quanto aos espectadores, que aceitam as regras ali impostas, adentro neste mundo. Para a arte seqüencial, tal assertiva também é válida quando a imagem não se mostra por completa, mas o autor espera que o leitor complete aquilo que ali não está presente. Veremos mais sobre esse contrato entre o autor e o leitor, mais adiante.

O contrato entre espectador / locutor referente a asserções permite a acessibilidade ao mundo da ficção em menor ou maior grau, segundo Jost. Esses dois mundos, até então vistos comumente como separados, se embrica constantemente. Não há uma superioridade da ficção em relação à realidade e vice-versa. A ligação que permite a acessibilidade à ficção ao mundo do real, se dá de incontáveis maneiras, como personagens que surgem durante o desenrolar do evento ficcional, seja uma história ou não. Criando reconhecimentos com a humanidade apresentada neste ou naquele personagem, há uma identificação psicológica, na qual a pessoa se reconhece, inserindo-se no dito jogo de Pavel. Já a criação de mundos imaginários se dá através do nosso mundo, mundo concreto. Quando o indivíduo é exposto a essa determinada ficção, invariavelmente, terá como pontos de referência, semelhanças com o mundo em que vive. Quanto maiores forem essas semelhanças, maior o que Jost define como acessibilidade (como sendo uma mediação que permite diminuir a discrepância entre o mundo real e o mundo ficcional). Essa acessibilidade se dá através de duas maneiras:

- Pela atualidade
 - Maior ou menor semelhança com lugares, cenários, personagens, valores, quadros de entendimento e normas de sociabilidade que regulam e orientam nosso mundo;
 - Tipo de linguagem: gíria, padrão culto, padrão jornalístico, poesia, etc;
 - Lembrando que a interpretação depende do quadro atual em que se encontra o espectador na época de difusão das narrativas;

Essas características da acessibilidade pela atualidade referenciam a padrões sociais, remetem a normas admitidas na sociedade, que se igualam, ou aproximam, no contexto do ficcional com o real, permitindo ao espectador reconhecer ali indícios de um mundo concreto, ainda que não o seja.

- Pela universalidade
 - Acessa o repertório de representações de que dispõe o receptor;
 - Mesmo que o mundo físico seja uma porta de acesso rápido à ficção, não é obrigatório referir-se a ele, podendo criar-se um mundo ficcional totalmente independente;
 - Um exemplo é o sucesso que fazem as novelas mexicanas em países como a França e Israel;
 - Os espectadores são capazes de reconhecer nos comportamentos dos personagens motivações, valores e sentimentos que lhes são próximos (o ciúme, o amor, a sede de poder, o ódio, etc.);

A acessibilidade universal se baseada em preceitos reconhecíveis por todos, mesmo em locais nos quais as culturas sejam diferentes. Referindo-se a conceitos como sentimentos e situações, esse mundo ficcional acaba por conseguir atrair o espectador para que ele adentre nesse contexto imaginário e o compreenda.

Logo, a acessibilidade faz com que o indivíduo utilize seus conhecimentos prévios, relativos ao mundo real, para compreender o mundo ficcional. E o mundo ficcional se estrutura através de preceitos baseados no concreto, no real. Através dessa acessibilidade é que há a imersão no mundo

imaginário, aceitando as regras por ele, o ficcional, impostas (Pavel) de acordo com as assertivas que fazem tanto referência ao concreto quanto à própria ficção (Searle). Essa imersão pode se dar através da vinculação da ação das personagens às experiências vividas. Jost define tal ato como modo mimético de acessibilidade universal, e o divide em duas categorias: elevado e baixo. O modo elevado constrói essa ponte de ligação – reconhecimento – entre o indivíduo e o personagem através da encenação de heróis, nos quais esse reconhecimento se dá em qualidades raras nesses heróis. Já o modo mimético baixo, ocorre em relação ao ser humano comum, ao homem ordinário com preocupações mundanas.

A ficção, assim, se constitui em suas assertivas e impõe para si uma determinada coerência, que mesmo discrepando totalmente do concreto, é perfeitamente aceita nesse universo imaginário próprio. Tomando o exemplo de Jost, quando um homem se atira do alto de um prédio e começa a voar, é totalmente plausível por ele se tratar do último descendente de Krypton, também conhecido como Super Homem. Se, do contrário, ele caísse para a morte, haveria aqui uma incongruência que não seria aceita, a não ser que houvesse alguma kryptonita nas proximidades (mineral que anula os poderes do Super Homem).

