

LENTIDÃO NOS QUADRINHOS: ESTRATÉGIAS DE DESACELERAÇÃO DA LEITURA NAS NARRATIVAS GRÁFICAS

SLOWNESS IN COMICS: STRATEGIES OF READING DECELERATION IN GRAPHIC NARRATIVES

10.19177/memorare.v6e2201991-109

Greice Schneider⁵⁵

Resumo: Desde o início, os quadrinhos modernos parecem ser marcados pela representação do movimento, resultado de uma cultura de velocidade, diretamente relacionada à ligação entre a dimensão seqüencial das narrativas gráficas e as potencialidades do meio na representação visual da progressão. Como contraponto, este artigo defende os quadrinhos como um meio privilegiado para o cultivo de regimes lentos. O desafio aqui é abordar conceitos como ritmo e duração em um meio em que o tempo de leitura não é imposto, mas pode variar amplamente de leitor para leitor. O artigo propõe identificar possíveis estratégias de desaceleração da leitura, como quebra e segmentação dos quadros, densidade da página, quantidade de texto, traço gráfico e a relação entre o nível de detalhe e o grau de atenção exigida. Especial atenção será dedicada ao modo como a relação entre linearidade e tabularidade tão própria dos quadrinhos pode contribuir para explorar a lentidão.

Palavras-chave: Quadrinhos. Lentidão. Velocidade

Abstract: Since the beginning, modern comics seem to be marked by the representation of movement, the result of a culture of speed, directly related to the link between the sequential dimension of graphic narratives and the potentialities of the medium in the visual representation of progression. As a counterpoint, this article defends comics as a privileged medium for the cultivation of slow regimes. The challenge here is to approach concepts such as pace and duration in a medium where reading time is not previously imposed, but can largely vary from reader to reader. The following paper proposes identify possible reading deceleration strategies, such as panel breakdown and segmentivity, page density, amount of text, graphic trace and the relation between the level of graphic detail and degree of demanded attention. I'm particularly interested in how the relation between linearity and tabularity proper to comics contributes to exploring slowness.

Keywords: Comics. Slowness. Speed.

1 INTRODUÇÃO

Desde seu surgimento, os quadrinhos modernos parecem marcados por uma relação íntima fascinação cinética, fruto de uma cultura de velocidade e conectividade diretamente relacionada à vinculação entre a dimensão seqüencial das narrativas gráficas e as potencialidades do meio na

⁵⁵ Professora do Departamento de Comunicação e Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe (UFS. Doutora pela Katholieke Universiteit Leuven (KUL), na Bélgica. greices@gmail.com

representação visual de decomposição e progressão de movimento (GUNNING, 2014). A aclamada vocação para contar histórias dinâmicas e repletas de ação se manifesta, por exemplo, nas convenções da representação gráfica de velocidade, (como nas linhas de movimento herdadas do borrão da fotografia); na preponderância de tramas repletas de gestos de luta, humor físico, agitação e deslocamento; e na própria organização dos elementos da página e na gestão de intervalos, como vemos nos trabalhos de um desenhista pioneiro como Arthur B. Frost (SMOLDEREN, 2009).

A definição de quadrinhos como uma “arte da sucessão” (GUNNING, 2014) revela uma obsessão pelo movimento que é tipicamente moderna. Gunning compara a continuidade de quadros em tiras e a progressão narrativa dos quadrinhos a outras formas de arte popular da modernidade, como os panoramas e a cronofotografia, desvendando um meio complexo de relacionar movimento e encadeamento de eventos em uma experiência de leitura própria. Essa complexidade está relacionada aos dois regimes de leitura sempre presentes nos quadrinhos, referente às tensões entre linearidade e tabularidade (FRESNAULT-DERUELLE, 1976), movimento e fixidez e a tão rica alternância e coexistência de temporalidades distintas que configuram a riqueza da experiência proporcionada por esse meio híbrido.

À primeira vista, portanto, a correlação entre lentidão em um meio historicamente julgado como veloz pode até parecer inusitada. Tal divergência está fundada em uma associação modernista entre movimento e a adoração daquilo que é novo e rápido, que por sua vez, despertou uma rejeição à lentidão, considerada antiprogressista, contrária à inovação estética (KOEPNICK, 2014, p.52). Contudo, a recusa da lentidão não deve ser entendida como condição desejável para a representação do movimento. Muito pelo contrário, a vagareza pertence ao seio mesmo do conceito de movimento.

Em contraponto ao elogio do veloz, este artigo propõe uma observação dos usos de tempos mais lentos de leitura nos quadrinhos, considerando o contexto histórico de legitimação cultural e estética do meio, com foco nas potencialidades proporcionadas pela tensão de leitura específica dos quadrinhos e as estratégias de desaceleração exploradas por diversos autores contemporâneos. A relação de contraponto entre vagareza e velocidade, como extremos que se iluminam, será entendida aqui como uma fonte potente de prazer estético e sofisticação estilística nos quadrinhos.

Ao longo da história dos quadrinhos, o estilo de *layouts* da página e a composição dos quadros e tiras vão se transformando, acolhendo tanto o fluxo de movimento quanto as interrupções e elipses. O progressivo cultivo dos tempos mais lentos também pode ser compreendido enquanto movimento de legitimação cultural e busca pelo pertencimento ao campo artístico, ecoando algumas vanguardas do início do século XX que questionam justamente a

associação dominante entre modernismo, velocidade e movimento⁵⁶. Essa busca por legitimidade cultural e ambição literária também afeta, de maneira peculiar, o mundo dos quadrinhos, que vai buscar nos tempos mais lentos não só uma resistência à compressão temporal e ao aumento da velocidade, mas também uma exploração das próprias potencialidades da página de quadrinhos. Mais do que uma fuga do tempo presente, essas estruturas de temporalidade mais estendidas investem em estratégias de hesitação, desaceleração, como convites à percepção contemplativa do agora e resistência à erosão da paciência.

