

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MEMÓRIA: ALGUMAS APROXIMAÇÕES

COMICS AND MEMORY: SOME APPROXIMATIONS

10.19177/memorare.v6e2201937-52

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando¹⁴

Resumo: Os mecanismos que regem a aquisição e a manutenção da memória autobiográfica e da narrativa dos quadrinhos são bastante próximos, para não dizer semelhantes. A memória é um elemento essencial para que as histórias em quadrinhos, bem como sua dimensão física, as revistas em quadrinhos sejam tão populares ao longo de diversas gerações de consumidores ao longo dos anos. Neste breve ensaio teceremos algumas relações que se dão entre conceitos, aplicações e funcionamentos da memória dentro e fora da narrativa dos quadrinhos, mas sempre se relacionando com este tipo de mídia e linguagem. Pensaremos como a aquisição da leitura dos quadrinhos perpassa a memória e como fatores externos à leitura também são importantes para essa experiência mnemônica. Também levaremos em conta os atravessamentos realizados pela memória coletiva na forma com que pensamos os quadrinhos, para, finalmente, construirmos nossas considerações finais sobre essa intrínseca relação.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Memória. Narrativa

Abstract: The mechanisms that involves of the acquisition and maintenance of comic book autobiographical memory and narrative are very close, not to say similar. Memory is na essential element in making comics, as well as their physical dimension, comic books, so popular across generations of consumers over the years. In this brief essay we will weave some relationships that take place between concepts, applications and functioning of memory inside and outside the comic narrative, but always relating to this kind of media and language. We will consider how the acquisition of comics reading permeates memory and how external factors to reading are also important for this mnemonic experience. We will also take into account the crossings made by collective memory in the way we think about comics, and finally build our final thoughts on this intrinsic relationship.

Keywords: Comics. Memory. Narrative.

1 INTRODUÇÃO

Quadrinhos e memória são muito próximos. Ambos são formados de fragmentos e, para serem entendidos, é preciso que a pessoa que os utiliza empreste uma forma e um sentido para eles. Caso contrário, sua “leitura” não poderá ser capaz de ser feita. Neste breve ensaio tentaremos analisar algumas aproximações entre memória e quadrinhos e como um auxilia o outro através de suas próprias peculiaridades.

A história em quadrinhos só é uma comunicação eficiente porque os autores usam a narrativa como uma transferência de forma que esta medie o mundo e o leitor. Essa mediação é efetuada pela

¹⁴ Especializando em Histórias em Quadrinhos pelas Faculdades EST. Mestre em Memória Social e Bens Culturais pela Universidade La Salle. E-mail: guilhermesmee@gmail.com

memória, seja através do inconsciente coletivo, da bagagem cultural ou dos comportamentos e associações que o leitor pode apreender. O autor de quadrinhos reconfigura o mundo para o leitor de uma forma a dar ordem a ele, fazendo uma “superdeterminação”, dentro de um mecanismo de transferência e projeção.

A repetição se manifesta com uma força particular na forma híbrida, visual-verbal da narrativa gráfica onde o trabalho de (auto)interpretação é literalmente visualizado; os autores nos mostram a interpretação como um processo de visualização. A forma dos quadrinhos tem uma relação peculiar não só com as memórias e à autobiografia em geral, mas também com as narrativas de desenvolvimento. Além disso, nos quadrinhos, o movimento, ou o ato de memorizar compartilham semelhanças formais que sugerem memória, especialmente na escavação da memória infantil, como tema recorrente neste formato. [...] Imagens em quadrinhos aparecem em fragmentos, assim como acontecem as lembranças; esta fragmentação, em particular, é uma característica proeminente da memória traumática. A arte de criar palavras e imagens justapostas em uma narrativa pontuada por pausa ou ausência, como nos quadrinhos, também imita o procedimento da memória. (CHUTE, 2010, p. 4)

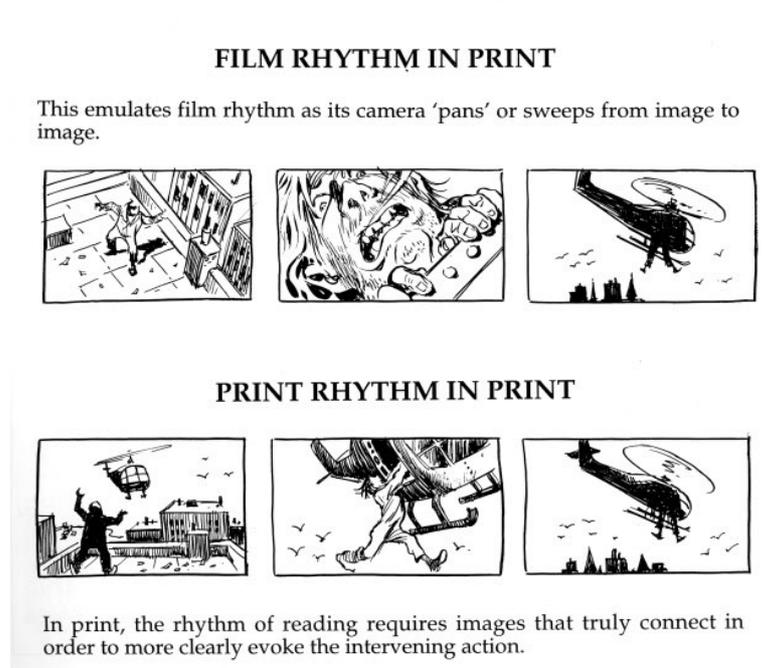
“A arte é essencialmente seleção, mas é uma seleção cuja preocupação é ser típica, inclusiva” (JAMES, 2011, p. 16). Os quadrinhos também são seleção. O quadrinista deve ter em mente quais cenas são importantes para serem contempladas pelo leitor e quais devem ser deixadas de lado. Já foi dito que “as histórias em quadrinhos são a arte de omitir” (DRIEST, 2003, p. 9). Essa omissão, ou ainda, seleção de quadros encapsulados de tempo e de espaço, arranjados deliberadamente pelos autores, se interconectam com os demais quadros da página para que, então, o leitor complete as sequências em sua mente. Essa compilação se dá através da memória pregressa de situações vividas no cotidiano e que propiciam o mecanismo que Scott McCloud (2005) batizou de fechamento. O fechamento é a condição narrativa que o leitor assume quando completa as lacunas dada pela sarjeta - o espaço em branco entre um quadro e outro - no layout de uma página de história em quadrinhos. As histórias em quadrinhos, assim como a memória, não são mais do que a soma entre a paisagem mental e o tempo fracionado.

