

MEMÓRIA E MONTAGEM EM UM PROJETO DE QUADRINHOS

MEMORY AND MONTAGE IN A COMIC PROJECT

Carlos Felipe Luvizotto

Doutorando e Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM).

E-mail: felipeluvizotto@gmail.com

Gisela Belluzzo de Campos

Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC).

E-mail: camposbelluzzo@gmail.com

Resumo: Este artigo apresenta o processo de construção de uma história em quadrinhos que narra um acontecimento histórico na cidade de Cerquillo, interior de São Paulo, utilizando conceitos de montagem cinematográfica. O projeto leva em consideração a premissa de que a rememoração presume uma montagem mental e de que a história é a partilha de memórias que foram definidas como dignas de serem registradas. A partir de registros textuais e fotográficos e da percepção e memória de um dos autores, a pesquisa levantou a hipótese de que a montagem de diferentes tipos de registros em uma linha do tempo poderia acrescentar diferentes pontos de vista à história oficial. Para isso, foram definidos e apresentados conceitos de memória e rememoração e de montagem, bem como o processo construtivo da história em quadrinhos.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Montagem. Memória. Representação. Processo construtivo.

Abstract: This article presents, based on the developments of a master's research in design, the construction process of a comic book that narrates a historical event in the city of Cerquillo, in the interior of São Paulo, using concepts of cinematographic montage. The project takes into account the premise that remembrance presumes a mental montage and that history is the sharing of memories that were defined as worthy of being recorded. From textual and photographic records and the perception and memory of one of the authors, the research raised the hypothesis that the assembly of different types of records in a timeline could add different points of view to the official history. For this, concepts

of memory and remembrance and montage were defined and presented, as well as the constructive process of the comic book.

Keywords: Comic book. Montage. Memory. Representation. Constructive process.

INTRODUÇÃO

Este estudo¹ apresenta um projeto teórico-metodológico para a construção de uma história em quadrinhos (HQ) por meio da montagem de fragmentos e lacunas de memória de eventos ocorridos na cidade de Cerquilha,² interior de São Paulo, nas décadas de 1940 e 1950. O projeto possibilitou a exploração da linguagem dos quadrinhos e o seu uso no campo documental e na construção de novas experiências. Para a abordagem no presente artigo, foram utilizados conceitos da técnica de montagem cinematográfica na combinação de elementos de diferentes naturezas, tais como fotografias, notícias de periódicos e depoimentos registrados em literatura específica sobre a cidade, a fim de reconstruir a memória e histórias sobre uma explosão ocorrida em 30 de janeiro de 1948, quando o vagão de um trem carregado de dinamites sucumbiu às altas temperaturas provenientes do verão daquele período e devastou toda a cidade.

Com o amparo dos conceitos de ficção de Jacques Rancière, da ideia de anacronismo na história de Georges Didi-Huberman, dos estudos sobre montagem de Sergei Eisenstein e Vincent Amiel, e da crítica do processo de Cecilia Almeida Salles, será apresentado o percurso que partiu da investigação de fotografias de época, relatos de moradores da cidade e documentos oficiais, de modo a compreendê-los como um sistema de elementos que se relacionam e, assim, reconstruir uma memória. Esse processo de organização de registros distintos em uma sequência narrativa levantou a hipótese de que, por meio da montagem da memória, é possível apresentar diferentes pontos de vista em relação à história oficial e revelar novos narradores.

Os estudos iniciaram-se na busca por uma definição de memória a partir de pensamentos elaborados por Didi-Huberman, Rancière, Salles e Jeanne Marie Gagnebin. Nesse percurso, sob a perspectiva dos autores apresentados, a relação entre memória,

1 Elaborado a partir de desdobramentos de uma dissertação de mestrado apresentada no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da professora doutora Gisela Belluzzo de Campos, intitulada *Realidade e ficção: fragmentos de memórias na (re)construção da história através dos quadrinhos e do design* (Luvizotto, 2022).

2 Cerquilha é uma cidade do interior de São Paulo, pertencente à região de Sorocaba, cuja população estimada é de cerca de 46 mil habitantes. Elevada à categoria de município em 1949, a região, conhecida pelo grande número de imigrantes europeus que ali se estabeleceram a partir do final do século XIX, desenvolveu-se às margens da malha ferroviária administrada pela empresa Estradas de Ferro Sorocabana de 1875 até 1971. A escolha da cidade como objeto de investigação neste estudo encontra justificativa no fato de haver maior facilidade de acesso às informações oficiais e ao acervo pelo pesquisador, natural da região.

história e montagem foi sendo revelada e, assim, justificou-se seu emprego em uma proposta narrativa.

