Submissão: 20/11/2023
Publicação: 21/11/2023
DOI:

TEMPO E NARRATIVA NOS QUADRINHOS: A VISÃO ANACRÔNICA DE DOUTOR MANHATTAN NO ROMANCE GRÁFICO *WATCHMEN*

TIME AND NARRATIVE IN THE COMICS: THE ANACHRONISTIC VIEW OF DOCTOR MANHATTAN IN THE GRAPHIC NOVEL WATCHMEN

Luiz Carlos Machado[1]
Vanessa Luiza de Wallau[2]

Resumo: Objetiva-se, neste texto, analisar o volume quatro do romance gráfico *Watchmen*, de Moore e Gibbons (1986), os quais propõem uma narrativa gráfica que explora as representações do tempo, ao mergulhar na visão anacrônica do personagem Doutor Manhattan, de modo a investigar as formas comunicativas do tempo, a partir das percepções de Umberto Eco (1994) sobre o tempo da história, o tempo do discurso e o tempo do leitor.

Palavras-chave: Tempo. Narrativa. Quadrinhos. *Watchmen*. Literatura.

Abstract: This text aims to analyze volume four of the graphic novel *Watchmen*, by Moore and Gibbons (1986), who propose a graphic narrative that explores the representations of time, by diving into the anachronic view of the character Doctor Manhattan, in order to investigate the forms of time, based on Umberto Eco's (1994) perceptions about the time of history, the time of discourse and the time of de reader.

Keywords: Time. Narrative. Comics. *Watchmen*. Literature.

1 INTRODUÇÃO

No universo da consciência humana, o tempo é comunicado em signos que combinam conceitos de ritmo, espaço e memória. Esses elementos se completam e se fundem para gerar significados e percepções, pelas quais se determina, de certa forma, a própria existência. A compreensão desse fenômeno se dá, especialmente, pela sequência dos eventos ordenados pelos vieses psicológico, matemático e

[1] Graduado em Artes Visuais pela Faculdade de Ciências Aplicadas de Cascavel-PR. Mestre e Doutorando em letras, área de concentração em Linguagem e Sociedade, da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE. Atua como professor de artes e comunicação, também é ilustrador e artista plástico, com participação em diversas mostras artísticas individuais e coletivas no Oeste do Paraná. Atualmente é professor titular no Centro Universitário UNIVEL e professor de Arte no Sistema Público de Ensino do Estado do Paraná e do Colégio Marista de Cascavel. E-mail: luicarmlcm@gmail.com

[2] Graduada em Letras pela Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS/Realeza-PR). Mestre e Doutoranda em Letras do Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL), área de concentração em Linguagem e Sociedade, pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste/Cascavel-PR). Estudante bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES / UNIOESTE). E-mail: vanessadewallau@hotmail.com

sociológico. Tempo é sempre representação; sua definição é, substancialmente, ilusória, sendo deslocada para uma subjetividade de experiências e lembranças.

Segundo Eisner (1985), na intenção de representar o tempo, a humanidade produziu diversos mecanismos de medição: o relógio, o calendário, o metrônomo, o cronômetro, a história, a arte e a literatura (espaço e memória). Todas essas categorias, em suma, muniram o inconsciente coletivo de elementos capazes de criar representações da passagem do tempo. Nas narrativas artísticas e literárias, as tentativas de subverter algumas dessas definições mais pragmáticas são exploradas com mais veemência.

Eco (1994), nesse sentido, argumenta que, na concepção de uma narrativa, o tempo é descortinado na linha cronológica e no modo de narrar os acontecimentos, sendo lento ou rápido para descrever a ação. Na estratégia de contar uma história, o escritor-autor leva em consideração um leitor-modelo e as possíveis relações deste com o livro, inclusive o ato de virar as páginas, avançar, voltar, ou ainda, pular partes que julga desinteressantes. Existem, na visão de Eco, três formas de tempo em uma narrativa: o tempo da história, o tempo do discurso e o tempo do leitor.

Essa definição é concebida especialmente para narrativas literárias, visto que, declara o teórico, em artes como o cinema e a música, o tempo de leitura é o mesmo que o da execução da obra. Nesses casos, o diretor ou o musicista se baseia no tempo de captura da estrutura composicional, pois isso é determinado pelo propositor da obra. Os ritmos dos planos, no cinema, e das notas, na música, serão capturados pelos leitores a partir de uma mesma medição temporal: “essas artes temporais permitem apenas ‘um tempo de releitura’, pois o observador ou o ouvinte pode ouvir ou ver várias e várias vezes” (1994, p. 64). Nas artes do espaço, pintura e arquitetura, o tempo não é um elemento a ser levado em consideração, contudo, pode-se trabalhar com uma linguagem que mescla elementos de todas as outras artes supracitadas. Como exemplo disso, uma arte que parece trazer nas suas páginas as concepções de Eco de forma bem evidente é a história em quadrinhos, explorada aqui, partindo da concepção de Eisner (1985) de que a comunicação do tempo é um dos postulados mais importantes da narrativa dos quadrinhos, pois, de um modo ou de outro, todos os seus recursos, sejam visuais, gráficos ou literários, oferecem ao leitor uma construção rítmica.

Dentre os subgêneros dos quadrinhos, encontra-se a estética conhecida por romance gráfico, que reelabora as narrativas gráficas de forma mais experimental, abarcando produções nas quais seus autores dispõem de maior liberdade criativa. *Watchmen* (1986), de Alan Moore e Dave Gibbons, é um exemplo dessa forma de mídia. Dividido em doze volumes, o romance gráfico apresenta super-heróis humanizados, enfrentando a realidade da guerra fria, entre os anos 1950 e 1980. No volume quatro, revela-se, com mais profundidade, a consciência quântica de Doutor Manhattan e, por meio disso, oferece-se uma reapresentação peculiar do tempo, dado que o personagem, possuidor de uma visão anacrônica da realidade, relata uma experiência de simultaneidade temporal.

