
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

MARIANA FERREIRA GONÇALVES

**TODOS OS CAMINHOS LEVAM A NITERÓI:
tempo e memória em Marcello Quintanilha**

**Bagé
2023**

MARIANA FERREIRA GONÇALVES

**TODOS OS CAMINHOS LEVAM A NITERÓI:
tempo e memória em Marcello Quintanilha**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras – Línguas Adicionais: Inglês, Espanhol e respectivas literaturas da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Clara Zeni Camargo Dornelles

**Bagé
2023**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

G635t Gonçalves, Mariana Ferreira

Todos os caminhos levam a Niterói: tempo e memória em
Marcello Quintanilha / Mariana Ferreira Gonçalves.

43 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade
Federal do Pampa, LETRAS - LÍNGUAS ADICIONAIS INGLÊS, ESPANHOL
E RESPECTIVAS LITERATURAS, 2023.

"Orientação: Clara Zeni Camargo Dornelles".

1. memória. 2. tempo. 3. sarjeta. 4. graphic novel. I.
Título.

MARIANA FERREIRA GONÇALVES

**TODOS OS CAMINHOS LEVAM A NITERÓI: TEMPO E MEMÓRIA EM MARCELLO
QUINTANILHA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras - Línguas Adicionais: Inglês, Espanhol e Respectivas Literaturas, do Campus Bagé, da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Letras.

TCC defendido e aprovado em: sete de dezembro de dois mil e vinte e três.

Banca examinadora:

Profa. Dra. CLARA ZENI CAMARGO DORNELLES

OrientadorA

UNIPAMPA

Profa. Dra. MÍRIAM DENISE KELM

UNIPAMPA

Profa. Dra. KÁTIA VIEIRA MORAIS

UNIPAMPA



Assinado eletronicamente por **KATIA VIEIRA MORAIS, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 07/12/2023, às 18:13, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **MIRIAM DENISE KELM, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 07/12/2023, às 21:45, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **CLARA ZENI CAMARGO DORNELLES, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 08/12/2023, às 13:35, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1315669** e o código CRC **9A8B4684**.

RESUMO

Este trabalho pretendeu investigar os elementos gráficos empregados para representar o tempo e a memória na composição de *Luzes de Niterói*, romance gráfico escrito por Marcello Quintanilha. Assim sendo, as concepções de Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos*, e Will Eisner, em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, propiciaram uma perspectiva sobre as especificidades da constituição de uma história em quadrinhos. Ademais, buscamos compreender o papel da memória na constituição da narrativa; para tanto, partimos dos conceitos de Walter Benjamin e Henri Bergson sobre tempo, memória e narrativa. Construir uma narrativa de cunho memorialístico, no contexto de uma *graphic novel*, implica em não somente representar acontecimentos passados, mas adaptá-los à linguagem dos quadrinhos e representar o processo da reminiscência e seu ritmo. Quintanilha, na obra analisada, utiliza dos elementos característicos das histórias em quadrinhos e seu aspecto fragmentário para retratar uma ação segmentada por natureza, o rememorar. *Luzes de Niterói* demonstra as possibilidades da sarjeta e da vinheta para representar o tempo e a memória. A partir do espaço existente entre quadros, conseguimos contextualizar as reminiscências apresentadas e compreendê-las como memórias de fato por meio da conexão entre as lembranças e o acontecimento presente. O romance gráfico também se utiliza de diferentes tipos de transição para indicar a passagem do tempo. Além do mais, compreendemos que rememorar traz sentido a nossa existência. A memória torna significativa a narrativa humana e possibilita o compartilhamento de nossas experiências por meio da oralidade e escrita, as quais fomentam nossas tradições.

Palavras-chave: memória; tempo; sarjeta; *graphic novel*.

ABSTRACT

This work investigates the graphic elements used to represent time and memory in the composition of *Luzes de Niterói*, a graphic novel written by Marcello Quintanilha. Therefore, we grounded our discussions on Scott McCloud, in *Understanding Comics*, and Will Eisner, in *Comics and Sequential Art*, as their reflections provide a perspective on the specificities of the constitution of a comic. Besides that, we aimed to comprehend the role of memory in the narrative and, to achieve this goal, we grounded our analysis on the works of Walter Benjamin and Henri Bergson on time, memory and narrative. Constructing a graphic novel narrative involves not only representing past events but adapting them to the language of comics and representing the process of reminiscence and its rhythm. In *Luzes de Niterói*, Quintanilha uses the characteristic elements of a comic and its fragmentary aspect to portray an action that is segmented by nature: reminiscing. The graphic novel demonstrates the possibilities of the gutter and the panel to represent time and memory. From the space between the panels, it is possible to contextualize the reminiscences presented and understand them as actual memories through the connection between the memories and the present event. The comic also uses different types of transition to indicate the passage of time. Furthermore, we understand that remembering brings meaning to our existence. Memory makes human narratives meaningful and enables us to pass on our experiences through orality and writing, which fosters our traditions.

Keywords: memory; time; gutter; graphic novel.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Um assassinato.....	15
Figura 2 – Conversa entre amigos (1).....	17
Figura 3 – Conversa entre amigos (2).....	17
Figura 4 – Recordações de rotina.....	28
Figura 5 – Recordações da concentração de jogadores.....	29
Figura 6 – Recordações de Manoel Isopor	30
Figura 7 – Recordação de um irmão.....	32
Figura 8 – Recordações de Seu Rosa	33
Figura 9 – Lembranças de Pavão (1)	35
Figura 10 – Lembranças de Pavão (2)	36
Figura 11 – Infância em Caxias.....	38
Figura 12 – O medo	39

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	CONCEITOS GERAIS E REVISÃO DE LITERATURA.....	13
2.1	Graphic novels: construindo sentido.....	13
2.1.1	Os quadrinhos como gênero discursivo.....	18
2.2	Memória, tempo e narrativa.....	19
2.3	Representações da memória em histórias em quadrinhos.....	23
3	METODOLOGIA.....	25
4	ANÁLISE.....	26
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
	REFERÊNCIAS.....	42

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem sua origem no primeiro momento em que me deparei com uma história em quadrinhos. Inicia-se, portanto, no instante em que coloquei minhas mãos sobre o papel e folheei-lo, concebendo, pela primeira vez, a ideia de palavra e imagem como um só. Um momento esquecido pelo tempo, mas eterno em sua duração. No decorrer de minha infância, não fui grande leitora de quadrinhos. Meu contato estava limitado às tirinhas que líamos em sala de aula e assim desenvolvi apreço pela arte. Foi somente ao crescer que percebi seu impacto e (re)encontrei conforto em *Mafalda*, *Mônica*, *Calvin e Haroldo*.

A leitura de um quadrinho proporciona uma experiência estética bastante particular. De acordo com Will Eisner (1989, p. 5), as Histórias em Quadrinhos (HQs) podem ser definidas como uma arte sequencial ou, em outras palavras, “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Conforme o escritor, as HQs comunicam em uma linguagem que se vale da experiência visual em comum entre público e criador e apresentam a sequencialidade como uma de suas principais características.

Segundo Bakhtin (2006, p.70), o fenômeno linguístico deve ser compreendido no contexto das práticas sociais, em que “a unicidade do meio social e a do contexto social imediato são condições absolutamente indispensáveis para que o complexo físico-psíquico-fisiológico que definimos possa ser vinculado à língua, à fala, possa tornar-se um fato de linguagem”. Assim sendo, tomamos o diálogo como uma de suas formas mais relevantes. No que diz respeito aos gêneros discursivos, consoante a ótica bakhtiniana (BAKHTIN, 1997), são caracterizados pelo dialogismo presente na ação comunicativa, ao passo que os processos da linguagem são baseados em relações interativas. Em concordância com Pato (2007), compreendemos que as histórias em quadrinhos são um texto dialógico e polifônico, no qual o sentido é construído conforme a comunicação e interação provenientes das condições sociais nas quais está inserido. No que concerne a esta forma literária, são perceptíveis os discursos verbal e não-verbal e, desta maneira, podemos entendê-la como um gênero discursivo ao considerar “sua forma híbrida e heteroglósica, nas quais se cruzam linguagens que admitem variadas leituras: a escrita, a oral, a sonora e a visual” (PATO, 2007, p. 8).

Os quadrinhos estão presentes em provas de vestibular e foram inclusos nos Parâmetros Curriculares Nacionais, além de obras serem distribuídas ao ensino fundamental através do Programa Nacional Biblioteca na Escola (RAMOS, 2022). Ademais, os estudos focalizados na temática de quadrinhos têm crescido no Brasil. Uma vez consideradas uma forma

marginalizada¹, as HQs são reconhecidas, hoje, como uma expressão dotada de sua própria linguagem e objeto de estudo relevante. Assim sendo, o interesse por parte dos pesquisadores aumentou e, por conseguinte, a quantidade de trabalhos relacionados ao tema também (ALBUQUERQUE; MARINHO; NERY, 2021). Remontamos, então, à possibilidade das histórias em quadrinhos de conversar com diferentes áreas acadêmicas e públicos, e, sobretudo, pensar o imaginário social, os modos de interação, hábitos, costumes e visões de uma sociedade. À vista disso, este trabalho pode contribuir para melhor compreensão dessa manifestação literária ao analisar a concepção da memória, elemento relevante para a existência humana, em uma história em quadrinhos.

O intuito desta pesquisa é estudar a representação do tempo e memória no contexto de uma *graphic novel*² (também intitulado romance gráfico), *Luzes de Niterói*, escrita por Marcello Quintanilha. Filho do ex-jogador de futebol Hélcio Carneiro Quintanilha, o autor delinea sua história a partir de memórias do pai. O romance gráfico transcorre em meados de 1950, quando Hélcio acabara de trocar o time da Companhia Manufatora Fluminense de Tecidos pelo Canto do Rio Foot-Ball Club, o Cantusca. A trama acompanha o protagonista e seu amigo, Noel, no momento em que descobrem um caso de pesca ilegal com dinamite. Os dois decidem recolher os peixes para revendê-los, mas necessitam retornar rapidamente pois Hélcio deverá comparecer ao treino. Os personagens, então, deparam-se com dois obstáculos: uma tempestade e um peculiar encontro com frequentadores de uma ilha de nudismo.

