

REQUADROS E JANELAS: OS OLHOS DA CIDADE POR WILL EISNER¹

FRAMES AND WINDOWS: THE CITY EYES BY WILL EISNER

RECUADROS Y VENTANAS: LOS OJOS DE LA CIUDAD DE WILL EISNER

Mariana Vicente Oliveira²

Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil

Resumo: Na *Novela Gráfica* de Will Eisner, os requadros não só são utilizados para representar as estruturas que recortam a vida urbana em Nova York, mas também são um convite para que o próprio leitor conecte as cenas e componham a sua versão da narrativa. Assim, o autor constrói aos poucos, com palavras e desenhos, um olhar crítico às formas que a cidade nos impõe e como nos afeta; o presente trabalho tem como objetivo identificar a relação da obra de arte com autores que discutem sobre o meio urbano, neste caso, por meio do uso dos requadros como forma e das janelas como personagens.

Palavras-chave: novelas-gráficas; urbano; linguagem; janelas.

Abstract: In Will Eisner's *Graphic Novel*, the frames are not just a reproduction of structures that are cutting the New York urban's life, but also as an invitation to connect the scenes and built your own version of a story. Therefore, the author composes a critical view, through words and drawings, concerning the shapes that the city imposes on us and how it affects us. This work intends to identify the relationship between the graphic novel (a piece of art) and the theory of authors who discuss the urban as a phenomenon, in this case, through the frames as a formal element and windows as characters.

Keywords: graphic-novels; urban; language; janelas.

Resumen: En la *Novela Gráfica* de Will Eisner, los recuadros no solo son para representar las estructuras que dan forma a la vida urbana de Nova York, sino que también son una invitación para que el lector conecte las escenas y construya su propia historia. Así, el autor construye, con palabras y dibujos, un visón crítico de las formas que nos impone la urbanidad y cómo ella nos afecta. En este trabajo el objetivo es identificar la relación entre la *Novela Gráfica* (una obra de arte) y la teoría de autores que discuten lo urbano como fenómeno, en este caso, a través de los recuadros como elemento formal y las ventanas como personajes.

Palabras Clave: novelas-gráficas; urbano; lenguaje; educación.

¹O presente artigo tem como base a pesquisa realizada para a defesa do Trabalho de Graduação Individual para conclusão do curso de Geografia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da universidade de São Paulo. Intitulado *A metrópole em Will Eisner* (OLIVEIRA, 2013).

² Graduação em Geografia pela Universidade de São Paulo (2013) e pós-graduada em Design de Serviços e Interfaces pela Universidade Positivo (2016). Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Integração da América Latina – Prolam/USP. E-mail: marianavioli@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os requadros são para as Novelas Gráficas o que as janelas são para a paisagem da vida urbana; entre sarjetas e paredes acontece a vida, seus conflitos e suas surpresas. Nesse movimento entre unir cenas para desvendar a totalidade, aparece a obra de Will Eisner (2009), *Nova York: a vida na grande cidade*³, como uma possibilidade de leitura menos cartesiana da realidade, desse modo, também como material paradidático para disciplinas em que a cidade e seus problemas é pertinente.

Assim, no corpo do artigo, vamos explicitar os trechos da narrativa onde janelas aparecem como elemento problematizador. O esforço será captar ao máximo os elementos presentes na obra, de modo a ressaltar as características espaciais de uma metrópole, considerando a totalidade do processo e suas particularidades, no caso, tomando como base a cidade personagem na obra: Nova Iorque.

1.1 Quem foi Will Eisner

William Erwin Eisner nasceu em 6 de março de 1917, no Brooklyn, Nova Iorque. Filho de imigrantes judeus, desde a infância se familiarizou com a dinâmica espacial dos guetos nova-iorquinos. Desde garoto, Eisner lia quadrinhos publicados em jornais. Nesta época, o termo "gibi", que acabaria por desempenhar um papel tão importante na sua vida, ainda não tinha sido inventado. Para ajudar sua família, Eisner começou a trabalhar como vendedor de jornais em Wall Street, o que aumentou o contato com os quadrinhos publicados nos jornais de Nova Iorque.

Ao longo de sua carreira, inovou ao desenvolver as formas que comporiam a linguagem dos quadrinhos. Foi o criador de *The Spirit*, *John Law*, *Lady Luck*, *Mr. Mystic*, *Uncle Sam*, *Blackhawk*, *Sheena* e inúmeros outros. Um dos mais prestigiados prêmios da indústria de quadrinhos leva seu nome, o Prêmio Eisner. Reconhecido como o "Oscar" do gênero, a premiação ocorre anualmente na Comi-Con, em San Diego, a maior convenção de quadrinhos dos Estados Unidos.

³ A obra é uma compilação de seus principais trabalhos a respeito da cidade de Nova Iorque.

Por volta da década de 1970, Eisner começou a produzir um trabalho mais maduro. Por dois anos, se dedicou à produção de um conto em arte sequencial, *A Contract with God*, publicado pela primeira vez pela Baronet Books, em 1978. O livro introduz com mais intensidade no trabalho do autor a temática da metrópole. A narrativa é contextualizada no Bronx da década de 1930, com seus cortiços e cotidiano característicos. Eisner voltou às suas raízes e descobriu um novo potencial para a forma de quadrinhos - a *Novela Gráfica*.

Eisner ajudou a romper com o estigma dos quadrinhos, que eram considerados apenas produtos infantis e engraçados. Na época de sua morte, em 3 de janeiro de 2005, em decorrência de complicações de uma cirurgia no coração, Eisner foi reconhecido internacionalmente como um dos gigantes no campo da arte sequencial, termo cunhado por ele próprio.