A definição de montagem apoia-se em um olhar mais abrangente, o qual a reconheceu em diferentes contextos – por exemplo, o seu emprego nas artes visuais; no cotidiano, como em um ato de rememoração; e na própria história, como uma construção proveniente dela – até se encontrar com a técnica empregada no cinema e suas facetas metodológicas.

Já a construção dos quadrinhos³ partiu de uma investigação documental sobre um fato ocorrido na cidade de Cerquilha, interior paulista, no ano de 1948 – uma explosão de um vagão de trem que carregava dinamites –, e, a partir daí, foram levantados documentos e registros sobre o ocorrido. Com essa representação documental em mãos, buscou-se investigar os olhares particulares sobre o acontecimento e, por meio deles, transformar a representação dos fatos, até então em um nível documental, em uma experiência de memória. Essa experiência propõe colocar o leitor em uma posição além da de espectador passivo que reconhece um registro histórico, para inseri-lo como participante, reconhecendo não apenas o fato histórico, mas partilhando de emoções e experiências propostas na narrativa.

Foi importante, também, fazer distinção entre o que é testemunho – assim como registros de um testemunho – e o que é experiência. Para Eisenstein (2002, p. 30), a chamada “exposição-testemunho” refere-se à transmissão de uma informação em um nível documental apenas. Se a intenção fosse – partindo dessa premissa – representar os acontecimentos de uma HQ simplesmente, bastaria expor os acontecimentos sequencial e cronologicamente. Contudo, quando se propõe uma experiência de memória por meio da montagem, é possível acrescentar efeito emocional, expectativa, dramatização, “força estimulante”, de acordo com Eisenstein (2002, p. 30). Segundo o autor, é na montagem – a qual é muito mais do que colagens de fragmentos –, e não na representação, que reside o poder de estimular o espectador.

AS REPRESENTAÇÕES DA MEMÓRIA

A memória e suas articulações em direção a um saber histórico e à sua identidade, assim como a necessidade de sua preservação, são questões que permeiam o pensamento do homem há milênios. Segundo Gagnebin (2005, p. 52), Sócrates, em suas reflexões sobre o tema, evoca a história do jovem deus Thot, inventor da escrita, que, ao apresentar sua criação a Tamuz, deus soberano e solar, argumenta acreditar ter resolvido os problemas de registro e de acumulação do saber, definindo-a como “droga para a memória e para a sabedoria”; Tamuz, todavia, a julga incapaz de resolver tal questão e

³ Essa produção autoral é parte integrante da pesquisa de mestrado realizada pelo autor, quadrinhista e pesquisador, que investiga as relações entre *design*, quadrinhos e memória.

diz que, inversamente, a escrita aumentaria o esquecimento do homem, sentenciando que o remédio de Thot não serviria para a memória, mas para a rememoração.

De fato, a criação de Thot não apresenta um remédio para as inevitáveis falhas da memória, mas é uma forma de armazená-la, além de levantar a questão sobre o que realmente é acionado por meio de seus registros. O texto contribui para a memória e para o esquecimento “Ao notar que se excluem da cultura, em seu próprio âmbito, determinados textos, verifica-se que a história desta destruição, de sua retirada da reserva da memória coletiva se mova paralelamente à criação de novos textos culturais” (Ferreira, 2003, p. 79 *apud* Salles, 2008, p. 73).

A memória, de acordo com Rancière (2010, p. 179), “é um certo conjunto, um certo arranjo de signos, de vestígios, de momentos”. O filósofo francês (2009, p. 180) afirma, ainda, que a memória, especificamente em um processo narrativo – citando um exemplo no cinema –, deve se construir tanto no excesso quanto na escassez de informações, e se faz por meio da ligação entre “a evidência dos fatos e o vestígio das ações”, e conclui sua ideia afirmando que a memória é uma obra de ficção (Rancière, 2009, p. 180). Além disso, para Rancière (2009, p. 58), com o intuito de a realidade ser representada, ela precisa ser ficcionada, já que é a ficção que torna possível relacionar fatos com sua forma de representação.

