

Quatro abordagens do cotidiano nos quadrinhos contemporâneos

Cecil and Jordan in New York. Gabrielle Bell. 2009, fotografia (detalhe).



Greice Schneider

Doutora em Comunicação pela Katholieke Universiteit Leuven (KUL), da Bélgica. Professora do Departamento de Comunicação e Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Autora do livro *What happens when nothing happens: boredom and everyday life in contemporary comics*. Leuven: Leuven University Press, 2016. greices@gmail.com

Quatro abordagens do cotidiano nos quadrinhos contemporâneos¹

Four everyday approaches in contemporary comics

Greice Schneider

RESUMO

Este artigo discute a crescente presença do cotidiano em quadrinhos contemporâneos, em que situações comuns e eventos aparentemente insignificantes tomam o lugar dos costumeiros mundos extraordinários e histórias de aventura. Com base em uma perspectiva francesa nessa área de estudos (Lefebvre e Blanchot), a dinâmica ambígua do cotidiano será investigada em relação aos conceitos contrastantes de tédio e estranheza, associadas aos gêneros narrativos drama e humor. O objetivo é compreender os quadrinhos que abordam o cotidiano sob óticas otimistas e pessimistas, identificando os trabalhos que lamentam a sua ordinariade (humor derrisório, *ennui*) e diferem daqueles que o convertem em algo dotado de interesse (contemplação e comédia observacional).

PALAVRAS-CHAVE: cotidiano; quadrinhos; tédio.

ABSTRACT

*This paper discusses the recent growing presence of the everyday in comics, works where ordinary situations and apparently insignificant events take the place of extraordinary worlds and adventure stories. Drawing predominantly from the French perspective of Everyday Studies (Lefebvre and Blanchot), the ambiguous dynamics of the everyday will be here studied in relation to the contrasting concepts of boredom and strangeness. The aim is to separate comics that tackle the everyday into optimistic and pessimistic approaches. In this way, it is possible to identify the works that lament the ordinariness of the everyday (derisive humour, *ennui*) from those that turn the everyday into something invested with interest (contemplation and observational comedy).*

KEYWORDS: everyday; comics; boredom.



Uma das características mais marcantes dos romances gráficos contemporâneos é um foco recorrente no tema do cotidiano. Por um lado, vemos uma emergência de alternativas ao modelo de entretenimento dos quadrinhos, rompendo com o mundo de eventos extraordinários habitado por super-heróis. Por outro, temos uma tentativa de ocupar uma posição nos campos da arte contemporânea e da literatura, ambos os quais já abrangem o ordinário. Mas como exatamente os quadrinhos abordam o cotidiano? Trata-se de uma categoria tão inerentemente vaga, e pode ser tratada através de tantos ângulos, que se torna difícil proceder a qualquer análise sem antes reconhecer as fronteiras desse território, mesmo que tal movimento arrisque, por um momento, perder de vista sua ambiguidade.

Esse tipo de intangibilidade e ambiguidade do cotidiano torna-se particularmente evidente nos casos em que os próprios autores hesitam

¹Este artigo é uma versão adaptada de um capítulo publicado em inglês em SCHNEIDER, Greice. *What happens when nothing happens: boredom and everyday life in contemporary comics*. Leuven: Leuven University Press, 2016.

na descrição dos temas de seus livros. Na introdução à sua coleção de contos, *Little things: a memoir in slices*, Jeffrey Brown faz uso de um alto grau de relutância, silêncios e termos vagos em uma tentativa de esclarecer o assunto de seu livro e diferenciá-lo de outras obras mais autobiográficas sobre relacionamentos:

Eles são autobiográficos como os outros livros, mas não são apenas relacionamentos. Bem, quero dizer, há algumas coisas sobre relacionamentos, mas isso não é o foco. [...] Eu acho que é uma coleção de histórias sobre ...bem ... É sobre como as coisas se interconectam na vida, você sabe, como essas coisas diferentes significam algo para nós? [...] Como as coisas do dia a dia são o que nós, hum... como achamos sentido em nossas vidas em... uh... como esses pequenos momentos... hum... uh... (silêncio).²

Ao invés de eleger uma dentre as várias definições possíveis de cotidiano, o presente artigo acolhe a indefinição e a dinâmica pendular e ambígua do conceito, a fim de propor quatro abordagens possíveis para o cotidiano que são tendências nos quadrinhos contemporâneos.