1.2 A estrutura dos quadrinhos

Há duas possibilidades de se discutir a estética das novelas gráficas, ambas discussões complementares. Podemos falar na estética das formas, pensando a maneira como o autor apresenta os conteúdos, como elabora a composição das cenas, como constrói as imagens e o desenvolver da narrativa; seria essa uma discussão pautada no emprego das técnicas enquanto forma de linguagem. Há, também, a possibilidade de retomar a estética filosófica e analisar profundamente a intencionalidade do autor e o resgate da “sensualidade” (MARCUSE, 1975, p.158), um resgate da vida na cidade enquanto negação da concretude das formas estruturantes dela própria.

Pensando primeiramente nas formas sistematizadas pelo autor, é importante trazer para a discussão trechos de sua entrevista a Stan Lee⁴ no programa *The Comic Book Greats*:

⁴ Stan Lee, é um roteirista de Novelas gráficas e empresário, dono de uma das maiores produtoras do ramo, a *Marvel Comics*. Disponível em: < https://en.wikipedia.org/wiki/Stan_Lee>. Último acesso em: 19 de março de 2021

Figura 1 – Demonstração de composição de cena, por meio da arte sequencial. “O que eu fiz foi, em uma ação completa, escolher três cenas que representam o evento”



Fonte: *The Comic Book Greats*, 1992 (tradução livre).

No vídeo o autor ainda explica: “Para compor a arte sequencial é necessário um entendimento entre você e o leitor. [...] eu preciso, constantemente, conectar-me com a vida do leitor e, transmitir essas emoções”. (*The Comic Book Greats*, 1992 – tradução livre).

Figura 2 – Representação de emoções por meio de expressão corporal. “Nós ainda somos criaturas primitivas, nós entendemos o animalismo básico, podemos ler a emoção por meio da leitura corporal. [...] É possível ver a face dessas três pessoas sem precisar olhar pra elas.”



Fonte: *The Comic Book Greats*, 1992 (tradução livre).

Eisner inicia alguns rabiscos, só é possível identificar a silhueta de uma pessoa. Então, ele desenha o balão de fala e é neste momento que começamos a compreender o que é a *Novela Gráfica*:

Figura 3 – “Você olha pra imagem e entende pouco a pouco o que ela representa”

Fonte: *The Comic Book Greats*, 1992 (tradução livre).

Figura 4 – “Assim que entende a imagem, olha para o balão de fala e quer saber o que está escrito dentro”. Ao olhar o balão final, Stan Lee diz: “eu posso tranquilamente preencher o balão com minha imaginação, ele diz: alguém poderia me ajudar a desprender meus pés daqui?”

(*The Comic Book Greats*, 1992 – tradução livre)

A Novela Gráfica ou narrativa gráfica é um tipo de arte sequencial, tal como é o cinema. Eisner a define da seguinte maneira:

As histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. Muitas vezes, o resultado é uma ideia trabalhada com elementos gráficos. O layout da página possui efeitos de grande impacto, técnicas de desenho e cores chamativas que conseguem captar a atenção do criador. [...]. Apesar da grande visibilidade e da atenção compelida pelo trabalho artístico, insisto em afirmar que a história é o componente crítico de uma revista em quadrinhos. Não é somente a estrutura intelectual na qual se baseia toda a arte. [...]. A tarefa é trazer à tona a reação do leitor através das imagens. No entanto, as históricas em quadrinhos são, ao mesmo tempo, uma forma de arte e de literatura e, em seu processo de amadurecimento, buscam o reconhecimento como um meio “legítimo”. (EISNER, 2005, p. 5-6)

Em seu livro de técnicas, Eisner diz que a “singular estética” da arte sequencial, na qual também se pode incluir o cinema, mas que neste caso estamos falando da *Novela Gráfica*, é “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”; mais à frente, a chama de “forma artística” e “método de expressão” (EISNER, 2010, pg. IX).

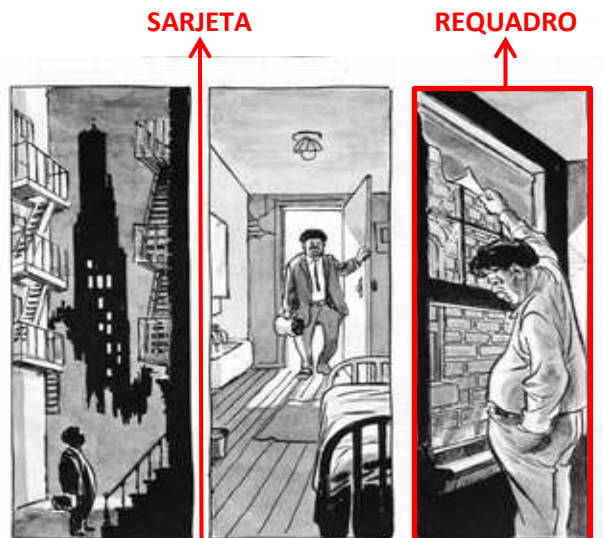
A estética padrão, os códigos deste tipo de linguagem foram sistematizados sob demanda de maior seriedade na produção das *Novelas gráficas*, diante da busca por temas “mais literários”, como afirmou o próprio autor:

Entre 1965 e 1990 os quadrinhos começaram a procurar um conteúdo literário. Isso começou com o movimento underground de artistas criando o mercado de distribuição direta. [...] Foi o começo do amadurecimento do meio. Por último, os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como território exclusivo da literatura, do teatro ou do cinema. (EISNER, 2005, p. 8).

Quando comecei a desvendar componentes complexos, detendo-me em elementos até então considerados ‘instintivos’ e tentando explicar os parâmetros dessa forma artística, descobri que estava envolvido mais com uma ‘arte de comunicação’ do que com uma simples aplicação de técnicas artísticas. (EISNER, 2010, p. X).

O impacto gerado pela leitura da *Novela Gráfica* é um resgate da imaginação e de pressupostos vividos pelo leitor, ou então o convite a experimentar a realidade expressa na narrativa. As imagens têm como função comover pelo exagero, como o próprio autor chama, tanto das expressões faciais ou corporais dos personagens quanto da própria paisagem. Deste modo, é possível tocar o leitor e motivá-lo a imaginar a realidade da cena descrita, transpondo a ilustração para situações reais e vividas por ele ou não. Este é o principal movimento de conexão entre autor e leitor.

