

A era dos quadrinhos da forma: uma análise de Gavião Arqueiro, de Matt Fraction e David Aja

Guilherme Miorando

Resumo: Este artigo discute o advento da era dos quadrinhos da forma, em que a leitura das obras através do *layout* da página ganha proeminência na construção da narrativa, guiada pela forma do *grid*. Busca esclarecer processos muitas vezes intuitivos dos produtores de arte sequencial e levantar algumas questões sobre soluções aprendidas, repetidas e automatizadas na produção de uma revista em quadrinhos. Parte das possibilidades de fortalecimento dos quadrinhos em seu suporte mais antigo: o papel. Apesar de grande competição, este suporte continua em evidência. Por arcaico que seja, a leitura em papel permite uma experiência única. Através dele, o leitor tem maior controle sobre o ritmo da história e da leitura. Esse ritmo é trabalhado em muitos quadrinhos, que jogam com seu design como são produzidos, em especial no layout de página. Apresenta-se aqui como os estudos da História da Arte e do Design podem ajudar um quadrinista a compor o *layout* das páginas dos seus quadrinhos. Argumenta-se que, para tanto, é preciso entender como se dá a leitura e a compreensão das palavras e imagens. Isso envolve observar os processos necessários para

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando é mestrando em Memória Social e Bens Culturais na Universidade LaSalle, especialista em Imagem Publicitária pela Pontifícia Universidade Católica dos Rio Grande do Sul (PUCRS) e bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda, também pela Pontifícia Universidade Católica dos Rio Grande do Sul (PUCRS).

que a página de um quadrinho seja processada na nossa mente. Essa operação permite explorar a maneira pela qual o quadrinista dialoga com o público de sua produção artística, guiando a leitura através do layout da página. O caso a ser analisado aqui são as edições 6 e 11 da revista *Gavião Arqueiro*, que apresentaram algumas características que tangenciam esta análise, com ênfase para o uso da construção e desconstrução do grid. Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Estruturas narrativas; Layout da página

The age of form comics: an analysis of Hawkeye, by Matt Fraction and David Aja

Abstract: This article discusses the advent of the era of comics of the form, in which the reading of the works through the layout of the page gains prominence in the construction of the narrative, guided by the shape of the grid. It seeks to clarify the often intuitive processes of sequential art producers and to raise some questions about learned, repeated and automated solutions in comic book production. Part of the possibilities of strengthening comics in its oldest medium: paper. Despite great competition, this support remains in evidence. As archaic as it may be, reading on paper allows for a unique experience. Through it, the reader has greater control over the pace of history and reading. This rhythm is worked on in many comics, which play with their design as they are produced, especially in page layout. It is presented here how studies of the History of Art and Design can help a comic writer to compose the layout of the pages of his comics. It is argued, for that, one must understand how one gives the reading and the understanding of words and images. This involves observing the processes necessary for the page of a comic to be processed in our mind. This operation allows to explore the way in which the comic artist dialogues

with the public of his artistic production, guiding the reading through the layout of the page. The case to be analyzed here are editions 6 and 11 of the Hawkeye comic, which presented some characteristics tangential to this analysis, with emphasis on the use of the construction and deconstruction of the grid.

Keywords: Comics; Narrative structures; Page layout

Convenciona-se dividir a história das histórias em quadrinhos em Eras. A *Era de Ouro* seria a idade de maior desenvolvimento e vendas dos quadrinhos, em que se desenvolveram os seus principais parâmetros e paradigmas. Esse termo é emprestado das *Eras do Homem*, estabelecida por Ovídio em *Metamorfoses* (2010). A *Era de Ouro* dos quadrinhos norte-americanos de super-heróis teria se iniciado com a publicação de *Action Comics número 1*, de 1938, a revista que trazia a primeira aparição do Superman.

A primeira menção a uma *Era de Ouro* referindo-se aos super-heróis dos anos 1940 foi feita por Richard A. Lupoff, em um artigo chamado “Re-Birth”, no fanzine *Comic Art* número 1, de abril de 1960. Nos gibis, o termo foi usado pela primeira vez em 1963, na revista *Strange Tales* número 114, da Marvel Comics. A revista trazia na capa o retorno do Capitão América, vindo de um período que naquele momento foi considerado a *Era de Ouro* dos quadrinhos. Este *Sentinela da Liberdade* acabou se revelando um embuste, mas pouco tempo depois, com a boa repercussão da história, o verdadeiro herói ressurgiu na clássica *Avengers* número 4.

Arnold T. Blumberg (2005), em seu ensaio sobre o nascimento da *Era de Bronze* dos quadrinhos aplica a teoria da *Estrutura das*

Revoluções Científicas de Thomas S. Kuhn (2010). Este princípio trata da crise e de seu relacionamento com a inovação científica, a redefinição de paradigmas existentes, e do progresso resultante que fazem a ciência e o mundo avançarem. A crise, neste caso, seria um evento ou edição que provoca uma mudança na maneira como os quadrinhos de super-heróis são vistos pelos seus leitores.

Um acontecimento recente que pôde ser identificado como promotor de uma crise paradigmática na história dos quadrinhos foi o 11 de Setembro. Esse evento mudou a forma de como os quadrinhos – e principalmente os de super-heróis – eram vistos pelo mundo.

Após a queda das torres do World Trade Center, houve um breve momento logo após a queda das torres do World Trade Center em que o mundo parecia mais claro e menos ambíguo, como um gibi de super-heróis. Novamente, havia os mocinhos e os bandidos, vilões e vítimas. Os eventos de 11/09 traziam uma necessidade profunda por alguma coisa ou alguém que salvasse o mundo de um mal sem nome e sem face que tinha o poder de espalhar o caos instantaneamente. Um tipo de destruição vista apenas nos quadrinhos ou em filmes inspirados neles. Para lutar contra estes demônios invisíveis, nós precisávamos de deuses. E, de fato, novamente, a indústria de quadrinhos respondeu – oferecendo a uma nação confusa e tomada pelo terror super-heróis que colocariam as coisas no lugar (KNOWLES, 2008, p. 24).