Entendendo o cotidiano

O cotidiano é um conceito tão escorregadio e naturalmente ambíguo que não deixa outra escolha a não ser nos render à imprecisão e à contradição no próprio âmago de sua definição. Lefebvre adota uma abordagem negativa quando o define como “aquilo que resta”.³ Essa propriedade residual não implica, como diria mais tarde Guy Debord, que o que resta não é nada.⁴ Pelo contrário, o cotidiano está de alguma forma incluído nessas especificidades pela mesma razão que tem uma profunda relação com todas as atividades e as engloba com todas as suas diferenças e seus conflitos.⁵ Segundo Maurice Blanchot, o cotidiano é vazio de acontecimentos⁶ (“nada acontece, isso é o dia-a-dia”), negligenciado, insignificante, composto daquilo que não percebemos. Este conceito fugidio naturalmente resiste a tentativas de sistematização – ele enfraquece, por sua própria natureza autoevidente e imediata, o difícil esforço de transformar aquilo que é comum em assunto.⁷

No entanto, há algo muito especial na dialética que envolve o conceito do cotidiano e a dinâmica entre o ordinário e o especial, o tédio e a estranheza. Essa contradição é essencial para Blanchot, para quem “o cotidiano é platitudo [...], mas essa banalidade é também o que é mais importante se nos remeter à existência em sua própria espontaneidade e como ela é vivida”.⁸ Sua ideia de ambiguidade como uma categoria essencial do cotidiano é altamente inspirada por Lefebvre, que vê o cotidiano como “o tempo e o lugar onde o humano ou se preenche ou falha”.⁹ Com um forte tom marxista, a *Crítica de vida cotidiana* de Lefebvre enfatiza o “duplo privilégio do cotidiano como o lugar da alienação – é apenas no nível da vida cotidiana que podemos registrá-lo – e o lugar de sua potencial revogação”.¹⁰ Em outras palavras, um sentimento de satisfação só pode ser alcançado tornando-se autoconsciente da própria alienação.

Da mesma forma, Ben Highmore usa o detetive Sherlock Holmes para ilustrar e resumir a dinâmica ambivalente do cotidiano.¹¹ Por um lado, Holmes está “frequentemente entediado” e “repelido pelo cotidiano”. Para ele, o mundo da rotina está associado ao monótono (do qual ele só encontra alívio na cocaína). Por outro lado, Holmes tem essa notável

² BROWN, Jeffrey. *Little things: a memoir in slices*. Nova York: Touchstone, 2008, p. 1e 2 [“They’re autobiographical like the other books, but they’re not just about relationships. Well, I mean, there’s some stuff about relationships, but that’s not the focus. [...] I guess it’s a collection of stories about... well... It’s about how things interconnect in life, you know, how these different things mean something to us? [...] How everyday stuff is what we, um...how we find meaning in our lives in... uh... how these little moments...um...uh... (silence)”.]

³ LEFEBVRE, Henri. *Critique de la vie quotidienne I: introduction*. Paris: L’Arche Éditeur, 1958, p. 108.

⁴ Ver KNABB, Ken. *Situationist International anthology*. Berkeley: Bureau of Public Secrets, 1981.

⁵ Ver LEFEBVRE, Henri, *op. cit.*, p. 108.

⁶ Ver BLANCHOT, Maurice. *L’entretien infini*. Paris: Gallimard, 1969, p. 360.

⁷ *Idem*.

⁸ *Idem, ibidem*, p. 357.

⁹ LEFEBVRE, Henri. *Critique of everyday life: foundations for a sociology of everyday*. Londres: Verso, 1991, p. 19.

¹⁰ SHERINGHAM, Michael. *Everyday life: theories and practices from surrealism to the present*. Oxford: Oxford University Press, 2006, p. 136.

¹¹ Ver HIGHMORE, Ben. *Everyday life and cultural theory: an introduction*. Londres: Routledge, 2002, p. 2 e 3.

¹² BLANCHOT, Maurice, *op. cit.*, p. 361. No original: "in to which we slide in the leveling out of a steady slack time, feeling ourselves forever sucked in, yet feeling at the same time that we have already lost it and are henceforth in capable of deciding whether there is a lack of the everyday or too much of it".

¹³ HIGHMORE, Ben, *op. cit.*, p. 3.

¹⁴ *Idem, ibidem*, p. 16.

¹⁵ BLANCHOT, Maurice, *op. cit.*, p. 357.

¹⁶ SONTAG, Susan. *On photography*. Nova York: Rosetta Books, 1973, p. 33.

¹⁷ *Idem*.

capacidade de transformar detalhes banais em pistas, evidências e informações significativas. Com a ajuda da observação e do pensamento racional, Holmes domestica o mistério, trazendo casos aparentemente estranhos e inacreditáveis de volta ao mundo familiar.

A figura de Sherlock Holmes é usada por Highmore para combinar em oposição inerente as duas principais forças da vida cotidiana, a saber, o tédio e a estranheza. A relação entre a monotonia cotidiana, a apatia e um modo subjetivo de vivenciar o tempo foi identificada por Blanchot, que descreve o tédio como a apreensão insensível do cotidiano "no qual deslizamos no nivelamento de um tempo lânguido constante, nos sentindo eternamente absorvidos, e, no entanto, sentindo, ao mesmo tempo que já o perdemos, e incapazes de decidir se há uma falta ou excesso de cotidiano".¹²