Dito isso, questiona-se: seriam os signos e elementos quadrinizados da visão anacrônica de Doutor Manhattan de *Watchmen,* uma experiência narrativa que contempla as formas comunicativas do tempo propostas por Eco (1994)? Objetiva-se, portanto, relacionar as definições de Eco para a comunicação do tempo em uma narrativa - o tempo da história, o tempo do discurso e o tempo do leitor -, desenvolvidas em *Seis passeios pelos bosques da ficção*, com os signos e elementos de uma história em quadrinhos, o volume quatro de *Watchmen*, a fim de analisar como

esses recursos narrativos definem a representação do encadeamento de eventos de uma história.

Para tanto, fundamenta-se o debate aqui estabelecido pelas contribuições de Eco (1994), Calvino (1988) e Genette (1995), a respeito do tempo narrativo, para além de Eisner (1985) e McCloud (1993), que sustentam a análise da obra quadrinizada. As reflexões estão organizadas de modo a, inicialmente, abranger as definições de tempo e narrativa, seguidas de um debate acerca das comunicações do tempo nas histórias em quadrinhos. Seguidamente, compreende-se a análise do volume quatro de *Watchmen*, e, por fim, as considerações finais do texto.

2 TEMPOS NARRATIVOS

Nas definições clássicas das narrativas, o tempo segue os parâmetros de uma cronologia linear, ordenado em etapas de começo-meio-fim e de antes e depois, no anseio de imitar a engrenagem natural da vida. Os cânones clássicos da narrativa encontram sua gênese na poética de Aristóteles (2011), que estabelece uma ordem linear dos fatos a serem apresentados nas tragédias gregas. As práticas cênicas da Grécia antiga deveriam seguir, segundo o filósofo, uma unidade do tempo: numa composição de começo-meio-fim e ocorrer em um dia, entre o amanhecer e o pôr-do-Sol. Assim, propor apenas um ponto de vista da história é um legado ocidental erigido tanto pela estrutura cronológica simples das tragédias gregas, quanto pela perspectiva visual central comum nas pinturas renascentistas.

Com o passar dos séculos, esse predomínio do ponto de vista central e da narrativa linear foi dando espaço a novas formas de explorar cenas e acontecimentos, surgidas pelas experimentações dos autores e pelas estéticas contemporâneas. Eco (1994), por esse ângulo, apresenta uma discussão sobre o tempo narrativo que, segundo ele, não coincide exatamente com a cronologia sistemática da vida: o autor pode acelerar, diminuir, recuar e criar realidades paralelas para narrar os fatos. Eco cita a obra do italiano Alessandro Manzoni, *Os noivos* ([1840] 2015), uma obra-prima do século XIX, para explicar como se pode criar sensações de tempo suspenso.

Em determinado ponto do livro, um padre muito covarde chamado Dom Abbondio se depara com mercenários que o esperam nas margens de uma estrada. Além de descrever a cena da tocaia detalhadamente, Manzoni explica, primeiro, o porquê de o sacerdote ficar tão amedrontado ao reconhecer aqueles que o esperam e, em seguida, resolver a cena. Para isso, o escritor dedica algumas páginas com informações históricas sobre as duas figuras que espreitam Dom Abbondio, dois *bravi:* mercenários a serviço da aristocracia espanhola que dominavam a região onde se passa a história. Sobre essa passagem, Eco expressa:

> Contudo, poderíamos nos perguntar se Manzoni precisava inserir aquelas páginas de informação histórica, sobre os *bravi*. O leitor fica tentado a saltá-las, é claro, e todos os leitores de *Os noivos* de fato a saltaram, pelo menos na primeira vez. E, no entanto, a estratégia narrativa leva em consideração até mesmo o tempo necessário para virar as páginas não lidas, porque o autor-modelo sabe (ainda que o autor empírico não soubesse expressá-lo conceitualmente) que **numa obra de ficção o tempo figura sobre três formas: o tempo da história, o tempo do discurso e tempo de leitura** (Eco, 1994, p. 60, grifo nosso).

Ao evocar Manzoni, Eco demonstra a maneira como um autor pode criar um estado de suspensão no tempo para instigar e provocar o leitor, ao inserir uma pausa

informativa antes do desfecho do encontro desses três personagens, criando um teste de paciência com o leitor. Além disso, conforme grifado, Eco aborda as diferentes formas de comunicar o tempo em uma história. Segundo ele, o *tempo da história* é a cronologia dos eventos ocorridos no intervalo que ocorre a narrativa: “se o texto diz que ‘Mil anos se passaram’, o tempo da história é mil anos” (ECO, 1994, p. 60). O *tempo do discurso* é como o escrito se desenrola; muitos autores podem contar acontecimentos de modo rápido ou longo, descrevendo meticulosamente cada particularidade ou narrando meses, anos e séculos usando poucas palavras.

Se essas duas primeiras divisões dependem, quase exclusivamente, do autor, o *tempo de leitura* fica a cargo do leitor, uma vez que se torna difícil quantificar o intervalo que se leva para cada um ler as páginas de informações dos *bravi*, por exemplo. Além de que, é de escolha do leitor o poder de controlar a ordem ou de pular as páginas, mesmo que isso pudesse estar nos planos de Manzoni.

O tempo da história é fácil de ser percebido, pois ele se relaciona com o cronológico. Se o autor determina que a narrativa se passa em uma hora, o leitor tem a informação explícita desse tempo. Toda narração ocorre em determinado intervalo de tempo e, mesmo que o narrador não o quantifique exatamente, ainda assim, tem-se uma noção de quanto durará o evento. Eco cita Júlio Verne, em *A volta ao mundo em oitenta dias* ([1873] 2021), que dura exatamente oitenta dias — “pelo menos para os membros do Reform Club que estão esperando em Londres (para Phileas Fogg, que está viajado para o leste, dura 81)” (1994, p.60). Oitenta ou oitenta e um dias, o fato é que a história acontece do momento que Fogg decide pela viagem e parte do Clube até quando retorna.

