

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO
PARANÁ – DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE
LICENCIATURA EM LETRAS**

GESSICA DE SOUZA

O ESPAÇO DA NARRATIVA GRÁFICA SWEET TOOTH DE JEFF LEMIRE

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

PATO BRANCO

2017

GESSICA DE SOUZA

O ESPAÇO DA NARRATIVA GRAFICA SWEET TOOTH DE JEFF LEMIRE

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado como requisito parcial para obtenção do título de licenciado, do curso superior de Licenciatura em Letras Português – Inglês do Departamento Acadêmico de Letras – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR.

Orientador: Prof. Dr. Wellington Ricardo Fioruci

PATO BRANCO

2017

FOLHA DE APROVAÇÃO



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Pato Branco
Departamento Acadêmico de Letras
Coordenação do Curso de Letras Português/Inglês



DEFESA PÚBLICA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO LETRAS – PORTUGUÊS/INGLÊS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Autor (a): **GÉSSICA DE SOUZA**

Título: **O espaço da narrativa gráfica Sweet Tooth de Jeff Lemire**

Trabalho de conclusão de curso defendido e aprovado em 07 / 12 / 2014, pela comissão julgadora:

Prof. Dr. Wellington Ricardo Fioruci – UTFPR Pato Branco

Orientador e Presidente da Banca

Prof.^a Dra. Mirian Ruffini – UTFPR Pato Branco

Parecerista e Membro da Banca Examinadora

Prof. Dr. Sérgio Paes de Barros – UTFPR Pato Branco

Membro da Banca Examinadora

VISTO E DE ACORDO:

Prof.^a Dra. Claudia Marchese Winfield
Coordenadora do Curso de Letras Português/Inglês

Prof.^a Ma. Rosângela Aparecida Marquezi
Responsável pelo Trabalho de Conclusão de Curso
Portaria n.º 295 de 01/09/2015

A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso

Ao homem dos olhos da cor do céu
o qual prezo uma imensidão
À Haine e Bob
por aquecer meu coração

À Hearth of my life
que não coube na rima, mas sempre terá seu lugar guardado

RESUMO

SOUZA, Gécica de. **O espaço da narrativa gráfica *Sweet Tooth* de Jeff Lemire**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Letras Português – Inglês. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Pato Branco, 2017. 54p.

Após um longo período de tentativas de reconhecimento literário, o século XIX mostrou-se um terreno propício ao estudo dos quadrinhos. Juntando esse fato aos estudos já desenvolvidos sobre o espaço literário e sua importância para compreensão da constituição de enredo e narrativa, este trabalho propõe a análise da constituição do espaço na história em quadrinho *Sweet Tooth*, de Jeff Lemire. Este estudo foi guiado, principalmente, pela teoria de Thierry Groensteen e seu conceito de espaçotopia, que visa encarar o espaço do quadrinho como um todo dos elementos que constituem a obra. E por Oziris Borges Filho, teórico atual do espaço literário da prosa de ficção, suas teorias sobre as funções do espaço literário foram muito utilizadas nessa análise. A obra em questão, *Sweet Tooth*, tem grande destaque em seu país de origem, Canadá, porém, é ainda pouco conhecida no Brasil, apesar da indicação ao Eisner Award, prêmio de alta importância do gênero quadrinho. A partir desses estudos é possível perceber a análise de uma narrativa gráfica deve dar-se através de todo o material que a compõe, e não somente diegeticamente. O estudo confirma o fato dos quadrinhos como linguagem autônoma e particular, sem a necessidade de ser julgada como misto de linguagens ou derivação de outras artes.

Palavras-chave: espaço dos quadrinhos, *Sweet Tooth*, narrativa gráfica

ABSTRACT

SOUZA, Géssica de. **O espaço da narrativa gráfica Sweet Tooth de Jeff Lemire**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Letras Português – Inglês. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Pato Branco, 2017. 54p.

After a long period of attempts at literary recognition, the nineteenth century proved to be an area conducive to the graphic novel's studies. Joining this fact to the already developed studies on the literary space and its importance for understanding the constitution of plot and narrative, this work proposes the partial analysis of the constitution of the space in the graphic novel *Sweet Tooth*, by Jeff Limere. This study was guided mainly by Thierry Groensteen's theory and his concept of space-optics, which aims to face the space of the graphic novels as a whole of the elements that constitute the work. And by Oziris Borges Filho, current theoretician of the prose fiction literary space, his theories on the functions of literary space were very used in this analysis. The work in question, *Sweet Tooth*, has great prominence in its home country, Canada, however, is still little known in Brazil, despite the nomination to the Eisner Award, award of high importance of the graphic novels genre. From these studies it is possible to perceive the analysis of a graphic novels must take place through all the material that composes it, and not only diegetically. This study confirms the fact of graphic novels as an autonomous and particular language, without the need to be judged as a mixture of languages or derivation from other arts.

Key-words: space in the graphic novels, *Sweet Tooth*, graphic novel

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Revista Gibi.....	12
Figura 2 - Revista Tico-Tico.....	12
Figura 3 - Van Gogh em meio à uma crise.	15
Figura 4 - Leões esperando para caçar cavalos.	17
Figura 5 - Tipos de balões.....	20
Figura 6 - Exemplo de requadro.....	21
Figura 7 - Exemplo de balões.....	22
Figura 8 - Gus e seu pai na cabana.....	35
Figura 9 - Cabana coberta de neve.....	35
Figura 10 - Gus cercado pela mata.....	36
Figura 11 - Momento do enterro de Richard Fox.....	37
Figura 12 - Cadáver de criança.....	39
Figura 13 - Pilha de corpos.....	40
Figura 14 - Jepperd vendo os híbridos mortos.....	41
Figura 15 - Jepperd percebendo sua alucinação.....	41
Figura 16 - Homologia entre personagens e espaço.....	42
Figura 17 - Paleta de cores.....	42
Figura 18 - Chegada dos híbridos à cabana.....	43
Figura 19 - Sonho de Gus.....	45
Figura 20 - Queda durante sonho de Gus.....	45
Figura 21 - Árvore seca com esqueletos de híbridos.....	46
Figura 22 - Momento da passagem do luto de Gus.....	47
Figura 23 - Requadros se desprendendo da imagem.....	48
Figura 24 - Momento crítico para Gus e Wendy.....	49
Figura 25 - Requadro no formato de Gus.....	50

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E LITERATURA	11
1.1 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	14
1.2 QUADROS E BALÕES	19
2 O ESPAÇO LITERÁRIO	25
3 O ESPAÇO LITERÁRIO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	29
4 SWEET TOOTH, JEFF LEMIRE: ESPAÇO E NARRATIVA GRÁFICA	32
4.1 O AUTOR.....	32
4.2 RESUMO DA HISTÓRIA.....	32
4.3 O ESPAÇO EM <i>SWEET TOOTH</i>	34
4.4 O ESPAÇO ONÍRICO	43
4.5 A ESPACIALIDADE GRÁFICA - O REQUADRO COMO UM RECURSO NARRATIVO	46
5 CONCLUSÃO	52
REFERÊNCIAS	54

INTRODUÇÃO

O presente trabalho visou analisar a construção do espaço literário na obra em quadrinho *Sweet Tooth* de Jeff Lemire. Em busca dos resultados sobre os efeitos do sentido por meio da espacialidade do quadrinho, primeiramente dissertou-se sobre as teorias do espaço literário na prosa de ficção, visando estabelecer os pontos de ligação com a teoria do espaço dos quadrinhos elucidada na sequência. Nesse momento da pesquisa foi feita uma breve exposição dos conceitos sobre a espacialidade literária dos autores: Antonio Dimas, Gaston Bachelard, Maurice Blanchot, Luiz Alberto Brandão e Ozíres Borges Filho.

A temática do espaço literário foi escolhida devido ao fato de que nos estudos da teoria literária há vários elementos que constituem a narrativa e são de extrema importância, não podendo, nenhum desses elementos: espaço, tempo, personagens, ser separados ou ignorados na constituição do enredo. No que tange à escolha desta monografia, optou-se pelo estudo do espaço, haja vista que este vem sendo um elemento de destaque nos estudos literários. O espaço literário vem sendo muito estudado nos últimos anos e seu destaque dá-se ao fato de que este é o elemento responsável por abrigar, constituir e conduzir todos os demais elementos. Daí sua importância nos estudos contemporâneos e a necessidade de estender tal estudo aos outros gêneros que não somente à prosa literária de ficção.

Partindo do falacioso argumento de que as histórias em quadrinhos possuem menor valor literário comparada à prosa de ficção, e percebendo os crescentes estudos sobre espaço literário, este trabalho desenvolveu uma discussão de maneira a estabelecer diálogo entre as duas linguagens com vistas à análise do espaço nos quadrinhos, de modo a demonstrar a importância e a construção de sentidos neste.

Para isso, procurou-se identificar e analisar alguns elementos que constituem o espaço literário na narrativa gráfica *Sweet Tooth* de Jeff Lemire, visando compreender os recursos estruturantes dessa linguagem. Para este estudo foram utilizados essencialmente os conceitos de Thierry Groensteen, sobre espaçotopia e suas definições sobre a linguagem do quadrinho, e Will Eisner, considerado o primeiro teórico de quadrinhos, que definiu a forma de ler quadrinhos como capacidade que

visa compreender a unidade da linguagem, sem que seja preciso separar o verbal do não verbal para definir este gênero.

A escolha de *Sweet Tooth* do canadense Jeff Lemire deu-se de forma a procurar valorizar a nona arte, especialmente o autor, Jeff Lemire, ainda pouco conhecido no Brasil, mas já indicado ao prêmio Eisner Award por essa mesma obra, tal seu valor literário. *Sweet Tooth* foi publicado inicialmente em 2009 mas chegou ao Brasil apenas em 2012, pela Panini Comics, em seis compilados de quarenta edições. A obra possui uma riqueza da linguagem dos quadrinhos, sendo seus elementos muito bem utilizados pelo autor, de forma que a HQ possui mais conteúdo a ser analisado do que seria possível em uma monografia. Unindo esse fato ao estudo do espaço literário, foi escolhida essa obra, *Sweet Tooth*, para uma análise de seu espaço literário de modo a verificar como o mesmo se estrutura e se comporta numa história em quadrinho, visando perceber e aproximar essa forma da prosa literária.

Esse trabalho ficou organizado em cinco capítulos com as seguintes informações: capítulo 1, expôs e discutiu sobre as semelhanças e diferenças do quadrinho e da prosa de ficção literária. Também buscou-se nesse capítulo elucidar sobre a linguagem do quadrinho e como ela se constitui. No capítulo 2 procurou-se estabelecer o conceito de espaço literário a partir dos estudos de Gaston Bachelard, Luiz Alberto Brandão, Antonio Dimas, Maurice Blanchot e Ozíres Borges Filho. Estabelecido o que seria o espaço literário, o capítulo 3 expôs o conceito de espaço na obra de quadrinho, a partir, principalmente, da teoria de Thierry Groensteen, que visa analisar o espaço do quadrinho como uma unidade de tudo que envolve a produção da história em quadrinho. Após, o capítulo 4 foi responsável por apresentar o autor, Jeff Lemire e a premissa da obra *Sweet Tooth*, e na sequência iniciar sua análise a partir das teorias previamente elucidadas. Finalizando com a conclusão no capítulo 5, onde foram expostas as conclusões a respeito da análise do espaço no quadrinho *Sweet Tooth*, de Jeff Lemire.

Dessa maneira, pretendeu-se que este trabalho contribua não somente nos estudos do espaço literário em si, como na análise da história em quadrinho dentro dos estudos dedicados à espacialidade, tendo em vista o baixo índice de produção acadêmica que privilegia o estudo das histórias em quadrinhos no Brasil e unindo isso ao estudo crescente do espaço literário.