Para ser julgada verdadeira, uma ação ou um acontecimento não têm que corresponder à realidade, mas obedecer às leis que governam a diégese, organizando as relações entre os personagens e os acontecimentos, leis que permitam compreender, de um mesmo lance, os acontecimentos e as reações dos indivíduos. (JOST, 2004, p.110)

Apesar de François visar à relação entre ficção e realidade no que tange à esfera imagética, o próprio autor não se manteve exclusivamente atrelado a ela. Durante o desenvolvimento de sua obra, ele perpassa por outras áreas, trabalhando sobre as assertivas, sobre os personagens e até sobre temas de determinadas ficções. Isto, entretanto, não quer dizer que as imagens não poderiam, por si só, designarem esse tangenciamento que ocorre entre o mundo imaginário o concreto. Essa abrangência em outras áreas, além da esfera das imagens, se dá devido à maneira pela qual tanto a ficção quanto a realidade se estruturam: a narratividade.

3 O EFEITO DE REAL: PRODUTO NARRATIVO

Tanto a ficção quanto a realidade se estruturam de maneira narrativa. Buscamos ordenar os eventos de nossas vidas de maneira que possam ser compreendidos pelos outros e, para tanto, tende-se a buscar uma organização narrativa para os fatos, assim como já acontece na ficção, na qual a narrativa norteia o desencadeamento dos eventos. Isso porque

[...] só conferimos verdade às histórias que já ocorreram, seja na nossa vida pessoal, seja no nosso mundo.” (JOST, 2004, p.91)

A narrativa ficcional, porém, quando visa representar o real, criar a idéia de verossimilhança com o mundo concreto, insere em seu contexto determinados pormenores que, de outra forma, não possuiriam um valor essencial para aquilo que se conta. São denominados de *pormenores supérfluos*. A princípio, tais pormenores se assemelham a descrições desnecessárias para a narrativa, surgem como uma espécie de enchimento (Barthes, 2004). Como a análise funcional da estrutura narrativa tem por intento significar todos os termos presentes, tais pormenores acabam por se tornarem irreduzíveis, no momento em que todo o resto já pôde ser nomeado. Portanto

Os resíduos irreduzíveis da análise funcional têm em comum denotarem o que correntemente se chama o ‘real concreto’ (pequenos gestos, atitudes transitórias, objetos insignificantes, palavras redundantes). A ‘representação’ pura e simples do ‘real’, a relação nua ‘daquilo que é’ (ou foi) aparece assim como uma resistência ao sentido; essa resistência confirma a grande oposição mítica do vivido (ou vivo) e do inteligível; basta lembrar que, na ideologia do nosso tempo, a referência obsessiva ao ‘concreto’ está sempre armada como uma máquina de guerra contra o sentido, como se, por uma exclusão de direito, o que vive não pudesse significar – e reciprocamente. (BARTHES, 1988, p.162-163,).

O que Barthes vai apresentar em seus estudos é que esses pormenores irreduzíveis na análise estrutural, inserem pequenos contextos do real, que, somados uns com os outros, produzem uma verossimilhança dita efeito de real. Porém, o próprio autor expõe como esse “real” não poderia ser apresentado de outra forma, pois nas narrativas, essas características da esfera material não teriam significado, pois não poderiam ser “sentidas”. Mas o que se apresenta, verdadeiramente, é que, como já havia proposto Jost, organizamos nossa vida de maneira narrativa, e também, o próprio discurso histórico é de cunho

narrativo. Dessa maneira, essas narrativas do real também inserem em seu contexto esses pormenores, na função do “ter-estado-presente”, dito por Barthes. Os pormenores validam, de certa forma, a narrativa em relação ao real em que se baseia. Portanto, sabendo que o mundo da ficção tangencia o mundo da realidade, através de asserções, é possível dizer que o efeito de real é produzido por essas mesmas asserções, embasadas no contrato espectador / locutor, no qual o primeiro aceita se inserir em determinado contexto ficcional, proposto pelo segundo, e vice-versa. A narrativa, tanto imagética quanto escrita, é uma importante ferramenta para criar esse vínculo do espectador com o mundo imaginário. Porém, ao tomarmos como base a representação que produtos midiáticos fazem da realidade, há de se entender, primeiro, como tal fato é assimilado e compreendido por aqueles que consomem estes produtos.