Essa intermitência, todavia, não é representada exatamente, matematicamente e cronologicamente de maneira idêntica na construção do texto, afinal este seria extremamente longo. Tentar transmitir todos os oitenta dias do livro de Verne, hora por hora, minuto por minuto, como uma transmissão ao vivo de televisão, pode se tornar uma tarefa árdua tanto para aquele que escreve quanto para quem lê. Em outro caso,

> George Perec, o grande prestigiador da literatura, certa vez acalentou a ambição de escrever um livro tão grande quanto o mundo. Depois entendeu que não conseguiria, e em *Tentative d’épuisement d'un lieu parisien* (tentativa de esgotar um local parisiense) tentou mais humildemente descrever “ao vivo” tudo que havia acontecido na place Saint-Sulpice entre 18 a 20 de outubro de 1974. Bem consciente de que sobre essa praça muito já havia sido escrito, Perec resolveu descrever o resto, o que nenhum livro de história, nem romance jamais contou: a totalidade da vida cotidiana (Eco, 1994. p. 66).

Perec pretendia propiciar uma experiência de imersão do leitor na sua visão detalhada daquele lugar naqueles dois dias, descrevendo minuciosamente cada situação com a qual se deparou ao ficar sentado em um bar frente à praça. Nesse caso, o objetivo era esmiuçar a corrente da vida em um texto meticuloso e descritivo que preencheu sessenta páginas. Nem todas as narrativas, mesmo aquelas com o objetivo de delinear todos os pormenores, conseguem o feito de serem tão extensas.

Em algumas vezes, pode ocorrer uma congruência entre história e discurso, um fenômeno narrativo que Genette (1995) chama de *isocronia*: a tentativa de exprimir a mesma durabilidade de tempo e texto. Sem dúvidas, no caso de George Perec, essa aproximação é excessiva, pois pretende traduzir o frescor do momento, o que seria

uma isocronia de grau zero, um “estado de perfeita coincidência entre narrativa e história. Tal estado de referência é mais hipotético que real” (Genette, 1995. p. 34).

De fato, as tentativas de se criar isocronias pendem mais ao campo sugestivo do que da efetividade matemática, não pela falta de esforço do escritor, mas pelo entendimento de que o tempo dependerá também do leitor. Eco admite que, nos diálogos, essa semelhança é mais fácil de ser expressada, dado que a entonação, a pausa e a velocidade das falas podem ser melhor compreendidas do que uma narração monológica. O leitor é impelido a criar teatralmente as vozes dos personagens na sua cabeça, gerando uma representação mais real de tempo, se comparada a leitura de outros tipos de discursos. Porém, Eco também admite exceções nesse conceito:

> Em geral, cita-se o diálogo como o maior exemplo de perfeita congruência entre o tempo da história e o tempo do discurso. Mas agora vamos ver o caso excepcional de um autor que, por motivos absolutamente alheios à literatura, conseguiu inventar um diálogo que dá a impressão de ser mais longo que o diálogo real. Alexandre Dumas costumava ganhar por linha ao escrever seus romances, que eram publicados em folhetim, e muitas vezes tratava de aumentar o número de linhas a fim de receber um pouquinho mais (Eco, 1994. p. 68).

Apesar da justificativa monetária dada por Eco, haviam também motivos narrativos em Dumas para um diálogo tão longo. Trata-se de uma conversa entre D’Artagnan e a Condessa Bonacieux, na qual o jovem aspirante a mosqueteiro, muito enciumado, pergunta-se por que sua amada se encontra perto da casa de Aramis. O debate se estende sem a menor relevância para a história, com idas e vindas que não se resolvem. O uso de frase curtas e entrecortadas dão a ideia de algo incômodo para os dois personagens, D’Artagnan pelo ciúme e a Condessa porque precisa dispensar logo o rapaz e ter com o lorde Buckingham para resolver um assunto com a rainha da França.

Dumas coloca um diálogo extenso e aparentemente irrelevante para a narrativa antes de um momento importante de *Os três mosqueteiros* ([1844] 2010), a fim de criar uma atmosfera de suspense. Isso se assemelha às páginas históricas sobre os *bravi*, de Manzoni, em *Os noivos*. Esse recurso que, de certa forma, parece retardar o tempo, coloca-se à frente de um evento importante em que o leitor anseia ler, criando a impressão do tempo se alongar. Como afirma Genette, “o tempo narrativo não tem outra temporalidade senão aquela que toma metonimicamente de empréstimo a própria leitura” (1995. p. 33).

Um escritor, como já supracitado, pode tornar uma ação muito breve cronometricamente em uma leitura muito longa ou fazer passar séculos em apenas um parágrafo. A extensão do texto não exprime necessariamente a extensão do tempo e, às vezes, o autor pode se “perder” em divagações, descrições e fluxos de pensamentos. A intenção, amiúde, é possibilitar a imersão do leitor na atmosfera da história e, para isso, necessita-se de um aprofundamento nos assuntos tratados na cena, ou um detalhamento de uma ação rápida, para que seja compreendida pelo leitor. Eco, também, cita como Ian Fleming descreve a morte de Le Chiffre em *Cassino Royale*, uma cena que se passa em dois segundos e é descrita em 97 palavras. Fleming relata que o personagem ganha um terceiro olho ao ser baleado no meio da testa, detalhando o modo como o corpo, já sem vida, se comporta na queda, e o som do tiro que se compara a uma bolha escapando de uma pasta de dente. Tornar-se-ia

mais rápido dizer que ele, simplesmente, foi alvejado entre os olhos e caiu de joelhos, todavia, Fleming utiliza uma estratégia narrativa mais lenta e instigante.