É importante também ressaltar alguns termos pertinentes na estrutura formal das narrativas gráficas, como é possível ver na Figura 5:

Figura 5 - Liberdade: parte do livro Nova York: A Vida na Grande Cidade

Fonte: Will Eisner (2009, 128).

Os requadros são as formas nas quais estão contidas as cenas, e a sarjeta é o espaço entre eles; esta é a característica mais forte nesse formato de narrativa. Essa estrutura tem como função “dispor a sequência dos eventos (ou figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários a partir da sua vivência. O sucesso surge aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor”. (EISNER, 2010, p. 39)

Portanto, a sarjeta é o espaço imaginativo do leitor. Entre uma cena e outra, ele irá processar a sequência, comparativamente como é no cinema, só que neste caso cabe ao leitor, no espaço da sarjeta, completar o movimento. É por meio dessa ligação autor/leitor que é possível o resgate da memória e de emoções já vividas ou novas experiências, de modo a comovê-lo, criando uma ligação com a narrativa pelo ato de imaginar.

Eisner narra situações que expõem aspectos da metrópole, cria vinhetas⁵ cuja narrativa irá apresentar um aspecto da cotidianidade do lugar, sendo esta a reprodução das relações ou a quebra da expectativa. Todos estes movimentos ligados à cotidianidade, como a quebra na expectativa quanto a monotonia, a sátira dela própria ou seu exagero

⁵ Do original em inglês *vignette*; vinheta.

revelador, são a expressão da retomada da sensualidade na vida da cidade. Sobre essa relação da técnica e da intencionalidade, Eisner diz:

[...] a arte sequencial, especialmente nas HQ's, é uma habilidade estudada, que pode ser aprendida, que se baseia no emprego imaginativo do conhecimento da ciência e da linguagem, assim como da habilidade de retratar ou caricaturar e de manejar as ferramentas do desenho. [...] Uma parceria das palavras com as imagens torna-se uma permuta lógica. A configuração resultante é a história em quadrinhos e ela preenche um espaço existente entre o conteúdo impresso e os filmes. [...] No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras e imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. (EISNER, 2005, p. 6-9).

Ele resgata a sensualidade da cidade por meio das narrativas que constrói, de modo a sensibilizar o leitor e colocando a cidade como um dos personagens. Quando o autor afirma que a vida “real” está nas pequenas frestas da cidade, ele está falando da cotidianidade enquanto revelação ou expressão do que constitui o real na cidade, negando as fantasias ou criações estereotipadas sobre o que é a vida na cidade, das pequenas coisas, e retoma o que já não era mais importante, buscando sentido em meio a todo concreto.

É fato que Marcuse expõe claramente a impossibilidade desta dimensão de tangenciar a realidade, porém ela pode partir dela então? O romance é composto imaginativamente, ainda que descreva situações reais. Então, qual seria a função de imaginar a realidade como tal?

Obviamente, a dimensão estética não pode validar um princípio de realidade. Tal como a imaginação, que é a sua faculdade mental constitutiva, o reino da estética é essencialmente ‘irrealista’; conservou sua liberdade, em face do princípio de realidade, à custa de sua ineficiência na realidade. [...] Contudo, tentaremos mostrar que essa noção da estética resulta de uma “repressão cultural” de conteúdos e verdades que são inimigos do princípio de desempenho. (MARCUSE, 1975, p. 156).

Se pensarmos que a narrativa de Eisner, muitas vezes, coloca situações bastante próximas da realidade urbana, podemos afirmar que de certo modo ele retrata o “real”. Mas o real neste caso não é algo datado, não é factual; trata-se de uma realidade conceitual. O autor mostra, por meio das vinhetas, aspectos das cidades grandes em sua totalidade. Obtém sucesso no que se pretende quando afirma estar retratando aspectos

comuns a toda e qualquer cidade, salvo as especificidades que assume, considerando a subjetividade de sua visão em relação à cidade de Nova York:

O retrato é uma coisa muito pessoal e, portanto, este esforço reflete minha própria perspectiva. Tendo crescido em Nova York, a sua arquitetura interna e os seus objetivos de rua são inevitavelmente contemplados. Mas também conheço muitas outras grandes cidades, e aquilo que mostro pretende ser comum a todas elas. (EISNER, 2009, p.19)

1.3 A grande metrópole e toda a cidade

A cidade de Nova York é composta por cinco sub-regiões administrativas⁶, são elas: Bronx, Brooklyn, Manhattan, Queens e Staten Island, possui 8,4 milhões⁷ de habitantes. O estado possui total de 19,4 milhões habitantes⁸, dos quais 42,7 são declarados brancos, 29,1% são latinos, 24,3% são pretos e 14,1% são asiáticos, segundo o United States Census Bureau, de 2019. A cidade de Nova Iorque representa 42,9% da população total do estado de Nova York.

A região metropolitana de Nova York é uma das maiores do mundo, encontramos registro da formação de um núcleo metropolitano desde a década de 1950, segundo o Census Bureau ([QUICK FACTS, 2019](#)), formada pelas sub-regiões administrativas do Bronx, Kings, Nassau, Nova York, Queens, Richmond, Rockland, Suffolk County, Westchester. A cidade de Nova York é a área em que se baseia o autor em sua narrativa, definida do Mapa 1.

⁶ *County*, equivalem às subprefeituras, em algumas traduções é possível encontrar vizinhança ou bairro.

⁷ Fontes: Departamento do Censo dos Estados Unidos, Eurostat.

⁸ IDEM.

Mapa 1 - Mapa da cidade de Nova York.