Baseado em relato de seu pai, o qual escutou quando criança e guardou em suas recordações, Quintanilha (2019) escreveu um romance em que realidade e ficção se mesclam e a memória é elemento fulcral na construção de sua história. Neste trabalho, compreendemos a memória tanto como fruto do avivar uma lembrança quanto como uma ação compartilhada coletivamente, por familiares, amigos e cultura. Sendo assim, partimos das concepções acerca da memória de Walter Benjamin. Com base na obra de Marcel Proust, o filósofo descreveu a memória em dois tipos: voluntária e involuntária. O primeiro tipo refere-se à ação de relembrar conscientemente, em ato realizado em serviço do intelecto. Em contrapartida, a memória involuntária reflete o âmago do que é ser: “sabemos que Proust não descreveu em sua obra uma vida como ela de fato foi, e sim uma vida lembrada por quem viveu [...] pois o importante, para

¹ As histórias em quadrinhos tornaram-se populares entre o público infanto-juvenil, o que acarretou preconceito por parte de seus pais e professores. Esses consideravam as HQs uma forma artística inferior cujo único objetivo era servir como um simples passatempo aos iletrados (JARDIM; OLIVEIRA, 2018).

² Consideramos uma *graphic novel* como uma história em quadrinhos estruturada em forma de romance, com início, meio e fim. Da mesma maneira, deve apresentar temas e conceitos únicos e não apenas tiras compiladas. A origem do termo remonta ao quadrinista Will Eisner, quando sua obra “Um Contrato com Deus” estampou em sua capa a expressão (WEINER, 2012).

o autor que rememora, não é o que ele viveu, mas o tecido de sua rememoração”. Este tipo de memória reflete, portanto, o esquecimento e não a reminiscência, visto que é na rememoração espontânea “que a recordação é trama e o esquecimento a urdidura” (BENJAMIN, 1987, p. 37). O ato de recordar reside entre passado e presente e encontra-se, eternamente, no decorrer desse espaço.

Em concepção benjaminiana, é o acolhimento do que fora encerrado, na investigação do passado e no ato do vivido em retomar o outrora esquecido, que reverbera no agora e interrompe o fluxo natural de nossa consciência (FREITAS, 2019). O vivido é finito e o lembrado, ilimitado, pois desenlaça o que veio antes e virá depois. O tempo, para Benjamin (1987, p. 45), não é infinito, mas entrecruzado: é no fluxo do tempo em sua forma mais real (e entrecruzada), “que se manifesta com clareza na reminiscência (internamente) e no envelhecimento (externamente)”. Lembrar é um ato emotivo e as narrativas, ao iniciar o processo de memorar e rememorar, instigam movimento por parte dos leitores.

Destarte, o presente trabalho buscará responder a seguinte questão: como o romance gráfico *Luzes de Niterói*, de Marcello Quintanilha, através de seus elementos gráficos, representa a memória e o tempo? Para tanto, a pesquisa pretende investigar de que maneira os elementos gráficos são empregados em *Luzes de Niterói* na construção e representação da memória e tempo. Tal objetivo é dividido nos seguintes objetivos específicos:

- Analisar os elementos utilizados para construir e representar a memória e o tempo no romance gráfico;
- Compreender o papel da memória na narrativa de *Luzes de Niterói*.

A seguir, expomos a Revisão de Literatura. Nessa seção, abordaremos conceitos fulcrais para a realização desta pesquisa, a começar por um breve panorama acerca da *graphic novel* e sua composição textual e gráfica. Após, discutiremos as concepções de tempo, memória e seus possíveis cruzamentos. Em seguida, discorreremos brevemente sobre a presença desta temática em histórias em quadrinhos. Posteriormente, apresentamos a seção metodológica, na qual expomos os métodos empregados para a realização deste trabalho. O capítulo subsequente é destinado à análise de *Luzes de Niterói*, sucedido pelas considerações finais.

2 CONCEITOS GERAIS E REVISÃO DE LITERATURA

2.1. **Graphic novels: construindo sentido**

A linguagem das histórias em quadrinhos lida com duas modalidades de comunicação, as palavras e imagens, e é no encontro desses dispositivos que reside seu potencial. Essa mistura não é recente, dado que experimentos com a justaposição desses elementos advém de tempos mais antigos (EISNER, 1989). No Brasil, de acordo com Xavier (2017), as primeiras publicações dedicadas aos quadrinhos foram o *Suplemento Infantil* (1934), o *Globo Juvenil e Mirim* (1937) e *Gibi* (1939), cujo título transformou-se em sinônimo de revista em quadrinhos. Já durante a década de 1940, os heróis se popularizaram. Com a participação dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial, se proliferaram histórias sobre heróis superpoderosos que lutavam em prol de sua nação: *Capitão Marvel* (1940), *Capitão América* (1941) e *Mulher Maravilha* (1941) destacam-se. As décadas seguintes expuseram o preconceito frente à forma; seu surgimento em jornais populares e a notoriedade dos quadrinhos acarretaram preconceito por parte dos leitores. Além do mais, a publicação do livro *A sedução dos inocentes* (1954), por Fredric Werthman, reforçou a visão negativa em relação às histórias em quadrinhos, uma vez que o psiquiatra compreendia que as HQs emburreciam seus leitores (XAVIER, 2017).

O movimento *underground*, de contracultura, surgiu na década de 1960 e afetou a produção quadrinística. As obras passaram a expor temas vistos como tabu. Enquanto os estadunidenses encontraram na Guerra do Vietnã o catalisador para sua mobilização, no Brasil se observava a repressão da ditadura militar. Neste período, surgem Laerte, Ziraldo, Henfil, Millôr, dentre outros. Através de suas produções, simples e expressivas, esses autores criticaram a realidade nacional (PATO, 2007). Além disso, Maurício de Souza lança a revista *Mônica* (1970) e, na Argentina, Quino cria a personagem *Mafalda* (1964). Os quadrinhos passaram a ser aceitos pelo mercado e ganharam espaço nas livrarias a partir da década de 1990. É neste período em que as *graphic novels*, voltadas para leitores adultos, passam a se popularizar (XAVIER, 2017).

O termo *graphic novel* surge na publicação de *Um Contrato com Deus e Outras Histórias De Cortiço* (1978), de Will Eisner, que cunhou o conceito ao tentar convencer os editores a publicar sua longa obra. A inovação não constava somente no tamanho, mas na construção de sua narrativa, que acompanhou quatro histórias paralelas narradas por personagens diferentes. A trama acompanha momentos da vida da comunidade trabalhadora judia nos Estados Unidos durante a Grande Depressão. Estes quadrinhos, então, passaram a apresentar temáticas complexas e se direcionaram ao público adulto (WEINER, 2012). Os

quadrinistas brasileiros, no princípio, enfrentaram dificuldades para publicar seus romances gráficos frente à concorrência com as populares produções norte-americanas. O mercado editorial nacional favorecia essas obras, distribuídas ao redor do país; ademais, os custos de produção eram elevados. Foi a partir do século XXI que este panorama se alterou. As novelas gráficas surgem como uma forma para os artistas brasileiros editarem suas obras e publicá-las a um preço acessível, através de editoras independentes. Tem-se, então, o início de uma nova fase da arte sequencial brasileira, predominada por criações autorais diversificadas e adaptações literárias inovadoras em termos temáticos, narrativos e estéticos (SANTOS; CHINEN, 2020).

Em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, Will Eisner (1989) estabelece que a principal característica das histórias em quadrinhos é a sequencialidade, caracterizando esta forma por meio da disposição de imagens ou figuras para representar uma ideia. Scott McCloud (1995, p. 9) compreende que a definição proposta pelo quadrinista americano é insuficiente, dado que um filme também pode ser considerado uma arte sequencial e, em *Desvendando os Quadrinhos*, redefine a concepção apontada por Eisner: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Além das ilustrações, temos a imagem verbal, que assume caráter pictórico. Para mais, podemos afirmar que os quadrinhos também são construídos sequencialmente tal como obras audiovisuais, mas diferem no aspecto espacial. A sequência de quadros, no cinema, se dá em um mesmo espaço (no caso, a tela em que é projetado o vídeo), enquanto as HQs apresentam os quadros em espaços diferentes, sendo o uso desses espaços um componente relevante na sua composição (OLIVEIRA, 2007).

A partir do exposto, inferimos que as histórias em quadrinhos não são estritamente caracterizadas pelos elementos que as compõem, mas também pela maneira com que estes aspectos estão organizados e o efeito que produzem sobre o leitor. Um quadrinho não é definido somente pela junção entre palavra e imagem dentro de quadros, e sim pela forma com que esses quadros estão dispostos. Os enquadramentos revelam, em poucos elementos, o essencial para que o leitor colabore na montagem da história, completando o que fora evidenciado nos painéis. Este movimento foi intitulado conclusão por McCloud (1995), no qual o espectador conecta momentos distintos e concebe uma realidade única. A conclusão sobre o que ocorreu é elaborada por meio da percepção do leitor, através de processos sugeridos segundo os ícones apresentados no quadro. Esta ação é agente de mudança, tempo e movimento. Os quadrinhos são, desta maneira, uma arte de intervalos: tão relevante quanto o que é explicitado é aquilo que foi omitido. Com propósitos elucidativos, apresentamos a Figura 1:

Figura 1 – Um assassinato



Fonte: McCloud (1995, p. 66).