Vários outros modelos de leitura se constituíram através de pesquisas ligadas à psicologia, alguns convergindo em alguns pontos, outros caminhando em direções antagônicas. Goldman sistematizou um deles, definindo a leitura como um processo seletivo, onde através de mínimos indícios de linguagem percebidos, o leitor segue o caminho mais econômico: seleciona a informação relevante utilizando unidades preferencialmente de nível elevado, por exemplo, palavras em vez de grafemas, frase em vez de palavras; selecionar fontes concorrentes de informação (redundância); usa da informação anterior remota ou próxima para compreender a seguinte (GRUSZYNSKI, 2007, p. 142).

Ao utilizar a memória como ferramenta para entender e ordenar a narrativa dos quadrinhos, voltamos à mesma adição citada anteriormente, da paisagem mental com o tempo fracionado. Brunetti explica essa aquisição de informações na seguinte citação: “A página de HQ aparece para

nós tanto como um todo completo como a soma de suas partes; além disso ‘forma’ e ‘conteúdo’ não somente são inseparáveis como também se originam de modo interdependente” (BRUNETTI, 2013, p.49).

Figura 1 - O “ritmo de aquisição” segundo Will Eisner.



Fonte: EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

Um dos efeitos importantes do “tempo” dos quadrinhos, então, é abrandado lendo e olhando. Os quadrinhos subvertem o que o cartunista Will Eisner, ao falar depreciativamente do cinema, nomeou como “ritmo de aquisição”.

O horizonte diegético de cada página é constituído de coisas que são essencialmente caixas de tempo, que prestam às narrativas gráficas um modo de representação capaz de autoconsciência política e histórica em um grau explícito e formal. [...] Ao representar o tempo como espaço, o quadrinho situa o leitor no espaço, criando uma perspectiva em e através de painéis. Mila Bongco, então, oferece uma visão de que os quadrinhos transmitem uma narrativa política afirmando que nos quadrinhos, literalmente, ‘o discurso se transforma em uma série de visões’, situando o leitor como um espectador de leituras participativas [...] Assim, enquanto a forma visual da narrativa gráfica permite um excesso de representação, também oferece uma constante desmistificação auto-reflexiva do projeto de representação. Na narrativa gráfica o espectador é um ‘convidado’ necessariamente gerador, construindo significado sobre e através do espaço da sarjeta. (CHUTE, 2010, p. 9)

A eficiência da comunicação e da linguagem está na sua força de sedução e enigmaticidade quando aproxima a obra do indecifrável e faz o leitor empreender uma busca pela decifração. Nos quadrinhos, o espaço em branco contribui em muito para essa força interrogativa, afinal, eles são

construídos de momentos. Mas o que acontece entre um momento e outro? Por que o autor escolheu trazer aquele momento cristalizado para o leitor e não um outro? O que a calha, a sarjeta, ou o gutter dos quadrinhos esconde e revela ao mesmo tempo? A sarjeta, então, acaba compondo um espaço extralinguístico, que assim, como o espaço em branco é essencial para o entendimento dos quadrinhos como narrativa.

Esse ato de manipular o leitor através de “cortes” nos quadros de um quadrinho se dá através da performance do mesmo. Talvez, o que torna a efetividade da linguagem dos quadrinhos maior do que a linguagem apenas textual seja o fato de que ela amplia o perceber através de suas propriedades icônicas sublinhadas pelas imagens. Afinal a seleção feita pela linguagem, seja ela textual ou imagética, acaba travestindo a percepção através da ordem da narrativa. Isso retrai, atenua e diminui a insuficiência do dizer em oposição à plenitude vasta do perceber. Já as imagens possuem uma subjetividade menor em relação ao que está retratado pelo autor ao leitor. Entretanto isso não pode ser aferido se julgarmos a escolha e/ou seleção arbitrária entre um momento espaço-temporal e outro.

As memórias autobiográficas, assim como os quadrinhos, são formadas por fragmentos de espaço e de tempo que, juntos, são ordenados em uma sequência que cria uma percepção e uma conclusão àquele que se utiliza deles (MCCLLOUD, 2005). Tanto a memória autobiográfica quanto a autoficção em quadrinhos são processos de escolha – de mostrar e esconder, de selecionar e dispensar o que é útil naquele momento – para intuir uma intenção daquele que a produz.