Fonte: <https://www.google.com.br/maps>

Considerada uma das maiores e mais cosmopolitas cidades do mundo, Nova Iorque pode servir nos servir como objeto de crítica, justamente, por ser uma cidade se impõe seu modelo sob as demais, estudá-la revela fragmentos de sua hegemonia no cotidiano das cidades. Assim, entendê-la por meio da obra de Will Eisner, também é um meio didático de entender o próprio fenômeno urbano.

2. A METALINGUAGEM DA JANELA

A necessidade de compreender a metrópole enquanto fenômeno, faz com que muitos estudantes de geografia se debrucem sob o tema, por este motivo é que temos uma quantidade relevante de produções, cada pesquisa se utilizou de determinado recorte ou meio como registro, análise e crítica. Aqui, a escolha pela história em quadrinhos como objeto se dá pela maneira com que é expressa a metrópole, por meio de uma linguagem não convencional e, também, pela valorização de uma obra que ganhou destaque ao longo de suas publicações, verificando seu potencial didático. Sobre essa possibilidade, Rama (2006) afirma:

Estudar as cidades retratadas em produções culturais-artísticas acaba por nos trazer a dimensão de um registro não cientificista, livre de

procedimentos (muitas vezes cartesianos) ou tendências teórico-metodológicas rígidas – para muitos, tal aspecto é o que distingue arte da ciência. (RAMA, 2006, p. 16)

Dada a possibilidade de representação da realidade no gênero *Novela Gráfica*, julgo necessário aprofundar a questão discutindo a importância da verossimilhança, neste caso, e, com essa reflexão, vamos partir para a relação entre o expectador-leitor da obra e a intencionalidade do autor. Considerando a temática e o modo como Will Eisner desenvolve sua narrativa, posso afirmar que se trata de uma representação da realidade, pois, inclusive, é possível situá-la espacialmente, como me proponho a fazer neste trabalho. Sendo assim, é importante a definição do que considero a representação.

No trabalho de Rama (2006), encontramos essa discussão muito bem desenvolvida; Lefebvre afirma que a representação está entre o representante e o representado (LEFEBVRE apud Rama, 2006, p.23), e estas são criadas como obra do imaginário e produzidas segundo determinada linguagem técnica, de modo que possam ser experimentadas pelos nossos sentidos. Então, percebemos que, neste caso, a representação está fortemente ligada à subjetividade do autor, sendo relevante considerar sua intencionalidade.

Estão o mundo, a história, o homem. Estão o imaginário, o simbolismo e a escrita esclarecedora. O emprego de todas as forças do discurso não ocorre sem uma dupla dissolução da linguagem literária e corrente. O inventário do cotidiano faz-se acompanhar da sua negação pelo sonho, pelo imaginário, pelo simbolismo, negação que supõe também a ironia diante dos símbolos e do imaginário. (LEFEBVRE, 1991, p.7).

No caso da *Novela Gráfica*, o próprio autor tem suas definições sobre a sua subjetividade e do narrador. O ponto de partida é definir o perfil do leitor, o público alvo, considerando “sua experiência e características culturais”, pois “uma boa comunicação depende da memória, da experiência e o vocabulário visual do próprio narrador” (EISNER, 2005, p.51), ou seja, aqui o autor considera os fatores subjetivos do leitor, de modo a ganhar sua empatia, pois outra expectativa é que o leitor compreenda alguns elementos como “tempo implícito, espaço, movimento som e emoções” (EISNER, 2005, p. 53) e para isso o leitor fará uso de reações viscerais e de experiências acumuladas por ele próprio.

Então, no que tange ao processo de representação e a relação do leitor e autor, considero que, mesmo havendo as subjetividades no processo de codificação e decodificação, é possível representar dada realidade, como tantos outros artistas o fazem e fizeram ao longo da história. As conclusões são diversas diante das possibilidades de leitura, mas neste caso me proponho a criar um diálogo com obras de cunho mais técnico, de modo a aproximar a obra com um fenômeno real, no caso, a metrópole.

Pertinente a representação na geografia, é possível retratar uma paisagem em diferentes linguagens de modo técnico e escrever textos embasados teoricamente para discutir dada realidade; isso concede o caráter científico aos procedimentos. Mas, no caso da ficção, do romance, ou até mesmo do gênero fantástico, a realidade é interpretativa e isso decorre do chamado ao sensorial através da memória. É por meio da comoção do leitor que o autor pode ou não chegar a uma reflexão sobre a realidade ou uma sublimação da mesma.

No caso específico da leitura da cidade, Rama (2006), em sua tese, afirma que as produções “culturais-artísticas” são parte de um caminho para se compreender a (re) produção da cidade “real”, especificamente sem e tratando dos estudos urbanos, considerando, porém, a possibilidade de estudo de outros recortes. Nesta questão, há que se destacar um ponto: o uso do termo “culturais-artísticas” foi fundamental, pois os profissionais das artes e do design ainda discutem se a Novela Gráfica pode ser considerada uma obra de arte. Como esta questão não nos cabe, o ideal é usar o termo empregado por Rama (2006). Ela própria diz que utilizar essas produções culturais-artísticas é parte do “caminho para entender a própria (re) produção da cidade ‘real’ e como os homens, enquanto sujeitos históricos inserem-se nesse processo” (RAMA, 2006, p. 17).