Para Didi-Huberman (2015, p. 41), a memória é responsável por humanizar e configurar o tempo e, por meio dela – e de um processo anacrônico de montagem –, a história torna-se transmissível,

[...] pois a memória é psíquica em seu processo, anacrônica em seu efeito de montagem, reconstrução ou “decantação” do tempo. Não podemos aceitar a dimensão rememorativa da história sem aceitar, pela mesma ocasião, sua ancoragem no inconsciente e sua dimensão anacrônica.

Rancière e Didi-Huberman convergem na ideia de que a memória é um conjunto de elementos organizados de modo que se tornem fabuláveis. Os vestígios da memória podem residir na mente das pessoas ou materializados em objetos, que convidam sempre a uma rememoração. Quando a memória é partilhada, ela pode ser chamada de cultura, segundo Salles (2008, p. 66), já a memória individual contribui para a definição da identidade do indivíduo. Quando se apresenta uma proposta em forma de narrativa gráfica, é, conseqüentemente, tencionada uma forma de partilha de aspectos culturais da região utilizada como objeto, tal como uma espécie de materialização de facetas de sua identidade.

A identidade e a história de alguém – ou de um lugar – relacionam-se diretamente com a memória, e esta, sempre que acionada, reconfigura-se em um processo de

reconstrução que transita entre realidade e ficção; enquanto a primeira pode ser verificada relacionando informações convergentes, a segunda faz parte da natureza do processo de rememoração. Desse modo, podemos compreender que existem evidências que possibilitam o entendimento e a documentação daquilo que compreendemos como história. Por sua vez, a experiência presente, a rememoração e a possibilidade de confrontar a lembrança de um evento, por exemplo, com outros pontos de vista mantêm a percepção de que a memória é algo que permanece em constante transformação. De acordo com Benjamin (2018), a própria história não é uma coisa fixa, e sim um fato de memória.

Considerando que a história, possível de ser contada, transmitida, é proveniente da memória, e que esta, por sua vez, é passível de ser reconfigurada, podemos compreender a história como um conjunto de acontecimentos que puderam ser memorizados, e assim “a história pode também se reconstruir, até mesmo se verificar, fazendo ‘remontar’ [...]” (Didi-Huberman, 2015, p. 36, grifo do autor).

São vários os possíveis estímulos da memória: ela pode ser acionada por meio de objetos, textos, lugares, imagens e um razoável número de outras possibilidades. Todorov (2010, p. 152-153) reforça que o sentido de uma imagem é sempre mais rico e complexo do que se supõe, isto é, “cada imagem significa sempre outras, num jogo infinito de relações”.

Considerando os apontamentos de Todorov, esta pesquisa se concentrou nas diversas relações entre elementos distintos – como fotografias, objetos e relatos de moradores – para revisar a história (e as histórias) em torno do evento anteriormente mencionado, na cidade de Cerquillo.

Com base nesse evento, foi elaborada a construção de uma narrativa de memória (ou memórias) que se articula de forma anacrônica, embora partindo de um tempo e lugar muito bem definidos, reconhecendo que a construção por meio de registros, lembranças materializadas, na reconstrução da memória de um determinado tempo, é influenciada pela memória do próprio autor, considerando que “observar é, em grande parte, imaginar o que esperamos ver” (Valéry, 2003, p. 29 *apud* Salles, 2008, p. 71).

O USO DA MONTAGEM

A técnica de montagem, amplamente difundida e associada ao cinema, está longe de ser uma exclusividade desse meio, apresentando-se em diferentes manifestações, como nas colagens em pinturas surrealistas ou em artistas como Braque e Picasso, que, por meio de materiais e figuras inesperadas, configuravam novas formas (Amiel, 2007, p. 17). Nas artes, de acordo com Eisenstein (2002, p. 21), ela cumpre o papel “de organizar imagens no sentido e na mente do espectador”.

Segundo Rancière (2018, p. 16), a própria construção da história implica um processo de montagem, afinal “não é um ordenamento de ações pelo qual houve simplesmente isso e depois aquilo, mas uma configuração que mantém os fatos juntos e permite apresentá-los como um todo”. De acordo com o filósofo, a história é a coletânea daquilo que é digno de ser guardado na memória (Rancière, 2018, p. 55), mesmo que seja por meio de documentos, fotografias, pinturas, entre outros. O autor afirma ainda que essa história não é necessariamente o que aconteceu e comprovado por testemunhas, mas aquilo que por sua grandeza mereceu ser retido, refletido e/ou imitado. Ainda, segundo o autor, “A história sempre foi história apenas daqueles que ‘fazem história’” (Rancière, 2018, p. 19, grifo do autor). Para Didi-Huberman (2015, p. 42), “É provável que não haja história interessante senão na montagem, no jogo rítmico, na contradição das cronologias e dos anacronismos”.