1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E LITERATURA

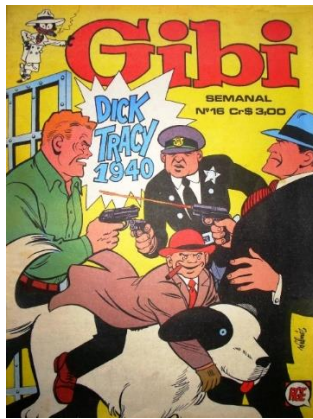
Há muito as histórias em quadrinhos são tidas como arte inferior em relação a prosa narrativa e destinada somente ao público infantil, isto com tom de desdém das obras infantis, tomando-as todas como literatura inferior e desvalorizada. Isso ocorre principalmente pela aproximação com os livros infantis por tratar-se de narrativas contadas com imagens, o que costuma levar ao equívoco de se pensar que quadrinhos são histórias ilustradas. A diferença entre a história em quadrinho e a história ilustrada é que o quadrinho utiliza-se da imagem e da palavra para narrar e ambos constituem uma linguagem; já o livro ilustrado utiliza a imagem como complemento da narrativa, no entanto, não depende da imagem para que ela seja ser contada. Cagnin diz que “[..] nos livros com histórias ilustradas, a imagem entra apenas como elemento decorativo” (CAGNIN, 1975). Vergueiro diz que os adultos desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras “mais profundas”, desviando-os assim de um amadurecimento “sadio e responsável”. (VERGUEIRO, 2014 p.8)

A desmistificação dos quadrinhos como uma não literatura vem ganhando espaço e atualmente, é possível observar histórias em quadrinhos e selos de editoras voltadas inteiramente ao público adulto, muitas até com classificação indicativa, como é o caso do selo Vertigo, pertencente a editora de quadrinhos DC Comics, e as obras de Joe Sacco, jornalismo em quadrinhos que expõe os bastidores da guerra do Oriente Médio, publicadas pela editora Conrad e Companhia das Letras.

Esse equívoco em relação aos quadrinhos gera uma desavença literária que insiste em pôr o gênero quadrinho em nível inferior à chamada alta literatura tem seu esclarecimento. A começar pelo uso de imagens, o que remete o público a associar quadrinhos à literatura exclusivamente infantil. O teórico de quadrinhos Thierry Groenstreen diz que a imagem ocupa nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele ocupado pela escrita. E afirma ainda que “o predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela” (2015, p.17). No entanto não só a questão da imagem gera esse preconceito em relação ao gênero quadrinhos, há também a questão a respeito de

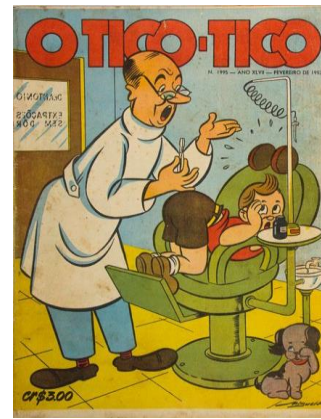
suas muitas denominações. No Brasil é mais comum o termo “gibi”, usado para nomear uma das primeiras revistas em quadrinhos brasileiras, a revista *Gibi*, lançada em 1939 (anos depois do primeiro quadrinho brasileiro, a revista *O Tico – Tico*). Esta foi uma revista voltada ao público infanto-juvenil, cujo sucesso foi tamanho que seu nome passou a ser designação de qualquer obra em quadrinhos, marcando-os como infantis e gerando uma barreira ideológica que impediu por muito tempo a evolução dos quadrinhos no país, comprovando a atual disputa de valores entre quadrinhos e prosa literária.

Figura 1 - Revista Gibi.



Fonte: Hata Quadrinhos.

Figura 2 - Revista Tico-Tico.



Fonte: O.Q. Studiun.

Ainda sobre as denominações, *comics* é o termo usado pela língua inglesa antes e depois de Will Eisner popularizar o termo *Graphic Novel*, usando-o para diferenciar obras de maior qualidade gráfica, com enredo muito bem elaborado e que não são periódicos de banca, sendo uma história fechada em apenas um volume, geralmente. Eisner (2005) definiu também o termo Arte Sequencial para designar uma narrativa feita por imagens em sequência com uso ou não de palavras. Porém, esse termo também pode ser usado para definir o cinema. Pensando nisso, Scott McCloud definiu quadrinhos como sendo “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (1995, p.9). Essa definição, no entanto, não é popular, sendo mais conhecidos e utilizados os termos Quadrinhos, Histórias em Quadrinhos e HQs, sem esquecer as conhecidas tiras. A tira de quadrinho, tirinha como é conhecida, é constituída de histórias curtas (de três a quatro quadros) com o intuito exclusivo de serem cômicas, irônicas, reflexivas ou críticas. Foi a partir das tiras que se popularizou

na América do Norte, o termo *comics*, que hoje também é usado para Histórias em Quadrinhos com enredos maiores. Comumente as tiras são publicadas em jornais ou meios eletrônicos e correspondem a uma narrativa gráfica curta. A tira está para o quadrinho como o conto está para o romance.

A aproximação dos quadrinhos e da prosa narrativa vai além do processo de adaptações intermediárias de obras literárias para quadrinhos. O suporte, o formato dessas obras é muito similar (ambas impressas em papel). Groensteen afirma que não devemos considerar o quadrinho como uma ramificação ou subproduto da literatura, apesar de serem obras impressas e feitas para ler, e não para ouvir ou assistir. O autor ainda diz que “não podemos concluir, em relação a esses textos, que a coincidência de suportes leva a identidade de função. (GROENSTEEN, p. 31)”. Como visto anteriormente, há uma limitação ideológica sobre os quadrinhos que leva à ignorância do gênero e tende a diminuir essa arte. O grande salto nacional para a conversão dessa ideologia foi feito através do governo federal pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), que em 2006 incluiu em seus editais de seleção a categoria histórias em quadrinhos. Apesar de inicialmente o PNBE selecionar adaptação de clássicos para os quadrinhos para compor o acervo escolar, em 2009 o programa já considerava os quadrinhos como linguagem autônoma:

Quando o PNBE compra HQs dos mais variados estilos e para todas as idades, ela estimula uma indústria ainda em pleno desenvolvimento. Quanto mais a indústria cresce, mais se cria a possibilidade do surgimento de novos talentos e artistas de destaque no mercado. Quanto mais cresce o número de profissionais competentes e talentosos, maiores são as possibilidades de surgirem títulos de maior qualidade à disposição do público, alimentando assim um ciclo no qual o mercado, artistas e público consumidor se beneficiam reciprocamente. Esta é a contribuição indireta (mas vital) dada pelo PNBE ao mercado brasileiro de HQs. (BAHIA, 2012).

Mesmo usando desse incentivo na produção e divulgação dos quadrinhos nas escolas, ainda é muito clara a separação entre as HQs e a alta literatura, que seriam os livros de prosa narrativa. Waldomiro Vergueiro, teórico dos quadrinhos da atualidade, em sua obra: *Como Usar Os Quadrinhos Em Sala De Aula*, comenta que:

A entrada dos quadrinhos em sala de aula encontrou severas restrições, acabando por serem banidos, muitas vezes de forma até violenta, do ambiente escolar. Aos poucos, tais restrições foram atenuadas e extinguidas, mas não de forma tranquila, sendo na verdade resultado de uma longa e árdua jornada (VERGUEIRO, 2004, p.8).

Apesar de árduo o caminho para a valorização dos quadrinhos, aos poucos, eles têm tomado seu lugar em meio às artes mais consagradas, a literatura e o cinema, inclusive dialogando muito bem com ambas.

A arte dos quadrinhos realmente começou como uma arte infantil, mas não demorou a ganhar tons mais maduros. Para elucidar seu teor adulto, algumas obras têm destaque na valorização dos quadrinhos no Brasil, como é o caso de *Persépolis*, *graphic novel* autobiográfica da iraniana Marjane Satrapi, que mostra sua infância durante a Revolução Islâmica. *O Árabe do Futuro*, do franco-sírio Riad Sattouf, *graphic novel* em três volumes que narra a infância do autor entre a França e Síria na década de 1980. E o inquestionável *Maus*, do americano judeu Art Spiegelman, narrativa que conta a história dos pais do autor, sobreviventes dos campos de concentração de Auschwitz. *Maus* foi a primeira e única obra em quadrinhos a receber, em 1992, o prêmio Pulitzer, feito esse que impulsionou a produção e aceitação dos quadrinhos como literatura adulta.

1.1 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

O quadrinho consiste de uma linguagem própria e autônoma e, apesar de conseguir dialogar com a literatura, se distingue dela pelo uso de recursos próprios da linguagem quadrinística. A literatura que se diferencia do quadrinho retratado aqui, consiste em obras de prosa narrativa, fictícias ou não. Tendo em vista que, de acordo com o *Dicionário Didático da Língua Portuguesa*, literatura é “uso estético da linguagem escrita; arte literária” (RAMOS, p. 514). Literatura é, portanto, um texto literário. Segundo o teórico José de Nicola, o que torna um texto literário é a função poética da linguagem que “ocorre quando a intenção do emissor está voltada para a própria mensagem, com as palavras carregadas de significado (1998, p.24). O que separa, então, história em quadrinho de narrativa literária de prosa é o uso das imagens. A linguagem imagética do quadrinho é complementada pela linguagem escrita. Aliás, elas dependem uma da outra para constituir o quadrinho.

Na constituição da linguagem do quadrinho, usa-se, para receber a escrita, os balões, nos quais é possível também expressar sensações sentidas pelas personagens na narrativa, através de frases de efeito e uso de pontuação exagerada para demonstrar o sentimento pretendido. Na linguagem própria dos quadrinhos é possível utilizar-se dos recursos para expressar sensações de extrema angústia, como distorcer formas e alterar balões. É o caso do fragmento da obra *Vincent* (2014), de Barbara Stok; as formas no espaço foram distorcidas para dar maior entendimento ao leitor sobre a crise que o personagem, Vincent Van Gogh, está sofrendo:

Figura 3 - Van Gogh em meio à uma crise.



Fonte: STOK (p.83 2004).

As linguagens verbal e não verbal trabalham em conjunto no intuito de fazer-se entender pelo leitor, de acordo com Eisner:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. [...] a leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estática e de esforço intelectual (EISNER, 1995, p.8).

A grande discussão que gera tantas revoltas entre quadrinhos e literatura é a questão do uso de imagens na narrativa, ainda segundo Eisner (2005, p.20) “A

imagem usada como linguagem tem suas desvantagens. Ela é o elemento dos quadrinhos que sempre provocou resistência à sua aceitação como leitura séria.”

O processo de leitura de um texto em prosa narrativa consiste em decodificar a palavra e formar uma imagem na mente; aos poucos o leitor forma mentalmente todo o espaço da narrativa. Nos quadrinhos é negada ao leitor essa oportunidade de construir os elementos imagéticos da narrativa, pois eles já são oferecidos pelas imagens. Isso significa que simplifique o processo, pois, ao conceder ao leitor elementos espaciais prontos, os quadrinhos correm o risco de não ter esses elementos observados pelo leitor que pode considera-lo meros detalhes do desenho.

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. Quando executados de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade e tornam-se uma só coisa. (EISNER, 2005, p.9).

Eisner cita em sua obra *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1995, p.21) que a arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis. Para ele, os desenhos são um reflexo no espelho, e dependem das experiências do leitor para serem visualizados e que sua ideia seja rapidamente processada. Eisner diz ainda:

Os processos psicológicos envolvidos na compreensão de uma palavra e de uma imagem são análogos. As estruturas da ilustração e da prosa são similares. Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial. (EISNER, 1995, p.8)

A experiência visual comum, aquela que é compartilhada entre leitor e obra, é a principal ferramenta do quadrinho. Enquanto na prosa literária há o uso de imagens para ilustrar a história, nos quadrinhos as imagens são utilizadas para narrar a história e não como complemento da leitura, como faz o texto ilustrado quando faz uso de imagens.