A cultura, assim como os quadrinhos e a memória, acaba fazendo sentido nas identidades em constante mutação de quem os absorve, utiliza e consome. É a cultura, junto com as ferramentas mememônicas que acaba fazendo a construção de sentido na vida de um indivíduo e direcionando suas ações, como por exemplo, a escolha do próximo quadrinho que irá ler e utilizar mecanismos tanto da cultura como da memória para entender suas mensagens.

Naquilo que se convencionou como Quadrinhos de Memória, também conhecidos como quadrinhos autobiográficos, temos três figuras essenciais: o eu experimentador, o eu narrador e o eu autor. Eles se diferenciam entre si, mas são basicamente três formas de aquisição e transposição da memória em si: experimentando, narrando e “se tornando”, trazendo assim mais uma aproximação com a memória *latu sensu*. Na verdade, não passa de uma via de mão dupla, uma faca de dois gumes, afinal, “Quando totalmente envolvido com uma obra de quadrinhos, o leitor tem tanto uma resposta cognitiva – perceber, organizar e interpretar as imagens na página, a fim de construir significado – como uma resposta afetiva, reações emocionais (por exemplo, empolgação, piedade, medo) que surgem sem esforço consciente” (DUNCAN e SMITH, p. 154). Esse é o poder da narrativa dos quadrinhos, pois seja o leitor ou o quadrinista modelo, empírico ou ideal, “a compreensão dos leitores e as reações ao trabalho são o resultado de uma série de inferências sobre

funções das imagens em painéis e as relações entre e com os painéis”. (DUNCAN e SMITH, p. 154).

Esse mecanismo de transferência e projeção é o mesmo que faz o leitor comum se identificar com os franzinos Clark Kent e Peter Parker e projetar a si mesmo no Superman e no Homem-Aranha, respectivamente. O esquecimento de si dá lugar, abre espaço, ao novo do outro que é traduzido pela linguagem. O que fica é a memória de uma experiência. Essa experiência pode ser de nível intrínseco, como da narrativa que está sendo mostrada dentro da história onde um incidente com o personagem remete a alguma situação já vivida pelo leitor, ou, então, ela pode ser extrínseca, que está ligada ao conceito de *durée* de Henri Bergson (2010). A memória extrínseca dos quadrinhos pode ser representada pela condução da leitura de uma página de quadrinhos, que se lê em formato de “Z”, de cima para baixo, da esquerda para a direita. Esta condução da leitura só se dá por causa de uma memória coletiva que determinou que o sentido da leitura ocidental se dá desta maneira.

Fig. 2: A manipulação do leitor no ritmo dos quadros para a aquisição do sentimento de suspense, em Alias, de Brian Michael Bendis e Michael Gaydos.



Fonte: BENDIS, Brian Michael. GAYDOS, Michael. Jessica Jones: afastada. Volume 1. Barueri, SP: Panini Comics, 2018.

2 OS ESTABILIZADORES DE MEMÓRIA

Nossas memórias não são estanques, elas vão se modificando. Elas funcionam como uma raiz, que vai cada vez mais criando pequenas raízes e indo mais profundo, ligando-se umas às outras. Cada vez que somos expostos a um conteúdo relativamente novo ou que muda nossa percepção, nossa visão de mundo vai se modificando, portanto novas conexões entre memórias novas e antigas vão se formando. Mesmo as coisas que temos grande apreço ou grande desprezo tem essa função na memória, pois existem os estabilizadores da memória.

Aleida Assman é uma das grandes autoras que trata do tema da memória, e que prefere tratar esse assunto como recordação e não memória. Essa estudiosa cunhou o termo dos “estabilizadores de recordação” (ASSMANN, 2011) que, segundo ela, são os “mecanismos internos à memória que se opõem à tendência geral ao esquecimento, e que tornam determinadas recordações mais inesquecíveis do que as prontamente nos escapam” (ASSMANN, 2011, p. 267). Para ela, uma das grandes ferramentas para essa estabilização é a linguagem, pois é através dela que as recordações individuais são estabelecidas e socializadas. Mas para ela, existem outros estabilizadores de memória, que são os que nos interessam aqui. “Dois desses conceitos - afeto e trauma - envolvem o corpo em intensidades diferentes como meio; sob a terceira palavra, símbolo, trataremos da tradução da experiência corporal em ‘sentido’” (ASSMANN, 2011, p. 269).

As duas primeiras são as que nos fazem gostar ou desgostar, respectivamente. Segundo Assmann, o afeto era muito valorizado pelos antigos em suas técnicas de memória, em que aquilo que precisava ser lembrado, precisava ser adorado e venerado. Mas o afeto também pode ser manipulado, correto? Como saber o quanto nós mesmos não manipulamos nossas recordações ou o quanto elas não foram manipuladas por outros para se tornarem o que são hoje? Se sua mãe dizia: “Você adorava o Batman quando era pequeno”. Você tem uma imensidão de produtos do Batman daquela época para confirmar. Mas como saber se isso não foi uma escolha da sua mãe e como saber se suas memórias do Batman não foram manipuladas por sua família para fazer você gostar dele? E você, assumindo essa identidade e esse gosto, também não acabou manipulando a si mesmo através de suas memórias para fazer dessa a “sua verdade”? “Isso representa uma verdade mais ampla, que foge, de fato, das leis da verificação. não nos encontramos mais no campo da verdade, das histórias verdadeiras; entramos, sim, no campo da autenticidade” (STAROBINSKI apud ASSMANN, 2011, p. 271).