4 IMAGENS ORDINÁRIAS

Ao recriar o real, os produtos midiáticos nem sempre trabalham com o comum, preferindo se aterem ao incomum, ao extraordinário. Os filmes brasileiros mais recentes, por exemplo, bebem dessa fonte, como *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite*. Essas produções cinematográficas retratam a vida nas favelas como algo estritamente violento e sanguinário. Há uma supervalorização da violência, como se ela se apresentasse como algo cotidiano e explícito, como é retratado nestes dois filmes. Este sensacionalismo, capaz de criar um embate entre o autor e o leitor/expectador, porém, não se apresenta como algo verossímil. Assim:

Defino 'choque do real', como sendo a utilização de estéticas realistas visando suscitar um efeito de espanto catártico no leitor ou espectador. Busca provocar o incômodo e quer sensibilizar o espectador-leitor sem recair, necessariamente, em registros do grotesco, espetacular ou sensacionalista. O impacto do 'choque' decorre da representação de algo que não é necessariamente extraordinário, mas que é exacerbado e intensificado. São ocorrências cotidianas da vivência metropolitana tais como violações, assassinatos, assaltos, lutas, contatos eróticos, que provocam forte ressonância emotiva. (JAGUARIBE, 2007, p. 100).

O choque do real proposto por Jaguaribe é bem demonstrado em seus estudos, no que se refere à discussão que a autora realiza ao perpassar uma análise por vários tipos de fotografias. Quando ela compara os retratos de negros escravos e de burgueses ostentosos, é impossível não notar como as posturas dos fotografados se assemelham, quando não são as mesmas e, ainda assim, os retratos dos escravos não tiveram qualquer tipo de repercussão para a época em que foram feitos. Não havia interesse por parte das pessoas da época em adquirir um produto que reforçasse uma distinção de classes velada e imposta. Inserir um quadro apresentando um escravo na sala de visita, seria no mínimo, deselegante. Seria um choque, talvez, observar um indivíduo considerado de baixo escalão sendo retratado nos aposentos da alta sociedade, como se houvesse uma barreira que impedisse tal evento.

O mesmo ocorre quando se observa as fotografias feitas em 2005, as quais a autora denomina "*A hipervisibilidade dos excluídos*". Aqui, ao contrário das fotografias dos escravos, os moradores de favelas, sejam eles negros,

brancos ou pardos, ganham destaque, inseridos em seu próprio contexto de vida. Adolescentes são retratadas como modelos, mas não em passarelas de desfiles da alta costura, mas em seu próprio ambiente, algo que ao mesmo tempo destoa e ressoa.

Em todas, essas experiências, o papel ocupado pelo retrato é significativo. Há uma renegociação do pacto fotográfico expresso no carte de visite burguês. Se neste se ressaltavam a individualidade e a exemplaridade do caráter, da postura cidadã refletida no decoro, na roupagem e nos apetrechos que compunham o cenário fotográfico, agora se acentua a humanização espontânea dos retratados. São gente diversa, grávidas, crianças, velhos, negros, brancos, mestiços, beldades ocasionais, sambistas, trabalhadores, traficantes, policiais” (JAGUARIBE, 2007, p. 80)

É notável perceber que mesmo quando não se trata de narrativas, como é o caso do trabalho de Jaguaribe, ainda assim há uma ênfase no comum, no ordinário, no cotidiano. Essa retratação do vivido possui uma grande relevância para o embricamento do real e do ficcional, pois é capaz de criar um mundo verossímil tal qual não se é capaz de ditar o que é imaginário e o que é concreto.

5 A ARTE SEQÜENCIAL DO COTIDIANO

A retratação do cotidiano através das mídias é capaz de causar o já mencionado estranhamento por parte de expectador. O trabalho de arte seqüencial desenvolvido pelos irmãos gêmeos Gabriel Bá e Fábio Moon, na série 10 Pãezinhos, busca retratar o concreto, o real, através de experiências vividas pelos autores.