Por outro lado, o cotidiano é também "o lar do bizarro e do misterioso"¹³, o lugar onde o excepcional e maravilhoso residem. A estranheza envolve a capacidade de desnaturalização e contraponto do cotidiano, um modo de "alternar" objetos, reminiscentes do projeto surrealista de tornar o familiar desconhecido.¹⁴ Blanchot também identifica a estranheza como uma das forças do cotidiano evasivo: "o familiar se mostrando (mas já se dispersando) disfarçado de surpreendente".¹⁵ O cotidiano é cíclico. Um movimento transforma o que parece novo, estranho e imprevisível em algo reconhecível, tradicional e confortavelmente familiar. O outro movimento vai na direção oposta, como uma tentativa de resistir ao tédio, procurando o mesmo novo, estranho e imprevisível dentro do comum. Susan Sontag descreve a mesma relação de interdependência no trabalho do fotógrafo e sua tentativa de combater o tédio "colonizando novas experiências ou encontrando novas maneiras de olhar para assuntos familiares".¹⁶ Essa dinâmica oscilante poderia ser aplicada a muitos trabalhos que abordam o cotidiano, em que o tédio é apenas "o lado inverso do fascínio" - "ambos dependem de estar fora e não de dentro de uma situação e um leva ao outro".¹⁷

Nos quadrinhos, essa ambivalência da vida cotidiana é reconhecida em uma ampla gama de contextos. A dinâmica oscilatória que orquestra o tédio e o interesse, o maravilhoso e o ordinário, como forças complementares em vez de forças incompatíveis, obviamente se refletirá nas formas como ela é refletida nos produtos culturais. A fim de compreender o uso da vida cotidiana nos quadrinhos, é possível atravessar esse dualismo entre o tédio e a estranheza com a velha distinção de gênero narrativo entre o leve e o pesado, o sério e o engraçado: humor e drama, essas duas grande "famílias de emoções". A combinação cria uma grade de categorias que pode ser útil não como uma classificação estrita, mas como um grupo dinâmico de atitudes não extensivas, não excludentes e muitas vezes sobrepostas em relação ao cotidiano.

No eixo horizontal, encontramos um *continuum* que mede a gravidade, classificando as duas principais famílias de gêneros, da leveza da comédia ao peso do drama, da trivialidade à seriedade. No eixo vertical, se medem aspectos positivos e negativos do cotidiano, como atenção e distração, extraordinário e comum, interesse e tédio. O cruzamento de ambos os eixos resultará em quatro categorias distintas que podem ajudar a reconhecer tendências no modo como o cotidiano aparece nas histórias.

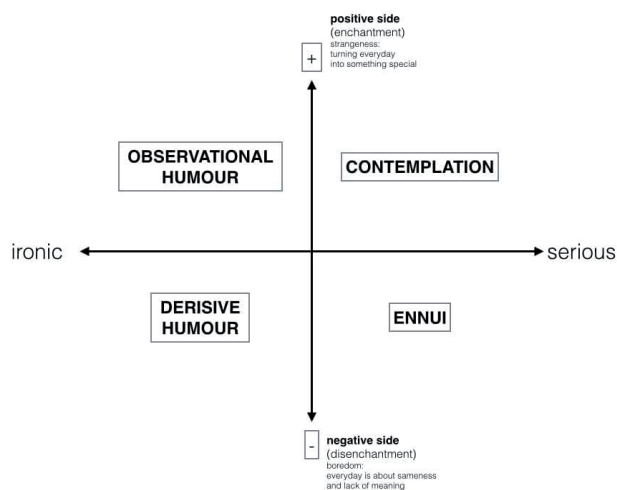


Figura 1. Quatro abordagens do cotidiano.¹⁸

Humor observacional

A primeira categoria que emerge do cruzamento desses dois eixos pode ser chamada de “humor observacional”¹⁹, que combina humor com uma abordagem positiva do cotidiano e destaca as características ‘extraordinárias’, estranhas e insólitas de objetos e eventos mundanos. Escolher um objeto comum como algo digno de nota já é uma maneira de inflar a importância do trivial. Nos quadrinhos, essa escolha é refletida através de desenhos criados manualmente (em oposição à fotografia ou ao cinema, em que as imagens são capturadas), reduzindo a influência do acaso tão importante para o próprio conceito de ordinariedade. Carregado com esse nível de controle sobre a inclusão ou omissão de detalhes e objetos, o gesto do autor de quadrinhos de destacar o que geralmente é ignorado dificilmente é inocente.

Essa abordagem positiva do cotidiano se adapta às restrições temporais e espaciais do diário em quadrinhos, considerado “um dos gêneros de miniquadrinhos (*minicomics*) mais comuns para cartunistas aspirantes e estabelecidos”.²⁰ Este tipo de humor observacional é frequentemente encontrado em anedotas compostas em formatos tão prosaicos como cadernos de esboços, diários de viagem e tiras curtas. Esses exercícios diários de desenhar objetos e situações normalmente invisíveis exigem uma mudança de atenção muito específica. Em vez de investir em slogans e frases de efeito, esse tipo de humor observacional é normalmente mais aberto; depende mais de revelar incongruências e contradições no que é supostamente familiar.

Um exemplo notável pode ser encontrado no trabalho de Lewis Trondheim, que explora o lado engraçado de episódios triviais da vida cotidiana em uma série intitulada *Les petits riens*, que traz não apenas um título já sugestivo, mas também o slogan “un livre avec beaucoup de pasgrand-choose” [um livro com muito de nada de mais]. Trondheim emprega o humor observacional para explorar o lado curioso do trivial, fornecendo comentários irônicos sobre objetos tradicionalmente negligenciados. Trondheim usa a auto-representação como um veículo de empatia para comentar sobre seu entorno, frequentemente destacando aspectos triviais

¹⁸ SCHNEIDER, Greice, *op. cit.*, p. 64.