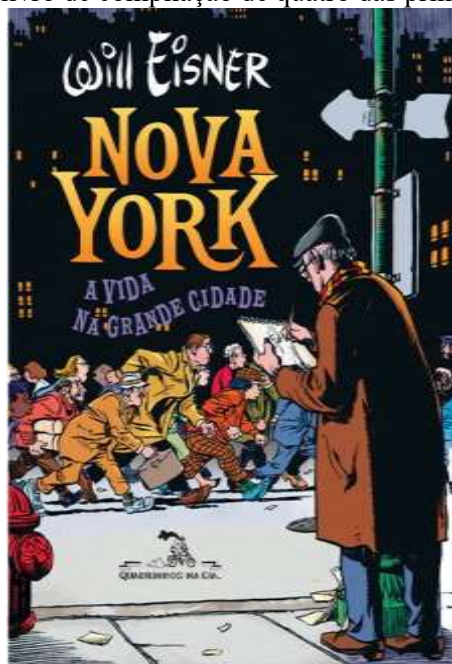
Ainda é possível utilizar-se das HQs como forma de estudo da paisagem. Através da apresentação dos aspectos visuais de alguma história e, assim, trabalhando a observação e identificação de elementos da paisagem, estabelecendo correlações entre eles e, dessa forma, reconhecendo os processos de produção do espaço geográfico. (COSTA, 2009, p. 3).

Lima (2005) nos diz que o cenário/fundo, conceito que ela usa ao se referir a paisagem presente na Novela Gráfica, “é uma articulação que busca, dentro de um espaço

de dimensão concreta entre o real e o imaginário, trazer lembranças de espaços outros, vividos, sentidos ou imaginados”. (LIMA, 2005, p.3)

Então, particularmente em relação à obra de Eisner, considero a narrativa gráfica como uma representação da realidade, assim como é possível ser representada em outras linguagens, inclusive em nossos mapas. O estudo que me proponho a fazer, assim como a *Novela Gráfica Nova York: A Vida na Grande Cidade*, baseia-se nas observações do autor, no sentido literal, como demonstra a capa de sua obra (Figura 6); ele sai a campo e se coloca como expectador da realidade, registrando suas impressões, porém sem os pressupostos teóricos oferecidos pela geografia. Eisner se propunha a observar e registrar os acontecimentos a seu redor.

Figura 6 - Capa do livro de compilação de quatro das principais obras do autor.



Will Eisner (2009).

O autor retrata o cotidiano de pessoas, é uma narrativa cuja característica fundamental não é a leitura fantasiosa de dada realidade, trata-se da ausência de signos fantásticos, como os poderes dos super-heróis. Os problemas da realidade da vida urbana estão postos como pressuposto, o conflito sem resoluções pontuais e, muitas vezes, com uma narrativa repetida pela monotonia da rotina, porém com quebras mediadas por conflitos que sabe se lá onde vão acabar. A única certeza é que não haverá um herói como manda o padrão da maioria das novelas gráficas comerciais.

Ao mesmo tempo em que a narrativa em questão pode se distanciar do imaginativo por relatar histórias muito próximas à realidade, à medida que não possui a figura do herói, ainda pode tangenciar a imaginação, de modo visceral, buscando no leitor suas experiências, seus pressupostos diante de sua vivência e visão de mundo, diante de sua realidade, pois se trata de um resgate dos sentidos na cidade, vide o Caderno de Tipos Urbanos (EISNER, 2009, p. 237) que será explorado em breve no presente artigo.

Neste ponto, é possível desenvolver a relação entre os conceitos de geografia a serem analisados, assim é possível considerar a discussão acerca da paisagem e Rama (2006) desenvolve muito bem este tema em sua tese, portanto irei apenas expor o suficiente à continuidade da argumentação neste trabalho, dando ênfase aos meus pontos de discordância com relação ao trabalho dela.

A paisagem seria o cenário onde o trabalho humano está, de certo modo, concretizado, registradas as características de diversos momentos históricos, como um palimpsesto, exemplo bastante usado. Mas o espaço geográfico está além, pois é a unicidade entre todos os processos que constituem também a paisagem. Se a leitura da *Novela Gráfica* for considerar tão somente a leitura da paisagem, irá perder a noção de totalidade.

Faz-se necessário admitir certa discordância com relação à citação colocada nas páginas anteriores por Costa (2009, p. 3), pois na *Novela Gráfica* analisada neste trabalho está posta também a vida na cidade, o cotidiano, as relações espaciais em sua totalidade, elementos estes que fazem parte da paisagem, mas não são somente a paisagem. Por isso, é possível fazer uma leitura do espaço geográfico, a síntese do trabalho vivo (condição social e as relações sociais) e do trabalho morto (a obra do homem na paisagem) de modo que os dois constituem a cotidianidade em determinado lugar, no caso na metrópole.

Antônio Carlos Robert de Moraes (2003) expõe a crítica feita a Vidal de La Blache, sobre este tipo de análise geográfica da paisagem, que “fala das técnicas e dos instrumentos de trabalho, porém não de processo de produção [...], e discute a relação homem-natureza, não abordando as relações entre os homens” (MORAES, 2003, p. 27):

Entretanto, apesar de aumentar a carga humana do estudo geográfico, este autor não rompeu totalmente com uma visão naturalista, pois diz explicitamente: “a Geografia é uma ciência dos lugares, não dos homens”. Desta forma, o que interessaria à análise seria o resultado da

ação humana na paisagem, e não está em si mesma. (MORAES, 2003, p. 25)

Portanto, não pretendo dizer que será feita a leitura da paisagem por meio da obra de Eisner; podemos considerar a respeito da leitura do espaço urbano, da cidade, como meio de captar na obra as características vitais da metrópole. Consideraremos então o conceito de cidade segundo a definição de Ana Fani (2004):

A cidade, enquanto construção humana é um produto histórico-social e nesta dimensão aparece como trabalho materializado, acumulado ao longo do processo histórico de uma série de gerações. Expressão e significação da vida humana, obra e produto, processo histórico cumulativo, a cidade contém e revela ações passadas, ao mesmo tempo em que o futuro, que se constrói nas tramas do presente – o que nos coloca diante da impossibilidade de pensar a cidade separada da sociedade e do momento histórico analisado. (CARLOS, 2004, p. 11)

Por isso a paisagem não será o objeto de análise em si, mas “em alguns momentos ponto de partida e em outros pontos de chegada” (RAMA, 2006, p. 20). Ainda convergindo com o método utilizado por Rama (2006), vale citar o seguinte trecho:

Entende-se, portanto, que o estudo da representação da cidade nos quadros, neste trabalho, deve-se apoiar na leitura do espaço geográfico mediada pela análise da paisagem como esta aparece retratada [...]. (RAMA, 2006, p. 20)

2.1 A janela

Sobre a questão do observador/espectador na cidade temos a questão das janelas, Eisner coloca o sujeito enquanto espectador e ator. No esquete *Windows*, ele usa metalinguagem; as janelas são utilizadas como requadros nas histórias, desse modo também coloca as janelas dos edifícios como reguladores do olhar, como criadores de arte sequencial, neste caso, para os espectadores da vida real.