Conforme a leitura da Figura 1, percebemos a presença de um espaço em branco entre os quadros. Esse espaço é denominado *sarjeta* e é nele em que captamos duas imagens e as transformamos em uma ideia única. Os quadros fragmentam o tempo e o espaço e fornecem momentos dissociados em ritmo recortado, enquanto o leitor conclui mentalmente uma realidade unificada (MCCLOUD, 1995). Na imagem observamos um homem manejando um machado, prestes a acertar alguém. A figura seguinte expõe uma visão da cidade, ao mesmo tempo em que um grito é proferido. O que acontece entre os quadros é concluído pelo leitor: presumimos que um assassinato ocorreu, mas há variadas formas de conceber a morte. A leitura de uma história em quadrinho é realizada por fragmentos, e é a partir desses que conseguimos visualizar o todo, levando em conta as nossas próprias experiências. O que possibilita esta ação é a *sarjeta*, e é esse elemento que proporciona a sequencialidade da obra.

A transição entre os quadros pode ser caracterizada de distintas maneiras, segundo McCloud (1995): momento a momento; ação para ação; tema para tema; cena a cena; aspecto para aspecto; *non-sequitur*. A primeira transição requer baixa conclusão, pois apresenta momentos contínuos. A segunda exhibe um tema único em progressão distinta. A terceira necessita que o leitor dê sentido às transições, uma vez que representa temas dentro de uma cena ou ideia. A quarta retrata distâncias significativas de espaço e tempo. A quinta estabelece um olhar sobre aspectos dissociados de uma ideia, lugar ou atmosfera. Por fim, a sexta transição não oferece sequência lógica entre os quadros. De acordo com o autor norte-americano, a

vinheta (quadro) é o ícone mais importante dos quadrinhos, e é através dele que percebemos a divisão do espaço e tempo. Neste sentido, Maria Cristina de Oliveira (2007) acrescenta que, ao mover os olhos pelo espaço da página,

o leitor também tem a sensação de se mover no tempo. Devido a sua importância, a forma dos quadros ou até a ausência destes influenciará a experiência da leitura. Assim, um quadro sem contorno pode dar mais leveza ou agilidade à leitura, enquanto uma imagem que extrapola os espaços pode intensificar a dramaticidade de uma cena, isto só para citar algumas das muitas possibilidades interpretativas (OLIVEIRA, 2007, p. 5).

O quadro, como ícone, não carrega significado fixo e absoluto. McCloud (1995, p. 99) assevera que a vinheta “age como um tipo de indicador geral de que o tempo ou espaço está sendo dividido. A duração do tempo e as dimensões do espaço são definidas mais pelo conteúdo do quadro do que pelo quadro em si”. O tempo, conseqüentemente, pode ser controlado pelo conteúdo dos quadros e pela conclusão do leitor. Entretanto, outros elementos também podem influenciar a percepção do leitor: o número e a forma da vinheta. Nesta perspectiva, Eisner (1989) elabora que o ritmo de uma história e a passagem do tempo são marcados pelo número e tamanho dos quadros. O autor exemplifica que, quando necessitamos comprimir o tempo, usamos uma quantidade maior de quadrinhos. A ação “se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidamos com a “marcha” do tempo no seu sentido mais estrito” (EISNER, 1989, p. 30). Nas HQs, a forma tem uma função, um propósito, e o ritmo de uma trama é entrelaçado pelo seu enquadramento. A título de exemplo destes aspectos, imaginemos uma conversa entre dois amigos. Para representá-la através dos quadrinhos, o escritor pode valer-se da noção do leitor do tempo e ritmo de uma conversa coloquial. Mas, e se o autor quiser estender as pausas que ocorrem em meio ao diálogo? Com a finalidade de esclarecer esses conceitos, apresentamos a Figura 2 e a Figura 3:

Figura 2 – Conversa entre amigos (1)



Fonte: McCloud (1995, p. 101).

Figura 3 – Conversa entre amigos (2)



Fonte: McCloud (1995, p. 101).

Com base na leitura da Figura 2 e Figura 3, Scott McCloud (1995) evidencia que há duas maneiras de expor uma longa pausa na conversa entre estes dois homens. A primeira é o aumento do número de quadros, uma solução natural para o problema. O segundo exemplo demonstra como a forma também altera a nossa percepção do tempo no contexto de uma HQ. O quadro ao meio expressa significado idêntico ao de um quadro menor com a mesma imagem, mas passa a sensação de maior duração. O tempo, nas HQs, é o espaço. Ao se movimentar entre vinhetas, pelo espaço, o leitor também move-se pelo tempo.

Em suma, o vazio, expresso por meio da sarjeta, também surge como o responsável por proporcionar a sequencialidade das histórias em quadrinhos. Esse espaço simultaneamente representa um rompimento e a lacuna necessária para que os quadros dialoguem. Esta ação não seria possível se não fosse pela participação do leitor, que concebe uma situação em que os fragmentos revelados existem em uma realidade unificada. Nesse sentido, a sarjeta por si não agrega significado narrativo, mas somente ao se unir às escolhas do leitor, que interferirão na forma com que a história será lida e compreendida. Assim sendo, o espaço existente entre

quadros é essencial para a construção de significado e, da mesma maneira, influencia a percepção de tempo por parte do leitor.

2.1.1. Os quadrinhos como gênero discursivo

Ideologia, segundo Bakhtin (2006, p. 33), é o “material social particular de signos criados pelo homem. Sua especificidade reside, precisamente, no fato de que ele se situa entre indivíduos organizados, sendo o meio de sua comunicação”. Os signos são intrinsecamente sociais, e somente assim poderão ser formados. Um sistema de signos só pode ser constituído a partir da unidade social, sendo que “a consciência individual não só nada pode explicar, mas, ao contrário, deve ela própria ser explicada a partir do meio ideológico e social”. Compreendemos que as HQs são parte de um contexto cultural e, como tal, refletem sua realidade. Desta maneira, podemos considerá-las como um signo ideológico. O signo existe como parte de uma realidade ao mesmo tempo em que reflete outra: é concomitantemente reflexo e fragmento material dessa realidade. É um fenômeno do mundo exterior e, assim sendo, objetivo em sua concepção (GIROLA, 2006).

A consciência não deriva diretamente da natureza, mas adquire forma nos signos criados por um grupo e reflete sua lógica e suas leis. A lógica da consciência, de acordo com o filósofo russo, é “a lógica da comunicação ideológica, da interação semiótica de um grupo social” e acrescenta: “fora desse material, há apenas o simples ato fisiológico, não esclarecido pela consciência, desprovido do sentido que os signos lhe conferem” (BAKHTIN, 2006, p. 34). O autor concebe a língua como uma atividade sobretudo dialógica, a qual não permite uma análise de seus sujeitos que não os considere seres situados social e historicamente. Os processos comunicativos ocorrem através dos gêneros discursivos, compreendidos pelo teórico como *tipos relativamente estáveis de enunciados* (BAKHTIN, 1997). Faraco (2009, p. 127) complementa que “ao dizer que os tipos são relativamente estáveis, Bakhtin está dando relevo, de um lado, à historicidade dos gêneros; e, de outro, à necessária imprecisão de suas características e fronteiras”. Os enunciados não são imutáveis, ao contrário, eles abarcam transformações constantes devido ao dinamismo das atividades humanas.

O pesquisador russo compreende que os gêneros discursivos são constituídos de enunciados que, por sua vez, surgem de outros enunciados e refletem os integrantes de uma esfera de atividade humana. Esses gêneros são divididos em dois tipos: primário e secundário. O gênero primário consiste nos gêneros simples e ligados ao cotidiano, como diálogos do dia a dia, bilhetes e avisos, enquanto o secundário corresponde aos gêneros complexos, como

romances, o teatro, o discurso científico e o discurso ideológico (BAKHTIN, 1997). Bakhtin (1997, p. 281) ainda afirma que os gêneros considerados secundários “aparecem em circunstâncias de uma comunicação cultural, mais complexa e relativamente mais evoluída, principalmente escrita: artística, científica, sociopolítica”. Durante seu processo de formação, esses gêneros absorvem e transmutam os gêneros simples de todas as espécies. Ademais, em consonância com Faraco (2009), percebemos que o repertório de gêneros de cada esfera da atividade humana é diferenciado e ampliado à proporção que a própria esfera se desenvolve.

Os gêneros secundários são caracterizados pela agregação de gêneros primários em sua produção. Deste modo, o gênero primário perde, segundo Bakhtin (1997, p. 281), “sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios”. A título de exemplo, o autor cita a inclusão de um diálogo cotidiano (primário) em um romance e assegura que este gênero passa a constituir a realidade do gênero secundário. A partir do exposto, podemos compreender as HQs como um gênero secundário de discurso, uma vez que são uma manifestação oriunda de distintas condições sociais de produção e manifestam forma híbrida e heteroglóssica. Paulo Ramos (2022), em comparação, com base na análise de obras em quadrinhos e estudos sobre a área, definiu o formato como um rótulo que agregaria diferentes gêneros em comum. O pesquisador averiguou que gêneros variados utilizam a linguagem dos quadrinhos, nos quais predomina a sequência ou tipo textual narrativo, representada em um ou mais quadros. Os quadrinhos surgem como o rótulo que une tais características, utilizadas por uma vasta gama de gêneros, nomeados de maneiras distintas. As HQs seriam, então, um *hipergênero* (RAMOS, 2022).

A concepção do hipergênero, segundo Ramos (2009, p. 366), “anteciparia informações textuais ao leitor e ao produtor e funcionaria como um guarda-chuva para diferentes gêneros, todos autônomos, mas com características afins”. Conforme apresentado anteriormente, podemos depreender que a leitura de uma história em quadrinho é facilitada consoante o conhecimento do leitor de aspectos que caracterizam sua linguagem. Além do mais, devemos atentar para o contexto sociolinguístico sob o qual essas obras foram produzidas, uma vez que sua compreensão não é construída somente a partir da assimilação dos elementos próprios da forma, mas sobre o entendimento de sua organização e propósito comunicativo.