¹⁹ Um gênero muito explorado na comédia *stand-up* e em *sitcoms*, como por exemplo, “um programa sobre o nada” de Seinfeld.

²⁰ CATES, Isaac. The diary comic. In: CHANEY, Michael A. (org.). *Graphic subjects: critical essays on autobiography and graphic novels*. Madison: University of Wisconsin Press, 2011, p. 210.

²¹ KOCHALKA, James. *American Elf: the collected sketch-book diaries of James Kochalka*. Marietta: Top Shelf, 2002.

da vida urbana, como padrões de calçadas, caixas eletrônicos, meios de transporte e objetos do mobiliário de quartos de hotel.

Do outro lado do Atlântico, James Kochalka, pioneiro no formato de revistas em quadrinhos (a partir de 1998), concentra suas tiras curtas diárias nos eventos menores “pequenas experiências” de sua vida cotidiana. “Tantas coisas acontecem a cada dia. Muitas e muitas pequenas coisas. Sobre qual deles devo desenhar?”²¹ Na maioria das vezes, os critérios de Kochalka se baseiam precisamente em escolher o que é dado como certo, o “sem acontecimento, insignificante e negligenciado”, como afirma Blanchot: a temperatura de seu cotovelo, o ângulo de seu guarda-chuva, o tamanho de suas unhas, água manchas no teto, a falta de sabor na goma de mascar.

Trondheim e Kochalka compartilham esse encantamento com o comum, resultando em uma interessante inversão das prioridades da atenção. Por um lado, o que é geralmente imperceptível é levado à frente e ganha relevância; inversamente, o que normalmente seria o centro da atenção é deliberadamente negligenciado.

Outra maneira de revelar o extraordinário na vida cotidiana é através de um mecanismo de descontextualização – esse jogo fascinante de deslocamento de contextos estabilizados de uso, subvertendo as expectativas normais do curso de leitura. Uma das maneiras pelas quais esse efeito pode ser alcançado é através de uma improvável justaposição de elementos familiares, provocando uma disjunção surpreendente. Isso é frequentemente encontrado em trabalhos marcados com toques surrealistas, como o conto de Gabrielle Bell, “Cecil and Jordan, em Nova York”. A protagonista de Bell, uma garota que está cansada de não ter nada para fazer e para onde ir, decide se transformar em uma cadeira; em uma reviravolta notável, a transformação em um objeto comum e sem importância do cotidiano é o que acaba satisfazendo-a e fazendo-a finalmente se sentir útil.



Figura 2. “Cecil and Jordan in New York”. Gabrielle Bell. 2009.

Humor derrisório

Enquanto as incongruências reveladoras do cotidiano podem transformar algo curioso em diversão temperada com humor, um movimento distinto acontece na transformação de algo negativo, como o tédio, também em algo digno de riso. A estratégia aqui envolve distância. O efeito cômico é atingido desde que o leitor reconheça que o tédio está “no outro”, como

Spacks nos lembra: “nos convidar a rir do tedioso nos assegura que a trivialidade e futilidade não tem nenhuma conexão imediata com nossas vidas”.²² Essa separação é central para o tipo de humor que Farber classifica como “derrisório”, induzindo o leitor a negar a inferioridade em nós mesmos e atribuí-la a outra pessoa.²³ Para funcionar, o humor derrisório requer uma forte conexão com o público e, portanto, um tipo de experiência de comunidade com o leitor que concebe uma superioridade compartilhada.

Embora o humor derrisório não necessariamente desperte o tédio no leitor, sua propensão ao comentário social o torna um gênero eficaz para abordar o tédio de maneira temática. A combinação entre o uso do humor derrisório enquanto ferramenta para sátira e ironia e a emergência da tematização do tédio na vida moderna é bastante frequente nas tirinhas diárias. O uso do escárnio para acentuar a falta de sentido na vida é visto, por exemplo, em *La décheance du spermatozoïde*, uma série de tiras escritas por Didier Kelvin e ilustradas por Jean-Pierre Duffour que explora a rotina de um homem de meia-idade deprimido e divorciado em pequenos aforismos sobre a banalidade, o vazio e a falta de esperança, com altas doses de humor negro e ceticismo ácido. Acompanhamos o cotidiano do protagonista entediado – deitado na cama, olhando pela janela, assistindo à TV – tudo representado em um estilo altamente repetitivo.