O cenário/fundo, assim chamado por Lima (2005), é também uma das personagens, não pode ser lido meramente como a paisagem, é parte integrante dos acontecimentos, e expressa, tanto quanto a paisagem, o trabalho humano, porém não deve ser analisado, neste caso, somente enquanto paisagem, como já discutimos nesse trabalho. Junto ao cenário/fundo, a composição dos personagens, a grafia da fala e os signos dos

textos constituem, juntas, uma síntese. Nas vinhetas apresentadas a seguir, a janela é a protagonista da vida urbana.

Figura 7 - Janelas,



Will Eisner (2005, p. 105).

O uso da metalinguagem fica bastante evidente na vinheta da Figura 8:

Figura 8 - Vinheta Cinema, do capítulo Metrôs,



Will Eisner (2009, p. 107).

Nestas vinhetas tanto assistimos pela janela, quanto vemos as personagens assistirem por ela. Muitas histórias acontecem nas janelas, uma das que ganha destaque, sutilmente, é onde aparece a visão do nativo com relação ao imigrante. Na vinheta Observador (Figura 9) um casal assiste uma cena de estupro pela janela, com isso surge o dilema de ligar ou não para a polícia; duas falas ganham destaque, são elas:

É aquele imigrante maluco da rua de trás... Ele espancou aquela senhora espanhola na semana passada! [...] Vamos Charley, aquela moça era provavelmente só uma vagabunda... Viu como ela estava maquiada?! Além disso aquele imprestável já espancou outras pessoas – mais cedo ou mais tarde alguém vai identificá-lo! (EISNER, 2009, p. 109).

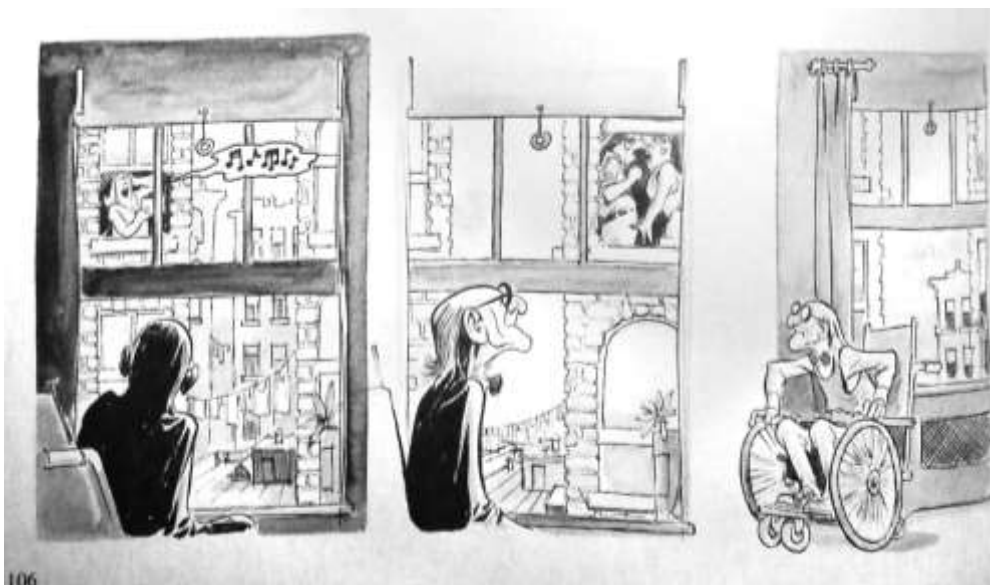
Desta leitura percebemos a violência entre o grupo de imigrantes e a passividade, também violenta, do nativo para com seu vizinho. O conservadorismo e o estigma ao qual é submetido o imigrante também se expressa pela fala “aquela moça era provavelmente só uma vagabunda... Viu como ela estava maquiada?!”. Então desviam o olhar da janela, como se, com isso, o problema em si não mais existisse.

Figura 9 - Vinheta Observador, em Janelas



Will Eisner (2009, p. 109).

Em Uma vista para a vida (figuras 10 e 11), o autor narra a história de um cadeirante que ora assiste a vida pela janela, ora pela TV.

Figura 10 - Vinheta Uma Vista para a Vida, em Janelas

Will Eisner (2009, p. 106).

Figura 11 - Vinheta Uma Vista para a Vida, em Janelas

Will Eisner (2009, p. 107).

Trata-se de um senhor cadeirante, fato este constatado pelos primeiros quadros da vinheta que mostram uma enfermeira cuidando dele. Considerando o potencial técnico da narrativa gráfica, podemos projetar o trecho além dele próprio, pensando na questão de a cidade não ser adaptada aos cadeirantes, vetando-o seu uso e tornando o senhor prisioneiro de sua própria casa.

A janela só existe, pois existem também as paredes, as questões que envolvem esse par enquanto cela, e da relação do sujeito com esta estrutura, é tema na vinheta Liberdade (Figura 12), do capítulo Paredes (Figura 13):

Será que existe uma cidade sem paredes para abrigar sua alma, ou abafar os seus gritos e coreografar a dança da sua vida? Se as paredes existem para proteger e excluir, elas também não contém e aprisionam? Serviriam elas, então, para amar ou odiar? Afinal, as paredes não são feitas pela natureza... (EISNER, 2009, p. 125)

Figura 12 - Capa do capítulo Paredes



Will Eisner (2009, p. 125).