Outra instância dos estabilizadores de recordação é aquela que cai no gosto comum, ou o que "torna um clássico um clássico" e que tem a ver com a experiência coletiva de memória e por isso a importância dos formadores de opinião. Para Assmann, “a recordação que ganha a força de símbolo

é compreendida pelo trabalho interpretativo retrospectivo em face da própria história de vida e situado no contexto de uma configuração de sentido particular” (ASSMANN, 2011, p. 275).

Isso também tem a ver com a dicotomia entre verdade/autenticidade citada acima. Muitos leitores mais maduros crêem que a revista em quadrinhos *Heróis da TV* era o melhor gibi de todos os tempos, não pelo seu conteúdo, mas pela relação de sua memória estabilizada, com a sua nostalgia. Essas revistas em quadrinhos são um símbolo petrificado nas memórias de sua vida, uma pedra-base das suas experiências nos quadrinhos, cujo distanciamento, após tantos anos tendo aquilo como verdade absoluta, regada pelos afetos, não pode mais ser desfeito, nem tomado à distância. Assmann crê que o símbolo tem a ver com sentido de vida, a espinha dorsal da identidade vivida. Esses significados, para a autora, não estão nas recordações em si mesmas, mas na sua reconstituição posterior. Esse tipo de recordação também é chamada de “memória heróica”.

Por fim, então, temos o trauma, uma recordação que danifica nosso *self*, nossa integridade. Para Assmann, o trauma é “uma experiência cujo excedente ultrapassa a capacidade psicofísica e trata de destruir a possibilidade de uma autoconstituição integral. O trauma estabiliza uma experiência que não está acessível à consciência e se forma nas sombras dessa consciência como presença latente”. Um exemplo sobre trauma que pode ser dado dos quadrinhos é a confecção de *Maus*, de Art Spiegelman, tanto no pai Vladek, que sobreviveu ao holocausto dos judeus pelos nazistas, como pelo trauma provocado no próprio Art, que recebeu os estilhaços daquela experiência em sua vida. Mas é possível que o trauma também envolve a leitura de quadrinhos.

Para Freud, o trauma é uma “crise geral da representação” e acontece quando os indivíduos têm dificuldade em estabelecer ou narrar um acontecimento em uma forma de linguagem, deixando este fato trancado na memória e no subconsciente. Por isso, a necessidade da terapia psicanalítica, para que, através de alguma forma de linguagem, a catarse desse trauma aconteça. Para Assmann, “o trauma é a impossibilidade de narração. Trauma e símbolo enfrentam-se em um regime de exclusividade mútua: impetuosidade física e senso construtivo parecem ser os pólos entre os quais nossas recordações se movimentam” (ASSMANN, 2011, p. 283).

Essa “impetuosidade física” explicitada por Assmann explica porque muitos leitores de quadrinhos não querem se desfazer da mídia física de suas revistas em quadrinhos e migrar para a digital. Existe toda uma experiência sensorial envolvida, que provavelmente esteja nas memórias mais queridas dos leitores de quadrinhos. O cheiro da tinta. A porosidade do papel. O barulho das folhas sendo passadas. O peso do gibi nas mãos. Poder carregar sua leitura para lá e pra cá e realizar essa leitura em espaços que também geraram uma recordação afetiva.

O “senso construtivo” da mesma frase de Assmann é aquele que faz de nós quem somos e conta a história de como nos formamos. Por isso, para cada um de nós, um determinado quadrinho tem impactos diferentes, mas que, de uma forma ou de outra, envolvem linguagem, afeto, símbolo

ou trauma. De qualquer forma, visto o caráter versátil e, ao mesmo tempo, estabilizador da memória, é possível dizer que “um novo passado pode ser gerado”, porque a interpretação e ressignificação do passado nunca param, principalmente por causa desse efeito inconclusivo que produzem em nós a linguagem, o afeto, o símbolo e principalmente o trauma através da memória, ou, como quer Assmann, da recordação.

3 A MEMÓRIA DA MATERIALIDADE DE UM QUADRINHO

A leitura do quadrinho na sua forma digital - seja através de aplicativos, de *motion comics*, de layout fixo ou dinâmico ou até mesmo em *scans* - tem aumentado e se popularizado. Existem muitos entusiastas do quadrinho digital, mas, por outro lado, existem aqueles que não dispensam o toque no papel e o peso de uma revista nas mãos. As estruturas e a parte física de um objeto são elementos importantes no design, dentro do qual isso deve ser estritamente levado em conta, afinal, essa é a plataforma onde o produto será apresentado para os consumidores. A materialidade, abordagem do design, diz respeito às propriedades físicas do objeto.

Em design gráfico isso pode designar a natureza física de um livro, por exemplo, o modo como ele é impresso, encadernado, os materiais a partir dos quais é construído e sua condição de objeto, para além de seu conteúdo e funcionalidade como forma de comunicação. [...] No contexto do design gráfico, a materialidade ou plasticidade também pode se referir a uma atividade que não inclua um objeto físico presente - incluindo ambientes interativos e virtuais, como a internet ou o ciberespaço (NOBLE, BESTLEY, 2013, p. 160).