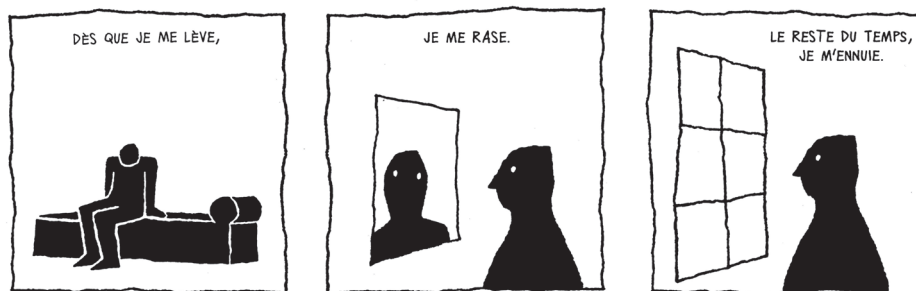


Figura 3. *La décheance du spermatozoïde*. Didier Kelvin e Jean-Pierre Duffour. 2000.

Esse tipo de humor tornou-se muito presente na cena americana de quadrinhos dos anos 90, no que Sabin chama de “comédia alienada”, em obras de artistas como Chester Brown (*Yummy Fur*), Peter Bagge (*Hate*) e Dan Clowes (*Eightball*) – o triunvirato de comediantes alternativos em quadrinhos.²⁴ Supostamente, os protagonistas desses quadrinhos semi-autobiográficos aparecem como veículos de identificação, transmitindo uma atitude de “sabe-tudo” compartilhada com o público leitor, mas ao mesmo tempo assumem uma posição autodepreciativa, estabelecendo uma conexão como perdedores e deslocados. Normalmente, pouco acontece com esses protagonistas, que funcionam mais como testemunhas, ridicularizando os personagens e situações que os cercam.

Em geral, o tom desse humor derrisório é herdado de uma sensibilidade punk, em continuidade com o trabalho de autores underground dos anos 70, como Crumb, Gary Panter, Matt Groening e Bill Griffith. Essa tendência aos extremos é traduzida visualmente em uma estética do excesso: caricaturas distorcidas, páginas densamente ocupadas e o uso ocasional de um traço mais rudimentar e deliberadamente desleixado. Na década de 90, essa mistura de niilismo e apatia adquire uma atitude cínica e resignada

²² SPACKS, Patricia. *Boredom: the literary history of a state of mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1995, p. 170.

²³ Ver FARBER, Jerry. Toward a theoretical framework for the study of humor in literature and the other arts. *The Journal of Aesthetic Education*, v. 41, n. 4, 2007, p. 77.

²⁴ Ver SABIN, Roger. *Comics, commix & graphic novels: a history of comic art*. Londres: Phaidon Press, 2001.

²⁵ HANSON, Peter. *The cinema of generation X: a critical study of films and directors*. Jefferson: McFarland, 2002, p. 61.

²⁶ Ver CLOWES, Daniel. *Eightball #13*, Seattle, Fantagraphics, 1994

²⁷ *Idem*. *Eightball*, Seattle, Fantagraphics, 1992.

²⁸ *Idem*. No original: "Even two hopeless dullards like those guys could be fodder for a boffo yarn when filtered through keen artistic sensibilities".

que se tornou parte do estereótipo da Geração X – um tropo familiar na cultura popular nos anos 90, definido por Hanson como "jovens educados apartados da cultura popular e destituídos do *mainstream* americano".²⁵

Um personagem *slacker* típico dessa época é Buddy Bradley, do autor Peter Bagge. Buddy aparece pela primeira vez em *Neat Stuff* (1985-1989) como membro de uma família de classe média suburbana e retorna mais tarde como o protagonista de *Hate* (1990-2011), que retratou a cena grunge de Seattle dos anos 90. O personagem se tornou tão icônico como símbolo da geração à toa que até o próprio Daniel Clowes criou uma versão satírica de Buddy Bradley, usando os personagens de *Hate* para canalizar um discurso amargo e autoconsciente comparando vários movimentos da juventude ao longo de gerações.²⁶

O humor derrisório também pode ser encontrado em muitas edições de *Eightball*, nos primeiros trabalhos de Daniel Clowes, que reproduz esse tom irônico e satírico para discutir sua própria relação com a arte. *Grist for the Mill* é um caso notável em que o "tedioso" aparece sarcasticamente como um assunto de interesse autodeclarado. A história começa com o narrador Clowes à procura de material para ficção, fazendo um pequeno inventário de pessoas que podem constituir uma fonte de material artístico para um «artista sensível» como ele próprio. Clowes zomba de uma certa predileção pelas situações cotidianas comuns aos quadrinhos alternativos daquele período; seu alter-ego deliberadamente ignora a oportunidade de escrever sobre eventos extraordinários, como ataques terroristas, para focar a atenção no desinteressante. Ele não é «um desses fãs de Hemingway que acham que você tem que ser baleado ou atacado por um touro antes de poder escrever uma boa história!».²⁷ Pelo contrário, declara interesse por pessoas mundanas e situações sem sentido: "Mesmo dois broncos inveterados como esses caras poderiam ser material para um conto de sucesso quando filtrados através de sensibilidades artísticas afiadas".²⁸