A linguagem imagética dos quadrinhos como o próprio Eisner explica, utiliza-se de símbolos visuais já conhecidos do público e à espera de reconhecimento. No exemplo abaixo retirado da obra *Os Leões de Bagdá* (2006) de Brian K. Vauchan e

Niko Henrichon, é possível perceber os leões agachados, escondidos atrás de escombros, ansiosos e concentrados num ponto de vista único que, a princípio, parece ser o próprio leitor. Não é necessário descrever verbalmente esse cenário como seria preciso na narrativa literária. O cenário mostra-se ao leitor e espera que ele o perceba, o movimento da cena depende apenas da interpretação do leitor, pois, nos quadrinhos cada leitor tem seu tempo para a interpretação da linguagem como um todo.

Figura 4 - Leões esperando para caçar cavalos.



Fonte: VANGAHN; HENRICHON (não paginado, 2006).

Antônio Luiz Cagnin, em sua obra *Os Quadrinhos: Linguagem e Semiótica*, relata que a imagem nos quadrinhos é um signo analógico e contínuo.

É analógico porque tem íntima relação de semelhança com o objeto representado, dando impressão de uma quase realidade; a sua forma física tem relação direta com o objeto, é motivada. A leitura em busca do significado não é unidirecional, em linha, como na escrita, ou em momentos sucessivos, como na fala, é contínua; a sua significação vem do todo, é próxima do modo de ver e entender as coisas reais, e forma, portanto, um inventário aberto, como o dos signos linguísticos, com exceção dos abstratos. Será chamado, frequentemente, de visual. (CAGNIN, 1975, P.23)

O autor enfatiza as semelhanças existentes entre as linguagens que constituem o gênero quadrinho e formam sua linguagem própria. As principais junções de linguagem são a visual e a escrita, as duas formas se complementam para harmonizar o texto que está sendo mostrado no quadrinho. Vergueiro (2015, p.27) comenta que a linguagem dos quadrinhos não deixa de ter pontos em comum com outras linguagens (verbais, não verbais, pictóricas, audiovisuais, etc.). O autor ainda comenta

que o quadrinho possui códigos específicos de sua linguagem, o que o tornam um produto cultural singular e o diferencia de outras mídias e narrativas. (VERGUEIRO, 2015, p.27). Para Eisner “nos quadrinhos, assim como no cinema, objetos simbólicos não narram apenas, mas ampliam a reação emocional do leitor” (1995, p.26).

A linguagem dos quadrinística não é constituída de elementos separados, pois, ela é toda um elemento só e deve ser estudada como tal.

Chegar ao interior do requadro, dissecar o quadro para contar os elementos icônicos ou plásticos dos quais a imagem é composta e em seguida estudar os modos de articulação desses elementos: tudo isso requer grande profusão de conceitos, mas não resulta em avanço teórico significativo. Por esse viés, apenas tangenciamos mecanismos bastante gerais, sendo que nenhum deles e especificamente adequado aos quadrinhos. [...] não e abordando as HQs a nível do detalhe que poderemos, ao preço de uma ampliação progressiva, chegar numa descrição coerente e fundamentada de sua linguagem. (GROENSTEEN, 2015, p.13)

Pensando assim, Groensteen estabelece a ideia de um sistema para definir os quadrinhos, um “quadro conceitual onde todas as realizações da ‘nona arte’ podem encontrar seu lugar e serem pensadas em comparação, ao mesmo tempo nas suas diferenças e nas suas semelhança ao mesmo meio” (GROENSTEEN, 2015). O autor define a linguagem do quadrinho como um conjunto de elementos que se inter-relaciona.

Groensteen define, como forma de análise da linguagem do quadrinho, o que ele chama de funções do verbal, que são funções estipuladas por ele e alguns conceitos de outros autores, Barthes e Peeters, para definir a linguagem do quadrinho, porém, como um discurso que a aproxima do cinema, por isso o nome, verbal. Segue uma breve descrição sobre cada uma das funções estipuladas por Groensteen:

- Função de Dramatização: quando o diálogo que se apresenta no quadrinho acrescenta uma carga dramática em relação a imagem que está sendo apresentada;
- Função Realística: aquela que conecta algum efeito real a linguagem do quadrinho, algo facilmente identificado pelo público simplesmente por ser algo praticado por ele;
- Função de Ancoragem: a função de ancoragem acontece quando texto e imagem apoiam um ao outro para construção do sentido;

- Função de Revezamento: aqui, a imagem e a palavra complementam-se. Dentro do contexto onde trabalham para a construção do sentido, elas não fariam sentido separadas.
- Função de Sutura: “o texto visa estabelecer uma ponte entre duas imagens separadas”. Uma imagem tende a puxar o próximo quadro como complemento do seu;
- Função de Condução: indica ao leitor saltos temporais na narrativa pelo uso de recordatórios;
- Função Rítmica: essa função pode ser expressada por vários elementos, balões, quadros, parcelamento do enunciado verbal. O ritmo é constituído pela maneira como esses elementos são dispostos.

São inúmeros os métodos e as teorias para análise da linguagem de HQs, a teoria de Groensteen difere-se de outras como a de McCloud, por resistir a separação da constituição da linguagem do quadrinho. Enquanto Eisner e McCloud definem quadrinho como uma junção de palavra e imagem, Groensteen defende que palavra e imagem não podem ser separadas, pois a linguagem constitui-se delas como um todo, e não como partes que se completam.

1.2 QUADROS E BALÕES

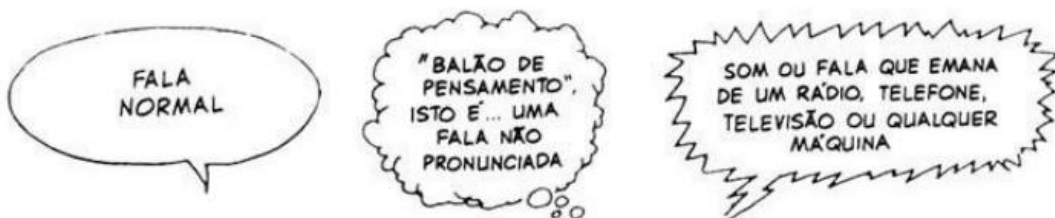
O quadro e o balão são os elementos básicos e mais facilmente reconhecíveis da linguagem dos quadrinhos, são também o que define o quadrinho como tal, pois pertencem diretamente a sua estrutura como linguagem. Apesar da existência de quadrinhos mudos, quando há linguagem verbal, sempre é utilizada alguma forma que dar suporte a escrita, seja para narrar a história, seja para suportar a fala dos personagens.

Balão, na linguagem dos quadrinhos, é um espaço côncavo, fechado, destinado a receber as palavras ditas ou pensadas pelos personagens da narrativa. Este, é um recurso fundamental dos quadrinhos, usado para ilustrar a fala em suas variadas formas e entonações, e também parte da linguagem quadrinística que dialoga com a narrativa de prosa por utilizar a linguagem verbal. Eisner diz em sua

obra teórica, *Quadrinhos e Arte Sequencial*, que “[...] o balão é um recurso extremo que tenta captar e tornar visível um elemento etéreo, que é o som” (1995, p.26).

Por meio do formato do balão e da letra usada em seu interior (a letra também pode depender do estilo do artista) as emoções do personagem são passadas ao leitor. Se o balão for pontiagudo com letras grandes indica gritos e sons agudos. Quando representado no formato de uma nuvem costuma indicar pensamentos e reflexões. Abaixo, os três balões mais comuns:

Figura 5 - Tipos de balões



Fonte: EISNER (p.27, 1995).

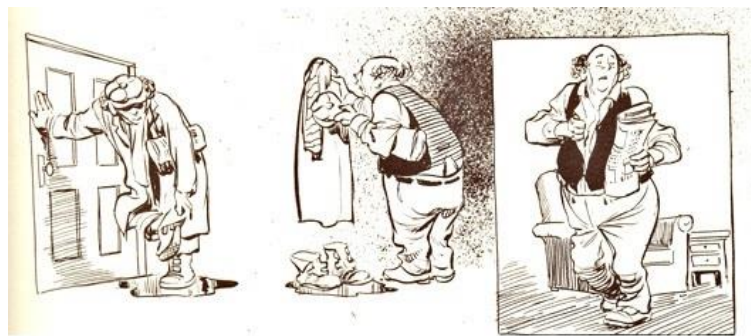
É considerável perceber que os balões do exemplo acima possuem uma forma de pertencer a quem está falando, esse elemento que lembra uma seta que sai do balão e aponta para o personagem dono da fala. Há um tipo de balão que não faz uso dessa seta de indicação de fala, é o chamado recordatório. O recordatório consiste num balão (geralmente retangular) que fica localizado nos cantos do quadro e serve tanto para narrar fatos que já aconteceram e não serão mostrados através das imagens, quanto para narrar os fatos enquanto mostra as imagens, fazendo o papel de um narrador câmera.

O balão mantém uma relação muito próxima com o quadro, pois ambos são maneiras de narrar. O balão conta e auxilia a fala do personagem, enquanto que o quadro, mostrando o espaço em que a narrativa acontece. Groensteen afirma que “existe uma hierarquia natural entre o quadro e o balão, a qual parte do princípio que, se a existência do segundo condiciona a do primeiro, a recíproca não é verdadeira” (2015, p.76). Ou seja, é possível o quadro existir e conduzir a narrativa por si só, porém, um balão inexistente sem um quadro para abrigá-lo. Groensteen diz ainda que o

balão jamais apresenta-se sozinho, pois ele é uma emissão supostamente sonora, e, sendo assim, necessita de um lugar de origem, esse lugar de origem é o quadro.

No quadrinho o espaço físico para a realização do trabalho do artista é limitado em quadros, espaços em que a narrativa gráfica é exposta, e organizados de forma a dar movimento as ações; esses quadros podem possuir, ou não, requadros. Requadro é o termo utilizado para designar os traços em torno dos quadros e servem basicamente para emoldurá-los. Na figura abaixo há um fragmento de texto que contém 3 quadros justapostos organizados de maneira a conduzir o movimento da cena. Apenas um desses quadros utiliza o requadro, o último:

Figura 6 - Exemplo de requadro

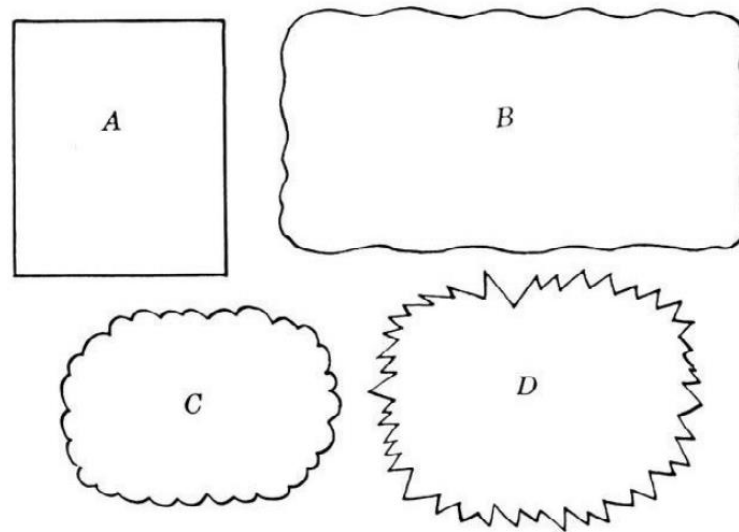


Fonte: EISNER (p.329, 2009).