O presente artigo defende os quadrinhos enquanto meio privilegiado para o cultivo de regimes de lentidão. A própria página de quadrinhos — enquanto espaço de coexistência de múltiplas temporalidades — de alguma forma convida a refletir sobre o que passou, encoraja a olhar para trás e retardar o futuro virar de página. É um meio que privilegia releituras, revisitas, idas e vindas pelos quadros, páginas e álbuns, e por isso mesmo, assim como a lentidão, guarda uma relação muito estreita com a memória. Pretende-se investigar como a lentidão desafia e explora os limites e possibilidades do próprio meio, abrindo sentidos para outras durações.

A lentidão demonstra uma receptividade especial à copresença de várias memórias e antecipações, narrativas e histórias não contadas, batidas e ritmos em nosso momento temporal e espacialmente expandido. Não apenas enfatiza o aberto e o imprevisível, mas também a necessidade de liberar noções de mobilidade e movimento de uma privilegiação peculiarmente moderna do temporal sobre o espacial (KOEPNICK, 2014, p.25).

Nesse contexto, nos dedicaremos a determinados gêneros que emergiram a partir dos anos 70, como os quadrinhos sobre o cotidiano, livros de memórias e os experimentos com o gênero autobiográfico (EL REFAIE, 2012), histórias que vão criar condições para a exploração dessas múltiplas temporalidades, lembranças, esquecimentos e projeções de futuro. É natural que encontremos nos quadrinhos sobre o cotidiano espaços nos quais ritmos mais lentos são cultivados com mais frequência, uma vez que o leitor é levado a empreender as mesmas repetições do autor/personagem-que-lembra de forma obsessiva ou desejosa, procurando variações ou retendo uma contemplação privilegiada da memória.

2 ENTRE LINEAR E TABULAR: DILATANDO O TEMPO PRESENTE

Em primeiro lugar, para tratar de lentidão nos quadrinhos é necessário ir além da associação entre modernismo, sequencialidade e o prazer da velocidade. A complexidade da página de

⁵⁶ Esse tipo de aproximação pode ser comparado ao *slow cinema* de Michael Snow e Andy Warhol, ou à literariedade das descrições em Proust ou Joyce.

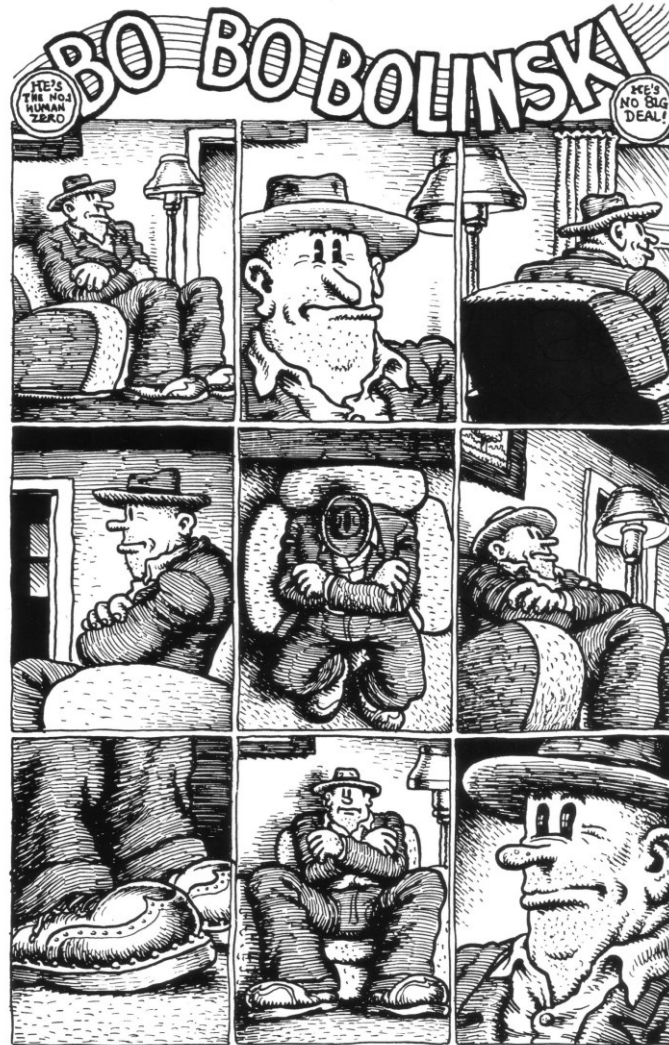
quadrinhos configura um terreno fértil para desafiar a assunção comum de que o tempo é situado na esfera da mudança dinâmica enquanto que o espaço pertence a uma dimensão de simultaneidade estática. A duração e o espaço devem ser vistos, na verdade, como oportunidades para narrativas abertas e vetores de mudança, algo que pode ser potencializado através de uma poética da vagareza (KOEPNICK, 2014, p.56).

Os modos como os quadrinhos exploram a dinâmica entre tempo e espaço podem ser um rico ponto de partida para entender como essas diversas temporalidades e trajetórias operam relações de indeterminação, as quais podem ser propícias ao cultivo de tempos de leitura mais demorados. A tensão entre *linearidade* e *tabularidade* (FRESNAULT-DERUELLE, 1976), sequência e simultaneidade, tão presente nas tentativas de definir quadrinhos, é um conceito central nesse sentido. Enquanto *linearidade* diz respeito ao regime de sucessão de requadros e fluxo de tiras e páginas, *tabularidade* envolve a simultaneidade, ou seja, a leitura sintética da página.

Um emprego possível da lentidão nos quadrinhos poderia, por exemplo, valorizar a simultaneidade e a pausa - através do uso de detalhes ou da contemplação (tabular) e retardar a progressão narrativa (linear), reforçando a importância do tempo presente. Essa seria uma forma de entender a “mobilidade como uma forma de comunicação e inter-relação capaz de aguçar a percepção do sujeito sobre o presente constituído pela contemporaneidade de múltiplos passados e futuros, proximidades e distâncias, movimentos e velocidades” (KOEPNICK, 2014, p.61).