2.2. Memória, tempo e narrativa

Em sua obra *Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura*, Walter Benjamin discorre sobre os efeitos da Primeira Guerra Mundial. Para o filósofo,

os soldados que retornaram o fizeram lacerados pelo silêncio, pois os traumas vivenciados os deixaram mais pobres em suas experiências comunicáveis. No ensaio *Experiência e Pobreza*, o autor aborda a perda da capacidade de contar histórias por parte destes homens e, por conseguinte, o empobrecimento de suas relações com a família e população. Os combatentes regressaram incapazes de relatar suas experiências com o conflito. O emudecimento desses homens impediu que suas experiências fossem transmitidas por meio da tradição oral de maneira que os livros de guerra, assevera Benjamin (1987, p. 115), “que inundaram o mercado literário nos dez anos seguintes, não continham experiências transmissíveis de boca a boca”. Ao iniciar seu texto, o sociólogo questiona:

Quem encontra ainda pessoas que saibam contar histórias como elas devem ser contadas? Que moribundos dizem hoje palavras tão duráveis que possam ser transmitidas como um anel, de geração em geração? Quem é ajudado, hoje, por um provérbio oportuno? Quem tentará, sequer, lidar com a juventude invocando sua experiência? Não, está claro que as ações da experiência estão em baixa, e isso numa geração que entre 1914 e 1918 viveu uma das mais terríveis experiências da história. (BENJAMIN, 1987, p. 114).

Benjamin (1987) concebe a experiência como a representação do conhecimento transmitido entre gerações e argumenta que a pobreza de experiência é uma característica da Modernidade, junto do fim do ato de narrar e compartilhar. A guerra mundial somente passou a expor esse processo: o humano, perdido em meio a um desolador cenário, não lega a ninguém suas experiências. Ao contrário, busca esquecê-las, apagando o intercâmbio de experiências a partir do contato humano, fonte das nossas narrativas (EDWALD, 2008). Esse silêncio assolava o autor alemão, que o via como ativo e criativo na concretização das narrativas. Para contar, é preciso escutar. E para escutar, é necessário que alguns silenciem, “um silêncio observador e atento, que joga para o outro a oportunidade de falar e ser ouvido” (EDWALD, 2008, p. 05).

A memória surge como um conceito inerente à experiência, e vice-versa. Em fato, “a experiência é matéria da tradição, na vida coletiva como na privada. Constitui-se menos a partir de dados isolados rigorosamente fixados na memória, e mais a partir de dados acumulados, muitas vezes não conscientes, que afluem à memória” (BENJAMIN, 2015, p. 95). Em pensamento benjaminiano, rememorar implica reconquistar o pretérito mediante imagens no presente. O passado é restringido no presente e é nesse tempo em que o antes e o depois convergem, pois “um acontecimento vivido é finito, ou pelo menos encerrado na esfera do vivido, ao passo que o acontecimento lembrado é sem limites, porque é apenas uma chave para tudo o que veio antes e depois” (BENJAMIN, 1987, p.37). A memória é sempre posta lado a lado com a experiência autêntica, junto ao tempo histórico e narrativo (SILVA, 2013). Por este

ângulo, a memória é continuamente amparada pela experiência: “a memória fundamenta-se no compartilhamento intersubjetivo de experiências autênticas, e para isso alia-se à imaginação para apropriar-se das histórias que são fabricadas no interior de uma comunidade humana qualquer” (SILVA, 2013, p. 57). A memória é responsável pela tradição, transmitida de pai para filho, de tio aos sobrinhos, de avô para os netos, e é através dela que moldamos nossas relações, estabelecemos afetos e desafetos. É por meio dela que nos aproximamos, e quiçá, nos distanciamos. A memória é a unidade menor do existir.

Comparativamente, Bergson (1999) propõe, em *Matéria e Memória*, que a memória serve para organização mental e formação de uma identidade particular. O filósofo francês dividiu a memória em três eixos interdependentes: a lembrança pura, a lembrança-imagem e a percepção. A lembrança pura remete aos eventos exatamente como se manifestaram, armazenados tal qual se sucederam. A lembrança-imagem é a memória que retorna ao presente por meio de imagens que esclarecem o passado, mas, ao tomar parte nesse processo, acabam por se modificar segundo as experiências posteriores. Assim sendo, podemos afirmar que a recordação não reproduz o momento rememorado da maneira como de fato ocorreu. Ao fim, tem-se a percepção, a partir da qual observamos e compreendemos a realidade ao entorno, constituindo reflexões sobre o mesmo. Esses eixos não se reproduzem isoladamente, segundo Bergson (1999):

A percepção não é jamais um simples contato do espírito com o objeto presente; está inteiramente impregnada das lembranças-imagens que a completam, interpretando-a. A lembrança-imagem, por sua vez, participa da "lembrança pura" que ela começa a materializar, e da percepção na qual tende a se encarnar: considerada desse último ponto de vista, ela poderia ser definida como uma percepção nascente. Enfim, a lembrança pura, certamente independente de direito, não se manifesta normalmente a não ser na imagem colorida e viva que a revela (BERGSON, 1999, p. 155-156).

A lembrança pura é a matéria que concebe a lembrança-imagem, as quais são evocadas pela percepção. Para Bergson e Benjamin, rememorar não é reviver o passado tal como se sucedeu, mas contemplá-lo a partir do tempo presente. Somos capazes de lembrar de uma vida em sua completude, dos objetos, dos toques e relações que marcaram presença no evento que nomeamos de ser. Essa retomada dá sentido ao hoje e complementa o amanhã.

Em *O Pensamento e o Movente*, Bergson (2006) defende a existência de um tempo de físicos e matemáticos e um tempo real. O primeiro diz respeito a uma percepção de que os eventos e fenômenos que se sucedem em um mundo físico e matemático seguem uma ordem imutável. Coelho (2004, p. 235) argumenta que o passado, o presente e o futuro não são distinguíveis nessa realidade, pois se trata de um tempo “no qual a mesma causa sempre produz

o mesmo efeito” e “isso que torna possível o estabelecimento de leis que permitem a previsão, o cálculo antecipado dos fenômenos futuros que preexistiriam de certa forma à sua realização”. O tempo real, ao contrário, implica a persistência do pretérito no presente. Nosso passado é conservado e sobrevive por inteiro, entretanto, “nosso interesse prático está em afastá-lo ou, pelo menos, em só aceitar aquilo que, nele, pode esclarecer e completar de forma mais ou menos útil a situação presente”. O cérebro, segundo o autor francês, serve para efetuar essa eleição e “atualiza as lembranças úteis”, mantendo “no subsolo da consciência aquelas que de nada serviriam” (BERGSON, 2006, p. 158). Um esforço inesperado ou uma brusca emoção podem trazer à tona imagens que acreditávamos terminadas, permitindo que a história inteira se desenvolva em um único panorama. Por esta lógica, o presente torna-se passado no momento em que não lhe atribuímos dimensão; o esquecimento, então, agrega significado a essas experiências.

Em seu ensaio *A Imagem de Proust*, Benjamin (1987) traça relação entre memória e esquecimento na grandiosa obra do escritor francês. Proust escreveu a partir do rememorado, das lembranças do vivido e não como a vida de fato ocorreu. É neste sentido que surge o conceito de memória involuntária e voluntária. A primeira é traduzida pelo esquecimento e a retomada espontânea do encerrado, enquanto a segunda busca a recuperação do irrecuperável através da reflexão. O importante não é o acontecimento, mas o trabalho da reminiscência. A eternidade vislumbrada por Proust não é a do tempo infinito, e sim do tempo entrecruzado, demonstrado internamente através da recordação e exteriorizado pelo envelhecimento.

A memória involuntária permite enfrentar o implacável envelhecimento. Em seu papel percebemos os traços e linhas nos quais a reminiscência, através de imagens não uniformes e indefinidas, anuncia o todo. Encerramos, então, com um questionamento de Benjamin (1987, p. 38) sobre a relação entre obra, autor e a busca incessante por significado: “Seria lícito dizer que todas as vidas, obras e ações importantes nada mais são que o desdobramento imperturbável da hora mais banal e mais efêmera, mais sentimental e mais frágil, da vida de seu autor?”. É o resgate do transcorrido, mas sempre com o presente em perspectiva, que mantém a complexidade da narrativa humana.

2.3. Representações da memória em histórias em quadrinhos

Conforme expomos anteriormente, a memória é marcada pelo esquecimento e, da mesma maneira, as HQs dependem dos espaços vazios (sarjeta) para que o leitor conceba significado. O ato de escrever a memória implica em tentar retomar o que fora perdido e, além disso, retratar *como* essas lembranças emergem. A memória, mesmo em contexto literário, sempre terá como propósito constituir um novo olhar sobre o presente. Segundo Kleber Kurowsky (2018, p. 67), “o que o objeto literário almeja, portanto, ao tratar da memória, é criar uma perspectiva a respeito do indivíduo que relembra e da situação presente, a qual é herdada do passado que tenta ser retomado”. O pesquisador ressalta que os personagens e narradores de produções de cunho memorialístico também almejam assimilar o presente a partir do lembrado. Com o propósito de esclarecer como determinados eventos passados definem quem são os personagens, esse recurso é frequentemente empregado para representar sua formação e o caminho percorrido para que a recordação seja possível.

De acordo com Fabiano Curi (2013), a memória autobiográfica é um tema recorrente em narrativas gráficas. O autor reconhece que esses quadrinhos não costumam ser realistas e que os autores retratam a si mesmos de forma caricatural, recorrendo a técnicas que os expressem de modo abstrato. Essa abstração agrega flexibilidade no trato com as imprecisões da memória. O pesquisador ainda acrescenta que o uso das imagens nessas histórias é vinculado ao pensamento, à representação de fragmentos de memórias. O quadrinista que pavimentou a estrada da lembrança em quadros foi Art Spiegelman, com *Maus* (1986), relato da experiência de seu pai em Auschwitz. Consoante Curi (2013),

os artistas elaboram ilustrações com vários tipos de técnicas e de estilos para exprimir abstrações. Baseando-se na imagem e não no texto, conseguem efeitos enriquecedores das narrativas e expandem as possibilidades de dizer aquilo que seria muito mais difícil apenas com palavras (CURI, 2013, p. 101).