Para Eisenstein (2002), o ato de lembrar percorre dois estágios: da reunião de imagens; e do resultado dessa reunião e seu significado na memória. Desse modo, é possível afirmar que a rememoração acontece em um processo de montagem, pois, “de um modo ou de outro, a série de ideias é montada, na percepção e na consciência, como uma imagem total, que acumula os elementos isolados” (2002, p. 21).

A memória de um fato histórico – por meio de documentos oficiais, fotografias, elementos arquitetônicos, entre outros – serve como registro, uma exposição documental, que Eisenstein chama de exposição-testemunho.

De acordo com Eisenstein, o testemunho se apresenta como uma exposição lógica dos fatos, enquanto a experiência carrega aspectos de comoção, emoção e excitação. Essa experiência de memória seria possível por meio da montagem, pela qual o receptor “é compelido a passar pela mesma estrada criativa trilhada pelo autor para criar a imagem” (Eisenstein, 2002, p. 29). Tanto no cinema, em que o autor aplicou seus conceitos, quanto nos quadrinhos, a possibilidade de oferecer ao receptor um olhar construído pelo criador ocorre por meio de uma série de artifícios, como planos de enquadramentos, expressões faciais e corporais, efeitos visuais e sonoros (seja efetivamente em forma de trilha sonora, seja representado graficamente), além da própria montagem.

Considerando os conceitos de história apresentados por Rancière (2018), é possível afirmar que uma fotografia, por exemplo, configura-se como um objeto de memória daquilo que o fotógrafo, em seu tempo, elegeu digno de registro, além de representar apenas um recorte e ponto de vista, que para ser registrado precisou desprezar outros tantos. Os registros oficiais de forma textual, do mesmo modo, limitam-se a apresentar o olhar de alguns narradores, excluindo outros. A elaboração de uma narrativa em quadrinhos se utilizou destes dois tipos de registro: a fotografia e informações registradas textualmente.

Em relação à técnica, segundo Amiel (2007, p. 21-31), a primeira função da montagem é permitir que imagens contem histórias, impondo uma unidade lógica por meio de elementos fragmentados, e, por meio dela, é assegurada unidade à narrativa, em que são estabelecidas relações temporais e induz o espectador a “pensar as cenas no tempo” a partir de um contexto. Narrativamente, a montagem age na unidade espacial e na temporal.

As relações espaciais talvez sejam menos complexas de se resolver na montagem: em uma sequência de dois quadros, em que um personagem caminha em direção a sair de cena pela direita, é sugerido que no quadro seguinte ele apareça entrando no quadro pela esquerda. Segundo Amiel (2007, p. 24), “gradualmente, passar de um plano a outro equivale para o espectador a avançar no desenrolar cronológico”. As mudanças temporais, todavia, propõem ações diferentes.

A construção quadrinizada – com divisões claras mediante quadros, requadros e sarjetas – pode induzir ao pensamento de que a linguagem seja mais permissiva no rompimento de relações espaciais e temporais, mas o fato é que, justamente por haver uma divisão visual bem definida, essas relações devem ser mais estreitas para que o leitor se mantenha comprometido com a narrativa. As montagens que busquem rompimentos temporais devem buscar na natureza da linguagem e nas limitações do *layout* uma forma de articulação.

Nos quadrinhos existem momentos que são convidativos para uma mudança de cena, assim como um rompimento com a temporalidade. Quando é necessário virar uma página para a leitura da sequência, a limitação do meio já está apresentando um momento adequado para tais rompimentos. Recursos como o *flashback* podem ser realizados com alguma variação no *design* da página: as linhas de requadro que, repentinamente, passam a ser desenhadas de uma maneira diferente por uma quantidade de quadros e, posteriormente, voltando ao seu estado anterior; a mudança da palheta de cores; a mudança do traçado.