Muitos dizem que o 11 de setembro teve o mesmo impacto que a *Grande Depressão* de 1929, quando os sentimentos das pessoas chegaram a tal ponto de desesperança que passaram a buscar a força

necessária nas revistas de quadrinhos. Seria essa mídia que produziria, quase uma década depois, o gênero dos super-heróis.

Nos anos 2000, títulos baseados nos heroicos homens comuns do 11 de setembro foram lançados, bem como edições que buscavam angariar fundos para as famílias das vítimas, numa espécie de esforço parecido com o dos quadrinhos da *Segunda Guerra Mundial* que estimulavam a compra de bônus de guerra. Foi assim que uma forma de fazer quadrinhos ganhou corpo pelo encontro entre a procura por histórias reais e o desenvolvimento de formas autobiográficas de contar acontecimentos mundanos. Esse encontro se dava num formato de narrativa impressa que usava não apenas palavras para contar histórias, mas elas se aliaram às imagens: as *graphic novels*.

Graphic novels como novo paradigma dos quadrinhos

O uso do termo *graphic novel* para se referir a quadrinhos mais imponentes e importantes tem se popularizado nos últimos trinta anos. Entretanto, a definição do que exatamente configura e/ou transforma um quadrinho em uma *graphic novel* permanece bastante nebulosa. Bryan Talbot, autor da série de *graphic novels* *As Aventuras de Luther Arkwright*, propôs o seguinte conceito:

Uma graphic novel tem que estar estruturada como um romance, como um conjunto com princípio, meio e fim, com seus próprios temas e conceitos únicos para esta obra e não apenas como uma série de tiras compiladas para criar um livro (TALBOT in DANNER; WITHROW, 2009).

A origem histórica do termo, entretanto é frequentemente atribuída a Will Eisner, uma vez que sua *graphic novel* *Um Contrato com Deus* foi uma das pioneiras a utilizar o termo na capa de sua primeira edição. Conforme declara Scott McCloud, autor do seminal livro *Desvendando os Quadrinhos* (MCCLOUD, 1995), em entrevista a Christopher Irving, em seu livro *Leaping Tall Buildings*, a origem do termo foi a seguinte:

Quando Will Eisner começou a usar o termo *graphic novel*, estava no telefone tentando vender *Um Contrato com Deus* para um editor em potencial. Ele tirou isso do seu rabo porque ele tinha que chamar essa coisa de algo que o fizesse passar pelas portas da editora. [...] Toda mídia que tenha uma marca real em nossa cultura deve ter diferentes maneiras de apresentação: há o modo formal, o modo crítico, e o modo cerimonial. Você pode ter uma Academia de Arte Sequencial, e quando as pessoas acabam seu trabalho, elas vão para sua casa e leem alguns gibis” (MCCLOUD in IRVING, 2008, p. 129).

Os “romances gráficos” levaram alguns jornalistas e teóricos a compararem e até incluírem quadrinhos como literatura. Porém, quadrinhos não são literatura, eles são uma arte única. São um meio particular, uma narrativa híbrida de palavras e imagens.

Apesar de bastante alinhados com a cultura literária, os quadrinhos também são um tipo de arte visual. E como qualquer forma de arte, os quadrinhos possuem propriedades específicas do meio que nos permite expressar ideias que não poderiam ser transmitidas de outra forma. Mas diferente das nossas formas

de arte mais tradicionais – pintura, desenho, escultura, têxteis – os quadrinhos não são necessariamente feitos de um único material. Mais parecidos com colagens, os quadrinhos representam uma estratégia conceitual que pode abraçar todo tipo de arte em seu método. Enquanto isso nós fazemos mais que ler quadrinhos, eles nos induzem a ler de formas diferentes do que apenas a prosa (KARTALOPOULOS, 2014).

Assim, as histórias em quadrinhos podem abarcar artes tão grandiosas como a literatura e a pintura, mesmo estando enclausurados no meio de produção industrial e se caracterizando como um meio de comunicação de massa. Para valorizá-las, Eddie Campbell, desenhista escocês de *Do Inferno*, escreveu um “Manifesto das Graphic Novels” em seu quadrinho autobiográfico *The Fate of the Artist* e o reproduziu em seu site pessoal. Nele, o autor dizia que “é inegável que existe um novo conceito do que é um quadrinho, e esse conceito apareceu nos últimos trinta anos” (CAMPBELL, 2006).

Em seu manifesto, Campbell (2006) também dizia que “*graphic novels* são mais um movimento do que uma forma”. O maior revolucionário da forma no quesito *graphic novels*, entretanto, é Chris Ware e suas publicações na revista *ACME Novelty Library*, de onde se originou a obra *Jimmy Corrigan – O menino mais esperto do mundo*. Nessa história, que pode ser lida de diversas maneiras, Ware brinca com a forma, mesmo que o conteúdo e o sentido da história se percam um pouco.

Se os quadrinhos são ‘uma linguagem pictográfica’, como diz Ware, então eles são feitos para serem lidos rapidamente. Dominadas por forma simples e estanques, linhas com espessura

fixa, as páginas de Ware acompanham o zoom e são abrangidas [de sua temática melancólica] apenas por layouts de diagramação complicada e blocos indigestos e ocasionais de tamanho minúsculo (WOLK, 2007, p. 355).