Eisner (1995, p.44) aponta que o requadro pode ser considerado parte da linguagem não verbal, visto que o formato do requadro direciona o leitor a ação que está ocorrendo dentro daquele quadro específico:

Requadros retangulares com traçado reto (A), a menos que a parte verbal da narrativa o contradiga, geralmente sugerem que as ações contidas no quadrinho estão no tempo presente. O *flashback* (mudança de tempo ou deslocamento cronológico) muitas vezes é indicado por meio alteração no traçado do requadro. O traçado sinuoso (B) ou ondulado (C) é o indicador mais comum do passado. Embora não exista nenhuma convenção de consenso universal para a expressão do tempo através do requadro, o “caráter” do traçado – tal como no caso do som, emoção (D) ou pensamento (C) – cria um hieróglifo. (EISNER, 1995, p. 44).

Figura 7 - Exemplo de balões



Fonte: EISNER (p.44, 1995).

Como visto acima, há quadros que não se utilizam do requadro, isso acontece quando o quadrinho quer expressar um espaço ilimitado. “Segundo Eisner, a ausência do requadro tem o efeito de abranger o que não está visível, mas que tem uma existência conhecida” (1995, p. 45). Groensteen, que em seu texto defende o uso dessa ferramenta, diz que o quadrinho possui uma dimensão espacial e que esta é “resumida e incorporada ao requadro. O requadro é ao mesmo tempo traço e medida do espaço habitado pela imagem” (2015, p.75).

O teórico Thierry Groensteen (2015) enumera seis funções para o requadro a serem resumidas aqui:

- **Função de Fechamento:** consiste em cercar o quadro com linhas para manter a imagem dentro desse espaço fechado;
- **Função de Separação:** serve para isolar um quadro do outro e também atua como forma pontuação na linguagem do quadrinho, permitindo um intervalo na leitura;
- **Função de Ritmo:** o ritmo do quadrinho se dá pela sucessão dos requadros que separam a narrativa em pequenas unidades ritmadas.
- **Função de Estrutura:** por comportar a imagem da narrativa, como próprio suporte impresso, e por sua forma retangular que permite harmonia entre os quadros, ajustando-os lado a lado.

- Função de Expressão: para a função de expressão é necessário levar em conta ritmo, interpretação e estrutura do requadro que podem ser carregados de significados e ironias.
- Função de indicador de leitura: nessa função, o requadro é o elemento que permite que leitor pare e perceba o que está sendo envolvido pelas linhas que cercam o quadro.

As funções do requadro definidas por Groensteen auxiliam na análise da linguagem de quadrinhos. Outros elementos derivam dessa linguagem e são conceituados pelo autor, são eles o hiper-requadro e o multirrequadro. Para definir o hiper-requadro é necessário ter em mente a prancha (folha onde o quadrinho será desenhado), pois é na prancha que ele se localiza. O hiper-requadro consiste nas linhas que circulam o conjunto de todos os quadros no espaço da folha. Groensteen explica assim:

Embora muitas vezes separados por finos espaços em branco, os quadros podem ser considerados fragmentos solidários¹ de uma forma global, algo que se torna ainda mais claro e consistente quando as bordas externas dos quadros estão alinhadas. Essa forma costuma assumir o aspecto de um retângulo, cujas dimensões são quase homotéticas às da página. O traço exterior dessa forma, seu perímetro, pode ser nomeada hiper-requadro. (GROENSTEEN, 2015, p. 41)

Percebe-se que o hiper-requadro faz parte da linguagem quadrinística se separada em páginas, no caso do multirrequadro, este consiste em toda a estrutura do quadrinho. O livro todo é um multirrequadro:

O multirrequadro não possui fronteiras estáveis, atribuídas *a priori*. Suas fronteiras são aquelas da obra como um todo, sendo essa uma tira isolada ou uma história de 200 páginas. O multirequadro corresponde à soma dos requadros que compõem uma história em quadrinhos finalizada; portanto, também a soma dos hiper-requadros. (GROENSTEEN, 2015, p.42)

Essas definições da linguagem do gênero quadrinho discernem a dimensão que essa linguagem atinge estruturalmente, pensando que essa linguagem não deve

¹ Solidariedade é como o autor nomeia a inter-relação entre os elementos da linguagem dos quadrinhos.

ser separada em unidades pequenas pois constitui-se de unidades pequenas que juntas formam o todo da linguagem que inexiste caso separados esses elementos.

2 O ESPAÇO LITERÁRIO

O espaço literário é essencial na constituição da narrativa, e uma das linhas de estudo da teoria literária, no entanto, ainda é recente a ênfase em seu estudo, principalmente nas últimas décadas. Antonio Dimas frisa que “No quadro da sofisticação crítica a que chegaram os estudos do romance, é fácil perceber que alguns aspectos ganharam preferência sobre outros e que o estudo do espaço ainda não encontrou receptividade sistemática” (DIMAS, 1985: 6).

Pois isso não desqualifica os estudos sobre espaço literários já existentes, autores renomados já ofereceram sua descrição sobre o conceito de espaço literário, tais como Gaston Bachelard e Maurice Blanchot, assim como novos teóricos tem surgido para unir-se ao quadro dedicado ao estudo do espaço literário, como Luiz Alberto Brandão e Oziris Borges Filho.

Mas qual seria a definição apropriada para espaço? O Dicionário Didático da Língua Portuguesa define espaço como “Extensão indefinida que contém e envolve todos os seres e objetos”. Apesar de clara, essa definição não abranger o espaço literário que possui definições de acordo com a categoria de cada espaço. Gama-Khalil diz que “o espaço desempenha relevo capital para os efeitos de sentido gerados pela obra literária.” (GAMA-KHALIL, 2010). Em seu artigo *O espaço físico e psicológico: sensações de angústia e degradações emocionais vivenciadas por Madalena em A luz do subsolo, de Lucio Cardoso*, Argôlo diz que:

O espaço é peça chave na construção da obra, porque é nele que acontecem todas as ações, além, ainda, de ser o responsável pela verossimilhança entre o texto literário e o real, ou seja, o texto literário assemelha-se a um espelho que reflete imagens do espaço real reproduzidas por meio dos recursos oferecidos pela linguagem. (2013, p. 14 apud BENVENISTE, 2009).

Percebe-se que o espaço dentro da literatura vai além de ser um suporte para os demais elementos da narrativa. Sergio Vicente Mota e Susanna Busato definem “[...] o próprio texto como um espaço espacializante, na sua textualidade como corpo ou na visualidade da escrita, configura um espaço de linguagem” (p. 7, 2010). Aqui já

é considerada a própria linguagem como espaço narrativo, sendo ela a condutora na criação literária. Deleuze e Guattari (1995) dizem que “sempre um meio pelo qual se cresce e transborda”, a partir disso é possível afirmar que o espaço não possui um início na narrativa, ele sempre existiu e, a partir dessa porção já existente o espaço se constitui e se amplia de acordo com o que o texto exige.

Além de ser considerado um elemento único e definido seu lugar no texto, o espaço literário se faz presente em praticamente todas as demais categorias sendo por elas usado para descrever-se dentro do texto. Personagens o utilizam para situar-se e movimentar-se e seria impossível sua existência sem um espaço para abrigá-los. No caso do narrador, Brandão explica que:

É de natureza espacial o recurso que, no texto literário, é responsável pelo ponto de vista, focalização ou perspectiva, noções derivadas da ideia-chave de que a literatura veicula um tipo de visão. [...] O espaço se desdobra, assim, em espaço observado e espaço que torna possível a observação. [...] Por essa via é que se afirma que o narrador é um espaço, ou que se narra sempre de algum lugar. (BRANDÃO, 2013, p. 62).

No caso do elemento textual: tempo, este tende a mesclar-se com o espaço, tornando a tarefa de análise dos elementos um exercício de separação de ambos. Para isso é preciso perceber a maneira como tempo e espaço se manifestam na narrativa, para então, definir cada um:

Entendemos que não há como dissociar na prática o tempo do espaço. Contudo, se se coloca em questão a preeminência de um sobre outro, ela deve ser conferida ao espaço, já que o tempo é concretizado no espaço. Apreendemos a passagem do tempo numa folha de papel pelo amarelecimento da mesma, isto é, o tempo encontra-se concretizado na materialidade de um espaço. (GAMA-KHALIL, 2010, p. 228).

O espaço literário é basicamente o campo destinado a abrigar e dar forma aos demais elementos narrativos, dialogando diretamente com eles, como no caso do tempo-espaço, ou não. Contudo, ele não se limita somente a esse conceito, pois há outras formas para espaço literário, assim como definições de espaço literário que se estruturam de acordo com a necessidade da obra e da intenção dos demais elementos da narrativa. Brandão definiu quatro modos para abordagem do espaço literário, são eles: representação do espaço, espaço como forma de estruturação textual, espaço

como focalização, espaço da linguagem. O primeiro, representação do espaço é o conceito mais recorrente dentro da literatura, e usado para definir quando o espaço literário tende a representar um espaço do real, como uma cidade, ou seja, um espaço urbano. O segundo modo diz respeito aos procedimentos de estruturação do texto, ou, nas palavras do autor:

Mais especificamente, tende-se a considerar de feição espacial todos os recursos que produzem o efeito de simultaneidade. A vigência da noção de espacialidade vincula-se, nesse contexto, à suspensão ou à retirada da primazia de noções associadas à temporalidade, sobretudo as referentes à natureza consecutiva (e tida, por isso, como contínua, linear, progressiva) da linguagem verbal. (Brandão, 2007, pg. 209)

O terceiro modo seria o espaço que define o narrar do narrador, o espaço destinado a abrigar a visão daquele que narra o texto: “o terceiro modo de ocorrência compreende que é de natureza espacial o recurso que, no texto literário, é responsável pelo ponto de vista, focalização ou perspectiva, noções derivadas da idéia-chave de que há, na literatura, um tipo de visão (Brandão, 2007).

O quarto e último modo de abordagem literária espacial definida por Brandão diz respeito ao espaço ocupado pela palavra. O autor diz que a palavra é espacial porque é “composta por signos que possuem materialidade” e afirma que a palavra é “uma manifestação sensível, cuja concretude se demonstra na capacidade de afetar os sentidos humanos, o que justifica que se fale da visualidade, da sonoridade, da dimensão tátil do signo verbal” (Brandão, 2007).

Borges Filho em sua obra *Espaço e literatura: introdução à topoanálise* diz que:

Quando falamos de espaço, referimo-nos tanto aos objetos e suas relações como ao recipiente, isto é, à localização desses mesmo objetos. Além disso, nunca podemos esquecer o observador a partir do qual aquelas relações são construídas na literatura. Assim, ao analisarmos um espaço qualquer, por exemplo, casa, navio, escola, etc., não podemos esquecer dos objetos que compõem e constituem esse espaço e de suas relações entre si e com as personagens e/ou narrador. [...] Em resumo, a noção de espaço é dada pela inter-relação entre entidade situada, entidade de referência e um observador. (BORGES FILHO, 2007, pg.17)

O espaço além de ser primordial para existência dos elementos que virão a construir a narrativa, depende deles para sua existência, pois esta se dá a partir de

uma relação entre espaço e elementos que ocupam esse espaço. No seu estudo, Borges Filhos amplia o conceito de topoanálise, termo cunhado por Gaston Bachelard na obra *A poética do espaço*, segundo o próprio Bachelard “A topoanálise seria então o estudo psicológico sistemático dos locais de nossa vida íntima” (BACHELARD,1989). No entanto, Borges Filho afirma o seguinte:

Apesar de aceitarmos a sugestão de Bachelard em relação à terminologia, divergimos do pensador francês em relação à definição. Por topoanálise, entendemos mais do que o “estudo psicológico”, pois a topoanálise abarca também todas as outras abordagens sobre o espaço. Assim, inferências sociológicas, filosóficas, estruturais, etc., fazem parte de uma interpretação do espaço na obra literária. Ela também não se restringe à análise da vida íntima, mas abrange também a vida social e todas as relações do espaço com a personagem seja no âmbito cultural ou natural. (BORGES FILHO, 2008)

Em seus estudos recentes Borges Filho enumera sete formas de analisar o espaço literário: 1 - Caracterizar as personagens, situando-as no contexto sócio-econômico e psicológico em que vivem. 2 - Influenciar as personagens e também sofrer suas ações. 3 - Propiciar a ação. 4 - Situar Geograficamente. 5 - Representar os sentimentos vividos pelas personagens. 6 - Estabelecer contraste com as personagens e 7 - Antecipar a narrativa.