Ennui

Investido da gravidade própria ao gênero dramático, o tédio assume sua forma romântica melancólica, uma nostalgia pelo passado e uma luta contra a perda de sentido (ou, em termos propostos por Walter Benjamin, uma valorização de *Erfahrung* sobre *Erlebnis*). O ceticismo aqui também desempenha um papel, mas, em vez de cinismo cínico e corrosivo, o que encontramos é um tipo de mal-estar mais profundo e menos trivial: um cultivo autoconsciente da depressão, resultante da grande divisão entre a busca da felicidade e a incapacidade de conquistá-la. Dependendo do contexto histórico, essa disposição pode ter aparecido sob os vários nomes como *ennui*, existencialismo ou depressão. É nesse espaço que encontramos histórias que se tornaram quase um *cliché* em quadrinhos alternativos dos anos 90 e 2000, aqueles de "homens deprimidos que não fazem nada". Obras tão diversas como as de Chris Ware, Seth, Arne Bellstorff podem se encaixar nessa abordagem melancólica do cotidiano. Aqui, os estados de tristeza, solidão e alienação são principalmente destinados a serem levados a sério (mesmo que às vezes acompanhados de uma piscadela irônica por trás do discurso de auto-piedade).

Um bom exemplo aqui é o trabalho do canadense Seth, confessadamente interessado em objetos que são "comuns, ordinários, menos-prezados" (*vernacular drawings*). Seth frequentemente adota um modo



Figura 4. *It's a good life, if you don't weaken.* Seth. 1996.

autobiográfico de abordar o cotidiano, através de um discurso melancólico que lembra a busca romântica pelo sentido individual. Considere a página abaixo, de *A vida é boa, se você não fraquejar*. Nas duas primeiras tiras, vemos o protagonista fumando um charuto, vagando pela cidade sem rumo (deliberadamente identificado pela presença de um tipo de mobiliário urbano normalmente ignorados). Essa falta de propósito reflete o estado de deriva mental do protagonista, revelado em seu monólogo interior, conforme mostrado nas legendas. Seth assume um discurso autodepreciativo, constantemente admitindo “cair em algum tipo de depressão”. Apesar de estar sozinho em suas andanças, Seth refere-se repetidamente a uma segunda pessoa, um interlocutor hipotético: “Se você não gosta de quem olha para o próprio umbigo, você não se importaria muito comigo”. Este reconhecimento do leitor também está presente visualmente; na última tira, a perspectiva muda e, em vez de ver o protagonista (como

nos painéis anteriores), o leitor é convidado a compartilhar o ponto de vista do personagem em um caso de ocularização interna. Os últimos três painéis são dedicados a um inventário de objetos comuns em uma vitrine que o deixa triste – uma colher gordurosa, um boné de cerveja, um sinal de peixe e batatas fritas esculpidas à mão, flores de plástico cobertas de poeira – todas envolvendo sinais de acumulação de tempo. No entanto, a intenção de seu inventário não é elogiar o cotidiano (como Kochalka) ou ridicularizá-lo (como Clowes), mas sim lamentá-lo, com um pesar próprio do luto e um anseio melancólico pelo passado: “Estou imerso no meu passado, chafurdando nele”.

Uma combinação de melancolia e nostalgia do cotidiano também está no cerne de *Souvenir d'une journée parfaite* [Memórias de um dia perfeito], da autora belga Dominique Goblet. Como Seth, Goblet usa autoficção para confrontar uma atitude sentimental em relação a um passado irrecuperável. A diferença aqui é que o luto de Goblet é motivado não por uma perda existencial de significado causada pela modernização, mas pela experiência da perda pessoal da morte de seu pai. Goblet estabelece um paralelo interessante entre artefatos antigos e sua história familiar íntima. Este paralelo fica claro a partir dos primeiros requadros do livro, onde a narradora descreve suas corridas diárias para o mercado de pulgas no centro da cidade de Bruxelas, que desempenha o papel duplo de armazenamento de objetos antigos descartados e do local onde seu falecido pai trabalhava.

O que é mais notável nesta passagem é uma incongruência entre o que é dito e o que é mostrado – explorando de maneira rica o potencial próprio na narrativa de quadrinhos de criar tensão entre verbal e visual. Há um intrigante descompasso entre o lugar identificado nas legendas – o mercado de pulgas onde seu pai trabalhava – e o cemitério onde ele foi enterrado, local que vai sendo revelado aos poucos nos quatro requadros que compõem as duas primeiras páginas. Essa disjunção inicial na verdade obriga o leitor a rastrear semelhanças entre os dois lugares. No texto, Goblet fala de um lugar de objetos descartados, restos de vidas que não estão mais sendo vividas. A protagonista está se referindo ao mercado de pulgas, onde encontramos “móveis, discos, livros” com os quais as pessoas não se importam mais, mas a descrição poderia muito bem se ocupar dos remanescentes dos mortos.

Essa operação metonímica entre objetos cotidianos e a atenção dedicada à materialidade continua ao longo do livro. No cemitério, como no mercado de pulgas, Goblet age como uma catadora – em busca do nome de seu pai, perdido entre uma miríade de nomes anônimos. Mais tarde, a autora aborda a desgaste emocional de organizar os pertences de um ente querido – roupas e óculos – depois que ele se foi. Manter esses pertences diários por um tempo faz parte de um período necessário de luto, conclui Goblet: “Il nous faut attendre (sansqu'on sache quoi)” [“Temos que esperar (ninguém sabe o que)”].