Mais tarde, Ware criou *Building Stories*, uma caixa recheada de comics em tamanhos e formas variados. Separadas, cada peça conta apenas uma história, mas juntas contam uma ainda maior. É necessário reparar no significado do título da caixa de quadrinhos. *Building*, em inglês, significa ao mesmo tempo “prédio, edifício ou construção”, como também o verbo “construir” flexionado no gerúndio. Assim, ele começa com um quadrinho que ocorre dentro de uma espécie de raio-x de um prédio; também há outro, em formato de sanfona, que mostra a história ocorrida em cada casa da vizinhança. Há um quadrinho que é um cartaz mostrando os acontecimentos sob o ponto de vista de um bebê; há alguns *mini comics* de 3 quadros por página que contam histórias em destaque e há muito mais. Tudo isso para contar a história macro de uma vizinhança. Uma espécie de transmídia dentro da mesma mídia. Para Ware, compor um quadrinho é um processo orgânico:

Para mim, um livro é uma grande metáfora para um corpo humano: para além do fato de que existe uma coluna, é algo que é maior por dentro do que é por fora, e isso pode envolver alguns segredos. Alguém pode ser afastado ou convidado para participar, dependendo de como é estruturado e o que é oferecido como ponto de entrada. Isso pode afetar a maneira de como

toda a história é sentida. Eu gosto de livros. Eles são minha vida (WARE in IRVING, 2010, p. 187).

Para além das grandes editoras de quadrinhos, nos Estados Unidos, a cultura *indie* tem muita força e vem se profissionalizando desde os anos 1960. Naquela época, iniciou-se a cultura dos fanzines, como os quadrinhos underground de Robert Crumb, que eram distribuídos por ele e sua esposa em um carrinho de bebê pelas ladeiras de São Francisco. Os fanzines servem como um laboratório de publicação para os quadrinistas que mais tarde se profissionalizam e são contratadas pelas grandes empresas do ramo.

Essas pequenas diferenciações na maneira de contar histórias em quadrinhos provocaram, desde o final dos anos 1980, a instalação do que é chamado de “cultura do *auteur*” nos quadrinhos, levando os fãs a consumirem determinada obra considerando os seus autores e seus estilos peculiares. Esse fenômeno acentuou-se com o advento das redes sociais e do *YouTube*.

A Internet criou uma convenção perpétua de quadrinhos - 24 horas por dia, sete dias por semana - com seus milhares de quadros de mensagens, salas de chat e revistas em quadrinhos online. E os criadores continuam a publicar seus próprios trabalhos, seja no formato mini, seja nos econômicos formatos preto e branco. Essas condições criam um mercado de testes, uma verdadeira panela de pressão, para uma nova cultura popular que inevitavelmente se espalhou para outros tipos de narrativa. Todo fã de quadrinhos, hoje, é um connoisseur, e a cultura dos super-heróis contemporâneos é formada exclusivamente de, por e para fãs muito cultos (KNOWLES, 2008, p. 135).

O *grid* como elemento de orientação da leitura dos quadrinhos

Desde muito antes do estabelecimento dessa cultura do *auteur*, os quadrinistas vêm se orientando pelo *grid* para traçar o *layout* de páginas dos quadrinhos. *Grid* é uma ferramenta que orienta os designers gráficos. Trata-se de uma grade de riscos entrecruzados, verticais e horizontais, que orientam a disposição de elementos nas páginas. Segundo a definição de Timothy Samara:

Um grid consiste de um arranjo de relações baseadas em alinhamento que agem como guias para distribuir elementos através de um formato. Todo grid possui as mesmas partes básicas, não importa o quão complexo o grid se torne. Cada parte cumpre uma função específica; as partes podem ser combinadas como necessário, ou omitidas da estrutura geral, conforme a direção dos designers, dependendo de como eles interpretam os requerimentos informacionais do material (SAMARA, 2013, p. 24).

No caso dos *layouts* de quadrinhos, o *grid* orienta a composição dos quadros na página. Ele estrutura a transmissão de mensagens, que nos quadrinhos exige a combinação de processos interpretativos diferenciados. Uma narrativa dentro das revistas ou de forma digital, porém dividida em “páginas”, permite que o leitor controle o fluxo da leitura e escolher se quer ser apresentado ao final antes do início, ou vice-versa, saltando páginas ou sendo exposto novamente às mesmas.

A explicação para a complexidade e, ao mesmo tempo, da simplicidade da leitura de uma página de quadrinho pode ser encontrada nos preceitos da *Gestalt*. Esta teoria - desenvolvida nos anos 20 por cientistas alemães - tem como princípio a percepção de dados unitários como forma de um todo. Isso é muito importante para entender como os quadrinhos são lidos. Primeiro quadro a quadro, depois banda por banda e, por fim, página por página. A posição de um quadro, seu tamanho, entre outros elementos estéticos são importantes para dar a sensação de ritmo para uma história em quadrinhos. Ou seja, uma hierarquia para a leitura das imagens e palavras que constam na página.

A *Gestalt* é importante para entendermos a leitura dos quadrinhos porque ela vê os elementos não como formas invariáveis, mas como relações entre um e outro. “A página de HQ aparece para nós tanto como um todo completo como a soma de suas partes; além disso ‘forma’ e ‘conteúdo’ não somente são inseparáveis como também se originam de modo interdependente” (BRUNETTI, 2013, p.49).

Certamente Scott McCloud (2004), um dos maiores teóricos do quadrinhos, se apoiou na *Gestalt* quando desenvolveu sua teoria das transições entre um quadro e outro das histórias em quadrinhos, gerando assim uma sensação de completude e conclusão na nossa mente, que nada mais é do que a relação dos elementos com o todo. Ana Cláudia Gruszynski fala mais sobre os princípios da *Gestalt*:

Segundo a teoria, as forças internas da organização são orientadas por (1) segregação e unificação, que atuam segundo a desigualdade de estimulação; (2) fechamento, tendência de unir intervalos; (3) continuidade, impressão de como as partes su-

cessivas unir-se-ão umas às outras; (4) proximidade, elementos vistos pertos um dos outros serão tomados como conjuntos; (5) similaridade, igualdade entre cor, textura, tamanho, forma, etc., conduz ao agrupamento de partes semelhantes (GRUSZYNSKI, 2007, p. 61).