Apesar desses estudos serem voltados com exclusividade ao espaço literário da prosa de ficção, aqui serão utilizados seus conceitos na análise do espaço literário dos quadrinhos, devido a seu teor abstrato.

3 O ESPAÇO LITERÁRIO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Groensteen afirma que “qualquer imagem desenhada encarna, existe, implanta-se em um espaço” (GROENSTEEN, 2015). Há duas formas de fazer a leitura do espaço dos quadrinhos: analisando sua estrutura (a composição dos quadros, localização das imagens na página, uso das cores e desenho) e a analisando como o espaço situa os personagens e as consequências que ele terá em suas escolhas ao longo da história. Lucena (2016) explica as formas de definição do espaço nos quadrinhos como diegética (integrada à narrativa) e como forma gráfica (integrada ao layout da história).

Para a análise de estrutura ou, segundo Lucena, a forma gráfica do quadrinho, é preciso perceber que o espaço não é apenas uma representação geográfica, mas um espaço de representação de sensações que pode ser interpretado de diferentes formas de acordo com a cultura que foi inserida ou a cultura que a obra foi introduzida. Sobre isso, Lucena (2016) diz que o espaço é uma categoria perceptiva multissensorial, propensa a ser interpretada a partir de um matiz cultural. O autor ainda afirma que:

O espaço diegético não deve ser apenas um elemento visual (desenhado ou fotografado), mas algo que precisa ser percebido também através de outras formas de manifestação, ainda que essas formas sejam sempre visuais: uma onomatopeia que “sonorize” o espaço total de um quadro denota a sua proximidade espacial; já uma onomatopeia pequena, sugerida como se estivesse a distância e cujo a fonte seja acusmática, denota amplitude espacial. (LUCENA, 2016)

Percebe-se que o espaço nos quadrinhos utiliza-se de sua linguagem dentro da narrativa visual para se estabelecer. É importante destacar que dentro dos quadrinhos o espaço é mostrado tanto individual, dentro de cada quadro, como na sequência que os quadros compõem e a maneira como os personagens o descrevem, tanto verbal quanto não verbal, e ambos constituem o espaço da história. Sobre o espaço dentro do quadro, Groensteen afirma que “em sua configuração normal, o quadro é apresentado como uma porção de espaço isolada por vários e delimitado por um requadro que assegura sua integridade” (GROENSTEEN, 2015, p.36). Há,

portanto, porções de espaço que se constituem e se estruturam dentro de um sistema de espaço maior.

Percebe-se aqui que assim como uma de suas definições, arte sequencial, o quadrinho mostra a construção do espaço da narrativa de forma sequencial, interligando um quadro ao outro e trabalhando no mesmo espaço, tendo em vista que os quadros devem ser ligados de maneira coerente.

É necessário ter em mente que na obra em quadrinhos deve-se perceber a representação do espaço e o espaço de representação da obra. O espaço dos quadrinhos não se mostra somente pelas imagens (principalmente em quadros individuais), a imagem trata-se apenas de um fragmento do espaço que está sendo desenvolvido na obra. Segundo Gomez Rama: “a paisagem e a aparência, a forma, o que conseguimos apreender sobre o espaço num primeiro momento, por meio dos nossos sentidos. Não basta portanto, descrever a paisagem, mas interpretá-la, buscar seus significados, no sentido de compreendermos o espaço produzido.” (RAMA, 2006). As imagens que constituem o espaço nas histórias em quadrinhos, segundo LEVEBVRE (1986) correspondem tanto ao espaço de representação quanto a representação do espaço. Quando dizemos representação do espaço nas HQs partimos de um conceito de espaço já definido pelo leitor. Como, por exemplo, se a HQ pretende representar uma cidade, leva em consideração a imagem comum ao leitor de cidade. O espaço de representação nos quadrinhos é aquele que faz uso de símbolos e metáforas visuais para comunicar um determinado sentido na imagem. Segundo Gomez Rama (2006): “os espaços representados nos quadrinhos podem ser considerados espaços de representação, já que são repletos de símbolos, imagens que resultam da criação e da imaginação do artista a partir de sua vivência espacial. [...]. Ao mesmo tempo, devemos analisar espaços que interpretam as próprias representações humanas, fazendo parte de um repertório cultural coletivo consciente e inconsciente.”

O conceito que permite estabelecer e compreender a relação entre o espaço gráfico ocupado na página impressa e a representação do espaço pretendido na narrativa, recebeu, por Thierry Groensteen, o conceito de espaçotopia. O autor define três parâmetros básicos para esse conceito, primeiro: a forma do quadro (se é retangular, quadrado, etc.), depois, a área do quadro, (seu tamanho). Esses dois primeiros parâmetros definem o quadro como sendo um espaço. E o terceiro

parâmetro é a posição em que o quadro se encontra na página. (GROENSTEEN, 2015, p.40). O conceito de espaçotopia diz respeito a tudo que engloba, que está ou que se refere a um espaço, seja ele físico ou diegético.

(...) o dispositivo espaçotópico é exatamente essa forma e uma das chaves do sistema dos quadrinhos, um complexo de unidades, de parâmetros e de funções que cabe a nós descrever. Levar em conta o suporte e preconceber a forma de organização espacial que será adotada são pré requisitos pra o início da efetivação, assim como são limitações que continuarão a informar cada fase da criação. (GROENSTEEN, p.32).

Os quadros, são pequenos fragmentos de espaço que se localizam dentro de um espaço maior e se organizam para desenvolver um espaço contínuo. Groensteen aponta que os quadrinhos são compostos por imagens solidárias, ou seja, passíveis de interação com a linguagem, porém, antes de conhecer qualquer relação, sua primeira característica é compartilhar um mesmo espaço. (GROENSTEEN, 2015, p. 39).

Percebe-se que a espacialidade nos quadrinhos, assim como nos estudos sobre o espaço literário, é o fio condutor da narrativa. O elemento que tende a definir o que o leitor verá, como e em qual momento. No quadrinho, no entanto, esse espaço é também físico e palpável, por lidar com imagens; essas imagens precisam ser organizadas em um determinado espaço o qual já é considerado espaço da narrativa. Essa característica permite ao leitor a sensação de que os quadros, que são pequenos espaços definidos, podem se redefinir e se reestruturar dentro do hiper-requadro, instituindo que a linguagem dos quadrinhos é um sistema dos quadrinhos em movimento.

4 SWEET TOOTH, JEFF LEMIRE: ESPAÇO E NARRATIVA GRÁFICA

Esse capítulo pretende apresentar o autor, Jeff Lemire, e sua obra, *Sweet Tooth*, que aqui será analisada de acordo com as teorias já elucidadas. A começar, o capítulo trará uma breve explicação sobre o autor, um breve resumo do enredo da obra, partindo, então, para a análise do espaço do quadrinho *Sweet Tooth*. Iniciando com o espaço diegético e sua constituição, o espaço onírico, a influência do ambiente nas atitudes dos personagens e, por fim, o uso do recurso gráfico, requadro, como agente ativo da narrativa e delimitador do espaço.

4.1 O AUTOR

Jeff Lemire é roteirista e autor canadense de histórias em quadrinhos e teve seu trabalho reconhecido e popularizado com o lançamento de *Sweet Tooth*, obra indicada ao *Eisner Award*² de Melhor Escritor em 2012. O autor é dono de um traço muito característico, o que gera tanto elogios como críticas. Seus roteiros trabalham com laços emocionais muito fortes que tendem a tornar a aceitação do leitor e apego pelos personagens quase instantânea. Em suas obras, *O Soldador Subaquático* (atualmente sendo adaptada para o cinema) e *Condado de Essex* traz emoções e conflitos familiares fortes e facilmente reconhecíveis. Lemire encerrou esse ano, 2017, o contrato de exclusividade com a Marvel Comics, para a qual realizava os trabalhos *Moon Knight* e *Thanos*, para dedicar-se inteiramente a trabalhos próprios.

4.2 RESUMO DA HISTÓRIA

Há uma década, uma praga devastadora assolou a humanidade e matou milhões, os sobreviventes têm dias contados, mais cedo ou mais tarde cada humano cederá à doença e dará lugar a nova raça que chegou com a praga, os híbridos.

² The Will Eisner Comic Industry Awards é um prêmio destinado às Histórias em Quadrinhos. Considerado o Oscar do gênero.

Nascidos após a praga e totalmente imunes a ela, esses seres são parte humanas, parte animal, e pela estranheza que causam e sua capacidade de sobreviver a doença acabam sendo caçadas, estudadas e dissecadas a fim de que deem uma resposta ou uma cura para o que está acontecendo. Com o tempo, os híbridos além de serem perseguidos para serem usados em pesquisas científicas, acabaram se tornando alvo de inúmeras seitas que foram surgindo, cada uma com um objetivo diferente. Cada híbrido, vivo ou morto, vale ouro.

Gus é um desses híbridos, um menino cervo, protagonista da obra. É também o mais velho dos híbridos, o que leva a busca por sua identidade, afinal, nenhum híbrido deveria ter mais de sete anos e Gus, afirma ter nove. O menino numa cabana na mata com seu pai, nunca conheceu a mãe, porém, seu pai afirma que ela existiu e mantém um túmulo, que diz ser dela, próximo à cabana. Gus e seu pai, Richard Fox, vivem só na cabana e de lá nunca saíram desde que Gus era bebê. Seu pai o aconselha a nunca sair da mata e ensina-o tudo o que é necessário para sobreviver.

Um dia, como esperado, Richard Fox morre e deixa Gus sozinho, tendo que se virar como pode para sobreviver. O menino continua na mata porém, uma série de acontecimentos o impulsionam a sair de lá, e ele acaba acompanhando um misterioso homem chamado Jepperd. Ele acredita estar a salvo e a caminho de uma reserva para híbridos quando na verdade, acaba sendo entregue à milícia em troca de uma misteriosa mala que, mais tarde, descobre-se ser os ossos de Louise, esposa de Jepperd, raptada e morta pela milícia. Seu corpo só seria entregue em troca de um híbrido vivo, por esse motivo, Jepperd engana Gus e o leva até o local da troca.

Gus acaba num cativeiro com mais alguns híbridos, Jepperd, no entanto, após uma falha tentativa de suicídio, resolve voltar e resgatar o menino, dando início a uma verdadeira guerra. Passando pelo cativeiro, floresta, represa abandonada e resultando em muitas mortes, os híbridos e seus companheiros humanos conseguem chegar ao Alasca, local que promete revelar a todos a origem da doença e trazer algum tipo de cura.

No entanto, tudo o que descobrem é um velho diário pertencente a um chamado James Thacker. Este diário contém as informações sobre a origem da praga e o local onde os personagens se encontram é onde o primeiro híbrido foi gerado e deu origem a todo caos e destruição que vieram com a doença.

Agora todos no laboratório descobrem o que aconteceu, os cientistas adoeceram após a criação de Gus, padeceram e o local ficou livre ao acesso de Richard Fox, que entrou nos laboratórios, pegou o menino cervo e se refugiou na floresta até o dia em que a doença o levou.

Enquanto todos fazem essa descoberta, o último dos vilões chega ao Alasca, um violento conflito acontece, na luta final, Jepperd e o vilão se enfrentam. Ambos padecem e os híbridos podem finalmente andar sobre a terra sem serem perseguidos e caçados. Gus conduz os sobreviventes à cabana na qual foi criado, e a partir dela, uma grande comunidade híbrido é instaurada, fortalecendo-se com o tempo e abrigando e cuidando dos humanos em seus últimos dias.