O escritor italiano Italo Calvino (1998), nesse sentido, dedica um capítulo inteiro à rapidez no tempo narrativo, nas suas *Seis propostas para o próximo milênio*, entendendo-a como um recurso de qualidade para a construção de um texto fluido e a possibilidade de tornar o leitor mais interessado. Porém, acredita-se também que a fluidez não está apenas em poupar palavras, mas sim em saber usá-las:

> Não quero de forma alguma dizer com isto que a rapidez seja um valor em si: o tempo narrativo pode ser também retardador ou cíclico, ou imóvel. [...] Na Sicília, os contadores de histórias usam uma fórmula: "*lu cuntu num metti tempu*" [o conto não perde tempo], quando quer saltar passagens inteiras ou indicar um intervalo de meses ou de anos (Calvino, 1988, p. 48).

Calvino não nega, de modo algum, o prazer da demora, mas defende o ritmo e a cadência, pois o texto poderá perder sua força narrativa caso se perca em digressões demasiadamente demoradas. Se um autor pretende, como fez Ian Fleming, descrever uma cena rápida em um texto mais extenso, mas, se por falta de fluidez, perder a atenção do leitor, a ação será inconclusa.

O tempo da leitura, em conclusão, é o que define muito das relações do tempo da história e do discurso, visto que depende como o leitor manuseia as páginas e as passagens da obra que determina como compreende a duração das cenas. Em dados momentos, como já dito, o autor pode até conduzir com mais precisão a velocidade da captura do texto, mas, na maioria dos casos, não se torna possível quantificar esse fator. Assim sendo, Manzoni pode até ter calculado em quanto tempo ele leva para ler as páginas históricas dos *bravi* ou quanto leva para pulá-las, entretanto, ainda assim é algo particular de cada leitor.

3 OS TEMPOS NARRATIVOS NOS QUADRINHOS

A habilidade de comunicar o tempo é um dos fatores decisivos para uma narrativa bem-sucedida e é por meio dessa que se pode representar as experiências humanas; quanto maior a proximidade com a realidade temporal forem as sugestões do texto, mais eficaz é o efeito dramático. Eisner (1985) defende que "uma história em quadrinhos se torna **'**real' quando o tempo e o *timing* tornam-se componentes ativos da criação" (p. 26), isto é, quando a narrativa gráfica faz da comunicação desse fenômeno seu postulado mais importante. A história em quadrinhos consegue articular em suas páginas quase todos os mecanismos do tempo, relacionando-o com o ritmo, o espaço e a memória, por ser fruto de imbricações de linguagens visuais e literárias.

> A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (Eisner, 1985, p. 8).

Anos e anos de conceitos e recursos gerados pelas pesquisas e experimentações das artes e visuais e da arquitetura, as que Eco chama de artes do espaço, muniram o imaginário visual coletivo, evocado na construção de uma

narrativa gráfica. A sequência dos requadros organizados no *layout* das páginas, a posição dos personagens, o design dos balões e requadros com textos, narrações e diálogos oferecem uma organização espacial que rege o ritmo da leitura, além dos signos utilizados na produção de cada quadro, que descortinam imagens da memória. A narrativa gráfica, com isso, tem o potencial de articular todos os níveis da representação do tempo e proporciona ao leitor uma representação dos fenômenos e experiências humanas de maneira mais efetiva do que outras mídias.

Eisner, também, divide o tempo nas narrativas gráficas em dois pontos, que podem ser comparados às definições de Eco: denominando “tempo” para o tempo da história e “timing” para o tempo do discurso:

Figura 1: Requadros de Will Eisner

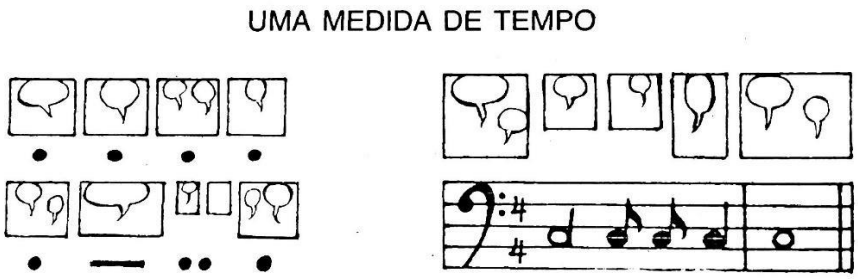


Fonte: Eisner (1985, p. 25).

Nesse mesmo sentido, o autor postula que a duração do evento que se relaciona com o cronológico é determinada pelo ordenamento e tamanho dos requadros. Todavia, o prolongamento, a pausa dramática, a aceleração e a simultaneidade são recursos do *timing*: “o ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão do tempo” (EISNER, 1985, p. 28). Boa parte dessa ilusão fica a cargo dos requadros, que são os quadrinhos em si, as linhas que delimitam a representação de uma cena e que atuam, também, como contenção da ação. Os tamanhos e a sequência dos requadros definem o ritmo da leitura porque dialogam com outros mecanismos de controle da dinâmica da vida.

A extensão do requadro, no seu sentido geométrico, condiciona a leitura, no que pode ser chamado de duração de varredura, isto é, o tempo que o olho do leitor leva para percorrer todas as formas delimitadas entre as linhas verticais e horizontais ali construídas. O encadeamento de quadrinhos, alguns de tamanhos semelhantes, outros não, implica em repetições e alternâncias de tempos de leitura, gerando um ritmo quase inconsciente na compreensão do espectador.

Figura 2: Requadros ilustrados por Will Eisner



O código Morse ou uma passagem musical podem ser comparados a uma tira de quadrinhos, já que incluem o uso do tempo na sua expressão.

Fonte: Eisner (1985, p. 28).