Veja, por exemplo, a seguinte página de *Bo bo bolinski*, de Robert Crumb. Uma prancha regular de nove requadros mostrando o personagem-título sentado em um sofá em uma variedade de ângulos e pontos de vista. O que chama a atenção em uma primeira leitura é a falta de atividade cinética — a expressão facial invariável, os braços cruzados, sugerem uma situação estática, reforçada pela estabilidade do layout. Além disso, não há balões nesta página de quadrinhos sem palavras, além do *slogan* - “Ele é o No. 1 Human Zero; Ele não é grande coisa ” — o que não nos recusa possíveis inferências a respeito de motivações futuras ou eventos passados. Pelo contrário, apenas sublinha quão comum é esse personagem. Talvez seja possível sugerir que sua falta de atividade sugere resignação, preguiça, tédio — tropos comuns em personagens de quadrinhos alternativos e *underground*. Ainda assim, para onde vamos a partir daí? Não há distúrbios, conflitos, há pouco espaço para elaborar um prognóstico ou diagnóstico.

Figura 1



Fonte: CRUMB, Robert, 1998. The complete Crumb: Hot 'n' heavy! Fantagraphics Books, 1998, p. 78

Além disso, esta página explora uma temporalidade ambígua muito interessante. A ausência de diálogos ou a progressão do movimento físico não deixa nenhum indício sobre como a duração deve ser abordada aqui. O leitor nunca pode ter certeza se a página mostra tomadas diferentes do mesmo instante, como um fluxo temporal parado com transições de aspecto-a-aspecto (MCCLLOUD, 1994) de retratos descritivos; ou uma duração sequencial sucessiva na qual nada muda - um acúmulo de nada. Tal oscilação é evidentemente ampliada pela tensão entre leitura linear e tabular, que torna impossível estimar precisamente quanto tempo se passa na história. Nesse sentido, a página de *Bo bo bolinski* paralisa a progressão e ancora a experiência no tempo presente.

Essa sensação de lentidão, do tempo que se recusa a passar, é frequentemente apontada como uma das principais características do tédio, definido como um “alongamento do tempo-agora do presente”, construído sobre mecanismos de “acalmar e desacelerar” que faz com que o tempo não passe por causa da falta de sentido e da indiferença (ANDERSON, 2004, p.743) ou metaforicamente comparado a um “impiedoso zoom na epiderme do tempo” no qual “cada instante

é dilatado e ampliado como os poros da face” (BAUDRILLARD, 1990, p. 100). Essa ausência de marcadores temporais (BARBALET, 1999, p.6), alcançada pela supressão de eventos significativos, esvazia a experiência de tempo. Se nada acontece, a atenção é direcionada ao tempo, que se dilata em um sempre-presente, realçando a sensação de duração (BARBALET, 1999). Para ir contra o impulso de eliminar o incômodo e matar o tempo, é necessário, ao contrário, experienciar a sua passagem. Desacelerar pode ser uma "forma de encontrar o presente como espaço repleto de virtualidade de futuros possíveis e durações de múltiplos passados lembrados e esquecidos” (KOEPNICK, 2014, p.114).

A lentidão é o ritmo mais utilizado para transmitir uma sensação de tédio, na maioria das vezes, submetendo o leitor à experiência da duração: o tédio seria desencadeado pela passagem do tempo e a progressiva mudança de uma inquietação inicial para um estado de sintonia. Esperar, então, é um elemento fundamental na dinâmica da atenção. Schweizer levanta as semelhanças entre os termos *attente* e *atenção* na língua francesa e se pergunta se ambos estão, de alguma forma, correlacionados: “atenção, então, pode ser outra coisa senão uma forma de persistir, de esperar (...) que um objeto se revele em sua peculiar singularidade ” (2005, p.788). Sob essa perspectiva, o conceito de *durée*, desenvolvido por Bergson (2002), prova uma estrutura frutífera para examinar o tédio. A ideia de que o tempo não é experimentado como uma coisa objetiva e homogênea, uma coleção de momentos individuais, mas sim como um processo subjetivo heterogêneo é uma das chaves para entender a dinâmica da distração e atenção, o tédio e o interesse e pode ajudar a ilustrar a acumulação.

3 RITMO NOS QUADRINHOS

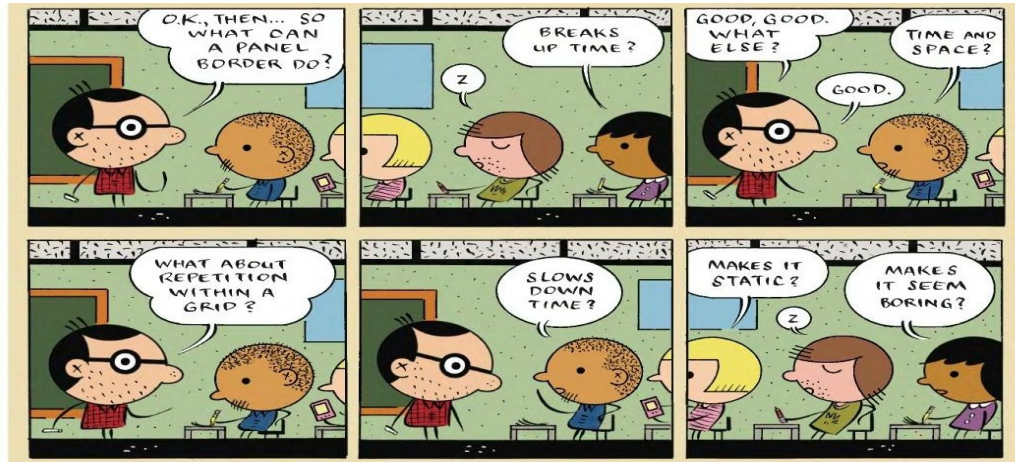
Mas como administrar a velocidade de leitura nas histórias em quadrinhos? Uma maneira eficaz de reproduzir no nível de discurso um aspecto emocional presente no nível da história seria manipular não só as temporalidades das histórias, mas também as relações entre elas. Em outras palavras, as reações emocionais podem ser programadas através do controle do ritmo narrativo, definido como um produto da relação entre a duração do tempo de narrativa — a quantidade de tempo utilizada para representar uma cena (o comprimento de texto) — e tempo narrado — o tempo diegético (a duração dos eventos na história) (GENETTE, 1980). É prudente, no entanto, não tomar velocidade aqui como uma propriedade absoluta, mas como uma questão de ritmo. Além disso, o tempo dedicado à apreciação de uma página ou requadro pode variar enormemente, ao contrário do cinema ou da música, nas quais o tempo é imposto pela própria execução da obra. Nesse caso, dois tipos de ritmo devem ser considerados: primeiro o ritmo da narrativa, ou seja, o modo como a ação

é dividida em quadros, e segundo o ritmo de leitura, sujeito aos interesses individuais do leitor (BAETENS e LEFÈVRE, 1993, p.53).