4.3 O ESPAÇO EM *SWEET TOOTH*

A narrativa gráfica *Sweet Tooth* foi lançada pela editora DC Comics e saiu pelo selo Vertigo de 2009 a 2013 com 40 edições. No Brasil a obra chegou de 2012 a 2014 em encadernados de seis volumes reunindo as 40 edições lançadas. O enredo se passa em um futuro pós-apocalíptico no qual o mundo foi devastado por uma doença fatal. Na obra, o autor utiliza a visão do protagonista Gus, para explorar a construção da espacialidade juntamente com elementos imagéticos cuidadosamente colocados nas cenas.

Lemire utiliza recursos que apelam aos sentidos do leitor para que o mesmo sinta o peso da atmosfera que está se desenvolvendo a sua frente. Borges Filho (2008) em seu estudo sobre as funções do espaço, apresenta duas delas que merecem destaque aqui: a função de representar os sentimentos vividos pelo personagem e a função de antecipar a narrativa, que são percebidas logo num primeiro contato com *Sweet Tooth*. O menino Gus foi criado numa cabana na mata durante toda a vida, cercado pelas árvores e proteção de seu pai. Na figura 8 é possível perceber o menino cercado pela floresta, como simbologia da proteção que recebe de seu pai, seu isolamento e seu nível de conhecimento de mundo. A narrativa, ao apresentar sua atmosfera, começa localizando-se dentro da cabana. Na figura 8 percebe-se como é limitado o espaço destinado aos personagens. Nota-se que o menino e o pai se encontram na porta da cabana, através desse ponto de visão é

possível ter acesso a boa parte do ambiente, inclusive visualizar a parede da cabana que indica seu limite, ou seja, praticamente todo o espaço de convivência dos personagens é apresentado nessa cena:

Figura 8 - Gus e seu pai na cabana



Fonte: LEMIRE (vol. 1, pg. 18, 2012).

Logo após a apresentação do ambiente interno da cabana, tem-se acesso a sua visão exterior e ao local no qual a cabana está inserida: a floresta. Observa-se que a cabana é cercada pela floresta e, no momento em que é apresentada ao leitor, ela ainda se encontra coberta de gelo, enaltecendo seu aspecto de frieza.

Figura 9 - Cabana coberta de neve.



Fonte: LEMIRE (vol.1, pg. 11, 2012).

Apesar do aspecto ameaçador que a atmosfera cria no início da narrativa, logo percebe-se que o menino Gus sente-se seguro e amparado pelo espaço que o cerca, pois ele e o pai veem na mata e na cabana uma proteção contra o mundo exterior. Na imagem abaixo é notável o reduto criado pelas árvores que o cercam o menino:

Figura 10 - Gus cercado pela mata.



Fonte: LEMIRE (vol. 1, p.16, 2012).

Após a perda do pai, Gus se vê em situação que o permite sair dessa proteção, para ilustrar essa decisão do personagem o ambiente modifica-se de abrigo para ameaça. Na figura 11 a atmosfera criada mostra-se pesada e claustrofóbica, ao mostrar o momento do enterro do pai do protagonista com tons escuros. A imagem 11 também permite perceber os sentimentos do personagem, como dito por Borges Filho (2008) essa é uma função do espaço literário, representar os sentimentos que estão sendo vividos pelo personagem. O menino que antes tinha a floresta como amiga e protetora agora se sente ameaçado por ela. Isso é perceptível pelas cores escuras que a imagem mostra e forma como a mata se ergue atrás do menino. Nesse quadro é possível notar a função dramática compilada por Groensteen, no momento em que a cena é mostrada, acompanhado da narrativa visual há um recodatório com lembranças de Gus "...eu e a floresta profunda". Nesse momento Gus percebe-se só com a floresta, e ela passa a ter outro significado para ele. O recolhimento do personagem na mata, ao abrigar-se nela como num esconderijo, faz uma analogia ao

seu estado psicológico, uma tentativa de proteção representada pelo ato de abrigar-se na mata. A isso Borges Filho chama de “espaço transitório” e diz que “em determinadas cenas, observamos que existe uma analogia entre o espaço que a personagem ocupa e o seu sentimento” (BORGES FILHO, 2007).

É interessante notar o uso das cores na constituição dessa atmosfera de luto de *Sweet Tooth*, visto que os tons escuros apoderam-se do menino Gus, linguagem visual que representa seu estado psicológico. Sobre o uso das cores nos quadrinhos Yida diz que:

[...] isto é muito bem aproveitado nos quadrinhos na medida em que estes constituem uma narrativa eminentemente visual, na qual a cor ajudará a situar o leitor em termos emocionais na história que se pretende contar. A cor atrai a atenção para algumas partes da prancha e provoca a imaginação do leitor, ampliando a participação dele na narrativa ao convocar outras imagens por associação. (YIDA, 2016)

Deve-se observar a mudança de estações que ocorreu desde o momento da morte até o enterro do pai do protagonista. Com o pai vivo a mata e cabana eram abrigo e segurança, no início do enredo esses fatos que acontecem ainda durante o inverno. O processo de degelo, traz a simbologia da passagem do luto do protagonista e mudança brusca na atmosfera.

Figura 11 - Momento do enterro de Richard Fox

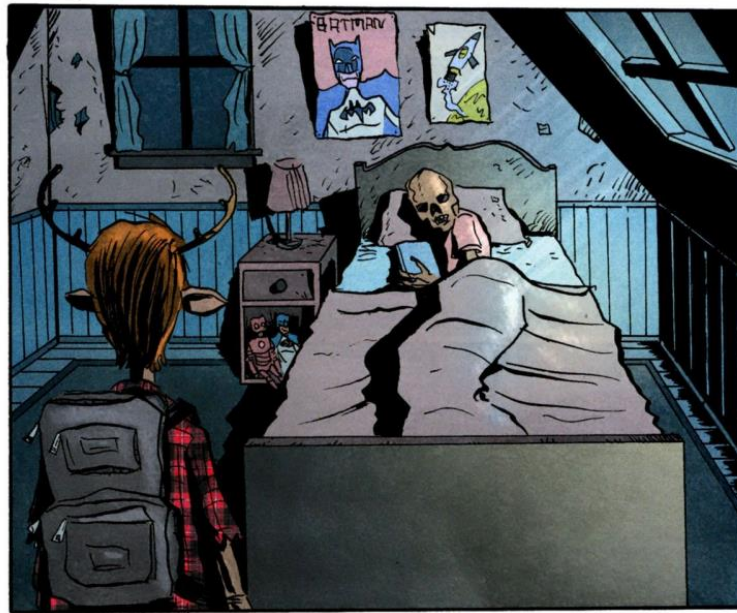


Fonte: LEMIRE (vol.1, p. 24, 2012).

As pistas que o cenário permite observar logo no início da narrativa, tais como, o ambiente fechado, a solidão, a presença constante da morte, fazem com que, mesmo sem ter acesso ao espaço exterior, os personagens já se identifiquem com ele, pois a o recurso imagético usado pelo autor leva a uma antecipação da narrativa, tanto para o próprio espaço representado quanto para o leitor que acompanha a sua construção. A estranheza, por parte do espectador, com o ambiente dá-se, também, ao perceber que o protagonista é um menino cervo. Isso gera tanto espanto quanto curiosidade. Porém, a partir disso, já se espera um ambiente conflituoso.

Quando Gus não se sente acolhido pela mata e parte dela, depara-se com a exterioridade e logo conclui que a mata era o melhor lugar para si. No entanto é uma decisão tardia, pois tanto protagonista, quando leitor que acompanha a narrativa tendem a continuar explorando o enredo, fato esse que permite dimensões espaciais maiores, que tendem a ampliar-se gradativamente. A cabana fica cercada pela mata que, está cercada pela atmosfera pós-apocalíptica da obra. Fora da floresta o personagem principal irá adentrar primeiramente em ambientes fechados, dentro de cada um desses ambientes o espaço aumenta gradualmente até fazer parte de um todo. Nesse ambiente criado por Lemire, encontram-se pequenos fragmentos e características desse mesmo espaço maior ao qual pertence toda a narrativa: recinto pútrido, coloração fria, pouca ou nenhuma vida. Abaixo, na figura 12, Gus ao encontrar um cadáver de menino em uma casa abandonada, o quarto que ele se encontra nada mais é que um fragmento do espaço exterior:

Figura 12 - Cadáver de criança.



Fonte: LEMIRE (vol. 1, p. 62, 2012).

A partir dessa cena na figura 12, percebe-se que expectativa sobre o espaço da narrativa já foi criada e sua composição está parcialmente formada, pois foram oferecidos elementos espaciais suficientes para percepção da atmosfera deteriorada que se seguirá. Na figura 14, os personagens saem da casa em direção a uma cidade próxima, o que ocorre a seguir é a expansão da cena do quarto para a cidade. Nota-se que a atmosfera continua com o mesmo peso, apenas o espaço se expande.

Figura 13 - Pilha de corpos.



Fonte: LEMIRE (vol.1, p. 75, 2012).

Nessa cena que se passa na figura 13, o autor faz uso imagético do sentido auditivo e olfativo na percepção do espaço. O silêncio que imerge da cena e, além da imagem dos corpos em decomposição, o próprio uso das cores, o vermelho, o cinza, o marrom e o preto dão a noção do odor que o ambiente emana. Eva Heller em sua obra, *A psicologia das cores*, afirma que “o vermelho está marcado por duas vivencias elementares: o vermelho é o fogo e o vermelho é o sangue.” (HELLER, 2013). A autora também descreve a combinação de marrom, cinza e preto como hostilidade. Yida afirma que a cor é então essencial para a narrativa em termos visuais, visto que ela auxilia a ambientação da história e dá um tom afetivo ao que se está vendo nas pranchas e criando contrastes. (YIDA, 2016)

A partir da descrição visual da cena e o uso das cores percebe-se que o próprio espaço cede objetos e pistas dos quais emanam sensações que permitem sua análise.

É interessante notar como o espaço faz-se espelho dos personagens e interfere diretamente em suas atitudes. Segundo Borges Filho (2008), o espaço tem a capacidade de influenciar os personagens a sofrer suas ações. Nas palavras do autor: “Outras vezes, o espaço não somente explicita o que é ou será a personagem. Muitas

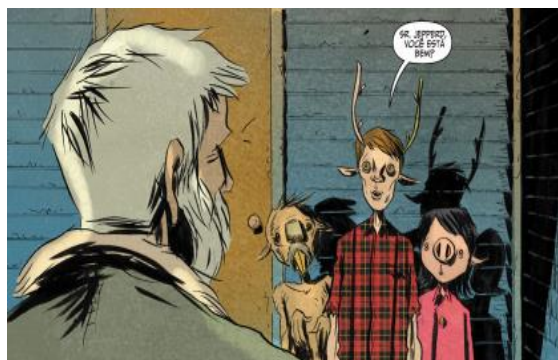
vezes, o espaço influencia a personagem a agir de determinada maneira.” (BORGES FILHO, 2008). O espaço, nesse sentido, estabelece uma relação de sensações com as personagens, dialogando e estabelecendo seus sentimentos e atitudes. Nos quadros 14 e 15 o personagem Jepperd tem uma alucinação ao olhar para os híbridos e vê-los mortos, esse fato é uma influência direta espaço no personagem, Borges Filho afirma que “a ligação entre o espaço e o personagem pode ser de tal maneira ruim que a personagem sente o mesmo asco pelo espaço. É um espaço maléfico, negativo, disfórico” (BORGES FILHO, 2007, p.158).

Figura 14 - Jepperd vendo os híbridos mortos



Fonte: LEMIRE, vol.6, p. 110, 2014.

Figura 15 - Jepperd percebendo sua alucinação



Fonte: LEMIRE, vol.6, p. 110, 2014.