As HQs são uma forma fragmentada por característica, na qual podemos perceber sequencialmente quadros separados por espaços em branco. El Refaie (2012) compreende que esses vazios estimulam o leitor a construir uma sequência coerente a partir de imagens individuais, em processo semelhante aos movimentos da memória que aspiram unir fragmentos e conceber significado por meio da combinação de imagens e palavras. Dentre os quadrinhos autobiográficos, podemos citar *Fun Home* (2006), de Alison Bechdel, *Persépolis* (2007), de Marjane Satrapi, *Laertevisão* (2007), de Laerte, e *Memórias de Elefante* (2010), de Caeto. *Luzes de Niterói*, de Marcello Quintanilha, tal qual *Maus*, de Art Spiegelman, surge como um relato

de uma memória de segunda geração, mas as consideramos obras autobiográficas, levando em conta que contar a história de seus pais também é contar a sua história.

Sobre a escrita memorialista, Patrícia Porto (2011, p. 433) afirma que essa “se lança às reminiscências para também pensá-las pelos seus avessos, nas idas e vindas, e ao pensá-las repensar ressentimentos e esquecimentos, através das falhas, das lacunas de uma história, dos “brancos” como numa “cegueira branca” também da História”. Compartilhar através da fala, escrita e leitura é um exercício particular ao ser humano e quando agimos ativamente nessas práticas, nos referimos a lugares específicos, existentes em tempos determinados. Escrever torna-se um meio para reacender a chama uma vez apagada e a literatura, uma forma de ressignificar nossas experiências.

3 METODOLOGIA

Luzes de Niterói, romance gráfico realizado por Marcello Quintanilha, acompanha um personagem que lhe é particularmente querido: seu pai, Hércio Carneiro Quintanilha, também protagonista da primeira *graphic novel* do autor, *Fealdade de Fabiano Gorila*. Essa obra inaugural observou o suicídio de Getúlio Vargas, em 1954, através dos olhos de Hércio, um jogador de futebol que retorna a Niterói após cancelarem seu teste no clube Fluminense. Do mesmo modo, sua imagem e memória são emprestadas para a construção da trama de *Luzes de Niterói*.

A história segue o beque-direito do Cantusca, clube localizado na cidade carioca que intitula o romance. É a véspera de uma partida contra o Vasco, pelo Campeonato Carioca, e Hércio necessita comparecer ao treino. Entretanto, um caso de pesca ilegal faz com que o personagem e seu amigo Noel saiam para recolher os peixes restantes. Ao entrar no barco e começar essa jornada, inicia-se uma estonteante sequência: um perigoso mergulho do protagonista que resulta em uma experiência de quase morte. No decurso de mais de 30 páginas, o personagem se depara com a possibilidade da morte, que o leva a rememorar suas vivências, com seus acertos e erros. Hércio se encontra frente à vida, e sua finitude, na catarse de um gol, nos pensamentos de criança e no adeus à torcida.

Este trabalho pretendeu investigar os elementos gráficos empregados por Quintanilha para representar o tempo e a memória na composição da *graphic novel*, focalizando na sequência supracitada. Esse segmento representa o momento em que o protagonista é tomado por imagens de acontecimentos passados, ressignificando o tempo presente, o que possibilitou delinear essa sequência como foco desta pesquisa. Assim sendo, recorreremos às concepções de Scott McCloud, em *Desvendando os Quadrinhos*, e Will Eisner, em *Quadrinhos e Arte Sequencial*, que propiciaram uma perspectiva sobre as especificidades da constituição de uma história em quadrinhos. Ademais, buscamos compreender o papel da memória na constituição da narrativa; para tanto, partimos dos conceitos de Walter Benjamin e Henri Bergson sobre tempo, memória e narrativa. A própria inspiração da obra *Luzes de Niterói* surge de causos relatados por Hércio ao Marcello Quintanilha. Relatos esses que foram pronunciados uma vez somente, mas permaneceram vivos em suas reminiscências (QUINTANILHA, 2019). O estudo da bibliografia selecionada³ possibilitou o delineamento dos elementos utilizados no romance gráfico, objeto de estudo da presente pesquisa.

³ Salientamos que não encontramos estudos enfocados na análise de *Luzes de Niterói*, apesar de haver trabalhos desenvolvidos sobre obras anteriores de Marcello Quintanilha.

4 ANÁLISE

Marcello Quintanilha reside em Barcelona desde o início da década de 2000, entretanto, suas obras enfocam a realidade vivida no Brasil. Suas produções, de maneira quase orgânica, retornam a suas origens e representam a busca incessante por o que uma vez fora vivido. Ora, são essas experiências que compõem e constroem, momento após momento, quem somos. *Luzes de Niterói* surge a partir de causos relatados por seu pai, que lhe contou essa história somente uma vez, e, “por anos a fio”, o autor manteve esses “elementos sob a alça de mira, até encontrar a ocasião ideal para trabalhar neles” (QUINTANILHA, 2019). As luzes noturnas da cidade, que dão título ao romance aqui analisado, são marcas de sua infância e adolescência, miradas “à distância nas antigas barcas de madeira e ferro que cruzavam a Baía da Guanabara” (QUINTANILHA, 2019). Ainda que o autor não se inclua na narrativa, seja como personagem ou narrador, podemos considerar a *graphic novel* como autobiográfica, uma vez que, ao contar a história de seu pai, Quintanilha também conta a sua história. Esse processo permite que o quadrinista se aproprie das memórias de seus familiares, observando-as sob uma nova perspectiva, de maneira que gere maior compreensão sobre si mesmo.

Mesmo morando há anos na Europa, a Niterói do passado nunca deixou o imaginário de Quintanilha. As memórias do autor foram fator determinante para a construção da HQ, e surgem como elemento relevante para o desenvolvimento da narrativa de *Luzes de Niterói*. O álbum acompanha um dia na vida de Hércio Quintanilha, quando, junto ao seu amigo Noel, flagrou um caso de pesca ilegal com dinamite na Baía de Guanabara e decidiu recolher os peixes para revendê-los. Conforme citado anteriormente, este trabalho focará na sequência em que Hércio, ao adentrar em um profundo mergulho para coletar os peixes, vivencia uma experiência de quase morte, o que acarreta lembranças de sua trajetória como jogador de futebol, e de sua infância no interior do Rio de Janeiro.

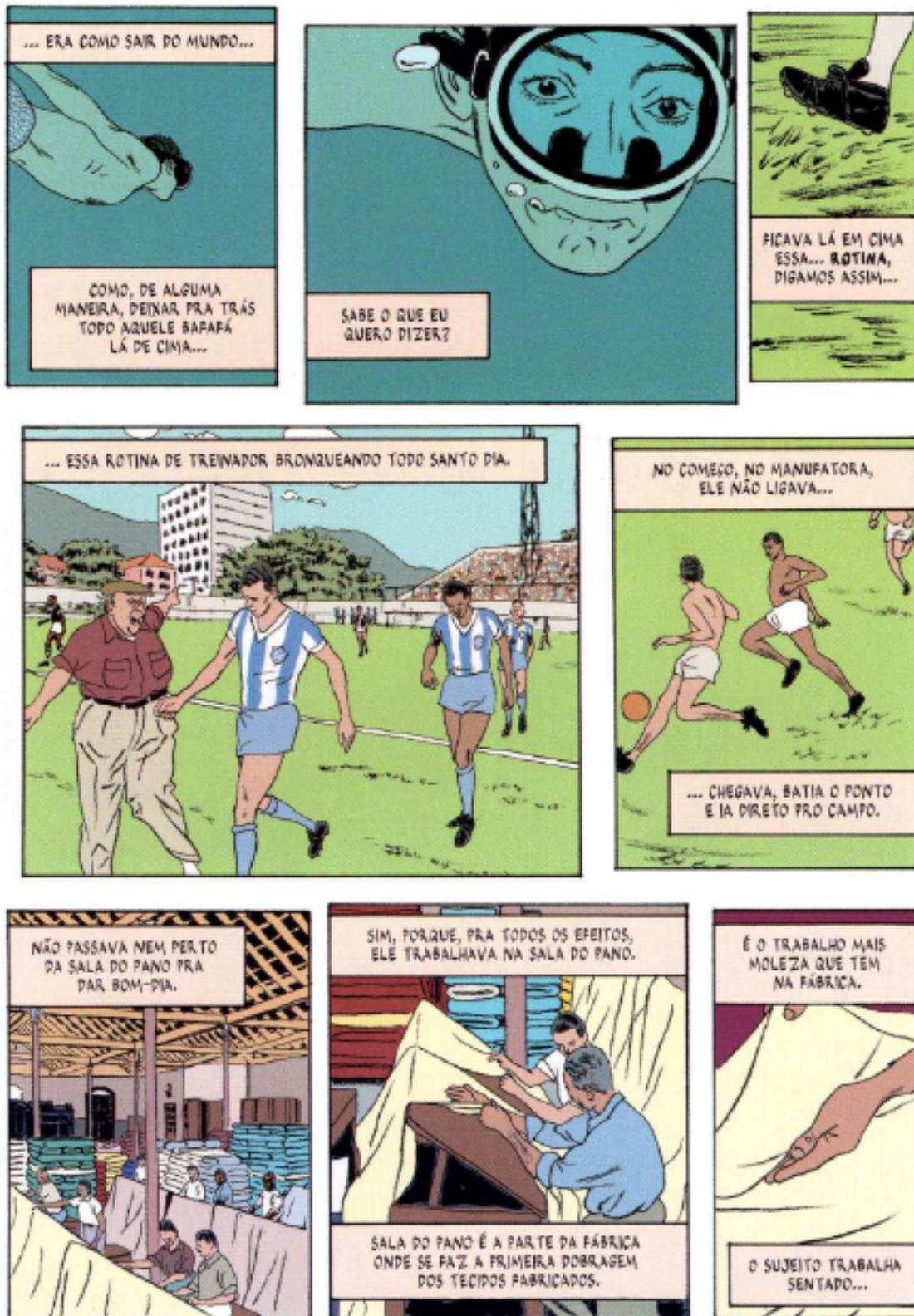
Descrita por um narrador onisciente, a sequência se inicia na primeira submersão de Hércio. O personagem sentia que, cada vez que mergulhava, não estava somente entrando na água, mas saindo deste mundo:

Não era simplesmente isso... não era a sensação de entrar na água, quer dizer... era entrar na água... mas, ao mesmo tempo, não era isso que Hércio sentia cada vez que mergulhava. O que ele sentia, veja bem se você me entende... não era que ele estava entrando na água... mas sim que ele estava saindo do mundo (QUINTANILHA, 2018, p. 41-42).