Esse ritmo se assemelha às pautas musicais, ao código Morse e a outros mecanismos que têm na dinâmica seu cerne de pesquisa. A organização de todos os elementos em um requadro e a ordenação desses requadros em uma página é o que produz as representações, tanto do tempo linear, quanto das desconstruções da cronologia, em favor da narrativa. O tempo da história e o tempo do discurso serão produzidos, portanto, pelas estratégias narrativas do quadrinista de provocar no leitor essas dinâmicas.

McCloud (1993), na tentativa de decifrar os mistérios dos quadrinhos, produz a partir de quadrinhos, numa representação metalinguística, demonstrações do modo pelo qual apenas um requadro pode oferecer uma experiência pictórica ampla, explorando a fenomenologia dos quadrinhos. Na figura abaixo, por exemplo, McCloud exprime como o tempo pode ser representado e até mesmo desconstruído, na narrativa de uma história em quadrinhos. Também, nessa sequência de imagens, denotam-se ações que, aparentemente, se comparadas ao mundo físico, ocorrem ou ao mesmo tempo ou a frações de segundos diferentes, sendo a leitura visual da esquerda para a direita um direcionamento para a percepção de cada situação em momentos distintos. Todavia, se por um lado, na unificação que ocorre na captura, aglomera-se toda a atividade em um único elemento, por outro, a consciência do fenômeno físico, faz saber que tudo ali é sequencial:

Figura 3: Requadro ilustrado por Scott McCloud.



Fonte: McCloud (1993, p. 95).

Essa compreensão do requadro é tão imediata e mecânica que, ao tentar articular uma explicação, esta soa de maneira incompleta e ineficaz. É perceptível, posto isso, que a arte gráfica consegue sintetizar os fenômenos de modo certeiro, sendo que a própria ciência, em partes, falha nessa tarefa.

4 O TEMPO E O DOUTOR MANHATTAN DE *WATCHMEN*

Em 1978, o *status* de objeto artístico nos quadrinhos se consolidou com o surgimento das *Graphic Novels* ou romance gráfico, como passaram a ser chamados no Brasil em 1990. A primeira vez que utilizaram esse termo foi na obra *O contrato com Deus* (1978), de Eisner, e, desde então, passou a designar títulos mais sérios. Nos romances gráficos, a produção assume um caráter mais autoral, uma vez que um quadrinho de teor comercial está atrelado a determinados mecanismos do mercado editorial, e sendo assim, relativizando a liberdade criativa do quadrinista.

Desse modo, artistas do romance gráfico revisitam e desconstroem os conceitos do universo gráfico, desde sua metalinguagem até a iconografia dos personagens, como, por exemplo, a ideologia dos justiceiros encapuzados e o conceito do bem e do mal, questionada por Alan Moore e David Gibbons em *Watchmen* (1986). Moore, o roteirista da obra, é considerado como um tipo de alquimista dos quadrinhos, pois mistura elementos contrastantes em suas obras e obtém, por meio disso, resultados nunca antes percebidos. *Watchmen* apresenta super-heróis como indivíduos verossímeis que enfrentam problemas éticos e psicológicos, lutando contra neuroses e defeitos e procurando evitar os arquétipos das figuras tradicionais do gênero em uma *Nova York* em plena Guerra Fria.

Watchmen de Moore e Gibbons (1987) traz à tona a pergunta de como seria o mundo se seres superpoderosos de uniformes coloridos realmente existissem. Na verdade, a pergunta mais inquietante reside no personagem Doutor Manhattan que, vitimado por um acidente nuclear, acaba se tornando um ser de pura energia, capaz de desintegrar pessoas com um simples gesto ou de teletransportar uma multidão revoltosa para suas respectivas residências em uma fração de segundo. A dúvida que desperta na cabeça do leitor é se seria possível confiar em um humano que tivesse tamanho poder e se conceitos como ética, liberdade e democracia seriam os mesmos com a existência de tal criatura.

Doutor Manhattan é apresentado, nessa história, como uma metáfora das descobertas da física moderna, principalmente da mecânica quântica. Tanto a ambivalência de sentimentos, como medo e segurança, que trouxe a bomba atômica durante a guerra fria, quanto a própria relatividade do tempo e da vida diante dos pressupostos quânticos. O poderoso personagem vive em um estado de consciência no qual a realidade é apenas comportamento de partículas quânticas, interpretado por um ponto de observação. Sua visão é tão determinista que chega a declarar que “um corpo vivo e morto contém o mesmo número de partículas. Estruturalmente não há diferença discernível. Vida e morte são abstrações não quantificáveis, por que deveria me importar?” (Moore, Gibbons, 1986, v.1, p. 21). Pelo fato de ser pura energia, fenômenos humanos são meros resultados quantitativos de partículas subatômicas, e, junto a isso, está o tempo. Para Doutor Manhattan, presente, passado e futuro não existem.