Essa abordagem emocional do cotidiano é refletida no modo como Goblet lida com elementos formais, desafiando constantemente as convenções de quadrinhos. A escolha de materiais e seu traço gráfico proeminente também demarcam a passagem do tempo: enquanto o lápis cinza monocromático permite a acumulação de múltiplas camadas, o papel amarelado indica um processo de deterioração e envelhecimento. Esse caráter “usado” é reforçado por uma qualidade inacabada nos desenhos, caligrafia rabiscada (às vezes até ilegível), mudanças de estilo e uma colagem de materiais.

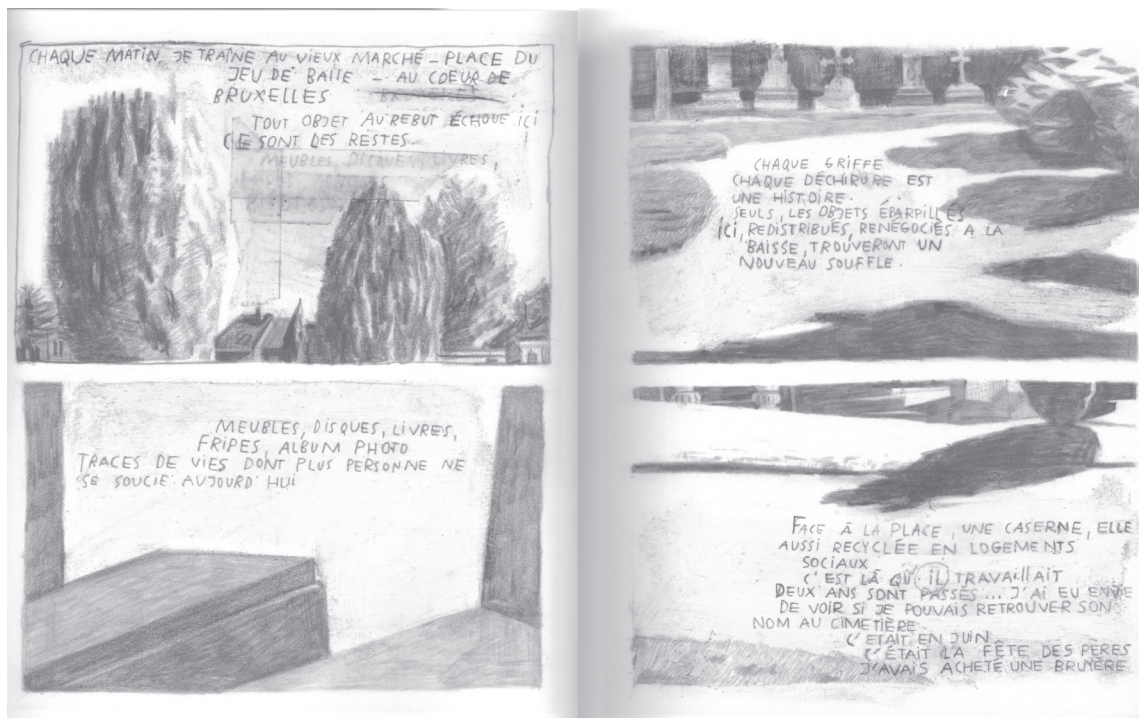


Figura 5. *Souvenir d'une journée parfaite*. Dominique Goblet. 2002.

Contemplação

Embora tanto o tédio quanto a contemplação abordem com o cotidiano, eles correspondem a abordagens muito diferentes. Enquanto o “tédio” assume uma conotação negativa – como falta ou ausência – a contemplação é considerada um tipo de realização, o ato de transformar a vida cotidiana em algo especial. O desapego, a indiferença e a distração dão lugar ao engajamento, curiosidade e atenção. Ambos se manifestam fisicamente, por falta de movimento, mas enquanto no tédio é interpretado como uma angústia e desânimo passivo, na contemplação, essa quietude sinaliza um olhar ativo, um estado de sintonização interna e atenção focalizada. Do latim *templum*, a “contemplação” também está associada à meditação introspectiva, uma experiência mística que é um conceito-chave no cristianismo e no budismo.

Uma vez que a contemplação está diretamente ligada ao ato de olhar – uma maneira de encarar algo incessantemente – a descrição visual se torna um processo dominante nesse tipo de história. O leitor geralmente tem acesso a um personagem principal (aquele que contempla), bem como ao objeto de contemplação – que também se torna o objeto da contemplação do leitor em dois níveis; nós não apenas compartilhamos uma visão com um personagem, mas também contemplamos os elementos estéticos do próprio desenho. Além disso, devido ao predomínio da descrição sobre a narração, o estilo visual costuma ganhar muito mais relevância e torna-se um dos principais elementos desse tipo de história, exigindo do leitor tempo para apreciá-lo. Isso ocorre com frequência nos trabalhos de Jon McNaught e Fabrice Neaud e em muitas histórias sobre viagens, como *Le voyage*, de Edmond Baudoin, ou *Carnet de Voyage*, de Craig Thompson.