Todos estes itens são importantes para a leitura dos quadrinhos, mas principalmente nossa busca por fechamento e continuidade é o que conduz nossos olhos do início até o final de uma narrativa de quadrinhos. Dessa forma, as figuras e letras justapostas na folha do papel fazem sentido de uma história em nosso cérebro.

O *grid*, ou a grade, como emprega Ivan Brunetti (2013), é um elemento de racionalização do espaço gráfico, seja ele um cartaz publicitário, um anúncio comercial, um livro ou uma revista em quadrinhos. Samara (2013) afirma que “a construção e a organização da forma estão indissociavelmente ligadas à disseminação visual da informação”. Como também colocou o autor, o advento do *grid* no *design* ajudou a sociedade a restabelecer a ordem e a clareza após o fim de duas grandes guerras. Foi nesse período que surgiu o Estilo Internacional, criado pela Bauhaus.

A Bauhaus – uma escola alemã de design dos anos 20 e 30 – propunha a funcionalidade, a universalidade e a racionalidade do design, principalmente, no caso, do design gráfico. Entre alguns dogmas da escola da Bauhaus, podemos destacar a utilização de um diagrama (*grid*) que assegure a ordenação do projeto e sua unidade. A maioria dos trabalhos de Chris Ware, como Jimmy Corrigan, apresentam um grid bastante ortodoxo de quadrinhos por página. Essa rigidez, além de permitir uma primeira leitura, permite que, através

de outros sentidos de leitura – que não o ocidental – se obtenham outros significados para a história.

Consoante com a rigidez da Bauhaus, temos nos quadrinhos o que Ivan Brunetti (2013, p. 49) batizou de “grade democrática”, que para ele é uma página de quadrinhos com todos os quadros do mesmo tamanho. Dessa forma, para o autor, todos os quadros possuem um peso e valor equitativos dentro do esquema maior da página. Nenhum quadro chama a atenção para si, convidando o leitor a entrar em um fluxo narrativo desimpedido. Brunetti justifica a beleza desse sistema dizendo que nós, seres humanos, dividimos intuitivamente nossa experiência de vida em unidades de tempo do mesmo tamanho.

Poucos quadrinhos utilizam hoje a grade democrática. Talvez os exemplos mais precisos sejam os quadrinhos infantis como os de Walt Disney e da Turma da Mônica. Entretanto, mesmo esses trazem alguma diferenciação entre seus pesos e valores, seja quando abrem uma história ou ainda quando o artista quer apresentar mais elementos dentro de um quadro, optando por um plano mais aberto.

A atividade de leitura é capaz de processar não apenas informações visuais, como informações não-visuais, os espaços em branco que olho não registra. Entretanto, essa informação visual não necessariamente precisa ser reconhecida e decodificada pelo leitor, uma vez que é ele quem decide para quais partes da leitura dará ênfase. Também pode prever e antecipar sua leitura através da verificação de hipóteses, como em uma narrativa.

Ao observador comum, a moldura, ou o espaço em branco dos quadrinhos se tornam invisíveis aos olhos acostumados a enxergar apenas a figura. Scott McCloud (2004) batizou o espaço em branco

dos quadrinhos, a moldura dos quadros, como “*gutter*”, a “sarjeta”, afirmando que é lá que se encontra a magia dos quadrinhos, ou seja, é ela que proporciona nossa sensação de fechamento e continuidade.

Em contraste com a grade democrática apresentada anteriormente, temos a grade hierárquica, que estabelece uma importância maior ou menor para cada quadro, impondo, dessa maneira, as limitações das molduras e gerando a interação que provocam em nós, mesmo em um conjunto heterogêneo, a sensação de fechamento e continuidade, mas principalmente a sensação de ritmo de uma narrativa em arte sequencial.

A arquitetura da página em quadrinhos pode ser austera e ao mesmo tempo brincalhona; pode nos atrair ou nos manter afastados. Quando começamos a leitura, os quadrinhos deliberadamente nos fazem percorrer a estrutura em determinado ritmo. Além disso, como acontece com os momentos de tempo, cada quadrinho existe em estado latente em todos os outros quadrinhos – um todo mutuamente inclusivo (BRUNETTI, 2013, p. 54).

Após analisarmos a mecânica de uma página de quadrinhos, precisamos de refletir: nos quadrinhos de hoje, a forma se sobressai ao conteúdo? Peguemos quadrinhos pioneiros das *Sunday Strips* (Páginas Dominicais) como *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay e *Krazy Kat*, de George Herriman, que apesar de surreais conseguiam passar suas histórias muito bem para um público muito menos experiente em leitura, em quadrinhos ou em cultura do que o atual. Com exceção de Chris Ware – que brinca exclusivamente

com a forma, sem privilegiar linguagem ou narrativa – , os quadrinhos atuais estão numa fase, ou melhor, numa era, em que a forma é relativa ao conteúdo. Os artífices dos quadrinhos aprenderam a dominar suas potencialidades e tornaram isso um recurso narrativo tão eficiente como as elipses de *flashback* e *flashforward*.

Vinte anos atrás, qualquer um deles estaria dando um avanço chocante para o meio dos quadrinhos; dez anos atrás, qualquer um deles estaria na crista da onda de praticamente qualquer um de seus contemporâneos. Agora, eles são mais quadrinhos que são realmente bons, o que pode significar que eles não existem mais avanços chocantes para os quadrinhos serem submetidos (WOLK, 2007, p. 371).