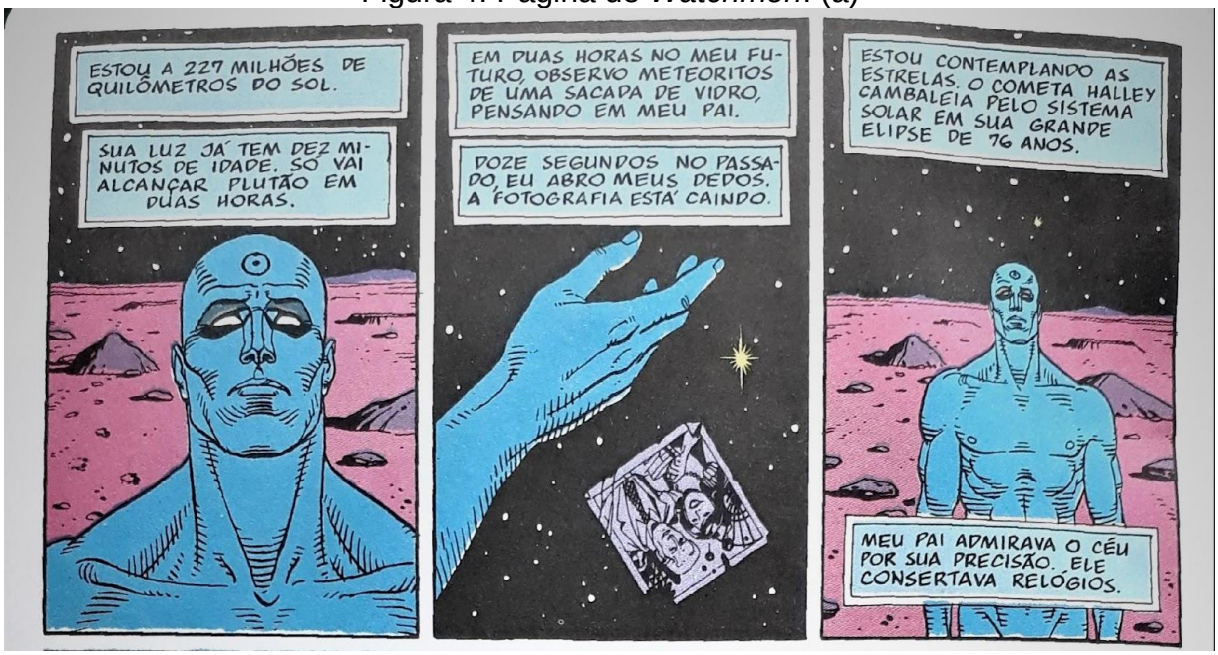
No volume quatro de *Watchmen*, o herói atômico protagoniza uma das narrativas mais intrigantes sobre o tempo já publicada em uma história em quadrinhos. Após uma confusão em um programa de televisão, no qual é acusado de causar câncer nas pessoas que lhe eram próximas, Doutor Manhattan se isola em Marte e fica observando as estrelas e uma fotografia do seu passado. Nesse momento, Moore

e Gibbons (1986) apresentam a visão anacrônica do personagem e nos oferecem uma abordagem gráfica na qual percebe-se o tempo de história, o tempo de discurso e o tempo de leitura, de Eco.

A narrativa gráfica parte da relação entre o relógio, o planeta Marte e a fotografia, isto é, respectivamente, o ritmo, o espaço e a memória. O personagem narra sua história, iniciada em agosto de 1945, entendendo-se até outubro de 1985, mas não segue uma cronologia linear, narra fatos ocorridos em épocas bem diferentes, simultaneamente, e ainda registra eventos que ainda ocorrerão no futuro. A epopeia do Doutor Manhattan se inicia quando ainda era Jonathan Osterman, um jovem de 17 anos, filho de um relojoeiro, carreira que também ambicionava seguir. Quando seu pai chega em casa, transtornado por conta das bombas nucleares lançadas no Japão, decide que o filho irá estudar física nuclear e não mais relojoaria, pois o cientista Albert Einstein afirmou que o tempo é relativo, exclamando: “se o tempo não é real, de que valem os **relojoeiros,** hein?” (Moore, Gibbons, 1986, v.4, p. 3. grifo do autor).

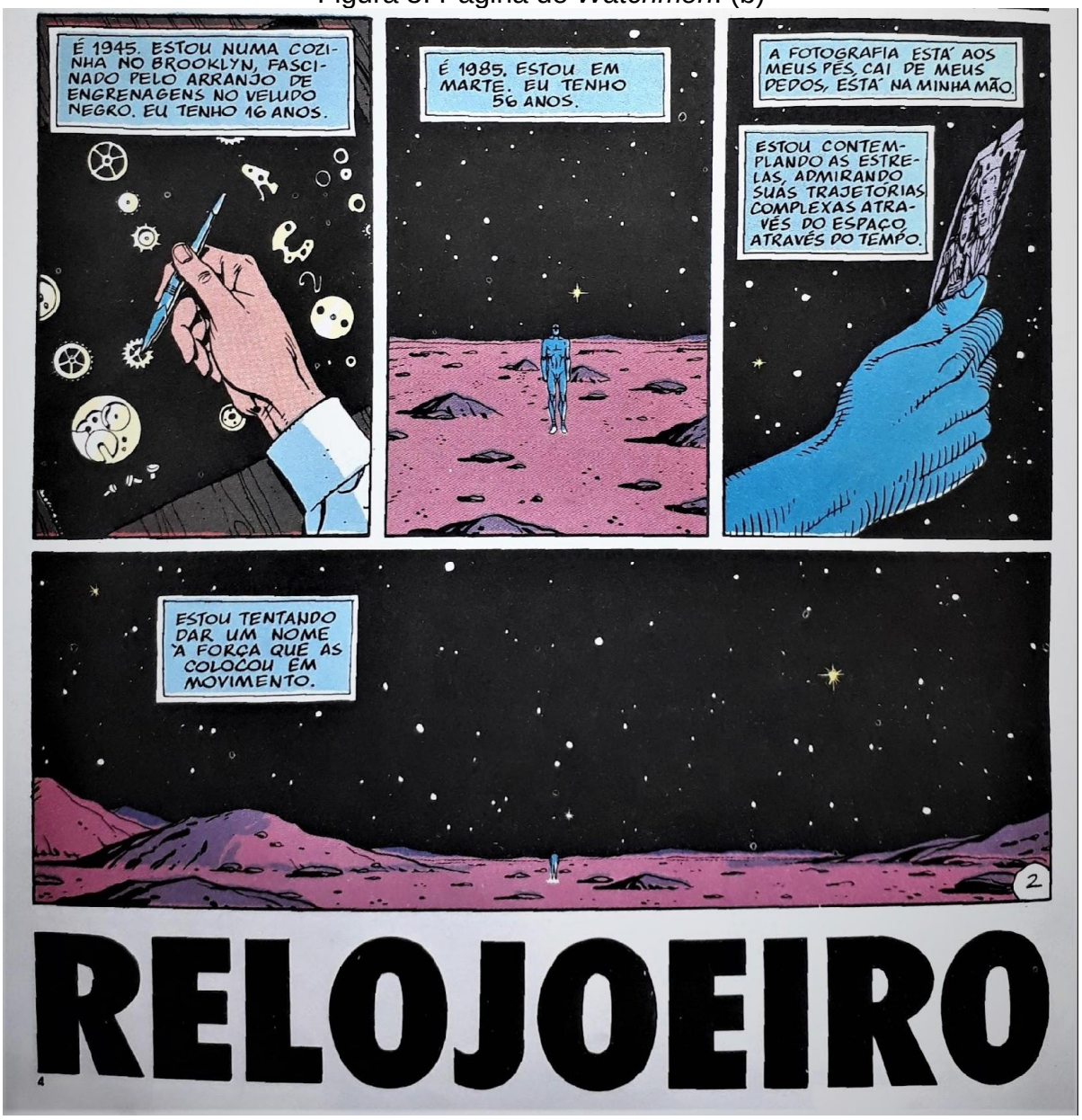
A alegoria do relógio se desdobra em várias referências em toda a narrativa. Na contagem dos segundos, horas, dias e anos do herói, na sequência ritmada dos requadros, nas repetições de cenas e na obsolescência do relojoeiro perante a relatividade do tempo. O acidente nuclear do então Doutor Jonathan Osterman ocorre por conta de um relógio quebrado de sua namorada, esquecido na câmara de teste de remoção de campo intrínseco, que, ao voltar a buscá-lo, fica preso e é desintegrado. A destruição do humano e do relógio lança uma nova perspectiva para o tempo que é agora quântico e ilusório.