A criação de continuidade dos planos por meio da montagem, no cinema, recebe o nome de *raccords*, que pode ser mais bem definido como “meios de fazer com que o corte não seja sentido como uma ruptura definitiva e radical, mas como uma costura, que permite juntar pedaços diferentes com maior discricção” (Amiel, 2007, p. 26). O Quadro 1 apresenta diferentes tipos de montagens e suas particularidades. De acordo com Amiel (2007), essas diferenças podem dialogar em uma mesma produção, e até em uma mesma sequência é possível utilizar diferentes tipos de montagem.

Quadro 1: Tipos de montagem

Tipos de montagem	Articulação dos planos	Relações entre os planos	Princípio de junção	Princípio de transmissão	Representação do mundo	Procedimento estético dominante
Montagem narrativa	Contínuo	Articulação	<i>Raccords</i> necessários	Transparência (mimética)	Um universo evidente	Planificação
Montagem discursiva	Descontínuo	Confrontação	Escolhas inteligíveis	Demonstração	Um mundo a construir	Enxerto
Montagem de correspondência	Descontínuo	Ecos	Conexões aleatórias	Sugestão	Um mundo a perceber	Colagem

Fonte: Amiel (2007, p. 19).

A REPRESENTAÇÃO EM QUADRINHOS

Apesar de a elaboração da HQ basear-se em um acontecimento específico e ser amparada por registros fotográficos e textuais, sua construção narrativa comprometeu-se mais com a busca por diferentes pontos de vista em relação àqueles já canonicizados na história da cidade. A ideia partiu da premissa de que por meio da montagem seria possível fazer emergir novos narradores e acrescentar outras percepções em relação à história oficialmente documentada. Desse modo, a HQ partiu de rastros de uma memória coletiva em direção a uma memória particular, a do próprio autor, construída por meio da montagem.

Antes de apresentar os elementos selecionados para a elaboração da montagem, faz-se necessária uma contextualização sobre o evento investigado para a criação da HQ.

De acordo com a historiadora Ana Luiza Martins (2004),⁴ na tarde de uma sexta-feira, em 30 de janeiro de 1948, às 16h28min, um pequeno distrito que havia crescido às margens da Estação Ferroviária Sorocabana foi devastado pela explosão de um vagão carregado de pólvora e dinamite. Da estação de trem – o ponto inicial da construção daquilo que viria a ser uma cidade – não sobrou nada, e o mesmo destino tiveram as edificações em sua volta. Os registros oficiais apontaram cinco vítimas fatais.

Os tempos eram outros e muitas informações tardavam a chegar, mas a notícia se espalhou rapidamente, e, na mesma proporção, também se espalharam as teorias sobre as causas da explosão. Entre elas, aquela que ecoava mais alto era a de que se tratava de uma tentativa de atentado contra o então governador do estado Adhemar de Barros que, especulava-se, tinha uma visita agendada na região (Martins, 2004, p. 139).

Utilizando como referência o *site* da prefeitura da cidade de Cerquilha, os diálogos com moradores e a pesquisa sobre a história da cidade – elaborada por Martins (2004) –,

4 Historiadora e autora de *Cerquilha: do pouso de tropas ao parque industrial*, livro publicado como edição comemorativa aos então 55 anos da emancipação da cidade, que sintetiza a história do município e que foi utilizado como fonte para coleta de imagens e depoimentos de moradores na presente pesquisa.

selecionaram-se imagens e textos com depoimentos de habitantes sobre o evento para a construção da narrativa. Enquanto as imagens permitiram certa fidelidade na reconstrução dessas memórias, arquitetônicas e espaciais, os textos com depoimentos de moradores deram pistas sobre personagens que foram, até então, pouco notados na história. Tanto as imagens quanto os relatos se inserem em um campo documental, definido como exposição-testemunho por Eisenstein (2002).

Em um dos depoimentos dos moradores, houve um relato preciso sobre quatro das cinco vítimas, com detalhes sobre cada uma delas, apontando seus respectivos nomes e vínculos familiares. A quinta vítima, entretanto, foi descrita como “um carroceiro, que se encontrava próximo à estação” (Martins, 2004, p. 130). Esse personagem, anônimo, relegado da memória, apresentou-se como interessante figura nesse processo de montagem e revisita à história do acontecimento. Segundo Benjamin, em uma citação encontrada em seu túmulo simbólico, no município de Portbou (Província de Girona, na Espanha): “É tarefa mais árdua honrar a memória dos anônimos que das pessoas célebres. A construção histórica é consagrada à memória dos que não têm nome” (Pinho; Oliveira, 2016).