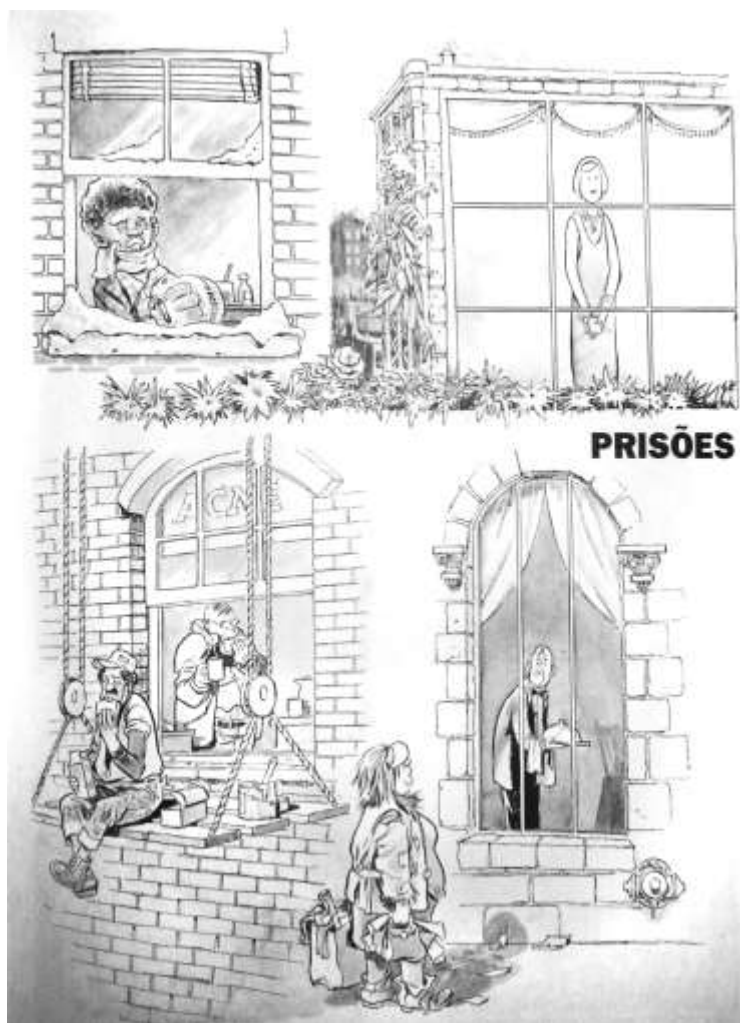
Figura 13 - Liberdade, em Paredes



Will Eisner (2009, p. 28).

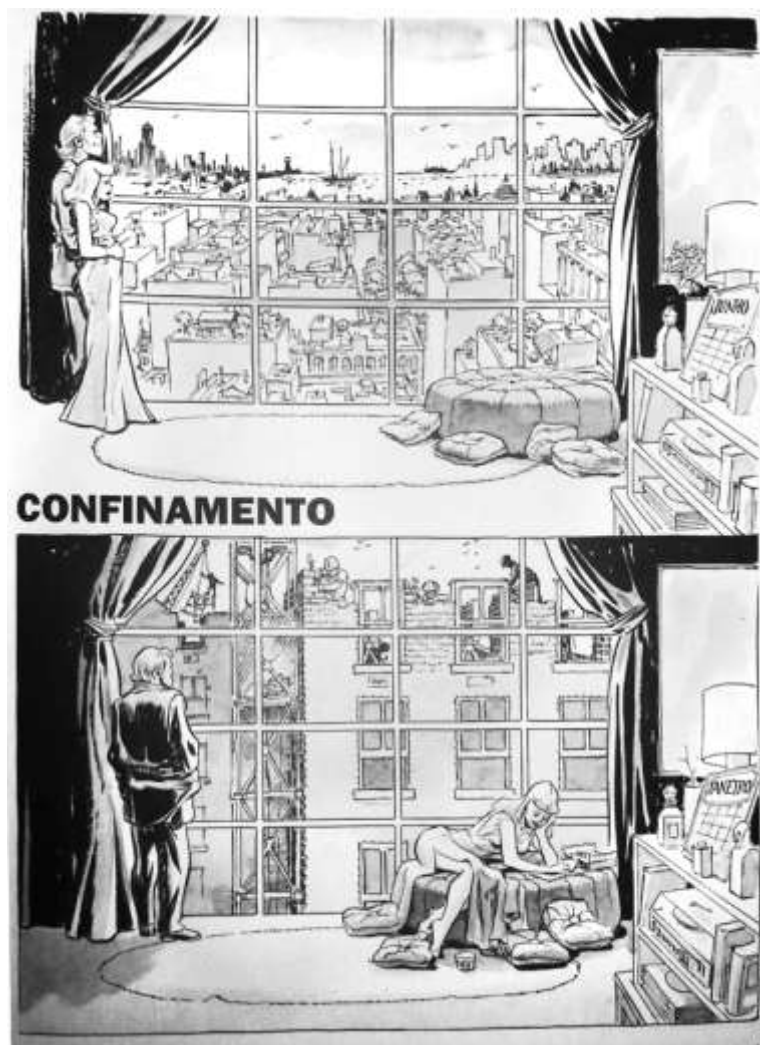
Essa dualidade, presente na questão da janela e das paredes, também aparece na vinheta *Prisões* (Figura 14). Nela temos pessoas dentro e fora dos edifícios, separados pela parede, que simbolicamente é o elemento segregador, porém, estes sujeitos conectam de alguma forma pela janela como se ela fosse um portal.

Figura 14 - Vinheta *Prisões*, em *Janelas*



Will Eisner (2009, p. 117).