Como dizia a máxima do comunicólogo Marshall McLuhan (2002), “o meio é a mensagem”. A forma com que se escolhe o meio que a história vai ser divulgada já é a história em si. Cada meio possui suas particularidades e potencialidade se escolher quadrinhos para contar uma história significa: subtexto, elipses de tempo, plano geral x close up, controle do tempo da narrativa pelo público, identificação com os personagens através do visual, efeitos especiais inesperados, linguagem coloquial, e, claro, experimentação e inovação que, desde sempre, foi um sinônimo quando se trata de quadrinhos.

Essa ideia de experimentação gráfica acabou norteando os criadores de quadrinhos independentes que, editados por editoras pequenas, não eram mais chamados fanzines, mas receberam a etiqueta de quadrinho *indie*. Da mesma forma que a música e os filmes do início do século XXI bancados por produtoras e gravadoras peque-

nas, estes quadrinhos acabaram renovando o público, transformando o status dos quadrinhos em algo *cult*, mas com grandes ambições e experimentações artísticas.

Uma análise de grid nos quadrinhos: Gavião Arqueiro

Matt Fraction, um roteirista vindo da cena independente dos quadrinhos estadunidenses, veio para a Marvel Comics em 2007 para escrever a equipe de super-heróis californianos, batizada de *The Order*. Utilizando um estilo experimental, Fraction acabou não agradando o público com a série que acabou cancelada após dez edições. Isso não quer dizer que a série não tenha sido aclamada pela crítica, que avaliou Fraction como um escritor à frente de seu tempo. Como veio a ser comprovado anos depois, Fraction estava mesmo à frente da época quando escreveu *The Order*. Em 2012, ele assumiu a revista solo do *Gavião Arqueiro*, integrante da superequipe dos Vingadores. O sucesso de crítica e de público foi imediato, tornando a revista cultuada mundialmente, inclusive no Brasil.

O Gavião Arqueiro, cuja identidade civil é Clint Barton, personagem de grande destaque em outras mídias – cinema e animações –, vem angariando fãs seja no audiovisual ou nos quadrinhos pelo seu jeito *worry free*. Essa característica do personagem combina e muito com experimentações na forma que Matt Fraction, o desenhista David Aja e demais artistas retrataram-no em sua revista mensal. A revista brincava com a linguagem, a narrativa, a forma, os desenhos, as cores. Talvez seja a representante mais genuína desta discussão.

O Gavião Arqueiro começa sua revista defendendo um prédio de seu proprietário e acaba adquirindo-o e passa a morar lá. As histórias da revista começam, então, a girar ao redor do prédio e seus moradores. Um exemplo é a história tocante que se passa durante a passagem do furacão Sandy por Nova York e cuja venda arrecadou fundos para os desabrigados: a reunião de um pai e um filho em tempos de desespero.

Mas o ponto focal da série não é ser tocante, ainda que haja momentos bonitos, como a união dos irmãos Clint e Barney Barton. O destaque da série é que ela serviu de laboratório para seus autores, tanto em linguagem como em *layout*. Temos uma história toda em “linguagem canina”, em que o cachorro Sortudo mostra como funciona seu raciocínio através de infográficos. Também há a história em que Clint está surdo e precisa se comunicar em linguagem de sinais. Ainda, ocorre o uso de expressões peculiares pelos personagens.

O *layout* de Aja também merece destaque. Nas últimas histórias do título, ele consegue desenvolver um diálogo em um grid de 24 quadros por página. Existe também, em certo ponto das histórias, uma brincadeira com o rosto mascarado do Gavião para tampar suas partes pudendas. Nesse meio tempo e, talvez por causa disso, surgiu a *Hawkeye Initiative*, cujo papel era satirizar as poses sensuais de mulheres nos quadrinhos e aplicá-las ao Gavião Arqueiro. Isso acentuou o status de Clint Barton, o Gavião Arqueiro, como um personagem que circula entre a contracultura e o *mainstream*. Devido a esse status do personagem, a revista do Gavião se tornou um espaço para abordar temas pouco convencionais, como, por exemplo, o Gavião ser uma espécie de *outsider*, mendigo, pária da superequipe

dos Vingadores e da sociedade, que defende gente como ele sem ter poder algum, apenas a habilidade com arco e flecha.

É um tempo de tratar de tópicos importantes para a sociedade e, assim como *Arqueiro Verde/Lanterna Verde* fez nos anos 1970, esse foi o desempenho da série do Gavião. Não fala apenas dos sem-teto, dos desabrigados dos desastres, dos surdos. É bom lembrar que a série, em inglês, se chama *Hawkeye*, nome utilizado por dois heróis, Kate e Clint. Ambos são seus protagonistas. Kate Bishop é a pupila de Clint Barton, a Gaviã Arqueira. A história de Kate, que se passa em Los Angeles, tem como alguns motes a necessidade de defender um casal gay, proteger um músico de um sucesso só e enfrentar a mafiosa Madame Máscara com unhas e dentes.

A série dos Gaviões conquista o leitor não só pelo conteúdo dos temas abordados e a maneira como eles são abordados, mas pela forma. Neste artigo analisaremos e traçaremos comparações entre o layout de páginas das edições número 6 e 11 de *Hawkeye*, que podem ser encontradas no encadernado *Gavião Arqueiro: Pequenos Acertos* (2016). Enquanto a edição número 6 é contada através de um grid de 30 quadros por página, que se aproxima da grade democrática, a edição número 11, é contada do ponto de vista de um cachorro e narrada toda em “linguagem canina”. Nesta última, podemos perceber a influência da desconstrução do *grid* e dos trabalhos de Chris Ware.

A edição 6 tem como título *Seis dias na vida de*, e conta exatamente isso, seis dias na vida do herói Gavião Arqueiro. Seguindo o *grid* de 30 quadros, a primeira página apresenta uma conversa entre o Gavião e Tony Stark, o Homem de Ferro. O importante a destacar aqui é a utilização do espaço não-visual no grid, que ao mesmo

tempo dá uma impressão de ausência, também causa a sensação de unidade, provocada pelo *grid*. Ao mesmo tempo, percebemos a utilização do tempo e a sensação de perda de tempo com os quadros sem requadro em branco. Isso é acentuado pela presença de um ícone de relógio na página.