Quando crianças, numa família de cinco, íamos comprar 10 pãezinhos na padaria para o café da manhã. Estes 10 pãezinhos representavam nosso acordar, nossa casa, eles eram o nosso **todo dia**. Era **isso** que nós queríamos que o fanzine representasse, o que queríamos contar nas nossas histórias e era algo que, apesar de todo o estranhamento inicial, acreditávamos que qualquer pessoa poderia se identificar. (BÁ, 2007; p. 29)

Bá explicita bem o significado de todo o trabalho ao destacar o estranhamento causado, a princípio, pelo contado com o nome do fanzine, que posteriormente, se transformou em álbuns. Os autores sempre buscaram referencialidade no real para fornecer uma maior verossimilhança aos enredos e tramas apresentados em suas histórias, apesar de que algumas se margearam bem mais pela ficção, como é o caso de *Meu Coração, não sei por que*. (2001) e *O Girassol e Lua* (2000). É interessante comparar, aqui, muito do que se foi produzido em 10 Pãezinhos, com a retratação da *Cultura do Medo* (JAGUARIBE; 2007).

No álbum *Um dia, Uma noite* (2006), Moon e Bá retratam um dia de sábado, primeiro relatando acontecimentos durante à manhã e depois um pretenso encontro amoroso durante à noite. Na primeira parte da revista, Bá deslança uma série de personagens, incluindo ele próprio, que estariam programando um encontro para um churrasco, ainda que nem todos saibam da presença dos outros. Mas o que se destaca é a inserção de *efeitos do real* (JOST; 2004), criando a verossimilhança esperada. Na página 11, há uma cena em que a motorista pára seu veículo em um sinal de trânsito e um garoto de rua se aproxima para lavar o carro. Em 10 quadros, Bá retrata um comportamento natural, que o brasileiro adquiriu no convívio violento das grandes cidades, quando sem trocar palavras, apenas olhares, a motorista fecha os vidros com a aproximação do garoto e nem sequer agradece ou paga pelo serviço prestado. É uma conduta normal, mas pouco percebida por

aqueles que a realizam. É um choque quando se percebe um comportamento até então despercebido.

O mecanismo catártico do 'choque do real' visa aguçar a redescoberta de uma vivência que absorvíamos na indiferença. Assim, ao transitar pela cidade, trancamos a porta do carro, fechamos a janela, apressamos o passo, nos esquivamos do mendigo, driblamos o pivete, fugimos do assalto. Enfim, vivemos no registro de autoproteção e insulamento fabricado pela cultura do medo. (JAGUARIBE, 2007)

Apesar da definição apresentado pela autora, aqui, ser crítica, no sentido que as mídias espetacularizam a violência urbana, o que se percebe em *10 Pãezinhos* não é uma produção com o intuito de apoiar este tipo de cultura, e sim, muito pelo contrário, demonstra-la como vívida no seio da sociedade e passível de crítica, já que nem sempre ela é fundada em preceitos válidos, como a situação do carro. Outro fator interessante nos trabalhos de Bá e Moon é que as histórias, quando buscam retratar o cotidiano, fogem do preceito da narrativa de possuírem um início, um meio e um final.

Essa quebra da narrativa engessada, saindo do padrão esperado, é capaz de reforçar o estranhamento causado quando se manifesta um real verossímil na arte seqüencial. Retomemos o exemplo de *Um dia, Uma noite*. A primeira história (*Sábado*), começa mostrando um personagem se levantando, encontrando com outro em seguida e este segundo passa defronte um quarto que apresenta um novo personagem, e este último é que está ligado diretamente com o enredo principal. Enquanto a história transcorre, não uma trama estruturada no sentido de organizar um enredo. São retratadas situações das mais diversas, com vários personagens diferentes e alguns deles são mostrados reunidos no churrasco, no final. Alguns, apresentados anteriormente, nem sequer são citados. Outro fator que se destaca é a maneira pela qual é feita a transição de uma página para outra.