E, ainda sobre a janela como requadro da vida real, temos a vinheta *Confinamento* (Figura 15), onde um prédio é erguido de modo a cobrir a vista da janela, impedindo a vista do horizonte, paisagem característica do meio urbano. A vista pelo requadro-janela, torna-se apenas uma porção de outros requadros-janelas.

Figura 15 - Vinheta *Confinamento*, em *Paredes*

Will Eisner (2009, p. 135).

A relação da janela enquanto um mediador de relações entre a vizinhança, é ampliada enquanto tema quando Eisner insere a questão da rede de relações, em *O Quarteirão*. “Na cidade grande, um vale formado pela interseção de cavernas de concreto e aço é chamado de quarteirão. Para os seus moradores é um mundo inteiro” (EISNER, 2009, p. 145).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A nossa relação com a cidade e a influência da cidade sobre nós pode produzir poesia, ainda que trágica, cômica ou romântica, ela enquanto personagem e o que nos revela é um dos caminhos possíveis para a compreensão de nossa própria motivação,

desejos e comportamento. Como uma leitura não cartesiana pode surgir pra trazer à tona o que não mais enxergamos por estarmos imersos, ainda mais no momento em que vivemos, a pandemia do covid-19 nos permite apenas ver a cidade pelas janelas. Como isso irá nos afetar?

Por ser um meio peculiar e uma especial combinação de palavras e imagens, torna-se um convite e sedução para que o leitor possa ler o mundo, ou seja, prestar atenção aos pequenos detalhes e, cabe a quem possui os instrumentos de crítica, ajudar a revelar o que pode estar da mensagem mais óbvia. Devido ao potencial até aqui apresentado, por volta de 2014-15, a *Novela Gráfica* foi selecionada pelo Programa Nacional do Livro Didático para ser distribuído em algumas escolas públicas.

A narrativa gráfica é um modo de contar histórias, de compor uma narrativa se utilizando de linguagem gráfica que vai além do alfabeto, pois “apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade.” (EISNER, 2005:5), para esta nova linguagem há um novo tipo de “alfabetização”.

Assim, a partir de uma leitura mais atrativa é possível trabalhar fragmentos da realidade afim de alcançar a totalidade. É partindo do cotidiano, do micro, da escala de nossas vidas, é que podemos problematizar as relações humanas no meio urbano. Afinal, vivemos intensamente os conflitos com a vizinhança, o quarteirão, os encontros que podem ou não se repetirem no transporte público. Estes acontecimentos nos permitem explorar a característica residual e a contradição intrínseca à cidade, que, negando seu próprio potencial de encontro, se fragmenta, também, em quadros e janelas.

Lefebvre nos diz que “essa irrupção do cotidiano na literatura. Não seria ela, exatamente, a entrada do cotidiano no pensamento e na consciência, pela via literária, ou seja, pela linguagem e pela escrita?” (LEFEBVRE, 1991: 7). A análise do micro, do cotidiano, é o que liga o leitor à narrativa, é o que o comove e cria identidade, é também parte de sua biografia.

Dito isso, além da análise do micro enquanto o “real”, o autor enfatiza a questão da visão do sujeito urbano. Este indivíduo é quem pode fazer o “verdadeiro retrato”, trata-se de um diálogo entre sujeitos urbanos, é um diálogo entre pares. Como já dissemos na leitura crítica, neste mesmo trabalho, o autor faz uma exposição dos problemas urbanos pela sua negação, não mostra o problema em si, ele apresenta a quebra dos padrões de

modo a ressaltar como poderia ser, já que não o é; ou mostra um pequeno fragmento do processo de degradação deste homem, o que fica evidente em *Caderno de tipos urbanos*.

Assim, de alguma forma, Eisner constrói sua narrativa de modo que seja possível notar o movimento trinitário, composto pelo indivíduo, no plano do habitar (micro), o urbano, a cidade, no plano arquitetônico (macro) e subjetivamente, como o vir a ser, como possibilidade de leitura, coloca a metrópole em um lugar comum a todas as metrópoles.

É devido a estes aspectos expostos até aqui e da reflexão construída, é altamente recomendado o uso não só da Novela Gráfica em questão, mas também de outras que exploram tantos outros temas pertinentes e parte do currículo educacional.

REFERÊNCIAS

COSTA, Rafael Martins da. *As histórias em quadrinhos como construção da leitura geográfica*. In: 10º Encontro Nacional de Prática de Ensino em Geografia, Porto Alegre, 2009.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas de Will Eisner*. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. *Nova York: a vida na grande cidade*. São Paulo: Companhia das letras, 2009.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. 4ª. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

LEFEBVRE, Henri. *A vida cotidiana no mundo moderno*. São Paulo: Editora Ática S.A., v. 24, 1991.

LIMA, Elaine Aparecida Barreto Gomes de. *As geografias nas HQs: possibilidades*. Universidade Federal de Londrina. Paraná, p. 1-10. 2005.

MARCUSE, Herbert *Eros e civilização: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

MORAES, Antonio Carlos Robert de. *Geografia pequena história crítica*. São Paulo: Annablume, 2003.

OLIVEIRA., Mariana V. *A metrópole em Will Eisner*. 47 f. Trabalho de Graduação Individual em Geografia – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2013.

QUICK FACTS: NEW YORK CITY, NEW YORK. United States Census Bureau, 2019. Disponível em:< <https://www.census.gov/quickfacts/newyorkcitynewyork>>. Acesso em: 19, março e 2021.

RAMA, Maria Angela Gomez. *A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman*. (Dissertação). São Paulo: Universidade de São Paulo. Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas. Departamento de Geografia. Programa de Geografia Humana, 2006.

THE COMIC Book Greats: *Will Eisner with Stan Lee*. 1992. 1 vídeo (50 min e 20 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Xjl424fP4Ek&t=2488s>>. Acesso em: 19. 03. 2021.

Recebido em 24/03/2021.

Aceito em 21/10/2021.

Publicado em 15/12/2021.