Outra ocorrência dessa percepção espacial é na figura 16, abaixo, quando, após a tentativa de um jogo com o intuito de distração, a personagem ao deparar-se com o cenário, identifica-se com ele. O ambiente é homólogo aos personagens, ou

seja, eles são o próprio espaço. Os personagens refletem não só o silêncio do cenário, é como se fossem os próprios cadáveres da cena. Essa homologia pode ser notada no uso das cores dos esqueletos e nas cores dos personagens, assim como o todo a cena, que se apresenta como tendo o mesmo tom de frieza, como é possível perceber na comparação da imagem com a paleta de cores abaixo:

Figura 16 - Homologia entre personagens e espaço



Fonte: LEMIRE (vol. 3, pg. 31, 2013).

Figura 17 - Paleta de cores



Fonte: autoria própria (2017).

Ao acompanhar o enredo logo percebe-se que o espaço da narrativa está em constante mutação. Toda a putrefação em que se encontra o mundo de Sweet Tooth, parece pertencer a uma mudança atmosférica que está sendo criada, como se fosse parte de uma preparação. Essa mudança precisa acontecer para que a terra dos híbridos seja criada, é preciso que o ambiente seja destruído e após, reconstituído.

Ao partir da cabana e explorar o mundo, o menino Gus guia o leitor espacialmente, ao final do enredo, ele retorna exatamente no ponto de partida. A espacialidade na obra de Lemire parte de um ponto principal, constitui-se ao seu redor e torna ao início totalmente modificada; ela se recria. Essa atitude ilustra um ciclo espacial na obra, criado com a saída da cabana e encerrado com a volta para ela, nas mesmas condições climáticas, porém, com uma constituição do espaço ampliada, o que permite a ampliação da cabana para a comunidade híbrida. Percebe-se na figura 18 que ao retornar a cabana, a mata não oferece nenhuma resistência. As cores usadas aqui são claras, o espaço é aberto e a mata não aparece como elemento enclausurante. O conhecimento do espaço exterior permitiu a ampliação e mutação da cabana, espaço de partida, definindo ali, o espaço final da obra.

Figura 18 - Chegada dos híbridos à cabana.



Fonte: LEMIRE (vol.6, pg. 179, 2014).

4.4 O ESPAÇO ONÍRICO

O espaço onírico é aquele que faz referência aos sonhos, aquele que evocando a memória, desejos e receios, tende a transportar o personagem a um espaço entre

o real e o irreal. O espaço dos sonhos, ao revisitar a memória, acaba refletindo nela para criar seu próprio espaço. Santos (2010) definiu o ser que sonha como um outro ser dentro de si mesmo e disse que “o personagem sonhador ocupa dois espaços simultaneamente enquanto dorme”. A autora ainda destaca que o espaço dos sonhos seria comparado a estar diante de um espelho que reflete o indivíduo mas o deixa consciente de que ele não está dentro do espelho, apenas sendo refletido por ele. “(...) o corpo onírico se projeta no inconsciente enquanto a mente ocupa os dois lados: o consciente e o inconsciente. Então, uma imagem impressionante desse fragmento do sonho é a descrição do espaço, algo vago, indefinido, zona do intermédio” (SANTOS, 2010, p.119)

Gus, em seus sonhos, reflete o espaço que vive, seus sonhos não são válvula de escape, pois que eles apenas o transportam para um outro espaço catastrófico, espelho do espaço real do personagem. Para a constituição das cenas de sonho, a função dramática é utilizada, e pode ser percebida pelas das imagens distorcidas desenhados em traço que lembra rascunho, recurso que proporciona a noção de lentidão e desorientação típicas do espaço onírico.

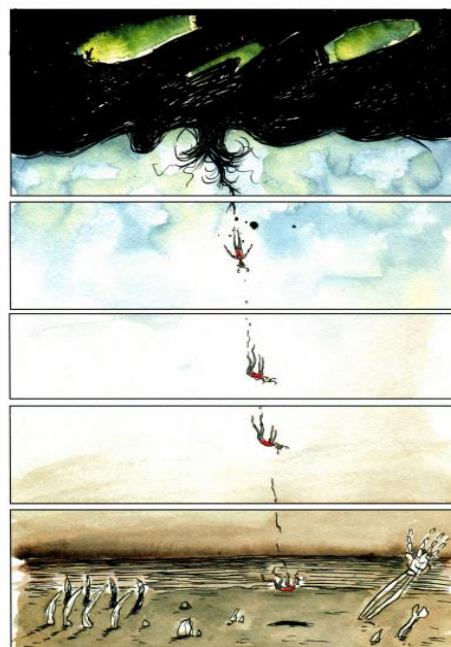
A figura 19 mostra o momento em que o protagonista está sendo visualmente tragado pelo sonho, o que é percebido pela caveira que se ergue ameaçadora em sua frente. No quadro seguinte Gus aparece diante da cavidade bucal e no quadro maior ele aparece sendo sugado por essa boca, engolido. A sensação que irrompe dessa cena é de vertigem, devido ao corpo do personagem estar representado em espiral, para mostrar sua queda garganta abaixo do onírico. Esse terceiro quadro da cena não possui requadros, fato esse que determina um espaço ilimitado, dando ainda mais imensidão a queda do personagem.

Figura 19 - Sonho de Gus



Fonte: LEMIRE (vol.4, p. 139, 2013).

Figura 20 - Queda durante sonho de Gus



Fonte: LEMIRE (vol. 4, p. 140, 2013).

Na imagem 20, Gus, após ser tragado pelo sonho, é arremessado em outro espaço. Essa cena ilustra a função rítmica e a função dramática estipuladas por

Groensteen. Rítmica, pois Lemire utilizou quatro quadros para mostrar a queda do personagem, poderia ter feito uso de somente um e ainda utilizar-se do mesmo hiperquadro, no entanto, a segmentação da queda é o que constitui o ritmo pretendido. Os quadros estreitos permitem ao leitor ater-se a cada um deles e força uma pausa que liga ao próximo quadro, esse recurso expressa a sensação de lentidão e estranheza sentidas pelo menino no espaço do sonho. A função dramática dá-se pelo próprio caráter dramático que uma queda possui.

Ainda sobre o espaço onírico em *Sweet Tooth*, na figura 21, após Gus ser conduzido por elementos do sonho, depara-se com uma árvore seca retendo, suspensos, esqueletos de híbridos. Essa cena mostra, novamente, como o meio influencia nos sentimentos e perspectivas dos personagens.

Figura 21 - Árvore seca com esqueletos de híbridos.



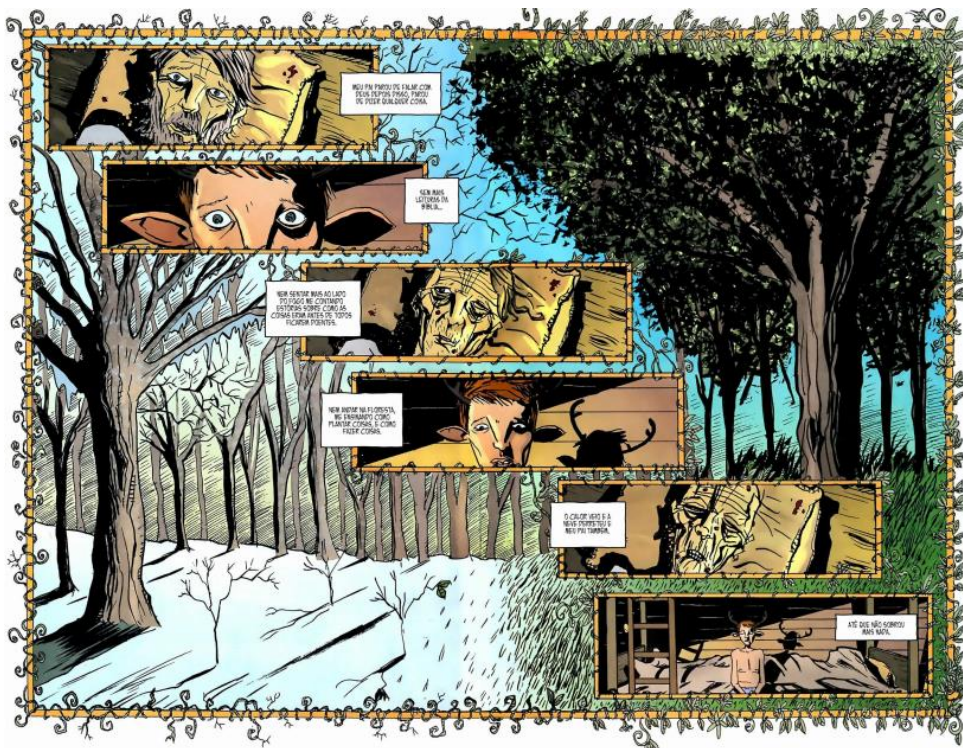
Fonte: LEMIRE (vol.4, pg. 142, 2013).

4.5 A ESPACIALIDADE GRÁFICA - O REQUADRO COMO UM RECURSO NARRATIVO

O requadro inicialmente cumpre sua função principal, a de cercar o quadro com linhas mantendo um espaço fechado em torno da imagem. Todavia, esse é elemento dos quadrinhos que possui, como já visto, funções específicas elaboradas por Groensteen. Que permitem a análise do requadro como elemento ativo da narrativa. O próprio Eisner afirma que “o propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa (EISNER, p. 46,1995)”. Na obra em questão, esse mecanismo narrativo através das linhas que fecham o quadro foi muito utilizado. Inúmeros requadros da obra foram elaborados por Lemire de forma a participar ativamente da narrativa.

Abaixo, a cena que ilustra a passagem do tempo entre a morte de Richard Fox, pai de Gus, e o período de luto do menino. O quadro é constituído de uma única prancha contendo a representação da passagem do inverno para a primavera sobreposta por seis quadros organizados em cascata.

Figura 22 - Momento da passagem do luto de Gus



Fonte: LEMIRE (vol.1, p. 21,22, 2012).

O requadro é constituído no formato moldura e envolto por arbustos. Os arbustos não são parte do requadro, são detalhes narrativos adicionados a ele por considerar o requadro como parte do cenário e, portanto, apto a receber elementos enriquecedores da linguagem. O uso dos arbustos na cena pode ser analisado sob o ponto de vista de representar o contraste com personagem, pois esse detalhe parece não se importar com os sentimentos vividos pelo personagem nesse momento e mostra-se totalmente ao contrário deles, do qual Borges Filho (2008) explica que “o espaço mostra-se indiferente, estabelece uma relação de contraste.” Considerando ritmo, interpretação das imagens e estrutura do requadro, essa cena enquadra a função do requadro de expressão, tendo em vista que expressa-se por si só.

Na figura 23, abaixo, foi utilizada a função do verbal, função dramática e a função de requadro, função rítmica. O drama da cena constitui-se a partir do momento em que o menino cai do cavalo numa tentativa de fuga. Num dos recordatórios a seguinte frase “...então eu deixo correr...me deixo flutuar para dentro da escuridão”. A frase dita por Gus é acompanhada dos quadros que se desprendem e diminuem num ritmo de queda. Os requadros dos quadros são simples, porém, fundamentais para a constituição dessa cena, pois permitem sua divisão em vários quadros e, a partir do movimento desses quadros no hiper-requadro, o ritmo da imagem é formado.

Figura 23 - Requadros se desprendendo da imagem



Fonte: LEMIRE (vol.1, p. 110, 111, 2012).

O requadro utilizado de forma a atuar na narrativa é um espaço que tende a refletir emoções dos personagens. A função do requadro de indicador de leitura, diz que quando o requadro apresenta-se de determinada maneira, ele pretende se fazer notar pelo leitor, não está somente envolvendo o espaço do quadro, está sendo o espaço do quadro enquanto o envolve. A imagem 24 mostra os requadros sendo utilizados como representação da emoção dos personagens, percebe-se pelas linhas do requadro, como é frágil o que liga Gus e Wendy. Os quadros são presos por uma linha muito fina e por pouco não ficam soltos dentro do hiper-requadro, dando a impressão de queda ou ruptura a qualquer momento. Aqui, portanto, o requadro se faz ativo na narrativa espacial.