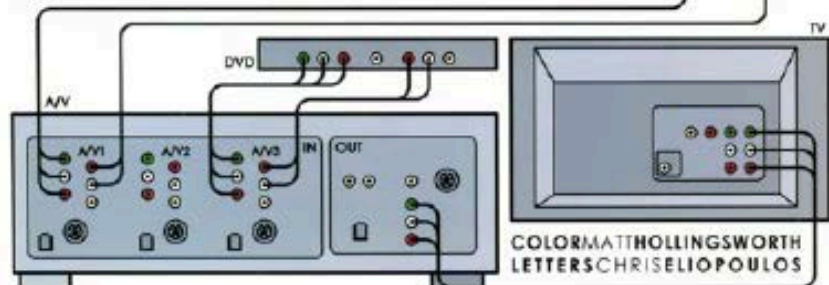
Na página seguinte, talvez tenhamos a construção de página mais ousada da edição, lembrando uma composição de Chris Ware. No quadro maior, Tony Stark conversa com o Gavião enquanto esse instala componentes eletrônicos. Ao redor do quadro grande, como uma moldura, componentes eletrônicos ligados por cabos VCR. A sensação que provoca é que assim como os componentes audiovisuais, os quadrinhos também precisam de conexões para “funcionar”. Além de possuir essa carga subjetiva a página também explicita o caráter experimental desta revista.

A página três da edição 6, tenta emular um jogo de vídeo game estilo arcade, em que Gavião, Homem-Aranha e Wolverine lutam com capangas da I.M.A. (o grupo de terroristas tecnológicos cuja sigla significa Ideias Mecânicas Avançadas). As demais páginas seguem o *grid* de 30 quadros, ora aumentando sua modulação tanto vertical como horizontalmente. Se trata de uma grade democrática, como estabeleceu Brunetti (2013), mas alterada em forma de células, o que vai encontro do conceito de *grid* modular proposto por Samara (2013, p. 28): “Um grid modular é, essencialmente, um *grid* de coluna com muitas guias horizontais que subdividem as colunas em faixas horizontais, criando uma matriz de células chamadas módulos. Cada módulo define um campo de informação”.

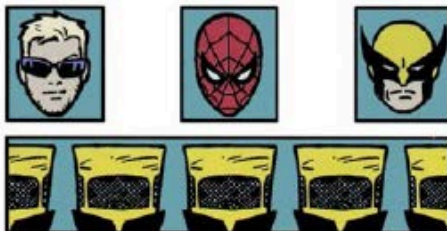


SIX DAYS IN THE LIFE OF

BY MATT FRACTION AND DAVID AJA



THUR
SDAY
DEC
13TH



O *grid* modular deriva da concepção racionalista da Bauhaus e do Estilo Internacional elucidados anteriormente. Através da teoria da *Gestalt* também podemos interpretar os espaços não-visuais da página como elementos de fechamento e continuidade, transformando-se, assim, em elementos visuais, já que são “reparados” pelo leitor, dando a sensação de peças faltantes no tempo e no dia a dia do Gavião Arqueiro durante a história.

Vale destacar que o relógio está presente durante boa parte da narrativa, ressaltando a sensação da passagem/perda de tempo jun-

to com os espaços em branco no *grid*. Da mesma maneira, outros elementos visuais vão dando a sensação de obstrução de espaço, como os fios emaranhados da página 2, a neve que assola a cidade, os pequenos problemas cotidianos de ser ao mesmo tempo síndico, dono e defensor de um condomínio. Isso leva ao Gavião concluir, no último quadro da última página: “Não vou a lugar nenhum mesmo”.



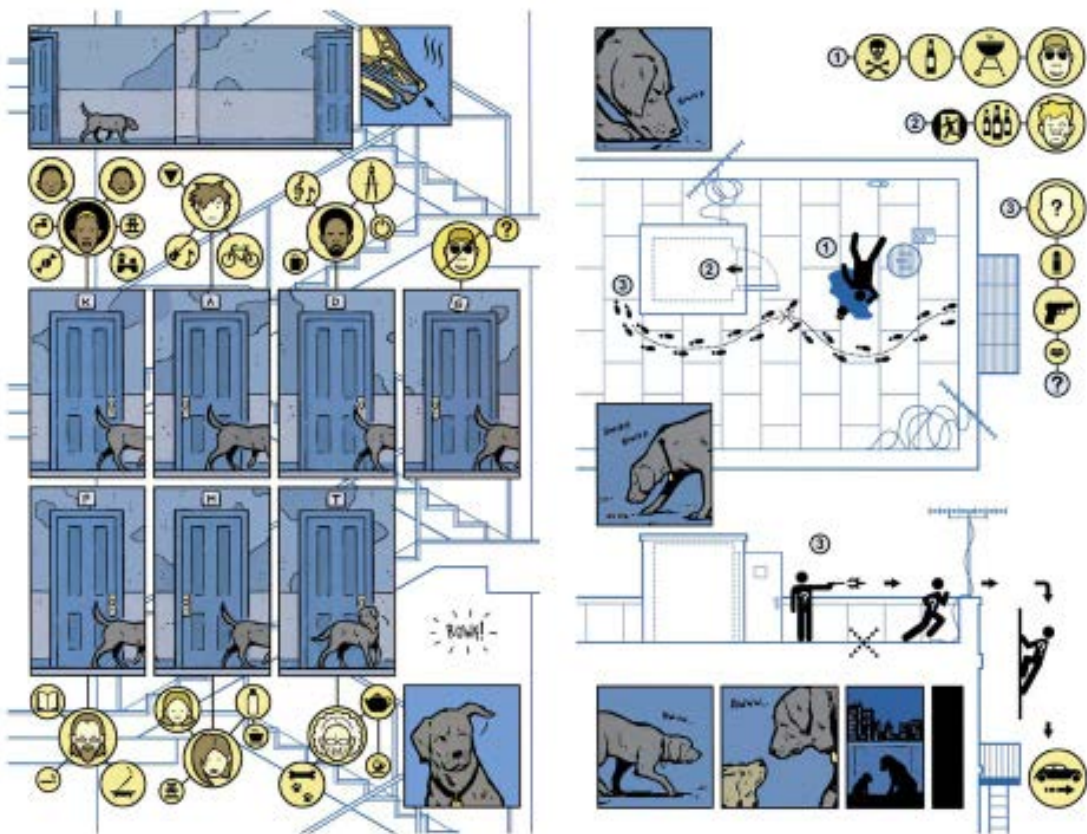
A edição de número 11 da revista do Gavião Arqueiro traz a história de um assassinato pela visão do cachorro Sortudo/Mozzarella, assim como mostra como o canino auxiliou na investigação sobre o ocorrido e a combater a milícia que quer desapropriar o edifício onde mora o Gavião Arqueiro. Na primeira página da edição 11, temos uma discussão entre Clint Barton e Kate Bishop, que é interpretada em “linguagem canina” pelo cão Sortudo. Enquanto a linguagem humana é toda borrada, a não ser por algumas palavras, vemos através de um infográfico composto de ícones e imagens interligadas o que o cachorro entendeu da conversa.