Nas histórias em quadrinhos, a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto secreto entre o criador e o público. O modo como o criador honra esse pacto depende de sua arte e sua habilidade. (MCLLOUD, 2005)

Quando McCloud se refere à conclusão, ele diz à respeito do espaçamento que há entre os quadros da arte sequencial, denominado de sarjeta. É nessa sarjeta que o leitor insere suas conclusões e são essas

conclusões responsáveis por interligar um quadro ao outro, que é a habilidade citada por McCloud, que se apresentam em 6 categorias. Dessas, um é extremamente utilizada por Bá, que seria a categoria denominada de *non-sequitur*, que seria a habilidade de dar seqüência à história mesmo quando não há, a princípio, uma seqüência aparente entre os quadros. Na página 8, por exemplo, do quadro 3 para o quatro, não há qualquer tipo de referencialidade que possa ser compreendido. Porém, essa desconexão seqüencial não interfere no entendimento dos fatos que ali são apresentados. A habilidade com essa essas transições acontecem permite que o leitor salte de um acontecimento cotidiano para outro, sem se perder pelo caminho, fornecendo uma impressão “crua” dos fatos que ocorrem no dia-a-dia do real, nos quais não há qualquer sentido ou conexão antes de serem concatenados e apresentados de forma narrativa, o que lhes confere uma seqüencialidade e uma estrutura compreensível. E quando finaliza a história, o autor não dá um clímax. Não um grande desfecho e sim uma conversa em uma cozinha no interior de uma casa, durante o churrasco que estava sendo organizado no decorrer da história. Essa maneira de finalizar essa seqüência de fatos rotineiros e forma pela qual eles transitam de um para o outro lhes fornece outra característica que é a de poderem ser reapresentados em qualquer ordem, sem que percam seu sentido. As possibilidades de montagens seriam quase infinitas, mas novamente refletem o real, no sentido de que quando ele se apresenta narrativamente, nem sempre os fatos são inseridos na ordem em que aconteceram. Na verdade, muito pelo contrário. Na tentativa de se criar uma ordem narrativa, os fatos são comumente inseridos nos locais nos quais venham a se destacar mais.

Já em *Mesa para Dois* (2006), os irmãos retratam um início de relacionamento amoroso de uma garçonete com um trompetista de uma banda. A habilidade de transição entre quadros é outra, referente à *momento-para-momento* (MCCLOUD; 2005). Diferente de *Sábado*, *Mesa para Dois* se atém somente à história Júlia e uma fase de sua vida. Se atendo a uma personagem central, não há uma variação grande de fatos e eventos. Ainda assim, a criação de real verossímil é totalmente plausível, incluindo ainda a criação de outros dois personagens que são referencializados em conceituados escritores brasileiros, sendo Monteiro Lobato e Lourenço Mutarelli. Mesmo com uma

pitada do surreal, ao inserir figuras públicas em um contexto totalmente inusitado, a verossimilhança não é perdida e, talvez, na verdade seja reforçada, ao tentar citar situações adversas que apesar de vividas no real, são consideradas como pertencentes unicamente ao reino da ficção.

O trabalho realizado em *10 Pãezinhos*, tem sempre como base o real, ainda que extrapole seus limites e convenções e obrigue o leitor a aceitar novas regras, como argumenta Serle, para que possa adentrar e compreender o jogo que ali se apresenta. De histórias verossímeis, como *Sábado*, *Estrela*, *Mesa para Dois* ou *Qu'est-ce que c'est?*, até as mais extraordinárias, como *O Girassol e a Lua*, *O Sapo*, *Meu coração, não sei por que*. e *Feliz Aniversário, meu Amigo!*, as experiências do mundo real são a base para a criação das histórias, tanto quando os autores são personagens das mesmas ou quando não o são. Ainda assim, as histórias que se caracterizam mais pelo ficcional apresentam situações de conotação real, como a separação e o reencontro dos três amigos em *Meu coração...* . A própria proposta da série, de se ater ao fatos que acontecem todos os dias, permite um novo olhar sobre um cotidiano já automatizado. Um olhar extraordinário para um dia-a-dia comum.

6 CONCLUSÃO

A arte da narrativa se desenvolveu muito desde seu surgimento, perspassando por inúmeros meios e ainda se mantendo presente em muitos deles. A arte seqüencial é um destes meios que ascenderam durante a segunda metade do século passado, decaíram e se mantiveram no ostracismo, no sentido de que o grande público tem conhecimento somente do que é produzido em massa e reforça a cultura do medo. Há um reforço nas histórias dos super-heróis em destacar os bons dos maus e que a violência seria uma ferramenta válida, se não muito útil, para a solução dos problemas. Porém, nas três últimas décadas, esse panorama está se modificando.