Ou seja, o ritmo nos quadrinhos não deve ser entendido uma questão de intervalos mensuráveis de tempo, mas como uma sensação, experimentada em níveis — primeiro a partir de uma visualização ‘instantânea’ da página (regular ou irregular, com muitos ou poucos quadros, com efeitos seriais e iterativos ou sem). Em seguida, devem-se considerar os protocolos da leitura, nos quais a velocidade pode acelerar ou desacelerar a partir da modulação da tensão entre o tempo da ação e o tempo da leitura, que convoca a decifração de volumes variáveis de informações icônicas e verbais (GROENSTEEN, 2011, p.166).

Uma abordagem de ritmo não pode ser feita sem levarmos em consideração a dinâmica de repetição e diferença, como duas forças interdependentes, que só podem existir em relação à outra. Normalmente, um ritmo narrativo imersivo depende de uma equilibrada dosagem de alternância entre aceleração e desaceleração. Em alguns casos específicos, porém, faz sentido esticar esses limites, em um movimento em direção aos dois extremos: o excesso de repetição e / ou diferença. No caso de repetição como um modo de sugerir lentidão, alguns autores tiram proveito desta duplicação estrutural justamente para amplificar seu efeito, a fim de realçar a ausência de eventos relevantes (e, como consequência, também para prolongar o tempo). O efeito de angústia e monotonia pode ser salientado quando o conteúdo dentro dos painéis é repetido. As pequenas variações podem formar uma descrição pormenorizada, dividindo um curto período de tempo em tantos painéis quanto possível. A repetição desse mecanismo ao longo de muitas páginas ajuda a retardar o ritmo das histórias. Ivan Brunetti é um dos autores de quadrinhos contemporâneos que melhor promove as conexões entre monotonia e repetição em sua obra. Em um de seus cartuns para a *New Yorker* (2011), por exemplo, Brunetti usa uma grade regular para ilustrar uma lição sobre as funções das fronteiras do quadro e ritmo, em que a repetição é um elemento crucial para retardar o tempo e oferecer uma sensação de tédio e imobilidade.

Figura 2



Fonte: BRUNETTI, I., 2011. Mr. Peach. New Yorker

A obra de Barbieri sugere algumas estratégias para modular o ritmo narrativo, como manipular o número de quadros, o nível de detalhe e complexidade na imagem; e a quantidade de texto nos balões (1992, p.106-108). Nas próximas seções, revisitaremos alguns desses artifícios a fim de discutir suas possíveis aplicações especificamente sobre efeito da lentidão.

3.1 TEMPOS MORTOS NA DECOMPOSIÇÃO DA AÇÃO

Para entender de que maneira a lentidão é representada, é necessário, em um primeiro momento, considerar o modo particular como a ação é fragmentada nos quadrinhos e distribuída na página ao longo dos quadros, em uma equação entre a duração provável da própria ação e o número e tamanho de quadros ou páginas dedicadas a mostrá-lo, por exemplo (BAETENS e LEFÈVRE, 1993, p.53). Uma vez que o multiquadro pode ser lido como instrumento de conversão de espaço em duração (GROENSTEEN, 2011, p.153), o ritmo deve ser entendido enquanto um elemento de pulsação da página, cuja densidade, por sua vez, é definida pelo número de quadros e seu tamanho (p.150). A cadência é imposta desde um primeiro momento, não só pela leitura da página, mas pelo próprio valor plástico e estruturante das páginas, através de mecanismos de repetição e alternância (2011, p.163)

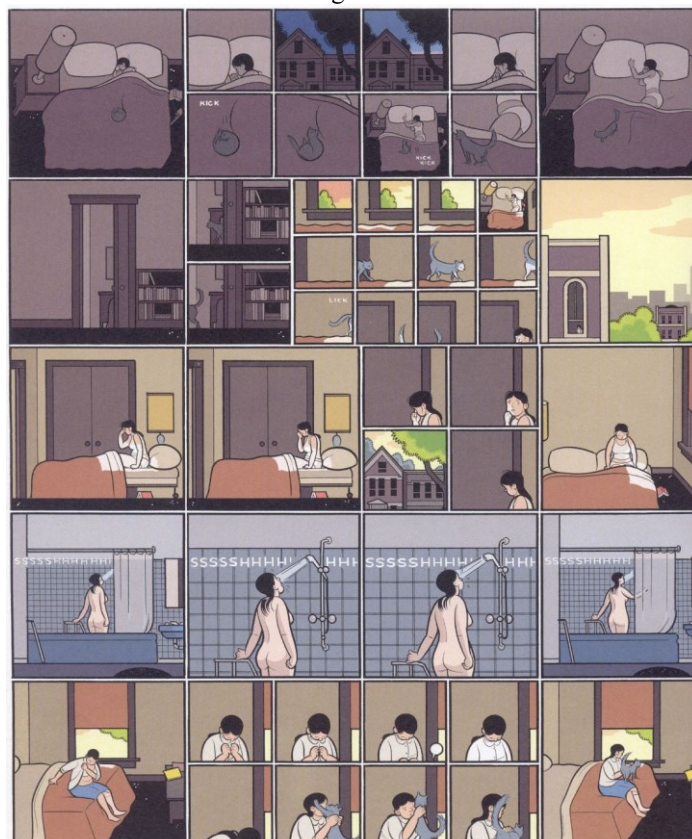
Em quadros que ressaltam o cotidiano e a repetição do dia a dia, a relativa insignificância dos eventos contados pode ser demarcada pela sucessão de pequenos quadros, ou pela neutralidade de uma página com layout regular: “o ritmo que ela produz é o da existência, ela corresponde ao relógio da vida como ela é” (GROENSTEEN, 2011, p.159).