Dentro das propriedades de um objeto no design gráfico, além das propriedades visuais, como fotografias, cores, tipografias, entre outros, sua tangibilidade também fornece informações e significados da sua natureza ergonômica, embora, muitas vezes esse fator seja negligenciado em favor da mensagem que se deseja comunicada. Os componentes da materialidade de um objeto de design gráfico envolvem a tangibilidade, que é a propriedade de algo suscetível ao sentido do tato; a tangibilidade, de algo que pode ser sentido ou tocado, que pode ser estendido à sua percepção ou aparência externa; a durabilidade, que é a forma do objeto resistir ao tempo, ou seja, sua resistência, utilidade e relevância dentro da dimensão tempo, que pode levar a desgastes e à deterioração, e, por fim, sua textura, que é a qualidade visual e especialmente tátil de uma superfície, bem como as sensações causadas por ela. Também pode ser um termo utilizado para descrever padrões utilizados, mas que acabam despercebidos.

Para o teórico dos quadrinhos, Thierry Groensteen, em seu livro *Comics and Narration*, a fisicalidade de um quadrinho é importante para a apreensão de sua leitura, já que essa é uma mídia pensada para ser lida em forma de layout de página.

O que desaparece junto com a autocontenção do trabalho é a espacialidade da memória que estava associada a ele. Esse tipo de memória é extremamente ativa no caso dos quadrinhos, onde cada painel ocupa um lugar específico, não apenas na página, mas também no livro. Um quadrinho impresso pode ser percebido como uma coleção de imagens espalhadas pela página, organizadas de acordo com uma lógica posicional que é fácil para a memória recuperar. Além do fato de que a mídia digital é caracterizada pela remoção de conteúdo de um contexto circundante, quando uma história em quadrinhos é lida na tela, como cada página sucede a próxima também a substitui e apaga, impedindo a retenção mental do arranjo dos painéis. (GROENSTEEN, 2011, p. 66 e 67)

Além disso, a materialidade dos quadrinhos permite, segundo Groensteen, que os mesmos sejam lidos na ordem e da maneira que o leitor, de posse da revista ou do livro em mãos, o manipule de acordo com sua vontade.

A arte dos quadrinhos é fundamentalmente uma forma de literatura na qual nada está oculto, que pode ser possuído em sua totalidade, sem deixar nada de fora - o leitor pode descobri-lo simplesmente folheando-o, pode navegar por sua superfície sem obliterar o que aconteceu antes, e enquanto olha em frente para o que vem a seguir. Uma hipermídia, com seus procedimentos complexos para revelar novos materiais em etapas e seus caminhos bifurcados, priva a arte dos quadrinhos de suas qualidades de transparência e imediatismo, que, para mim, estão ligadas ao prazer muito particular que ela induz (GROENSTEEN, 2011, p. 76).

Por isso, assim como os livros impressos, o fim dos quadrinhos físicos está longe de acabar. Isso porque são poucos os indivíduos que estão dispostos a pagar por quadrinhos digitais, principalmente quadrinhos não-inéditos. Esse é o caso das traduções, que demoram muito mais para chegar ao leitor, uma vez que suas versões originais já estão disponíveis - de forma oficial e de forma não-oficial - na internet e nos aplicativos, às vezes, anos antes.

Segundo Noble e Bestley, “necessidade, orçamento e velocidade de produção podem ter um grande impacto em restringir a gama de materiais selecionadas para um projeto” (2013, p. 164). Isso explicaria porque muitos materiais de quadrinhos não saem fisicamente por algumas editoras, embora possuam os direitos de sua publicação. Mas a taticidade do físico pode mudar, segundo os autores, “por meio do desenvolvimento de interfaces sofisticadas para telas de toque” (2013, p. 164). Para eles, “a partir de uma série de testes relacionados à forma tátil e visual do resultado gráfico de um projeto, o designer pode ajudar a focalizar a mensagem pretendida de forma mais clara aos olhos (e mãos) do leitor” (2013, p. 164).

4 MEMÓRIA COLETIVA

“No desenvolvimento contínuo da memória coletiva, não há linhas de separação nitidamente traçadas, como na história, mas somente limites irregulares e incertos” (HALBWACHS, 1999, p.

84). Além disso, há “muitas memórias coletivas. É a segunda característica pela qual se distinguem da história” (HALBWACHS, 1999, p. 85). Por isso, a memória coletiva:

é o grupo visto de dentro, e durante um período que não ultrapassa a duração média da vida humana, que lhe é, frequentemente bem inferior. Ela apresenta ao grupo um quadro de si mesmo que, sem dúvida, se desenrola no tempo, já que se trata de seu passado, mas de tal maneira que ele se reconhece sempre dentro destas imagens sucessivas. (HALBWACHS, 1999, p. 88)

Esse processo é estabelecido por Joel Candau como uma tradição própria a um grupo: “Para viver e não apenas sobreviver, para ser transmitida e, sobretudo, recebida pelas consciências individuais em inter-relação, em conexão de papéis, em complemento de funções, essa combinação deve estar de acordo com o presente de onde obtêm sua significação”. Para o antropólogo, a conjunção entre identidade, memória e tradição “será autêntica, quer dizer que terá a sua força - a de conferir aos membros de um grupo o sentimento de compartilhamento de sua própria perpetuação como tal - de sua autoridade, aquela de uma transmissão efetiva e aceita” (CANDAU, 2002, p. 121).