A HQ, de acordo com Groensteen (2015), é formada por um complexo sistema no qual cada uma das partes funciona em perfeita sintonia e sincronia. Essa linguagem oferece, em sua estrutura, condição para que as informações e imagens fragmentárias estabeleçam relações e produzam novos significados. Essa maneira de propor relações entre fragmentos pode levar informações que estão em um nível documental para um nível de experiência, uma vez que a relação da HQ com o leitor é baseada na relutância, ou melhor, em uma “insistência na cooperação ativa e esperada do leitor” (Groensteen, 2015, p. 19).

Segundo Amiel (2007, p. 12), salvo raras exceções, é a partir da elaboração do argumento que a estrutura da narrativa se define. Sob esse ponto de vista, é possível afirmar que, tradicionalmente, a montagem caminha em direção a tornar possível um texto prévio, mesmo que modificando sua estrutura.

O desenvolvimento da HQ proposta pode ser incluída no grupo das raras exceções, uma vez que não houve elaboração prévia de um texto que estabelecesse distribuição de informações, aparição de personagens ou ordenação de ações. A proposta surgiu a partir da observação de um fato histórico e em como, a partir de registros de memória ou relatos, seria possível acrescentar informações e revelar uma experiência nova em relação aos registros históricos oficiais.

Além do personagem do carroceiro apresentado anteriormente, a precisão na descrição do horário do acontecimento também surgiu como um elemento interessante a ser explorado. Outros depoimentos selecionados para a construção narrativa foram divididos em três grupos e apresentados a seguir.

Quadro 2: Diferentes momentos e percepções sobre a explosão

Eventos anteriores à explosão	Percepções no momento da explosão	Eventos posteriores à explosão
“No dia da explosão, estava havendo uma reunião na minha casa sobre o começo de uma fábrica e eu estava brincando com uma turminha [...]” (p. 133).	“A gente olhava para o céu e parecia que havia milhares de corvos, mas era tudo pedaço de ferro voando da explosão” (p. 134).	“As outras duas vítimas foram um empregado da Sorocabana e, a outra, um carroceiro que se encontrava próximo à estação” (p. 130).
“Percebi fogo embaixo do vagão e chamei o João de Castro, chefe da estação, que desceu correndo e mandou fugir. Subimos na carroça e os animais dispararam. Quando deram a partida, ouvimos a explosão” (p. 132).	“Nenzinho, venha ver que fogo lindo, colorido” (p. 134).	“Estavam anunciando que haviam morrido 5000 pessoas em Cerquilha e eu respondi: ‘então é mentira, nem se incomode, porque 5000 pessoas é muita gente para Cerquilha’, e voltei para o jantar. Dali a pouco, voltou o garçom e me disse que me chamavam novamente ao telefone [...] minha prima então confirmava que o Nono havia mesmo morrido” (p. 135).
		“Traves, vigas, barrotes, janelas, postes, formaram montões de escombros no interior das casas e na rua” (p. 130).

Fonte: Martins (2004).

Além dos depoimentos, as conexões narrativas foram estabelecidas por imagens selecionadas.

Figura 1: Referências visuais para montagem em quadrinhos

Fonte: Montagem elaborada pelos autores.

Diante das informações sobre o acontecimento e com base nas imagens selecionadas, foi iniciado um processo de montagem capaz de oferecer, além de uma organização visual coerente narrativamente, uma construção de significados a partir da relação entre elementos. Assim, a montagem das fotografias e dos depoimentos definiu esta sequência:

- Página 1: A primeira linha de quadros inicia-se com uma câmara alta de uma imagem panorâmica da região central da cidade, permitindo ao leitor um senso de localização, com destaque para a igreja e para um homem conduzindo uma carroça. Os quadros seguintes apresentam melhor a figura do carroceiro, uma das vítimas da explosão, por meio de planos que, cada vez mais, aproximam-se dele, até ultrapassá-lo, para dirigir-se ao relógio da igreja, marcando 16h18min. O último quadro encerra-se com um *close-up* do relógio. Enquanto a página apresenta aspectos de uma montagem narrativa, uma vez que sugere a articulação de um plano contínuo, a transição para a página seguinte se caracteriza por uma montagem de correspondência (Quadro 1).