A lentidão, então, estaria não só presente no nível da história, como um elemento na vida dos personagens, mas também replicado no nível do discurso, e atualizado no nível da narração, afetando a própria experiência da leitura. No cinema, o que chamamos de câmera lenta (*slow motion*) é um recurso de representação da ação em uma duração superior do que a normal,

provocando uma sensação de lentidão motora que aguça a experiência de movimento. Mas como tratar desse fenômeno nos quadrinhos, uma vez que não há uma câmera para desacelerar ou uma duração imposta de leitura? No caso dos quadrinhos, a impressão de extensão do tempo pode ser produzida a partir da multiplicação de espaços – ou seja, a partir da abundância de mais requadros do que o normal para representar determinada ação.

Chris Ware é um dos autores contemporâneos que melhor dominam esta equação. Muitas vezes, o autor estica a impressão de duração através da multiplicação de painéis utilizados para mostrar etapas sucessivas de micro-eventos. As páginas de abertura do *Acme Novelty Library n°18* oferecem uma análise detalhada dos rituais matinais da protagonista, em uma prancha densamente ocupada por 47 pequenos requadros divididos em cinco tiras, ou grupos de requadros. Ao invés do uso econômico de elipses, o que se vê é um desmembramento dessas micro-ações do cotidiano normalmente insignificantes (na última faixa, Ware ainda dedica um painel para cada botão de sua camisa). A mesma ocupação densa de painéis continua nas páginas seguintes, como um pedido para que o leitor desacelere o ritmo de leitura, a fim de seguir o fluxo de requadros e atrasar o virar das páginas.

Figura 3



Fonte: WARE, C., 2007. *Acme Novelty Library #18*, Drawn & Quarterly

O emprego desses momentos descritivos, dedicados aos entretempos que não são determinantes para a trama, onde nenhum evento significativo acontece, se aproxima do conceito barthesiano de catálise, definido como o espaço das pequenas ações menores, insignificantes, átonas (2008). Geralmente a catálise é utilizada para reforçar o impacto das ações relevantes extraordinárias – mas em algumas obras, é justamente aquilo que não acontece que pode ser chamado de evento (HÜHN, 2009). Um bom exemplo pode ser encontrado em *Fugir: o relato de um refém* (2018), em que Guy Delisle reproduz a experiência de espera do protagonista a partir do recurso da catálise. A história é centrada no testemunho do cativo de um integrante do *Médico Sem Fronteiras* capturado na região do Cáucaso. Ao longo do livro, o autor emprega diversas estratégias para reforçar a sensação de passagem no tempo vivida pelo protagonista preso. *Fugir* explora um tipo de narrativa em que o tempo é elástico também para o protagonista. Certas páginas são preenchidas com a multiplicação de quadros necessários para mover o dedão do pé. Em outros momentos, o autor emprega o recurso da iteração icônica para representar a sensação de longa passagem do tempo provocada pela insônia, através da presença vários quadros idênticos à espera do sol nascer (com sutis variações de tom).

Figura 4



Fonte: DESLILE, G. *Fugir: o relato de um refém*. Companhia das Letras, 2018.

Quadrinhos são comumente associados com um tempo de leitura curto (devido ao suposto imediatismo da visualidade). Para além de discutir o aumento da proporção de "quadros por evento", é necessário avaliar as possibilidades de duração também no nível do número de páginas das publicações. A emergência e popularização do formato de livro (novela gráfica) — ao invés de parcelas serializadas curtas — também parece oferecer condições para o desenvolvimento de uma estética da lentidão em quadrinhos contemporâneos. Claro, não se deve esquecer que a escolha por um formato de livro também obedece a condições econômicas: enquanto séries são muitas vezes

compiladas após sua publicação em episódios e recolocadas no mercado em formato de livro, histórias autossuficientes mais longas podem ser divididas em parcelas mais curtas para compensar financeiramente a grande diferença entre o tempo de produção (que às vezes dura anos) e o tempo de leitura (geralmente não mais do que algumas horas). Em última análise, o livro oferece mais fôlego para investir em pausas, dilatar a duração e a forçar um nível de atenção mais focado dos leitores.

3.2 DESACELERANDO O TRAÇO

Uma segunda estratégia para retardar o tempo de leitura envolve uma relação entre o nível de detalhe e complexidade nos desenhos. Aqui não se trata apenas do quanto está sendo contado em cada requadro, mas de uma questão de detalhe visual: desenhos meticulosos dotados de mais informação visual relevante exigiriam mais tempo e esforço do leitor para desvendá-los.

Evidentemente, uma vez que não é imposta, como no cinema, a duração da leitura é dotada de subjetividade e depende de uma série de questões externas. Mas considerando uma recepção modelo programada, é possível identificar estratégias de desaceleração da leitura e gestão da atenção do espectador. O cartunista canadense Seth, por exemplo, associa seu gosto por "coisas lentas e chatas", com a importância de detalhes e propõe protocolos de leitura bem específicos: "se você ler um dos meus quadrinhos (...) de uma forma muito rápida, não há realmente muita coisa acontecendo. (...) São os detalhes que adicionam a textura que falta no enredo" (SETH, 2011). A correlação entre atenção ao detalhe e a experiência de duração do olhar é sustentada na pintura pelo crítico de arte James Elkins, defensor do "olhar demorado" (2010). Elkins estabelece uma correlação entre o trabalho intensivo dedicado à produção das meticulosas pinturas renascentistas e o tempo ideal para contemplá-las (em comparação, por exemplo, com a maioria das pinturas conceituais modernistas).

É possível adicionar uma camada a essa categoria. Além da densidade de informação, convocando a atenção em desvendar os detalhes, o próprio estilo gráfico pode convocar uma sensação física de demora, o que Philipp Marion chama de *grafiação* (1993). Estilos como linha clara, precisa, estável, minuciosa podem ser usados para transmitir um sentido de paciência e esmero na produção que é refletida na experiência de leitura. Um traço nervosamente desenhado, instável, que aparenta ser feito com gestos trêmulos, por sua vez, pode indicar uma sensação de velocidade. Essas matrizes de deslocamento corporal do desenhista, como velocidade, aceleração, podem produzir evidências indiciais da presença e do movimento do próprio corpo no desenho (GRENNAN, 2017, p.21).