Essas intersecções entre o vivido e lembrado individualmente com o que é feito coletivamente encontra eco na leitura dos quadrinhos que, como falamos anteriormente, é feita de maneira individual, mas também de forma coletiva. Isso porque a leitura coletiva dos quadrinhos leva em conta a instauração de um fandom, ou seja, de um grupo de pessoas com interesses comuns por determinadas narrativas da cultura popular. Na memória coletiva despertada pelo fandom estão incluídas nossas lembranças e afetos por personagens e enredos das histórias em quadrinhos, sejam elas quais forem, mas principalmente aquelas que se apoiam na narração continuada e na continuidade de suas histórias.

Portanto, fandom “se refere à estruturas e práticas que se formam em torno de peças da cultura popular. É um fenômeno muito antigo, muito humano, agir como um fã é provavelmente tão antigo quanto a própria cultura (FRAADE-BLANAR; GLAZER, 2018, p. 23). O fandom não envolve somente o afeto dos fãs, mas também o consumo por parte das pessoas que adoram aquele tipo de entretenimento. Isso gera o que os autores chamam de “rituais de posse” (FRAADE-BLANAR; GLAZER, 2018). A posse é uma forma de se sentir profundamente envolvido com seu objeto de fã, que pode ser uma série, uma história em quadrinhos, uma marca, ou uma película de super-heróis da Marvel, por exemplo.

Os “rituais de posse”, contudo, não envolvem apenas o consumo do objeto físico em si, eles envolvem movimentos ritualísticos de conhecimento. É o capital cultural sobre o que acontece numa história em quadrinhos, numa série de televisão, em um filme de super-herói que deixa alguém “importante” no meio do fandom. Por isso a “cultura dos spoilers” se prolifera tanto nos

dias de hoje. “Quem detém o conhecimento, detém o poder”, diria uma frase bastante conhecida no fandom. Se o status social no fandom pode ser “comprado” através da posse de objetos físicos, que criaria uma memória física e extradiegética, ele também pode ser atribuído através da posse de conhecimento sobre o “objeto de fã”, dentro do escopo da memória diegética, o domínio sobre uma linguagem ou narrativa. Por isso:

Os fatos e as noções que temos mais facilidade de lembrar são do domínio comum, pelo menos para um ou alguns meios. Essas lembranças estão para “todo mundo”, dentro desta medida, e é por podermos nos apoiar na memória dos outros que somos capazes, a qualquer momento, e quando quisermos, de lembrá-los (HALBWACHS, 1990, p. 49).

Lembrar-se da cultura de entretenimento através de totens comerciais faz parte dos “rituais de posse”. Rituais, como diria Claude Rivière (1997), são formas que a humanidade encontrou de buscar o controle sobre a realidade através de gestos e comportamentos metódicos que reestabelecem a ordem em meio ao caos que é viver. Por isso a importância das coleções, tanto de objetos físicos como de conhecimentos sobre os objetos de fã. Essa é a dinâmica que se estabelece entre memória individual e memória coletiva na construção externa desse fenômeno, como já apontou Maurice Halbwachs (1990, p. 51):

Diríamos voluntariamente que cada memória individual é um ponto de vista sobre a memória coletiva, que este ponto de vista muda de acordo com o lugar que ali eu ocupo, e que este lugar mesmo muda segundo as relações que mantenho com outros meios. Não é de admirar que, do instrumento comum, nem todos aproveitam do mesmo modo. Todavia quando tentamos explicar essa diversidade, voltamos sempre a uma combinação de influências que são, todas, de natureza social.

As relações de poder, de posse e de capital, seja ele econômico, social e cultural, portanto, variam conforme nossa visão individual sobre o lugar que eu ocupo no fandom em relação aos demais e os demais em relação a mim. O objeto de fã, ou de culto, na cultura pop, deixa de ser uma figura humana ou divina, individual, no caso, o realizador, o dono do célebre culto ao autor, para se tornar algo institucional e corporativo, ou seja, uma marca.

Isso também quer dizer que, por ser marca e ser cultura pop - ou seja, ter a possibilidade de ser consumida nas suas diferentes formas e interfaces por quem estiver disponível a adquiri-la -, se aproxima de forma mais natural à publicidade e ao *merchandising*. Dessa forma, nossa percepção do quadrinho como parte de uma memória construída coletivamente vem também do *branding*, da construção de uma marca. No âmbito das revistas e histórias em quadrinhos isso tem acontecido desde quando os *studios*, *shops* e *syndicates* começaram a se apropriar da comercialização dos quadrinhos no início do século XX. A partir da transformação da cultura dos quadrinhos em algo inerente a uma marca inserida na memória coletiva, podemos dizer que:

O fandom é uma construção de marca gerada externamente. Ele permite aos fãs canalizar seus impulsos naturais em direção à expressão própria e comunicação ao serviço de criar esse contexto tão importante. De certa forma, o propósito do fandom é projetar um significado pessoal para o que, de outra forma, seria uma mercadoria comercial sem alma (FRAADE-BLANAR; GLAZER, 2018, p. 85 e 86).

Portanto, as ações dos fandoms que giram em torno das histórias em quadrinhos e seus derivados ajudam a concretizar e a humanizar uma memória dos e sobre os quadrinhos. Essas atividades também ajudam a manter essa marca, seja através de produções de fãs, seja através da manutenção de revistas em quadrinhos vendidas e revendidas em bancas, livrarias e *comic shops*, em sites de compra e venda e em leilões da internet como o *eBay*. Dessa forma, a memória dos quadrinhos, principalmente daqueles que envolvem uma continuidade narrativa, é mantida e valorizada como objeto de fã e como mercadoria fetichizada.