Na segunda página da edição 12, Sortudo percorre os apartamentos do prédio onde o Gavião Arqueiro mora, e cada porta de apartamento ganha um fluxograma com ilustrações e ícones correspondentes a cada um de seus moradores. Através delas ficamos conhecendo um pouco melhor sobre os habitantes do prédio. Aqui, fica estabelecido que a “linguagem canina” se dá através de diagramas denominados fluxogramas: “O fluxograma deve criar uma figura única que permita a imediata compreensão de todo o processo, destacando o título e os intertítulos de cada item” (KANNO, 2013, p. 105).

Os elementos do fluxograma na “linguagem canina” de Sortudo também se tornam “unidades de atenção” e, por conterem informações visuais podem ser considerados quadrinhos que formam a página. Ao mesmo tempo, podem ser considerados linguagem como substitutos de balões. Essa ênfase na linguagem pictorial em detrimento da linguagem textual, é definida por Timothy Samara como desconstrução linguística do *grid*:

Podem-se usar indicações verbais ou conceituais dentro do conteúdo para quebrar uma estrutura de grid. [...] Dar “voz” à linguagem visual ajuda a alterar a estrutura de um texto, puxando palavras para fora do parágrafo ou forçando relações entre módulos ou colunas, onde a lógica natural da escrita cria uma ordem visual (SAMARA, 2013, p. 124).

Mas a utilização dos recursos de infográficos por Fraction e Aja não se encerra nos fluxogramas. Na página cinco da edição 11, a dupla se utiliza de mapas para gerar uma desconstrução linguística



do *grid*. Já na página 11 desta mesma edição, os autores usam uma *splash page* para demonstrar a profusão de sentidos que Sortudo absorve na frente do prédio, utilizando ícones para substituir as sensações de olfato, audição e paladar. Esse mesmo recurso se repete na página 17, quando Sortudo está descendo as escadas do prédio.

Após analisarmos dois exemplos de edições da revista *Gavião Arqueiro*, podemos afirmar que enquanto a edição de número 6 se utiliza de elementos de construção do *grid* e se orienta por ele, a edição de número 11, por outro lado, se utiliza de elementos de desconstrução da orientação visual e ainda apela para recursos jornalísticos para narrar sua história. Ao mesmo tempo, a edição 6 também possui alguns elementos desconstrutivos, como os espaços em branco e a edição 11, por sua vez, é orientada visualmente por outro tipo de forma: o fluxograma. Isso prova que a melhor forma de se fazer experimentações e inovações é conhecer a fundo como o sistema funciona, para depois, então, formar novas relações entre os seus elementos componentes, desconstruindo-os.

A era da forma nos quadrinhos

A era da forma nas artes plásticas se deu durante os anos 1920-40, quando Picasso e Braque trouxeram o cubismo ao mundo tentando representar um objeto através de múltiplos pontos de vista. Assim, os dois modernistas exploraram o espaço da tela no campo das artes plásticas. Mais para frente, como um golpe publicitário, o italiano Filippo Marinetti iria lançar o manifesto futurista. O futurismo era o

“cubismo com velocidade”. Ou seja, a representação do espaço e do tempo na mesma tela.

Os quadrinhos guardam semelhanças com o quadro futurista, representando dentro de seus requadros, *frames* que guardam um momento no tempo e um lugar no espaço. Como nas obras futuristas, justapostos, eles dão a impressão de movimento. Ainda mais, dão a impressão de narrativa, continuidade, simultaneidade. As esculturas e pintura futuristas tinham a intenção de “fundir tempo e espaço numa única imagem, e adotaram técnicas semelhantes de planos superpostos e fraturados para criar o efeito. [...] Os futuristas tinham uma palavra para essa técnica de compressão de intensas atividades no tempo: simultaneidade” (GOMPERTZ, 2013, p. 160).

O paradoxo simultaneidade/sucessão é um dos quatro paradoxos dos quadrinhos elencados pelo estudioso argentino Pablo de Santis em seu livro *La Historieta en La Edad de La Razón*:

Apenas os quadrinhos podem dar conta do avanço progressivo de uma história ao mesmo tempo à simultaneidade dos momentos que a compõem. Em uma página seguimos o relato, mas contemplarmos a página como um todo harmônico: o quadrinho é a narração, mas também é o mapa da narração. [...] No mundo real são ações sucessivas, que os quadrinhos concentram em uma única cena: um transcorrer disfarçado em instante (DE SANTIS, 1998, p. 13 e 14).