Retornando ao exemplo de Chris Ware, esse esforço exigido pelos quadrinhos envolve um alto nível de detalhe distribuído em muitos pequenos requadros (uma consequência da primeira estratégia de decupagem dos eventos), demandando do leitor um olhar atento para decifrá-los. Além dessa diferença de escala, a quantidade de informação visual é reforçada pelo uso constante de rimas visuais, que fazem o leitor ir e voltar "enviando o olho de volta a um ponto anterior da história e evitando que eventos saiam fora de controle visual do leitor atento" (BANITA, 2010, 180).

3.3 O TEMPO DO NÃO-DITO

Um terceiro componente importante que rege o tempo de leitura é a presença ou ausência de texto verbal. Segundo Barbieri, é possível retardar a velocidade de leitura através da administração da quantidade de texto inserido nos balões (1992). Apesar da relação temporal complexa entre imagem e texto no nível de história — ou seja, a correlação entre durações do que está sendo dito e mostrado —, a equação entre quantidade de texto e o tempo necessário para sua decifração também pode cadenciar o ritmo de leitura, ampliando a duração e desacelerando o virar das páginas (a menos que se opte por ignorar os balões, o que é sempre uma possibilidade).

Tal argumento é certamente tentador, mas nem sempre pode ser atribuído a um efeito de lentidão. A experiência de desaceleração provocada no leitor não é subordinada apenas ao número de palavras contidas nos balões. E mesmo que o processo de decifração verbal seja mais demorado, e retarde a progressão linear de leitura entre requadros, tiras e páginas, a própria agilidade do estilo do texto pode, em alguns casos, aumentar a sensação de dinamismo. É preciso separar o tempo cronológico de leitura do tempo subjetivo da experiência do espectador.

Embora quadrinhos repletos de texto possam demandar mais tempo para a leitura, aqueles desprovidos de palavras não necessariamente são lidos mais rapidamente. A supressão das palavras pode, inclusive, reforçar potenciais do meio e as relações entre tempo e espaço (BERONA, 2008; GROENSTEEN, 1997; MARCONDES, 2016). Por vezes ocorre justamente o contrário: a ausência de balões suprime um importante marcador temporal frequente nos quadrinhos — em muitos casos, a orientação para a passagem de um quadro a outro, além da dimensão temporal do evento narrativo representado, depende da duração das falas dos personagens. A ausência de recitativos pode, então, provocar uma ambiguidade e indeterminação próprias da hesitação, pausa. De fato, há uma tendência entre os autores contemporâneos a produzir quadrinhos "silenciosos" justamente para ampliar a duração e introduzir uma pausa de temporalidade indeterminada e subjetiva (GROENSTEEN, 2011).

4 PREENCHENDO LACUNAS: A ARTE DA RELEITURA

Uma outra estratégia para retardar a leitura pode ser identificada na inserção de lacunas que sugerem idas e vindas pela própria página ou livro, em uma dinâmica de constante releitura muito própria de um meio como os quadrinhos. Baetens (2011) propõe que a leitura dos quadrinhos seja considerada em termos de ausências, distinguindo diferentes níveis de interesse narrativo, de acordo com o momento em que o leitor percebe que há algo faltando e reconhece a necessidade de procurar respostas em outros lugares. Essa falta pode ser direta (imediate) ou demorada (adiada para mais tarde na história).

Um dos casos que ilustram essa estratégia pode ser encontrado em *Wilson*, de Daniel Clowes. À primeira vista, o livro poderia transmitir a impressão de se tratar de uma típica coleção de tiras de um protagonista recorrente, um livro de leitura rápida e baixa demanda de concentração. No entanto, aos poucos o livro revela novas camadas para o leitor atento, propondo um constante convite à re-leitura. *Wilson* está organizado em uma estrutura episódica: cada página pode ser tomada como uma unidade autossuficiente, tratada individualmente com seu próprio título, início, final, mimetizando a estrutura das *gags* de velhos quadrinhos de uma página só. Esta autonomia é reforçada pelo fato de que cada página é desenhada e colorida em um estilo diferente - esquemática ou detalhada, monocromática ou colorida, modulando diferentes técnicas para diferentes e momentos da vida do protagonista.

Wilson é um homem de meia-idade, solitário, crítico, cínico, mas também simpático, como muitos dos personagens de Clowes. Além das *gags*, envolvendo, por exemplo, as tentativas desajeitadas de interagir com estranhos, Clowes oferece ao leitor uma coleção cronológica de diferentes momentos da vida do protagonista: seu pai morre, ele reencontra sua ex-esposa, descobre que tem uma filha, eventualmente, vai para a cadeia, tenta um reencontro com a família e acaba mais uma vez sozinho. Apesar deste formato de página independente, a história se baseia no acúmulo progressivo de momentos isolados, culminando na cena de autorrealização reservada para a última página.

Wilson aparece na frente da janela, vendo a chuva cair lá fora. No primeiro requadro, ele demonstra um momento de epifania, ilustrado por um grande ponto de exclamação, como uma resposta a uma pergunta feita anteriormente em outro lugar. A palavra "finalmente" no segundo requadro também indica um encerramento, mas não sabemos exatamente de quê. O terceiro e quarto requadros só reforçam nosso desconhecimento "é tão óbvio de uma forma, mas nunca mesmo ocorreu comigo! / É claro que é isso! Claro!" (CLOWES, 2010, p.77). Pode ser óbvio para *Wilson*, mas não para o leitor, que é deixado em suspenso nos dois últimos requadros, sem a revelação de qualquer resposta.