5 ESTILOS E ARQUIVOS

Em em uma compilação de textos sobre memória e quadrinhos organizado por Maheen Ahmed e Benoît Crucifix chamada *Comics & Memory* (2019), o pressuposto dos autores sugere o estudo dos quadrinhos entrelaçados com a memória através de dois vieses: o dos estilos e o dos arquivos. Os autores propõem:

estilos e arquivos como duas trajetórias entrelaçadas nessa escavação da memória dos quadrinhos. Esse entrelaçamento, que pode parecer contra-intuitivo, pode ser extremamente útil, como demonstrado por Robin Kelsey em seu livro sobre fotografias de pesquisas norte-americanas, intitulado *Archive Style*, que procura “abrir a consideração do arquivo como uma matriz de raciocínio pictórico reflexivo por si só”. Embora não se concentre estritamente na questão do estilo na cultura visual arquivística, este livro também se baseia na tensão produtiva entre os dois termos. Pensar na memória dos quadrinhos em termos de arquivos e estilos nos permite examinar diferentes materialidades - desde a linha traçada até as capas do livro, até o potencial de personificação inscrita nas histórias pessoais - enquanto explica o andaime das memórias que sustentam as histórias eles mesmos, que constituem e reconstituem, como estilos próprios, móveis e fluidos, mas também arquivos alternativos. (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 3)

A divisão da memória em quadrinhos em arquivo encontra eco em classificar esse tipo de material físico enquanto coleções ou ainda como patrimônio, seja ele econômico ou cultural. De forma que as noções de arquivologia e museologia, bem como os mecanismos de manutenção e conservação de coleções e de patrimônios, podem servir de aporte para estudar os quadrinhos a partir da lógica do arquivo e do arquivamento.

Já o uso da memória como estilo de linguagem guarda mais complexidades em suas diferentes distinções quando se envolve com a lógica da memória dos quadrinhos. Segundo Ahmed e Crucifix, o estilo dentro da memória dos quadrinhos pode ser estudado a partir da grafiação, “que funciona

como um nó onde o autor e o leitor se encontram, um encontro que é modelado e colorido pela linha desenhada e pelos tons usados” (2019, p. 4) ou da poligrafia, “que explora a história do desenho e da representação através de diferentes mídias que são principalmente, mas não exclusivamente visuais” (2019, p. 4).

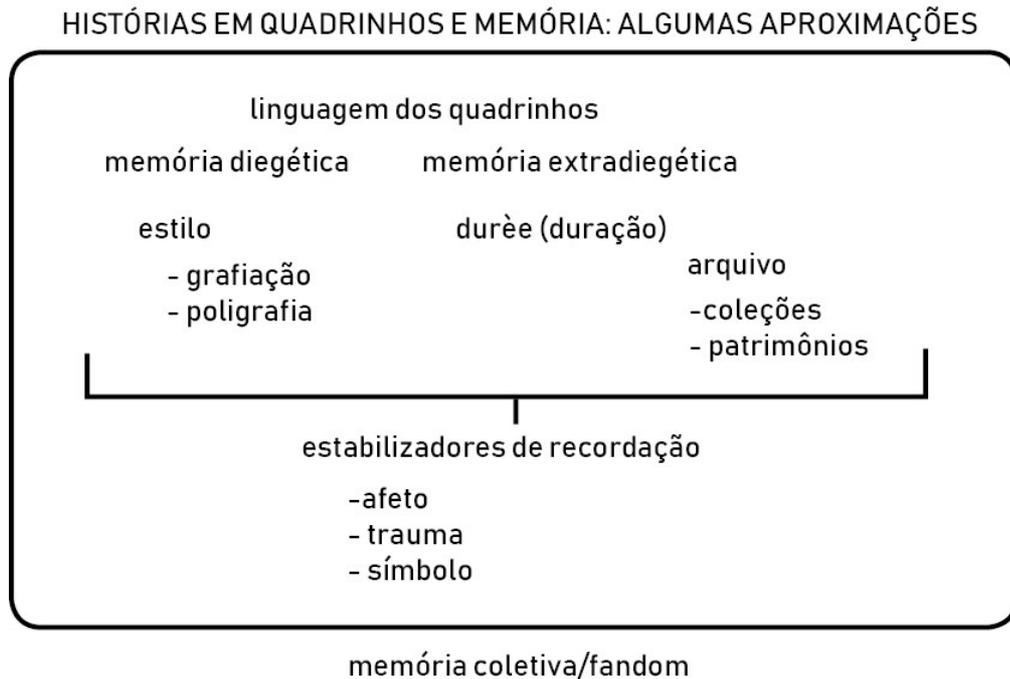
Como exemplo da grafiação temos os flashbacks das histórias em quadrinhos, que marcam o tempo passado através de um tipo diferente de requadro, ou de colorização ou ainda de traçado, demonstrando que aquela sequência de quadros fazem parte do domínio da memória. Já a poligrafia funciona como uma espécie de hipertexto, utilizando de bricolagens e de recortes de outros textos, imagens ou referências, que estão no caldo cultural de nossa memória coletiva e podem, segundo a aceção dos autores, serem identificados pelos leitores de uma determinada história em quadrinhos. A poligrafia também pode servir como autorreferencialidade nos quadrinhos, ferramenta que é constantemente utilizada em diversas publicações e que caberia um estudo à parte, tanto é que os autores consideram esse efeito de estilo seja “a força vital dos quadrinhos, pois permite que o meio revigore seu vocabulário visual reconfigurando outras formas de representação de uma maneira lúdica na qual os quadrinhos se destacam” (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 6). Para estes autores, a grafiação e a poligrafia são elementos opostos, mas muito próximos, porque “enquanto a poligrafia entrelaça o conhecimento de diferentes mídias, a grafiação calibra o envolvimento dos leitores e as respostas emocionais” (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 6).