Figura 4: Página de *Watchmen*. (a)



Fonte: MOORE, GIBBONS (1986, v. 4, p. 2).

Figura 5: Página de *Watchmen*. (b)



Fonte: MOORE, GIBBONS (1986, v. 4, p. 2).

O ritmo do tempo é ditado por vários fatores, primeiramente, o tamanho dos requadros que se repetem em uma sequência, determinando um tempo de leitura semelhante para cada um, separados por intervalos, o que Eisner chama de “calha” e McCloud chama de “sarjeta”, novamente iguais. Como já citamos acima, esse encadeamento de imagens produz uma métrica que quando é interrompida por um requadro maior ou menor, como acontece no fim da página, resulta numa quebra de ritmo, uma pausa ou uma aceleração. Nesse caso, a suspensão enfatiza que o personagem tenta entender as forças que produzem o movimento da realidade que está observando.

> O número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo, usa-se uma quantidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao

> contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais. Ao colocar os quadrinhos mais próximos uns dos outros, lidando com a “marcha” do tempo no seu sentido mais estrito (Eisner, 1985, p.30).

Percebe-se nessa tática, a intenção de imprimir uma aproximação dos três tempos de Eco. Porque a ordenação ritmada dos quadrinhos tenta comunicar o tempo cronológico na qual a narração se passa, determina um ritmo do discurso e dita a cadência de leitura a partir dessa “pontuação” visual. É claro, como já discutido, a velocidade que o leitor capta cada requadro, cada ilustração ou cada texto não é possível de ser quantificada de maneira exata. No entanto, Moore e Gibbons (1986) deixaram marcações bem delineadas, deixando ao espectador a escolha de seguir ou não, afinal, como afirma Eco, “o tempo do discurso é o resultado de uma estratégia textual que interage com a resposta dos leitores e lhes impõe um tempo de leitura” (1994, p. 63).

Doutor Manhattan informa durante toda a narrativa os segundos, minutos, horas e o ano que está acontecendo ou que vai acontecer os eventos, proporcionando uma noção bem clara da duração e posicionamento cronológico. Usar medição cronométrica é eficaz porque, de certa forma, é a única representação mais figurativa do tempo. Eisner postula que a duração da história pode ser apresentada de uma forma mais compreensiva quando o autor se baseia em comparações mais factuais, como a quantidade de segundos, a duração de uma gota caindo da torneira ou a queima de um pavio. “Os outros fenômenos naturais, o movimento ou as ocorrências transitórias dispostos dentro limite dessas linhas e representados por signos reconhecíveis, tornam-se parte do vocabulário usado para expressão o tempo” (EISNER, 1985, p. 28). Essa estratégia é capaz de envolver o leitor de maneira mais eficiente porque lida com elementos miméticos mais cruciais.

Moore e Gibbons posicionam o personagem em um tempo-lugar hipotético, pois aparentemente está em marte, mas como sua consciência é atemporal, ele está em vários lugares da narrativa simultaneamente. Isso se torna perceptível pela narração em primeira pessoa, sempre no presente, revelando o Doutor Manhattan como um viajante no tempo-espaço que revisita os lugares de sua memória, e concomitantemente, não sai do lugar. Esse tipo de discurso, utilizado para dar um breve vislumbre da visão quântica do personagem, pode ser comparado com a definição de *anacronia* de Genette, referindo-se a todo tipo de alteração de ordem cronológica dos acontecimentos da narrativa.

> Uma anacronia pode ir, no passado como no futuro, mais ou menos longe do momento <presente>, isto é, do momento da história que a narrativa se interrompeu para lhe dar lugar, chamaremos de *alcance* da anacronia a essa distância temporal. Pode igualmente recobrir uma duração de uma história mais ou menos longa: é aquilo a que chamaremos a sua *amplitude* (Genette, 1995, p. 46, grifos do autor).