Figura 5



Fonte: CLOWES, D. Wilson, Montréal: Drawn & Quarterly, 2010, p.77

No caso do exemplo em questão, esta ausência só é revelada na última página. O que parece ser um desfecho para o personagem torna-se uma abertura para o leitor, que é convidado a unir os pontos através de um meticuloso percurso de releitura. A página pode, naturalmente, ser tomada como um gratificante final em aberto, suspenso, mas uma re-leitura mais atenta vai premiar o leitor dedicado com conexões que só podem ser "ativadas" uma vez que se percebe que há algo para se conectar.

Compare *Raindrop* com *Icicle* (2010b, p.58), por exemplo. Apesar de estilos muito diferentes, há ressonâncias, sem dúvida, importantes entre estes dois episódios, embora estejam separados por quase vinte páginas. O título já sugere um elo possível: ambos episódios estão, de alguma forma, relacionados com a água. Nesta página, Wilson encontra-se na prisão, em uma situação de confinamento, sentado no chão e observando o gelo pingando ao derreter. Embora os primeiros cinco quadros sejam “mudos”, o gotejar impõe um ritmo lento indicando a passagem do tempo. Wilson está esperando por algo e parece frustrado por não consegui-lo: "ainda nada" - diz ele no último quadro.

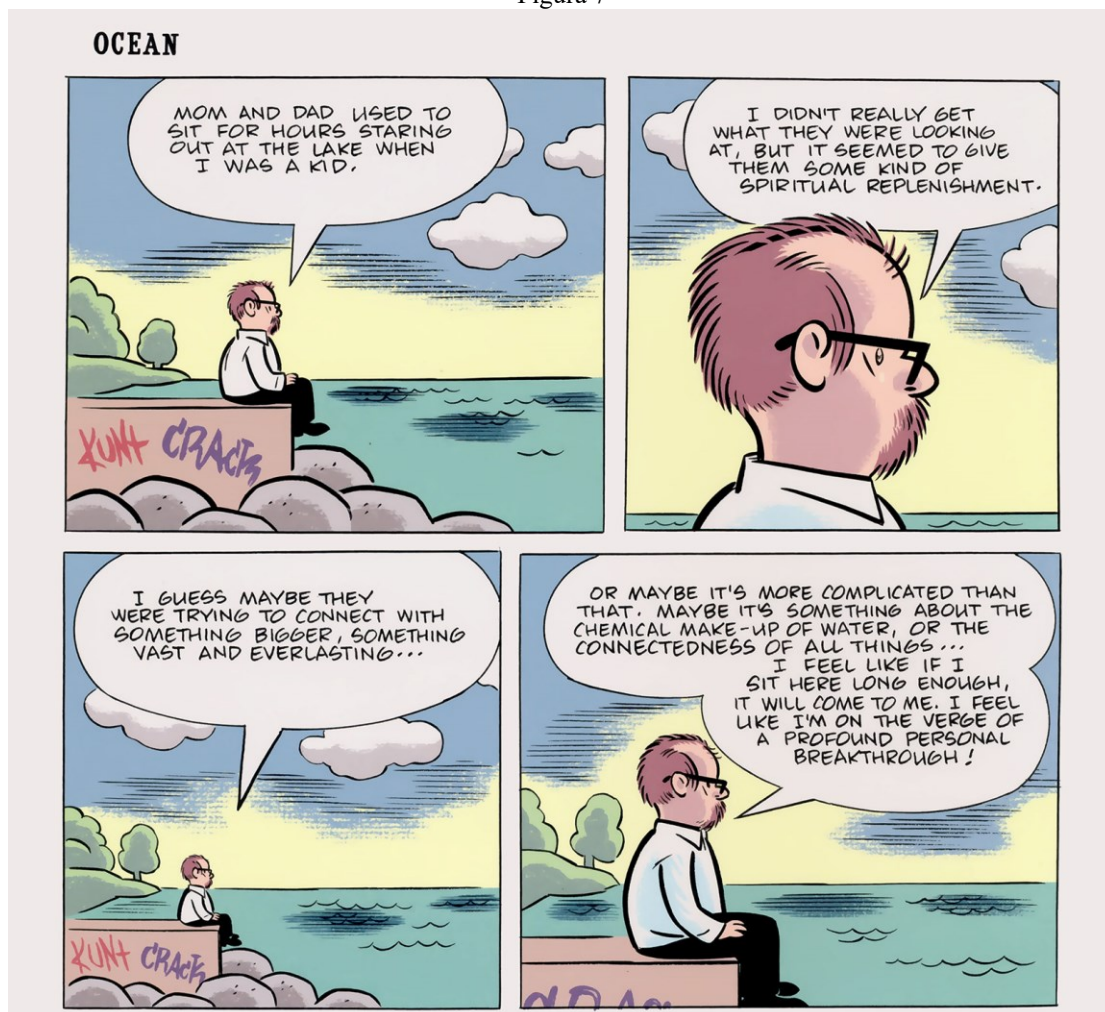
Figura 6



Fonte: CLOWES, D. Wilson, Montréal: Drawn & Quarterly, 2010, p. 58

A resposta, ou melhor dizendo, a questão cuja resposta é descoberta pelo protagonista na última página, se revela bem cedo na história, na página 12, antes de todos os eventos que mudaram sua vida, em um episódio intitulado *Oceano* (também relacionado com água). Na página, vemos Wilson, olhando para o mar, enquanto explica que esse olhar contemplativo está relacionado com sua experiência com seus pais e uma busca por "reabastecimento espiritual", uma tentativa de "se conectar com algo maior."⁵⁷

Figura 7



Fonte: CLOWES, D. Wilson, Montréal: Drawn & Quarterly, 2010.

5 CONCLUSÃO

⁵⁷ "Mom and dad used to sit for hours staring out at the lake when I was a kid. I didn't really get what they were looking at, but it seemed to give them some kind of spiritual replenishment. I guess maybe they were trying to connect with something bigger, something vast and everlasting...Or maybe it's more complicated than that. Maybe it's something about the chemical make-up of water, or the connectedness of all things...I feel like if I sit here long enough, it will come to me. I feel like I'm on the verge of a profound personal breakthrough" (2010b, p.12).