- Página 2: Inicia-se com a mesma imagem do relógio em *close-up*, mas com a câmara fazendo o movimento inverso, isto é, afastando-se. Com o afastamento, a sequência revela que não se trata mais do relógio da igreja da página anterior, mas de um homem em pé na estação de trem, conferindo a hora em um relógio de bolso. Nos quadros seguintes, esse homem é surpreendido por uma pessoa correndo e gritando, trata-se do chefe da estação. Relacionando as marcações dos relógios apresentados nas páginas 1 e 2 com a informação de que a explosão aconteceu exatamente às 16 horas e 28 minutos (Martins, 2004), é possível criar uma ideia de tempo de duração dos quadros e envolver o leitor em uma espécie de contagem regressiva. A reconstrução visual da estação partiu dos referenciais fotográficos apresentados na Figura 1, e a ação de representação na página baseou-se nas informações contidas na segunda linha da primeira coluna do Quadro 2. Tecnicamente, a organização sequencial se insere naquilo que Amiel (2007) define como montagem narrativa (Quadro 1).

- Página 3: É utilizado, novamente, um plano 3 mais aberto, mas agora colocando o leitor no mesmo plano que os personagens, apresentando uma rua toda destruída e alguns homens observando os estragos. Eles gesticulam, e um deles aponta, assustado, para a região onde estão algumas crianças: as meninas apresentadas na página 3, que correram para a rua, curiosas.

- Página 4: Sugere ao leitor que alguns dias haviam passado, apresentando homens sentados em uma barbearia localizada próxima à estação. Um deles está lendo um jornal que noticia a explosão como uma tentativa de atentado comunista à vida do governador Adhemar de Barros. Nessa página, é apresentada uma montagem narrativa, e, além de registros fotográficos como referência para desenhar a barbearia, foram

utilizadas notícias publicadas pelo periódico *A Noite*, que relacionava o acontecimento a um atentado comunista contra o então governador do estado de São Paulo.

Para a abertura da história, foi escolhida uma visão aérea da representação da igreja da cidade com seu relógio no alto da torre. De acordo com McCloud (2008, p. 21), planos de enquadramento que oferecem ao leitor uma visão de cima para baixo, como se ele estivesse vendo o evento de cima, permitem-lhe acesso a “uma riqueza de informações sobre um ambiente”. Quando é necessário dar ao leitor alguma informação sobre a localização de onde a cena está ocorrendo, são, tradicionalmente, utilizadas tomadas panorâmicas: “um ou dois grandes quadrinhos em grande-angular no início de cada nova cena, usualmente seguidos por alguns quadrinhos de foco médio e por close-up de personagens individuais” (McCloud, 2008, p. 22).

Figura 2: Sequência que antecede a explosão



Fonte: Elaborada pelos autores.

A montagem, conforme apresentada na transição entre a primeira e a segunda página, contribuiu tanto para o caráter narrativo quanto para o estético, uma vez que

definiu como sucederam as relações sequenciais e também impôs planos, como o *close-up* e movimentos de aproximação e afastamento – *plongée* e *contre plongée* – que tornam essas relações possíveis.

Segundo Eisner (1999), a representação do tempo é fator determinante para o sucesso de uma narrativa visual. O *timing*, segundo o autor, “é o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica, nos quadrinhos tornam-se um elemento fundamental” (Eisner, 1999, p. 26). O *timing* da narrativa foi construído por meio de dois elementos: a representação dos relógios apresentando a passagem de tempo; e a cadência do cavalo empurrando a carroça.

Figura 3: Eventos após a explosão



Fonte: Elaborada pelos autores.

A Figura 3 apresenta esboços para a representação de duas páginas que, diferentemente das anteriores, não se relacionam de forma sequencial, sugerindo momentos distintos posteriores à explosão. Na primeira é apresentada uma sequência de quadro em que moradores estão observando os estragos causados pela explosão e crianças curiosas se arriscando ao caminharem próximas aos escombros, já na representação à direita é feita uma referência às notícias publicadas em periódicos da época sobre

a explosão. Os quatro esboços de páginas apresentados correspondem ao que Amiel (2007, p. 19) chama de montagem narrativa, em que a relação entre os planos acontece por meio de articulação, sugerindo continuidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A história como um processo de montagem, definida dessa forma por Rancière e Didi-Huberman – construída de memórias e fragmentos que foram convencionados como dignos de ser registrados –, não é uma coisa fixa, sempre que lembrada é convidada a se reconfigurar, permitindo, assim, novas abordagens e novos pontos de vista.