Produções independentes, ditas underground, recriaram todo o conceito de histórias em quadrinhos. Will Eisner, com a criação de suas Graphics Novels, revolucionou todo o mercado, a não somente apresentar a arte seqüencial em formato de livros como trabalhar temas de cunho sócio-cultural até então pouco explorados. Logo, outros artistas começaram a segui-lo, como o alemão Art Spiegelman, autor da Graphic Novel Maus, que foi a única história em quadrinhos a receber o Pulitzer. O italiano Joe Sacco também reformou a conceitualização de arte sequencial, ao produzir matérias jornalísticas através deste meio de comunicação. E até mesmo a grande indústria começou a alterar sua maneira de apresentar o universo de super-heróis, aprofundando e abordando temas até então proibidos, como religião e sexo. Nomes como Garth Ennis, Mark Millar, Frank Miller, Ed Brubaker, Allan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, Brian K. Vaughan, dentre tantos outros, reformularam e criaram seres muito mais verossímeis do que seus antecessores. Já a produção em solo nacional, apesar de abundante, não possui um mercado estruturado, tendo como maiores representantes, os irmãos Bá e Moon.

Narrativizar o real através da ficção é uma arte que os dois autores dominam, desde que começaram a produzir o fanzine, em 1997. Nestes mais de 10 anos, já concorreram duas vezes ao Eisner Awards, considerado o Oscar dos quadrinhos. E a habilidade de trabalhar com o contextos concretos, lhes dá toda uma credibilidade nova, já que é um trabalho original. A inserção que fazem de elementos capazes de caracterizar o cotidiano, criam bem o efeito do real definido por Barthes, ainda que seja somente um conjunto de quadros,

mas que permitem ao leitor uma maior inserção naquele universo que está sendo desfraldado diante seus olhos. Ainda que sejam histórias básicas e ordinárias, são cativantes à sua maneira, talvez devido ao fato de que são possíveis de acontecer a qualquer leitor que as estiver lendo, ou mesmo, até tenha acontecido. Um encontro amoroso, uma discussão, uma desilusão, uma alegria, uma surpresa são experiências que se convive no dia-a-dia de qualquer pessoa, assim como os 10 pãezinhos eram uma constante na vida dos gêmeos e apesar da estranheza, marcaram e definiram para sempre o papel deles no cenário nacional de quadrinhos.

REFERÊNCIAS

- BÁ, Gabriel; MOON, Fábio. *10 Pãezinhos: Fanzine*. São Paulo: Devir, 2007.
- BÁ, Gabriel; MOON, Fábio. *10 Pãezinhos: Mesa para Dois* 2006.
- BÁ, Gabriel; MOON, Fábio. *10 Pãezinhos: Um dia, uma noite*. [s.n.] São Paulo: Devir, 2006.
- BÁ, Gabriel; MOON, Fábio. *10 Pãezinhos: Crítica*. São Paulo: Devir, 2004.
- BÁ, Gabriel; MOON, Fábio. *10 Pãezinhos: Meu coração, não sei por que*. São Paulo: Via Lettera, 2001.
- BÁ, Gabriel; MOON, Fábio. *10 Pãezinhos: O girassol e a lua*. São Paulo: Via Lettera, 2000.
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano 1. Artes de Fazer*. Petrópolis, Vozes, 1999, pp.37-53.
- EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir Livraria, 2005.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FRANÇA, Vera; GUIMARÃES, César (Org.). *Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano*. Autêntica, 2006.
- JAGUARIBE, Beatriz. *O Choque do Real*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- MACHADO, Ida Lúcia; MARI, Hugo; MELLO, Renato de (Org.). *Análise do Discurso, Fundamentos e Práticas*. Belo Horizonte: UFMG, 2001.
- MARQUES, Ângela. *Ficção, Cotidiano e Narrativa: entre o visto e o vivido*. Belo Horizonte, UFMG, 2006.
- MCCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil, 2008.
- MCCLOUD, Scott. *Reiventando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil, 2006.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005.
- SACCO, Joe. *Área de Segurança: Gorazde*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.
- SACCO, Joe. *Palestina – Na Faixa de Gaza*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.
- SACCO, Joe. *Palestina – Uma Nação Ocupada*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

SACCO, Joe. *Uma história de Sarajevo*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

SEVERINO, Antônio Joaquim. *Metodologia do trabalho científico*. São Paulo: Cortez, 2002.

SRBEK, Wellington. *Quadrinhos e outros bichos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.