Por fim, os dois autores acreditam que a memória é um elemento fulcral dos quadrinhos que os atravessam de ponta a ponta, da produção ao consumo e na circulação de sentidos e de emoções que geram. Segundo os autores, muitas vezes o plano visual gerado pela categoria do estilo pode ser esquecido nos estudos da memória nos quadrinhos. “Esse destaque da memória dos quadrinhos na *graphic novel* e sua lógica *vintage* confusa torna a questão do arquivo nos quadrinhos ainda mais crucial”. (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 7)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Flashbacks, homenagens, reproduções de quadrinhos antigos, estilo de traçados lembrando outros tempos, tudo isso é a memória atuando nos quadrinhos. Mas não podemos nos furtar de pensar que a própria linguagem dos quadrinhos exige o uso dos aparatos fornecidos pela memória para ser adquirida e entendida, como explicado no começo. A grande característica que torna o quadrinho uma linguagem tão peculiar, o fechamento provocado pela presença das sarjetas, só são eficazes por causa do uso da memória, a memória diegética, no caso, aquela que dá a sensação de continuidade tanto para a vida humana quanto para as narrativas que consumimos e estabelecemos.

Figura 3 - Quadro-resumo das aproximações entre memória e histórias em quadrinhos.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os espaços que o quadrinho abarca a partir da memória envolvem o pessoal, o subjetivo, a alteridade e o coletivo, fundidos em um entrelugar que não pode ser facilmente definido com fronteiras estanques, mas permeáveis e rizomáticas como a própria memória. A separação entre essas instâncias não pode ser tão facilmente realizada, embora neste artigo tenhamos buscado conceituar alguns elementos classificatórios dos tipos de memória e suas ramificações que atravessam os sentidos das histórias e das revistas em quadrinhos.

Os estilos usados dentro de um quadrinho por uma mesma equipe de autores, conforme vimos anteriormente, podem ser usados em benefício da aquisição da leitura e da narrativa dos quadrinhos. Assim, se os estilos modulam o ritmo de recepção de uma história em quadrinhos, os arquivos irão determinar o impacto destas narrativas como merecedoras de uma memória ou não, quando conseguem tocar emocionalmente as pessoas que os consomem enquanto objetos de fãs.

A avaliação se um quadrinho pode, ou melhor, merece ser arquivado em uma coleção ou um patrimônio vai ser permeada pelos estabilizadores de recordação cunhados por Assmann, que vão comprovar sua legitimidade para um indivíduo ou para um grupo social, como determinados fandoms de quadrinhos. Essa classificação por parte dos fãs ou de um grupo de fãs através da memória vem com “uma gama particular de afetos e ligações emocionais para leitores e autores, que é mediada por práticas de estilo e arquivamento (especialmente a disponibilidade e a exposição a certas obras), além de ter um impacto na decisão de quais os quadrinhos permanecem lembrados e

quais são esquecidos”. (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 284). Essa frase lembra que não podemos pensar a memória sem pensar paralelamente o esquecimento..

Se pensarmos em continuidade narrativa, “Os próprios quadrinhos sugerem maneiras de ler sua própria história, apresentando maneiras diferentes de lembrar e esquecer esse passado através de textos forjados que podem ser lidos com uma agência memorável” (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 284). Assim, se a memória funciona através do binômio lembrar/esquecer, os quadrinhos funcionam através da dupla mostrar/omitir, que entra em consonância com as práticas mnemônicas apresentadas neste artigo, bem como naquelas práticas que performam os elementos de uma memória cultural coletiva.

REFERÊNCIAS

AHMED, Maaheen; CRUCIFIX, Benoît. **Comics & memory: archives and styles**. New York: Routledge, 2019.

ASSMANN, Aleida. **Espaços de recordação: formas e transformações da memória social**. Campinas, SP: Editora UniCamp, 2011.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BRUNETTI, Ivan. **A arte de quadrinizar – filosofia e prática**. São Paulo, Editora WMF Martins Fontes, 2013.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2002.

CHUTE, Hillary L., **Graphic women: life narrative and contemporary comics**. Nova York: Columbia University Press, 2010.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J.. **The power of comics. History, form, and culture**. Londres/Nova York: Continuum Books, 2009.

DRIESSEN, Joris. **Subjective narration in comics**. Dissertação de Mestrado. Departamento de Linguística. Universidade de Utrecht, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FRAADE-BLANAR, Zoe; Glazer, Adam. **Superfandom: como nossas obsessões estão mudando o que compramos e quem somos**. Rio de Janeiro, Asterisco, 2019.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Jackson: The University Press of Mississippi, 2011.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade.** Teresópolis, Novas Idéias, 2007.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva.** São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1990.

JAMES, Henry. **A arte da ficção.** São Paulo: Novo Século, 2011.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo, M.Books, 2005.

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. **Pesquisa visual: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico.** 2ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2013.

RIVIÈRE, Claude. **Os rituais profanos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

Submetido em: 11/11/2019. Aprovado em: 10/12/2019.