No caso da narrativa de Moore e Gibbons, o presente, o alcance e a amplitude se confundem, porque o personagem vivencia o ponto inicial da história até o futuro e seu presente ao mesmo tempo. É um discurso anacrônico possível, visto que torna múltiplo o principal substrato de uma história, o seu ponto referencial. Pode-se aqui, também, traçar um paralelo com a atitude de Manzoni em *Os noivos*, que cria uma pausa no presente para contar a história dos *bravi,* com a diferença de que, na

narrativa de *Watchmen,* o leitor não sai do espaço-lugar para conhecer o passado do Doutor Manhattan.

Por último, a memória também se apresenta como um conceito do tempo debatido neste volume do romance gráfico, pois tem como objetivo narrar a história do herói radiativo. O autor se vale da alegoria de uma fotografia, que é comparada à luz das estrelas, por estas serem apenas projeções que já ocorreram. Diz Doutor Manhattan: “eu vou contemplar as estrelas. Elas estão muito distantes e sua luz leva tanto tempo para nos alcançar... Só o que vemos são suas velhas fotografias” (Moore, Gibbons, 1986, v. 4 p. 1). Uma fotografia é a gravação da luz refletida por um corpo em um tempo-espaço, o que, de certo modo, está sempre no passado, assim como a luz que chega de qualquer corpo celeste.

Imersos na consciência quântica do Doutor Manhattan, a relação passado-imagem-memória é desconstruída quando a própria condição do tempo é dissipada. O personagem contempla uma imagem gravada no passado, só que simultaneamente vivencia o momento representado na foto. Como toda a realidade por meio da sua visão é apenas formada por partículas quânticas, a fotografia, a imagem e a lembrança são a mesma coisa. É como contemplar as estrelas no presente, sabendo que são imagens do passado.

CONCLUSÃO

Watchmen, como um todo, é considerada por muitos leitores e críticos como uma das maiores conquistas das histórias em quadrinhos. Alan Moore possui um toque de radicalismo ao defender sua criação, de opinião contrária à adaptação da HQ para qualquer outra mídia - adaptações feitas do mesmo modo, afinal os direitos pertencem à empresa de publicação dos quadrinhos. “Meu livro é uma história em quadrinhos. Não um filme, nem um romance. Uma história em quadrinhos”, disse Moore à *Entertainment Weekly* em 2005. “Foi feito de uma certa maneira e projetado para ser lido de uma certa maneira”.

Por isso, talvez, seja possível verificar em suas páginas, com maior facilidade, as resoluções de tempo e narrativa, uma vez que as estratégias enunciativas foram pensadas qualitativamente, adequando-se ao gênero da história em quadrinhos e das possibilidades criativas do autor, na exploração da linguagem dos quadrinhos, com maiores liberdades construtivas de narrativas não lineares, que questionam e desconstroem a realidade. Em decorrência da hibridez de texto e imagem, o conceito de leitura amplia-se para além do texto verbal escrito, propiciando a imersão do leitor a partir de fenômenos ilustrativos e bem articulados entre os requadros.

As definições de tempos narrativos de Eco, ao que parece, são verificáveis nas páginas dos quadrinhos, apresentando, inclusive, algumas possibilidades de comunicação de tempo que não são viáveis em outras mídias, como a literária. Uma história em quadrinhos, portanto, consegue oferecer, com certa habilidade, as representações de ritmo-espaço-memória, em virtude do seu universo gráfico. Por lidar com regências de outras linguagens, além da criação de suas próprias, os quadrinhos pertencem a um vasto campo polissêmico e, sendo assim, conseguem ampliar as probabilidades narrativas e as referências semióticas.

Em *Watchmen,* essa capacidade de descortinar o tempo se torna um instrumento veemente para representar a visão quântica e anacrônica, quase divina, do Doutor Manhattan, uma das comunicações do tempo criativa e difícil de ser encontrada. O volume quatro de *Watchmen*, analisado neste trabalho, termina com o poderoso ser criando uma gigantesca engrenagem de vidro, produzido pela areia rosa

de Marte, conectando-se com o começo da história, quando seu pai decide que ser relojoeiro não era uma profissão do futuro. Doutor Manhattan percebe que o mundo é um “relógio sem artesão” (MOORE, GIBBONS, 1986, v. 4, p.28) e suas engrenagens giram incessantemente, oferecendo um incansável contemplar do seu ritmo, espaço e memória.

Por fim, Moore e Gibbons encerram o volume quatro de *Watchmen* citando uma frase de Albert Einstein, que retoma um dos focos percebidos nesta análise: o ponto de vista do leitor, quem realmente define a tríade ritmo-espaço-memória. O autor pode tentar oferecer todos os mecanismos para que se possa captar o tempo representado, todavia, isso dependerá apenas da leitura do tempo do leitor. Transcreve-se a pertinente frase: “a liberação do poder do átomo mudou tudo exceto nosso modo de pensar... A solução para este problema reside no coração da humanidade. Se eu soubesse disso teria me tornado um relojoeiro” (Einstein apud Moore, Gibbons, 1986, v. 4, p. 28).

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Edipro, 2011.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio.** Ivo Barroso (trad.). São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

DUMAS, Alexandre. **Os três mosqueteiros.** André Telles (trad.). São Paulo: Clássicos Zahar, 2010.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção.** Hildegard Feist (trad.). São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Luiz Carlos Borges (trad.). São Paulo: Martins Fontes, 1985.

FLEMING, Ian. **Cassino royale.** Trad. Roberto Grey. São Paulo: Alfaguara, 2013.

GENETTE, Gerard. **Discurso de narrativa.** Lisboa: Vegas,1995.

MANZONI, Alessandro. **Os noivos.** José Colaço Barreiros. São Paulo: Paulinas, 2013.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro (trad.). São Paulo: Editora M. books, 1993.

MOORE, Alan. GIBBONS, David. **Watchmen.** Jotapê Martins (trad.). São Paulo: Abril, n.4, abril. 1999.