Uma abordagem temporal dos quadrinhos oferece um quadro produtivo para analisar a própria dinamicidade da experiência leitura e reproduzir estados de espírito através de cadências mais lentas. Mesmo que essa duração de leitura não seja previamente imposta pela execução (como no caso do cinema ou música), há sem dúvidas sugestões de uma “leitura ideal” (JAUSS, 2002, ISER, 1978) presente em instruções textuais programadas a partir de estratégias para administrar o tempo de leitura, como ilustrado nos exemplos discutidos acima.

A imobilidade e a fixidez da imagem dos quadrinhos podem contribuir para a sensação de permanência do tempo, para a contemplação das formas e para a descoberta de uma potencial abertura de sentido dentro do intervalo de hesitação. A interrupção do desenrolar dos eventos, o convite à pausa digressiva e à contemplação dos *tableaus* são encontrados especialmente nas obras de autores contemporâneos que tratam do cotidiano de maneira mais reflexiva, seja através de um viés mais contemplativo, como é o caso de autores que exploram certo encantamento com o ordinário como John Porcellino, Jon McNaught, Jiro Taniguchi, Manuele Fior, Edmond Baudoin, seja através de um viés mais melancólico, como em Seth, Chris Ware, Dominique Goblet, Kiriko Nananan.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, B. **Time-stilled space-slowed: how boredom matters**, *Geoforum*, v. 35, n. 6, p. 739–754, 2004.

Baetens, J. & Lefèvre, P.. **Pour une lecture moderne de la bande dessinée**. Bruxelas: Centre Belge de la Bande Dessinée, 1993

BAETENS, J. & HUME, K. **Speed, Rhythm, Movement: A Dialogue on K. Hume’s Article “Narrative Speed.”** *Narrative*, 14(3), 2006, p.349–355.

BAETENS, J. **Hommage à Pierre Fresnault-Deruelle: pour relire “Du Linéaire au tabulaire.”** *Les Cahiers du Grit*, 1(1), 2011.

BANITA, G., Chris Ware and the Pursuit of Slowness, in: BALL, David M.;

KUHLMAN, Martha B. (Orgs.), *The Comics of Chris Ware: Drawing is a Way of Thinking*, Jackson: University Press of Mississippi, 2010, p. 177–190

BARBALET, J. M., Boredom and social meaning, *British Journal of Sociology*, v. 50, n. 4, p. 631–646, 1999.

BAUDRILLARD, J, *Cool memories 1980-1985*, London and New York: Verso, 1990.

BARBIERI, D. *Tempo, immagine, ritmo e racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti*. Tesi di Dottorato di Ricerca in Semiotica, Università di Bologna, 1992.

_____. **As linguagens dos quadrinhos** [s.l.]: Editora Peirópolis, 2017.

- BARTHES, R. **Introdução à Análise Estrutural da Narrativa**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BERGSON, H. **Henri Bergson: key writings** K. Ansell-Pearson & J. Mullarkey, eds., Continuum International Publishing Group, 2002.
- BERONA, D.A. **Wordless Books: The Original Graphic Novels Reprint.**, Abrams, 2008.
- DUFFY, E. **The Speed Handbook: Velocity, Pleasure, Modernism**, Duke University Press Books, 2009.
- ECO, U. **Innovation and repetition: Between modern and post-modern aesthetics**. *Daedalus*, 114(4), 2009, p.161–184.
- REFAIE, E. **Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures**, Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2012.
- ELKINS, J. How long does it take to look at a painting, *Huffpost Arts & Culture*, v. 8, 2010.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. Du linéaire au tabulaire, *Communications*, v. 24, n. 1, p. 7–23, 1976.
- HATFIELD, C. **Alternative comics: an emerging literature**, Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2005.
- GENETTE, G. **Narrative discourse**, Oxford: Blackwell, 1980
- GRENNAN, S. **A Theory of Narrative Drawing**, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2016.
- GROENSTEEN, T. **Système de la bande dessinée**, Paris: Presses universitaires de France, 1999;
 _____. *Histoire de la bande dessinée muette*, 9 e Art, n. 2, p. 60–75, 1997;
 _____. **Bande dessinée et narration: système de la bande dessinée 2**, Paris: Presses universitaires de France, 2011.
- GUNNING, T, The Art of Succession: Reading, Writing, and Watching Comics, *Critical Inquiry*, v. 40, n. 3, p. 36–51, 2014.
- HONORÉ, C. **In praise of slowness: how a worldwide movement is challenging the cult of speed**, San Francisco: Harper San Francisco, 2004.
- HÜHN, P. Event and Eventfulness, in: HÜHN, Peter et al (Orgs.), *Handbook of Narratology*, Berlin: Walter de Gruyter, 2009.
- ISER, W. **The act of reading: a theory of aesthetic response**, London: Routledge and Kegan Paul, 1978.
- JAUSS, H. R. **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**, São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- KOEPNICK, L. **On slowness: Toward an aesthetic of the contemporary**, Nova York: Columbia University Press, 2014.

MARCONDES, C. I. O silêncio à espreita: sobre o universo das HQs mudas. *Antílope*, v. 2, p. 35-43, 2016

MARION, P. **Traces en cases**: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Louvain-la-Neuve: Academia, 1993.

MCCLOUD, S. **Understanding comics**: The Invisible Art, New York: Harper Paperbacks, 1994.

PEETERS, B. **Lire la bande dessinée**, Paris: Flammarion, 2003.

PICADO, B.; BARONI, R.; TEIXEIRA, J S. O fazedor de relógios: sistemas da temporalidade narrativa em *Watchmen*. *Todas as letras*, v. 21, n. 1, p. 140–166, 2019.

SETH. Conversations with Seth, Attention Revisited. Interview with Kathleen Dunley. *The Comics Grid*, 2011. Disponível em: <http://blog.comicsgrid.com/blog/conversations-with-seth-attention-revisited/>

SCHNEIDER, Greice. What happens when nothing happens: boredom and everyday life in contemporary comics. Leuven: Leuven University Press, 2016.

SCHWEIZER, H., On Waiting, *university of toronto quarterly*, v. 74, n. 3, p. 777–792, 2005.

SMOLDEREN, T. Naissances de la bande dessinée, De William Hogarth à Winsor McCay. Bruxelas: Les Impressions Nouvelles, 2009.

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