Ironicamente, a história da edição 6 de *Gavião Arqueiro* está dialogando com a mecânica dos quadrinhos que viemos discutindo durante este artigo e, principalmente com este paradoxo sucessão/

simultaneidade. O Gavião está preso em um lugar no espaço (o prédio) e em um momento no tempo (os seis dias na vida de). Os quadrinhos nada mais fazem do que encapsular algo ou alguém dentro de um determinado espaço e tempo e, através da justaposição desses encapsulamentos dar a impressão de continuidade. Já a vida de Clint Barton, o Gavião Arqueiro, acaba dando a impressão de continuidade, quando na verdade ele está estagnado no mesmo lugar e nada parece avançar. Douglas Wolk (2008) batizou esse fenômeno de “momentos grávidos”, já que eles estão prenhes do que já aconteceu e do que vai acontecer.

A revista do Gavião Arqueiro por Matt Fraction, David Aja e demais artistas é um digno representante da era da forma. Ela não só tem o domínio total da forma de uma narrativa de uma história em quadrinhos, como a utiliza para desconstruí-la. Simultaneamente, ela também passa uma sensação de metalinguagem para o leitor, como se estivesse dialogando com ele e com seu conteúdo ao mesmo tempo. A história em quadrinhos da era da forma faz uma provocação ao leitor na qual o sentido da leitura e o sentido da história, sua moral, acabam sendo os mesmos.

O surgimento de quadrinhos como os do Gavião, porém, seria impossível sem que Chris Ware tivesse vindo antes e trabalhado suas *graphic novels* em que a forma e o conteúdo acabam, por fim, mi-grando para o mesmo lugar: o sentido da leitura e da história. A legitimação de Chris Ware como um quadrinista da forma, por sua vez, só foi possível com a confirmação dos quadrinhos como parte de uma cultura de consumo e de arte mais elevada na forma de *graphic novels*.

Por fim, a sensação de simultaneidade/sucessão provocada por um *layout* de uma página de quadrinhos só é possível pela ordenação que o grid e suas relações de peso entre cada módulo dos quadrinhos se dá. Fazer com que um paradoxo se torne um paradigma é a função do *grid* na página dos quadrinhos. Será o *grid* que irá encapsular os momentos dentro de cada requadro e os organizará lado a lado para que sejam fruídos como uma narrativa. O grid serve para a narrativa explorar as infinitas combinações e possibilidades dos quadrinhos

“Por mais de um século, os quadrinhos têm se mostrado uma forma de comunicação que casa a sequência linear da tipografia com a percepção global de uma matriz internética de partes simultâneas” (KARTALOPOULOS, 2014), essa é uma das razões que tornam os quadrinhos uma mídia tão atual. Nosso próprio contexto pós 11 de setembro nos propõe que estamos vivenciando uma nova maneira de absorver as informações que vão além de apenas as histórias em quadrinhos mas, de certa maneira, integrado a elas:

Estamos vivendo numa era não apenas de telas, mas de telas divididas; caixas de tempo estão ao nosso redor. Nós as encontramos em sequências divididas de filmes e na TV, jogos de videogame multiplayer, videoconferências, e mais – para onde nos viramos, parece que caixas de tempo tem se tornado uma parte importante na maneira como nos comunicamos visualmente. Conforme isso acontece, um meio tem se provado um grande adepto em coreografar caixas de tempo com propósitos narrativos: os quadrinhos (LOYER, 2014).

Se a era dos quadrinhos tem uma forma, ela poderia ser exatamente o que seu nome diz: um quadrado, como o sol preso dentro de uma caixa negra no quadro de 1915, de Kazimir Malevich, *O Quadrado Negro*. Afinal, vivemos num mundo cada vez mais dependente de frames, janelas, telas, quadrinhos e um dentro do outro criando um hipertexto em forma de vórtice. Através desse ponto de vista, parece-nos que ser quadrado se tornou sinônimo de pessoas à frente de sua era e não mais de caretas como era no passado.

Referências

BLUMBERG, Arnold T. 2005. *The night Gwen Stacy died: the end of innocence and the birth of Bronze Age*. Disponível em: <http://reconstruction.eserver.org/Issues/034/blumberg.htm>. Acesso em: 06/02/2017.

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

CAMPBELL, Eddie. *The Fate of The Artist*. New York: First Second, 2006.

DANNER, Alexander e WITHROW, Steve. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili, 2009.

DE SANTIS, Pablo. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós, 1998.

FRACTION, Matt. *Gavião arqueiro: pequenos acertos*. Barueri, SP: Panini Comics, 2016.

GOMPERTZ, Will. *Isso é arte? 150 anos de arte moderna do impressionismo até hoje*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

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

IRVING, Christopher. *Leaping Tall Buildings: the origin of american comics*. New York: Powerhouse Books, 2012.

KANNO, Mário. *Infografe: como e porque usar infográficos para criar visualizações e comunicar de forma imediata e eficiente*. Edição eletrônica. São Paulo: Infolide.com, 2013.

KARTALOPOULOS, Bill. 2014. *Why comics are more important than ever*. Disponível em: http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter_b_6056736.html Acesso em: 01/02/2017.

KNOWLES, Christopher. *Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Cultrix, 2008.

KUHN, Thomas S. *Estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

LOYER, Erik. 2014. *Timeframing: the art of comics on screens. Space into game, time into book: what comics and screens do together*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=guEi-WtYX2U> Acesso em: 01/02/2017.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M.Books, 2004.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 2002.

SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

WOLK, Douglas. *Reading Comics: how graphic novels work and what the mean*. Cambridge: Da Capo Press, 2007.