Estas são as primeiras palavras proferidas pelo narrador, e são significativas porque oferecem noção sobre a temática que será abordada a seguir: a cada mergulho, o personagem vivenciava não somente a experiência de entrar na água, mas de libertar-se da sua vida cotidiana. Hélcio logo retorna à superfície, mas decide por imergir novamente, pois “era como sair do mundo... como, de alguma maneira, deixar pra trás todo aquele bafafá lá de cima... sabe o que eu quero dizer?” (QUINTANILHA, 2018, p. 43-44). Nesse segundo mergulho, passamos a acompanhar recordações de sua rotina. Ao mesmo tempo em que trabalhava em fábrica de produção de tecidos, Hélcio também atuava como jogador de futebol. As primeiras memórias que afluem ao personagem são imagens de seu dia a dia na Companhia Manufatora Fluminense de Tecidos.

Observamos, então, imagens fragmentadas da concentração dos jogadores em véspera de jogo. Ao contrário dos grandes clubes da região, em que os atletas são levados a hotéis, os trabalhadores da Manufatora concentravam no galpão da própria fábrica. Além disso, Manoel Isopor, treinador do time mencionado, era extremamente rígido. A posição de beque-direito é uma das mais complexas do futebol, posto que requer que o jogador contribua tanto defensivamente quanto ofensivamente ao time. Entretanto, o treinador solicitava que Hélcio ignorasse sua vocação ofensiva e focasse exclusivamente na defesa, levando-o a questionar seu cargo no clube. Esses momentos são revividos pelo protagonista, conforme a Figura 4, a Figura 5 e a Figura 6:

Figura 4 – Recordações de rotina



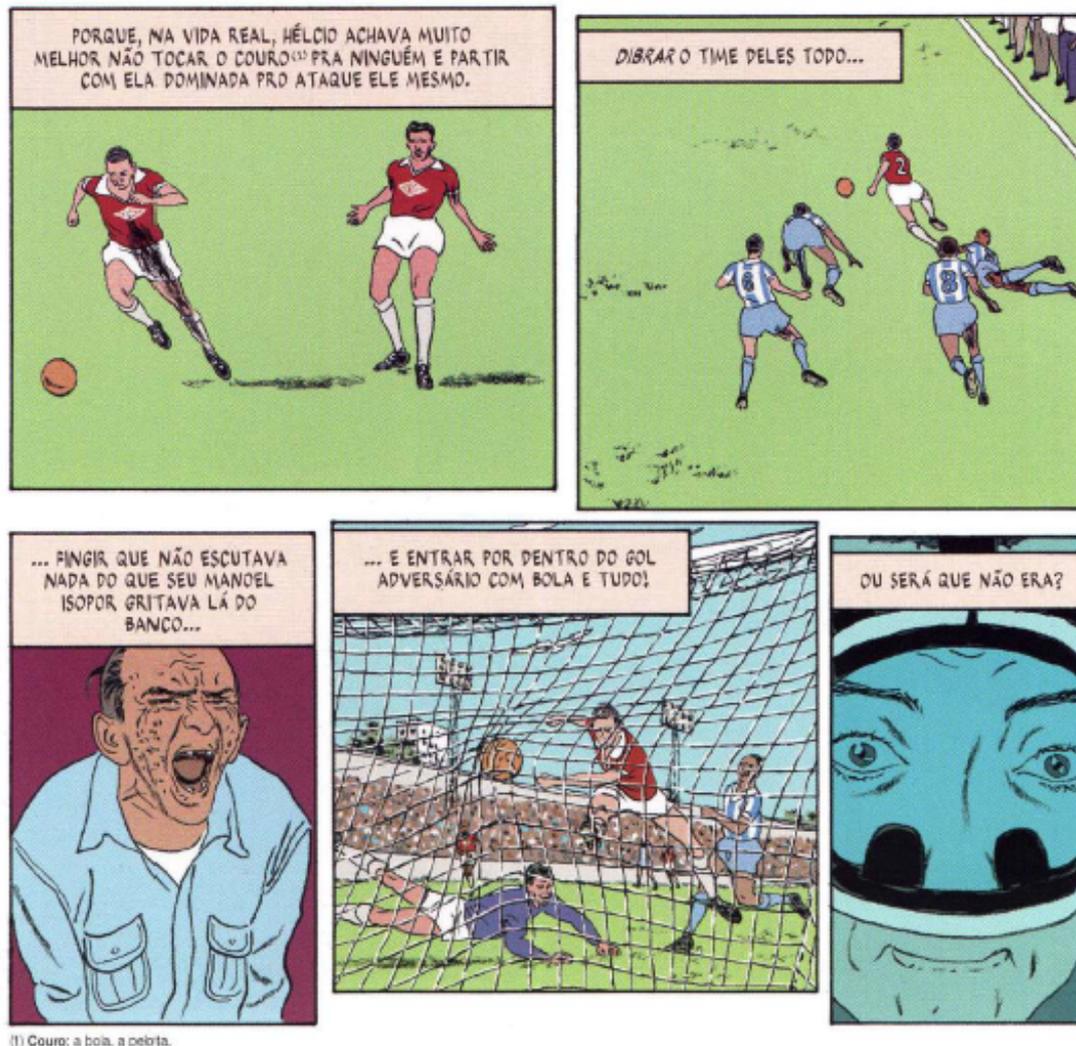
Fonte: Quintanilha (2018, p. 44).

Figura 5 – Recordações da concentração de jogadores



Fonte: Quintanilha (2018, p. 47).

Figura 6 – Recordações de Manoel Isopor



(1) Couro: a bola, a pebola.

Fonte: Quintanilha (2018, p. 49).

A partir da leitura da Figura 4 e da Figura 5, depreendemos que o “bafafá lá de cima”, deixado na superfície, era sua vida como trabalhador. A água se manifesta como o meio em que o personagem dissipa suas lembranças. Inicialmente, o personagem recorda serenamente dos acontecimentos apontados e, absorvido no que fora vivido, mantém-se concentrado em suas memórias. Considerando a argumentação de Bergson (1999), podemos afirmar que o protagonista está evocando lembranças-imagem, consoante seu “arcabouço” de experiências, passíveis de alterações segundo as vivências que prosseguiram. Assim sendo, inferimos que a recordação não reproduz o momento memorado da maneira como de fato sucedeu. Essas seriam denominadas lembranças puras, armazenadas como foram concebidas e materializadas pela lembrança-imagem.

A Figura 6 demonstra que o protagonista regressa ao presente quando questiona a atitude de Manoel Isopor. Ao ponderar sobre sua profissão e a insatisfação dela oriunda, Hércio retorna à realidade, à água:

Porque, na vida real, Hércio achava muito melhor não tocar o couro pra ninguém e partir com ela dominada pro ataque ele mesmo. Dibrar o time deles todo... fingir que não escutava nada do que seu Manoel Isopor gritava lá do banco... e entrar por dentro do gol adversário com bola e tudo! Ou será que não era? Claro que era! Se dá pra avançar, se dá pra botar a defesa deles no bolso, a gente vai entrando...! Ou será que o cara acha que é melhor perder o jogo? (QUINTANILHA, 2018, p. 50).

Em seguida, o personagem ressurgiu à superfície e avisa ao Noel que avistou uma grande tainha, a qual tentará capturar. Ao adentrar em seu terceiro mergulho, ele passa a refletir sobre a origem do apelido de Manoel Isopor e se o mesmo tem conhecimento de que o chamam assim. Isso faz com que Hércio, *involuntariamente*, pense em seu irmão, que apresentava as mesmas características físicas do treinador de futebol: “Agora, e se o irmão de Hércio ainda estivesse por aí, zanzando na praça? Será que a curriola acabava chamando ele... de Luiz Isopor? Não, Hércio não quer pensar nisso!” (QUINTANILHA, 2018, p. 53). Logo depois, desanda a ponderar sobre Seu Rosa, treinador do Canto do Rio Foot-Ball Club (ternamente chamado Cantusca). Memória essa também indesejada. Hércio não quer pensar em Seu Rosa, sequer na próxima partida contra o Vasco, e tampouco em quando abandonou o Manufatora para assinar com o Canto do Rio. Na verdade, ele somente deseja pensar em um elemento... uma boa peixada!