A proposta de desenvolvimento de uma HQ, a partir da montagem de memórias registradas em documentos oficiais que se apresentam como uma exposição lógica dos fatos, pôde ser representada com ritmo, comoção e dramaticidade, convidando o leitor a partilhar da experiência de memória elaborada pelo criador da HQ. Desse modo, é possível afirmar que houve uma transição daquilo que Eisenstein chama de exposição-testemunho para uma abordagem em favor da experiência.

O percurso de investigação e elaboração da narrativa apresentou um personagem até então pouco notado na história, o carroceiro. Não foram encontradas pistas sobre a identidade desse personagem, retratado historicamente como um dado numérico a ser computado. Como uma espécie de tributo à memória dos anônimos e na busca por fazer emergir novos personagens que compõem a história da cidade, o puxador de carroça se tornou o personagem que ditou o ritmo de boa parte da narrativa, e muitos dos olhares sobre a cidade foram representados como o ponto de vista dele, confirmando, assim, a hipótese levantada sobre a montagem da memória capaz de fazer emergir novos personagens e narradores.

Esse processo revelou a influência da memória do próprio autor da HQ na abordagem narrativa, uma vez que as relações entre as imagens foram construídas mais por conexões em favor da sequencialidade e dramaticidade, agindo no estabelecimento de relações temporais e espaciais, sem tanta preocupação com a cronologia documentada oficialmente. O percurso do personagem carroceiro, por exemplo, é ficcional, uma vez que não existe nada que ateste oficialmente o caminho que ele seguia naquele momento.

As representações visuais dos depoimentos foram apresentadas na HQ respeitando eventos narrados antes, durante e depois da explosão por seus interlocutores, espacialmente; por sua vez, os personagens foram deslocados para atribuir sentido ao processo de montagem.

A opção por não desenvolver um roteiro inicial para, posteriormente, confirmá-lo narrativamente reforçou as ideias apresentadas por Amiel sobre a função inicial da montagem, de permitir que imagens contem histórias, a partir do estabelecimento de relações temporais e espaciais.

REFERÊNCIAS

- AMIEL, V. *A estética da montagem*. Tradução: Carla Bogalheiro Gamboa. Lisboa: Texto & Grafia, 2007.
- BENJAMIN, W. *Passagens*. Tradução: Irene Aron e Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018.
- DIDI-HUBERMAN, G. *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens*. Tradução: Vera Casa Nova e Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- EISENSTEIN, S. *O sentido do filme*. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte seqüencial*. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GAGNEBIN, J. M. *Sete aulas sobre linguagem, memória e história*. Rio de Janeiro: Imago, 2005.
- GROENSTEEN, T. *O sistema dos quadrinhos*. Tradução: Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- LUVIZOTTO, C. F. *Realidade e ficção: fragmentos de memórias na (re)construção da história através dos quadrinhos e do design*. 2022. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2022.
- MARTINS, A. L. *Cerquilha: do pouso de tropas ao parque industrial*. Cerquilha: Câmara Municipal de Cerquilha, 2004.
- MCCLLOUD, S. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo. São Paulo: Makron Books, 2008.
- PINHO, R.; OLIVEIRA, E. Walter Benjamin, antimonumento, fracasso exemplar. 2016. Disponível em: <https://reivaldopinho.wordpress.com/2016/04/08/walter-benjamin-antimonumento-fracasso-exemplar/#:~:text=No%20monumento%2C%20uma%20citação%20de,dos%%20que%20não%20têm%20nome>. Acesso em: 27 nov. 2022.
- RANCIÈRE, J. *A partilha do sensível: estética e política*. 2. ed. Tradução: Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, Exo experimental org., 2009.
- RANCIÈRE, J. A ficção documental: Marker e a ficção da memória. *Arte & Ensaios*, n. 21, p. 179-189, dez. 2010. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/51545/27909>. Acesso em: 22 mar. 2023.
- RANCIÈRE, J. *Figuras da história*. Tradução: Fernando Santos. São Paulo: Editora Unesp, 2018.
- SALLES, C. A. *Redes da criação: construção da obra de arte*. São Paulo: Horizonte, 2008.
- TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução: Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 2010.

Recebido em: novembro de 2023.

Aprovado em: fevereiro de 2024.