Figura 24 - Momento crítico para Gus e Wendy



Fonte: LEMIRE (vol.5, p. 149, 2013)

Da mesma forma, a figura 25, que mostra o momento da fuga dos híbridos do cativeiro da milícia, o requadro se apresenta no formato dos contornos do menino Gus, no recordatório a frase “não vou perdê-lo também”. Essa cena se mostra ao leitor de forma extremamente dramática, evocando assim a função do verbal de Groesteen: função de dramatização; porém, o drama aqui apresentado é muito mais visual do que uma junção do visual com o verbal. Sobre isso Borges Filho afirma que “a visão e o primeiro sentido através do qual o ser humano entra em contato com o mundo. É o sentido que capta o espaço em seu distanciamento máximo. (BORGES FILHO, 2007, pg. 72).

Figura 25 - Requadro no formato de Gus



Fonte: LEMIRE (vol.3, p. 145, 2013).

Borges Filho discorre sobre a importância dos sentidos na construção do espaço da narrativa, dando ênfase primeiramente a visão, sem ignorar a importância dos demais sentidos. Além da visão, primeiro recurso utilizado nessa cena, há também a questão sonora. Da cena em questão, emana um certo som estrondoso,

ruidoso, ao perceber a colisão do caminhão e a cerca, seguidos de uma explosão. O autor afirma que:

Os olhos captam informações de maneira mais abundante e precisa que os ouvidos, no entanto, muitas vezes, somos mais sensibilizados pelo que ouvimos do que pelo que vemos. Em um texto literário, inúmeros são os recursos auditivos que o narrador usa para criar efeitos de sentido. A chuva no telhado, o som do trovão, o assovio do vento, o choro são possibilidades que excitam o ser humano e que estarão presentes no texto literário, provocando atitudes e sentimentos nas personagens em relação ao espaço. (BORGES FILHO, 2007, p.95)

É interessante perceber que, como o requadro possui o formato do personagem e a narrativa dos fatos ocorre dentro dele, tal explosão esta visualmente ocorrendo no interior de Gus. Fato que pode ser interpretado como caso de analogia entre espaço representado e personagem, auxiliados pelo requadro. Traçar um requadro em torno da cena da explosão direciona o leitor a ater-se a esta cena em especial, quando ela é feita dessa forma, tem ainda mais carga dramática, pois simboliza o estado psicológico do personagem Gus. Groensteen afirma que “Fechar o quadro é fechar um fragmento de espaço-tempo que pertence à diegese, para significar sua coerência”. (GROENSTEEN, 2015, p.50).

O fato do autor ter traçado o requadro no formato de Gus, faz com que o leitor perceba o conflito interno do personagem, pois a explosão ocorre dentro dele, circundado por um requadro de linhas grossas, imitando grades. O modo como Lemire utiliza seus requadro demonstra a preocupação do autor tanto em transmitir as sensações que pretende através de seu desenho quanto em utilizar o espaço que lhe é permitido para expressar-se através de funções do verbal como ritmo e drama. Considerando que toda a trama é dramática, o autor encontrou em sua maneira de conduzir a narrativa visual, uma forma de potencializar a carga afetiva.

5 CONCLUSÃO

Esse trabalho buscou oferecer uma análise a respeito do espaço e sua constituição na obra gráfica *Sweet Tooh* de Jeff Lemire a partir, principalmente, dos conceitos de espaço literário dos teóricos Ozíres Borges Filho e Thierry Groensteen. Ao longo dos cinco capítulos que compõem esse trabalho foi explorada, principalmente, a constituição da história em quadrinho e sua linguagem como unidade autônoma, sem considerá-la como elemento constituído de junções de linguagens e que necessita de sua separação para análise. Descobriu-se nesse trabalho que a linguagem do quadrinho é extremamente rica e dispõe de inúmeros elementos que a constituem, tendo cada um seu papel e importância dentro desse grande sistema que é o quadrinho.

De acordo com o conceito geral de espaço, este pode ser considerado como uma totalidade. Todavia, através de estudos específicos sobre espacialidade, percebe-se que o espaço não só se constitui de inúmeros elementos como estes podem ser fragmentados em espaços menores, dissecados, estudados e então, reconstruído o espaço da obra.

É notável na obra *Sweet Tooth* como o espaço apresenta-se de modo a guiar a narrativa e a visão do leitor. Ele abriga os demais elementos e atribui a eles características exclusivas da atmosfera que está sendo gradativamente apresentada. Assim, o espaço conduz a narrativa de modo a manipular os personagens através da relação de influência, e dessa maneira, o espaço tende a agir durante praticamente toda a narrativa, sendo apenas alterado no final, quando o espaço é transformado pelos personagens de modo a se reconstituir.

Em *Sweet Tooth*, os híbridos confinados no cenário pós apocalíptico interagem com o ambiente de modo a tornar-se espelho desse mesmo ambiente, agindo conforme o espaço lhes determina, porém, simultaneamente à tentativa de alterá-lo. Ao final da narrativa é perceptível essa mudança espacial quando Gus e os demais sobreviventes retornam à cabana que deu início à narrativa, e esta mostra-se em tons claros e convidativos, como discorrido anteriormente e visível na figura 18.

Foi notável nesse trabalho como um dos elementos da linguagem quadrinística destacou-se na análise do espaço de *Sweet Tooth*, o requadro. O uso do requadro na obra foi fundamental em determinadas cenas para expor os sentimentos do personagem. Foi um elemento muito bem utilizado por Jeff Lemire, de modo a ter uma participação ativa na construção do espaço, tanto gráfico, como contorno dos quadros, como diegético, atuando na construção do sentido dentro da narrativa. Pode ser considerado, aqui, que em *Sweet Tooth*, o requadro dita a narrativa tanto quanto a imagem que ele abriga.

Após essa explanação que experimentou a análise do espaço na narrativa gráfica *Sweet Tooth*, é possível perceber que a análise espacial de quadrinhos necessita considerar tudo que possa envolver o conceito de espaço, desde a diegese até o físico e palpável da obra a ser estudada. Apesar da imagem em si, na narrativa visual do quadrinho, ser o elemento mais requerido na análise do espaço, enredo, quadros, requadros e utilização do suporte que contém a obra necessitam de consideração, pois são partes integrantes e inseparáveis do espaço do quadrinho.

Partindo do ato de abrir o livro, folhar suas páginas, apreciar suas imagens cuidadosamente desenhadas, deixar-se perder nos espaços entre um quadro e outro e ater-se aos requadros que falam por si mesmos, conhecemos o menino Gus. Numa fatídica madrugada em sua cabana quando, desperto, ouviu seu pai queixar de dor, acompanhamos sua jornada em busca de identidade e liberdade e percebemos ao fim, assim como o menino, que sua cabana está lá, o esperando-o como uma velha amiga, pronta a abrigá-lo.

É relevante apontar que alguns elementos suscetíveis à análise espacial não foram aqui contemplados, no entanto, todos os elementos aqui estudados foram essenciais para a análise e proporcionaram uma visão ampla sobre o estudo do espaço exclusivo das histórias em quadrinhos. Com eles foi possível perceber que a espacialidade de uma história em quadrinho requer sua análise como um todo e cada item no quadrinho, desde a espessura de um requadro, é passível de interpretação.

Assim, conclui-se esse estudo sobre a espacialidade em *Sweet Tooth* afirmando que na obra, o espaço se constitui diegéticamente e fisicamente, dependendo de sua linguagem como um todo e utilizando cada um de seus recursos com a maior potencialidade possível para demonstrar sua intenção literária.

REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. 2006. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

ALT, Joao Carlos de Moraes. **Semiótica e Quadrinhos: modulações do sentido nas HQs canônicas e abstratas**. 198 pg. Tese. Universidade Federal Fluminense. Niterói, RJ. 2015.

ARGÔLO, Sueli de Fátima A. **O espaço físico e psicológico: sensações de angústia e degradações emocionais vivenciadas por Madalena em A luz do subsolo, de Lucio Cardoso**. Revista Ícone, revista de divulgação científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura. Volume 12, p. 11- 21, agosto de 2013

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BAHIA, Marcio. **A legitimação cultural dos quadrinhos e o Programa Nacional Biblioteca Escola: uma história inacabada**. Educação, v. 35, n. 3, 2012.

BLANCHOT, Maurice. **O espaço literário**. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

BORGES FILHO, Oziris. **Espaço e literatura: introdução à toponálise**. Franca: Ribeirão Gráfica e Editora, 2007. 197p.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo, Ática: 1975.

DIMAS, Antonio. **Espaço e romance**. São Paulo: Ática, 1985.

DOS SANTOS, Marli Cardoso. **Símbolos e espacialidades no conto um sonho e outro sonho, de Machado de Assis** doi: 10.5216/lep. v14il. 23969. Linguagem: Estudos e Pesquisas, v. 14, n. 1.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**/ escrito e ilustrado pelo autor; tradução Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Nova York: a vida na grande cidade**; tradução de Augusto Pacheco Calil. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. **O lugar teórico do espaço ficcional nos estudos literários**. Revista da ANPOLL, v. 1, n. 28, 2010.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**/ tradução Erico Assis. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. -- São Paulo: Gustavo Gili, 2013

LEMIRE, Jeff. **Sweet Tooth – Depois do Apocalipse Vol.1: Saindo da Mata**. São Paulo: Panini Comics, 2012.

LEMIRE, Jeff. **Sweet Tooth – Depois do Apocalipse Vol.2: Cativo**. São Paulo: Panini Comics, 2013.

LEMIRE, Jeff. **Sweet Tooth – Depois do Apocalipse Vol.3: Exército Animal**. São Paulo: Panini Comics, 2013.

LEMIRE, Jeff. **Sweet Tooth – Depois do Apocalipse Vol.4: Espécie em Extinção**. São Paulo: Panini Comics, 2013.

LEMIRE, Jeff. **Sweet Tooth – Depois do Apocalipse Vol.5: Habitat Anormal**. São Paulo: Panini Comics, 2013.

LEMIRE, Jeff. **Sweet Tooth – Depois do Apocalipse Vol.6: Jogo Selvagem**. São Paulo: Panini Comics, 2014.

LUCENA, Ricardo. **O espaço nos quadrinhos: entre as formas diegética e gráfica**. C-legenda, n. 34, 2016.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**/ tradução de Hécio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

NICOLA, José de. **Literatura Brasileira: das origens aos nossos dias**. São Paulo: Scipione, 1998

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **A arte dos quadrinhos e o literário: a contribuição do diálogo entre o verbal e o visual para a reprodução e inovação dos modelos clássicos da cultura**. 2008. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Semiótica Visual**. São Paulo: Contexto, 2007.

RAMA, Maria Angela Gomez. **A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman**. 2006. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo

RAMOS, Rogerio de Araújo. **Dicionário didático da Língua Portuguesa**. 2.ed. São Paulo: edições SM, 2011.

SANTOS, Luis Alberto Brandão. **Espaços literários e suas expansões**. Aletria: Revista de estudos de literatura, v. 15, p. 206-220, 2007.

SCHMID, Christian. **A teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre: em direção a uma dialética tridimensional**. Tradução de Marta Inez Medeiros Marques e Marcelo Barreto. GEOUSP – espaço e tempo. São Paulo: volume 32, p. 89 – 103, 2012.

STOCK, Barbara; tradução Camila Werner. **Vincent**. 1. Ed. Porto Alegre, RS: LP&M, 2014.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **A Linguagem dos Quadrinhos**. 1 ed. São Paulo: Criativo, 2015.

YIDA, Valéria; ANDRAUS, Gazy. **As cores do personagem na história em quadrinhos**. Nona Arte: Revista Brasileira de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos, v. 5, n. 1, p. 73-81, 2016.