Conforme Benjamin (1987), uma memória involuntária é a retomada espontânea do encerrado. Levando em conta que o resgate de episódios vividos só é possível consoante o ato de esquecer, é possível asseverar que esse tipo de memória reflete o esquecimento e não a reminiscência em si. Para Hércio, segundo concepção benjaminiana, o passado reverbera no presente e interrompe o fluxo natural de sua consciência. A parte mais relevante desse processo não é a lembrança em que o personagem está absorto, mas o trabalho da rememoração, possibilitado por nossa incapacidade de recordar com exatidão cada momento pregresso. Nesse sentido, a sarjeta surge como uma representação do esquecimento, afinal, a memória necessita da ausência da mesma forma com que as histórias em quadrinhos dependem dos espaços vazios (sarjeta) para que o leitor conceba significado. A seguir, expomos uma sequência de rememorações inesperadas, conforme a Figura 7 e a Figura 8:

Figura 7 – Recordação de um irmão



Fonte: Quintanilha (2018, p. 53).

Figura 8 – Recordações de Seu Rosa



Fonte: Quintanilha (2018, p. 54).

Com base na Figura 7 e na Figura 8, percebemos que a sarjeta representa, tal como apontado por McCloud (1995), um rompimento e, ao mesmo tempo, a lacuna necessária para que os quadros dialoguem. Os espaços permitem que o leitor estabeleça, em movimento intitulado *conclusão*, ligações entre as vinhetas, completando o que é apresentado nos painéis. Os quadros são, quando analisados individualmente, imagens fragmentadas, entretanto, ao serem expostos sequencialmente e separados por um espaço em branco, permitem que construamos uma história em unicidade. Nesse sentido, conseguimos contextualizar as reminiscências de Hélcio, assim como compreendê-las como memórias de fato a partir da conexão entre as lembranças-imagem e o acontecimento presente. Ademais, também podemos perceber que a Figura 7 se utiliza do efeito de *zoom*, o qual é empregado de maneira que destaque, para o leitor, uma característica física do irmão do personagem e ressalte a imagem que tomou a mente do protagonista.

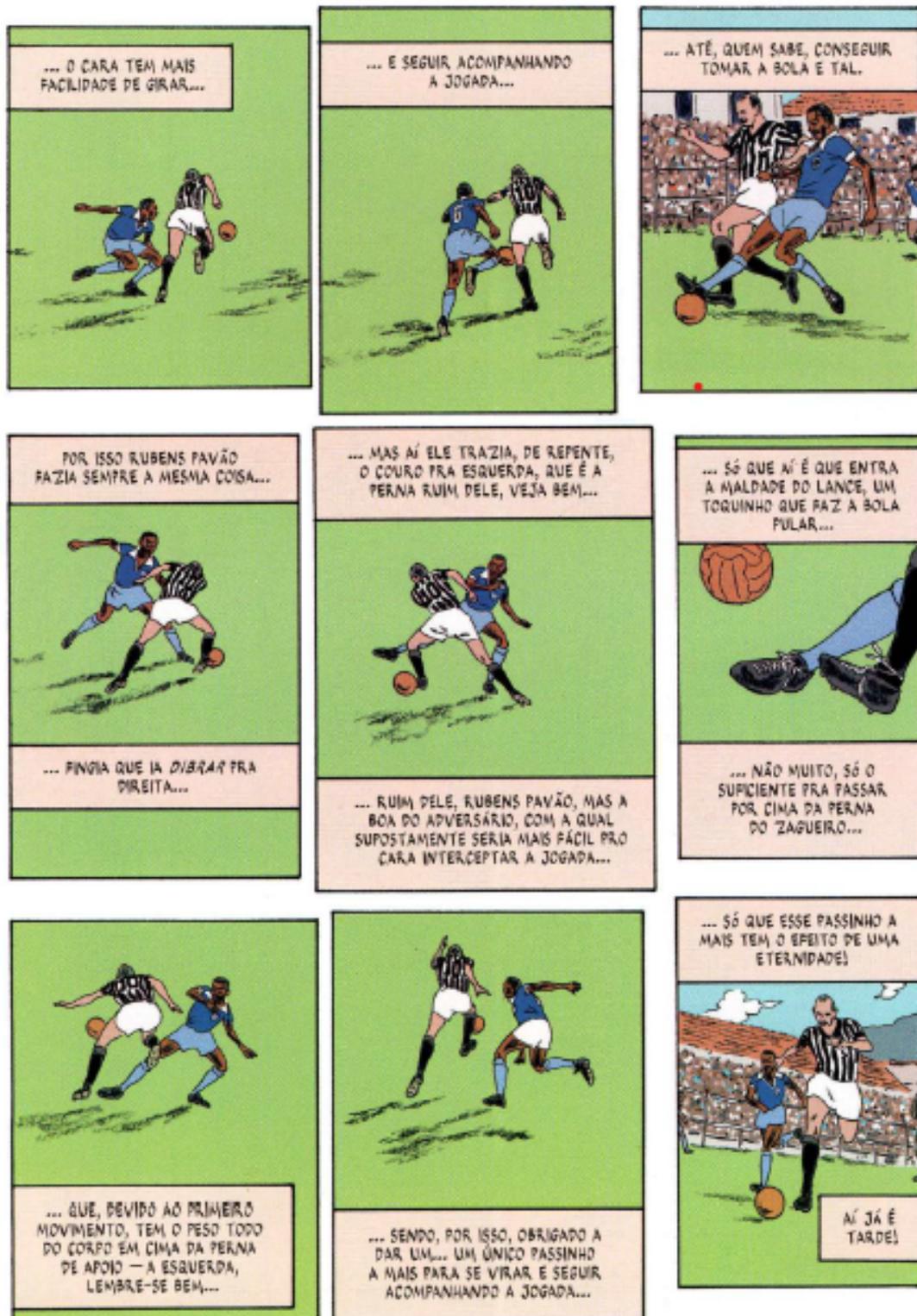
Devido à distração causada por suas memórias, Hércio encontra dificuldade para capturar o peixe almejado, o que resulta em um quarto mergulho. A nova tentativa uma vez mais fracassa, acarretando um quinto e último mergulho. Orgulhoso, o personagem se recusa a voltar sem a tainha em mãos e, dessa vez, se utiliza de lembranças pouco estimadas para motivar-se em sua caça: “E foi então que Hércio pensou em todas as vezes em que o Manufatora tinha perdido porque achava que o jogo... estava ganho!” (QUINTANILHA, 2018, p. 62). Podemos assimilar os acontecimentos descritos segundo o pensamento de Bergson (2006), o qual esclarece que o passado é conservado, mas nosso interesse está em manter somente o que pode complementar de forma útil a situação presente. De acordo com o filósofo francês, o cérebro serve para efetuar a eleição de lembranças “úteis”, e ocultar aquelas que não manifestam serventia. Nesta lógica, Hércio conscientemente se utiliza de memórias que lhe causam indignação para incentivar-se na busca pelo peixe. O protagonista pensa em todos os momentos em que algo lhe fora retirado subitamente, nos jogos em que seu time vencia pelo placar de 1 a 0 e, nos acréscimos do segundo tempo, levou uma virada. Um dos responsáveis por tais recordações é Rubens Pavão, um meia-esquerda cujo drible carregava uma bossa em seu movimento. E Hércio tanto avisou sobre o jogador, tanto se esforçou... em vão. Esses eventos são explicitados na Figura 9 e na Figura 10, expostas a seguir:

Figura 9 – Lembranças de Pavão (1)



Fonte: Quintanilha (2018, p. 63).

Figura 10 – Lembranças de Pavão (2)



Fonte: Quintanilha (2018, p. 64).

A leitura da Figura 9 e da Figura 10 indica que, nesse ponto da história, o tempo, percebido tanto por Hécio quanto pelos leitores, é comprimido. Tendo em mente a argumentação de Eisner (1989), a qual elabora que o ritmo e a passagem do tempo são marcados pelo número e tamanho dos quadros, podemos considerar que a segmentação da ação, expressa nos painéis, estreita o tempo. A apresentação de vinhetas de tamanhos semelhantes proporciona a sensação de que todos os quadros englobam o mesmo tempo, enquanto a transição é feita de momento a momento, como descrita por McCloud (1995), a qual requer baixa conclusão, dado que é constituída de momentos contínuos. O personagem acaba por perder-se em suas lembranças, exasperado porque

ele avisou tanto, meu Deus! Ele avisou tanto! Ele avisou tanto que ele ficou até... ficou até... sem fôlego! Não! Ficou sem panorama! Porque chega uma hora... que o cara vê... que o time desceu muito mais fundo do que o fôlego aguenta pra dar tempo de subir! (QUINTANILHA, 2018, p. 66-67).

Hécio percebe que está muito distante da superfície, e que talvez não consiga retornar a tempo. É nesse instante em que ele se depara com a possibilidade da morte, pois “não dá tempo de recuperar a respiração... porque o time que empatou faltando um minuto... começa a ganhar! Enquanto o outro... começa a morrer!” (QUINTANILHA, 2018, p. 68). A partir de então, o protagonista observa a vida “passar em sua frente”, assim como seu amigo, Nicandro, havia relatado que aconteceu com ele certa vez. Acompanhamos imagens de sua infância, no armazém do pai dele, em Caxias, descobrimos que seu pai nunca sorriu em sua frente e que, quando era criança, Hécio acreditava que os adultos encostavam no teto de tão altos que eram. As recordações de infância recheiam sua mente e evidenciam, para o personagem, a proximidade do fim.

Podemos compreender esse fenômeno segundo as concepções de Bergson (2006), as quais apontam que, frente à ameaça de uma morte inesperada, o indivíduo tende a reorientar sua consciência de forma que sua atenção, até então voltada para as demandas do momento presente, torne-se para o passado. Isso faz com que inúmeros detalhes de uma vida em sua completude sejam rememorados. Um esforço repentino ou uma súbita emoção são capazes de trazer à tona imagens que acreditávamos terminadas, permitindo que a história inteira se desenvolva em um único panorama. Nesta lógica, o passado converte-se em presente novamente. Com propósitos ilustrativos, expomos a Figura 11 e a Figura 12:

Figura 11 – Infância em Caxias



Fonte: Quintanilha (2018, p. 70).