Se aplicada ao cenário urbano, essa atitude de olhar para o ambiente com uma espécie de admiração pode assemelhar-se à figura urbana tipicamente moderna do *flâneur*, um observador imparcial mas curioso, um “pin-

²⁹ BAUDELAIRE, Charles. *The painter of modern life and other essays*. New York: Phaidon Press, 1995, p. 5.

³⁰ MCCLLOUD, Scott. *Understanding comics*. Nova York: Harper Collins, 1994, p.72.

³¹ *Idem*, *ibidem*, p. 79.

³² TANIGUCHI, Jiro. *O homem que passeia*. São Paulo: Devir, 2017, p. 68.

³³ *Idem*.

tor do momento passageiro”.²⁹ Esse conceito influente, popularizado por Baudelaire, combina duas práticas: primeiro, a curiosa atitude de observar e contemplar; e segundo, o ato de caminhar, tão central nos estudos da vida cotidiana, como evidenciado aqui pelo próprio termo *flanêr*, referindo-se à prática de perambular pela cidade para vivenciá-la. Em uma tentativa de evocar uma retórica de andar, Michel de Certeau compara andar e ler, como uma metáfora flexível, intercambiáveis: se caminhar é uma maneira de ler o ambiente urbano, então, ler também pode entendido como uma forma de perambular através de um sistema. Tal jogo de associações pode levar a desenvolvimentos muito interessantes quando as trajetórias de leitura e caminhada se encontram. Um dos maiores exemplos aqui é o trabalho de Jirô Taniguchi em *O homem que passeia* – sobre um homem que perambula aleatoriamente, observando a natureza e o ambiente urbano. Seguindo o mesmo caminho, o leitor lê / caminha o texto guiado pelo homem que anda / lê (e contempla) sua trajetória.

O *flanêur* também pode ser visto aqui como uma espécie de ferramenta literária, combinando o narrador onisciente e o narrador em primeira pessoa. Taniguchi nos oferece uma considerável variedade de pontos de vista como um convite para explorar e compartilhar o olhar do personagem principal, que é capaz de se surpreender e se interessar pelas coisas pequenas e simples da vida. Neste interessante jogo de focalização, ele muda o ponto de vista várias vezes, resultando em várias combinações possíveis. Em certos momentos, vemos tanto o personagem principal quanto o objeto de seu olhar; outras vezes, vemos apenas o personagem principal olhando, ou apenas o objeto de seu olhar. E de vez em quando podemos até ver através de seus olhos (ou através de seus óculos quebrados).

Esse tipo de mudança é alcançado através do uso de uma transição que Scott McCloud chama de “aspecto-a-aspecto”, que “ultrapassa o tempo na maioria das vezes e define um olho errante em diferentes aspectos de um lugar, ideia ou estado de espírito”.³⁰ Mais comumente encontrada no mangá japonês, esse tipo de transição é “mais frequentemente usado para sugerir uma atmosfera ou senso de lugar, o tempo parece ficar parado nessas combinações contemplativas silenciosas”.³¹ Além disso, cada um dos quadros apresentam pontos de vista distintos, eles também possuem dimensões diferentes (já que um quadro é planejado de acordo com os objetos enquadrados), resultando em uma incrível variedade de tamanhos de quadro e, conseqüentemente, uma incrível variedade de layouts de página, encorajando o leitor a gastar tempo admirando cada pequeno aspecto de seus desenhos precisos e paisagens avassaladoras.

Como no caso do *ennui*, os balões de fala são quase ausentes nos quadros, mas isso não implica necessariamente em silêncio. Pelo contrário, os sons – de pássaros, trens e vento – são essenciais para a experiência temporal que o andarilho nos convida a compartilhar. Juntamente com os detalhes do espaço, eles atrasam a virada das páginas e alongam o tempo de leitura, reproduzindo a atmosfera vivida pelo próprio protagonista. É no último episódio do livro que podemos encontrar um prazer confesso dessa atitude contemplativa. O personagem decide seguir um rio, onde ele encontra, por acaso, um velho pitoresco que “finge ser um pescador experiente”, mas que “não espera que nenhum peixe morda”.³² Em seu breve encontro – uma espécie de homenagem à lentidão – o homem diz: “Eu corri o suficiente na minha vida, de modo que agora é hora de levar a vida fácil, devagar ... É maravilhoso, não é?”.³³ O livro termina com uma comparação

entre o fluxo do tempo e o fluxo do rio: “o tempo passa lentamente como o rio”, “um breve interlúdio na vida diária, onde nada é urgente”.³⁴

É claro que essas quatro categorias – a saber, humor observacional, humor derrisório, ennui e contemplação – não devem ser tomadas como entidades separadas (as histórias podem ser situadas em mais de uma categoria), nem devem ser considerados os únicos caminhos através dos quais o cotidiano pode ser abordado. Além disso, a ideia de exaurir o assunto em um catálogo de diferentes usos, pela própria ambiguidade que define o cotidiano, é inalcançável. No entanto a construção de uma tipologia pode auxiliar no entendimento das várias possibilidades na recente emergência de quadrinhos que abordam o cotidiano.

Artigo recebido em 10 de fevereiro de 2019. Aprovado em 17 de maio de 2019.

³⁴ *Idem.*