Figura 12 – O medo



Fonte: Quintanilha (2018, p. 71).

A Figura 11 e a Figura 12 elucidam a alternância entre eventos distintos do passado de Hércio. É possível notar, nos primeiros quadros da Figura 11, o uso do efeito de *zoom*, o qual propicia que o leitor se aproxime das sensações experienciadas pelo personagem. O tempo, nesse espaço, passa lentamente, como se estivéssemos vivenciando o mesmo que o protagonista. Ao recordar de sua infância, os inúmeros medos que sentiu vieram à tona: medo do escuro, de ser pego jogando bola no horário da escola, de não conseguir mais fazer o que sabia fazer com a bola, de capinar, de ver seu irmão rindo dele, de seu pai gritando para que ele deixe de ser medroso. Entretanto, Hércio não queria pensar nisso, e tampouco em sua mãe fritando sardinha para os fregueses, ou como todos comentavam que, se seguisse assim, iria parar na seleção brasileira, ou no seu primeiro jogo no Campeonato Niteroiense, ou no adeus à torcida. O protagonista, por fim, aceita seu destino:

Não é por nada... é que ele só achava que deveria viver um pouquinho mais, não morrer assim... não tão cedo, como sua mãe, que ele viu na mesa do IML no exato momento em que o plantonista fez aquela piada desgraçada erguendo a saia dela... disfarçando no exato instante em que ele entrou pela porta! Mas pelo menos... ele, agora, já sabe que Nicandro falou a verdade... então ele já pode... morrer tranquilo... já pode fechar os olhos e respirar fundo... ele já pode... dar adeus... à torcida. Obrigado por tudo, minha gente. Ele quer só... se desculpar... caso ele tenha feito alguma coisa... caso ele tenha ofendido alguém... que medo... do... escuro (QUINTANILHA, 2018, p. 77-78).

A sequência se encerra com o personagem ressurgindo, aliviado por respirar ao menos mais uma vez. De acordo com as figuras exibidas anteriormente, a transição entre os quadros pode ser caracterizada como cena a cena, a qual necessita que o leitor dê sentido às transições, uma vez que retrata distâncias significativas de espaço e tempo, conforme McCloud (1995). Ressaltamos a capacidade da sarjeta de proporcionar a lacuna necessária para que os quadros dialoguem. Além disso, com base em Bergson (1999), podemos constatar que as lembranças-imagem evocadas por Hércio são passíveis de mudanças conforme as experiências que seguiram e transmutadas por sua percepção, a qual permite que ele assimile e reflita sobre a realidade ao seu redor. O passado, dessa maneira, só apresenta dimensão quando transforma o presente.

Em síntese, *Luzes de Niterói* demonstra e usufrui das possibilidades da sarjeta e da vinheta para representar o tempo e a memória. A partir do espaço existente entre quadros, conseguimos contextualizar as reminiscências de Hércio e compreendê-las como memórias de fato por meio da conexão entre as lembranças-imagem e o acontecimento presente. Ademais, o romance gráfico se utiliza de diferentes tipos de transição para indicar a passagem do tempo. O ato de rememorar, no contexto da narrativa, surge como elemento que ressignifica o presente através do passado. Dessa forma, a memória agrega sentido ao hoje e complementa o amanhã.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho pretendeu analisar os elementos utilizados para construir e representar a memória e o tempo em *Luzes de Niterói*, assim como compreender o papel da memória em sua narrativa. A construção de uma narrativa de cunho memorialístico, no contexto de uma *graphic novel*, implica em não somente representar acontecimentos passados, mas adaptá-los à linguagem característica dos quadrinhos e representar o processo da reminiscência e seu ritmo. Marcello Quintanilha, na obra analisada, desfrui dos elementos constituintes das histórias em quadrinhos e seu aspecto fragmentário para retratar uma ação segmentada por natureza, o relembrar. Hélcio, protagonista do álbum mencionado, encontra-se em meio a uma experiência de quase morte que provoca lembranças de sua vida, assim como reflexões sobre seu passado.

O tempo e a memória são representados a partir do quadro (vinheta) e da sarjeta, componentes essenciais de uma HQ. A vinheta reproduz as lembranças-imagem de Hélcio, mas essas seriam somente figuras deslocadas se não fosse por sua disposição em sequência e, principalmente, pelo vazio existente entre cada quadro. Esse espaço suscita o leitor a completar as lacunas deixadas pelo romance gráfico, dando contexto às memórias do personagem principal. Além do mais, compreendemos que rememorar traz sentido a nossa existência. A memória torna significante a narrativa humana e possibilita a transmissão de nossas experiências por meio da oralidade e escrita, as quais fomentam nossas tradições. A própria existência da *graphic novel* investigada neste estudo não seria possível se não fosse por causos relatados pelo pai do autor. Quintanilha, partindo de relatos escutados, memórias de outras pessoas e de recordações próprias, construiu sua autobiografia e, assim, narrou não somente a história de seu pai, mas a reconquista de si.

Ao iniciar minha jornada como estudante do curso de Licenciatura em Letras – Línguas Adicionais: Inglês e Espanhol e Respektivas Literaturas, me encontrava tomada por preconceções. Hoje, reconheço que nossas expectativas existem somente no contexto de nossas mentes, mas posso afirmar que o caminho percorrido gerou transformações no indivíduo que sou. Pude estagiar, participar de projetos de pesquisa e nesta folha teço as palavras finais do meu Trabalho de Conclusão de Curso. Posicionar-me como professora em frente de uma turma (especialmente de crianças!) não foi tarefa natural, mas posso asseverar que tal experiência mudou minha visão acerca da docência. De fato, há experiências que somente a vivência pode esclarecer. Por fim, entendo que, através do presente trabalho, avanço em meu percurso, pois o primeiro passo para ser um professor é o desenvolver-se como um bom leitor.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Paulo Vitor Martins; MARINHO, Maria Gabriela Silva Martins da Cunha; NERY, João Elias. Análise da pesquisa em HQs no Brasil: a contribuição da ECA-USP. **Intexto**, nº 52, agosto de 2021.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. Trad. Maria Emsantina Galvão G. Pereira. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 414p.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. 12ª ed. São Paulo: Hucitec, 2006. 206p.

BENJAMIN, Walter. **Baudelaire e a Modernidade**. Trad. João Barrento. 1ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015, 352p.

BENJAMIN, Walter. Obras Escolhidas I. **Magia e Técnica, Arte e Política**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. 253p.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Trad. Paulo Neves. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 291p.

BERGSON, Henri. **O pensamento e o movente**: ensaios e conferências. Trad. Bento Prado Neto. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 297p.

COELHO, Jonas Gonçalves. Ser do tempo em Bergson. **Interface-Comunicação**, Saúde, Educação, v. 08, nº 15, p. 233-246, 2004.

CURI, Fabiano Andrade. **Desenhos da memória**: autobiografia e trauma nas histórias em quadrinhos. 2013. Tese (Doutorado em Teoria e História Literária) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

EDWALD, Felipe Grüne. Memória e narrativa: Walter Benjamin, nostalgia e movência. **Nau Literária**, v. 04, nº 02, dezembro de 2008.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Trad. Luis Carlos Borges. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989. 154p.

EL REFAIE, Elisabeth. **Autobiographical comics**: Life writing in pictures. Jackson: University Press of Mississippi, 2012. 273p.

FREITAS, Jorge de. Esquecimento e memória: “A imagem de Proust”, de Walter Benjamin. **Artefilosofia**, v. 14, nº 27, p. 124-133, dezembro de 2019.

GIROLA, Maristela Kirst de Lima. Signo e ideologia: a contribuição Bakhtiniana para a filosofia da linguagem. **Língua e Literatura**, v. 28, p. 319-332, 2006.

JARDIM, Alex Fabiano Correia; OLIVEIRA, André Luiz Ferreira de. Quadrinhos: da marginalização ao reconhecimento como linguagem. **Imaginário!**, nº 15, dezembro de 2018.

KUROWSKY, Kleber. **Vazio e subjetividade**: retratos da infância nas graphic novels de Neil Gaiman e Dave McKean. 2018. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Trad. Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. 1ª ed. São Paulo: Makron Books, 1995. 215p.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. Histórias em quadrinhos e suas múltiplas linguagens. **Revista Crioula**, v. 02, novembro de 2007.

PATO, Paulo Roberto Gomes. **História em quadrinhos**: uma abordagem bakhtiniana. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília.

PORTO, Patrícia de Cássia Pereira. Narrativas memorialísticas: memória e literatura. **Revista Contemporânea de Educação**, v. 6, n. 12, p. 432-448, 2011.

QUINTANILHA, Marcello. **Luzes de Niterói**. 1ª ed. São Paulo: Veneta, 2018. 240 p.

QUINTANILHA, Marcello. Na HQ "Luzes de Niterói", Marcello Quintanilha dá protagonismo ao futebol. [Entrevista concedida a] Ticiano Osório. **Zero Hora**, 12 de março de 2019.

QUINTANILHA, Marcello. Luzes de Niterói: o Esgarçar do Tempo. [Entrevista concedida a] Márcio Junior. **Raio Laser**, 03 de julho de 2019.

RAMOS, Paulo. **Histórias em quadrinhos**: gênero ou hipergênero. Estudos Linguísticos, São Paulo, v. 38, nº 3, p. 355-367, 2009.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2022. 157p.

SANTOS, Roberto Elísio dos; CHINEN, Nobu. Categorização e análise de graphic novels brasileiras. **SOCIOPOÉTICA**, vol. 1, nº 22, p. 129–140, 2020.

SILVA, Priscilla Stuart da. **Educação estética**: corpo, experiência e memória em Walter Benjamin. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Ciências de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

WEINER, Stephen. **Faster Than a Speeding Bullet**: The Rise of the Graphic Novel. 2ª ed. Nova Iorque: NBM, 2012. 72p.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Darandina**, v. 10, nº 02, 2017.