



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

**THIAGO HENRIQUE GONÇALVES ALVES**

**O TEMPO, O ESPAÇO E O COTIDIANO: UMA ANÁLISE SOBRE ABBAS  
KIAROSTAMI E JIRO TANIGUCHI**

**FORTALEZA**

**2024**

THIAGO HENRIQUE GONÇALVES ALVES

O TEMPO, O ESPAÇO E O COTIDIANO: UMA ANÁLISE SOBRE ABBAS  
KIAROSTAMI E JIRO TANIGUCHI

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Meios e Processos Comunicacionais.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

A482t Alves, Thiago Henrique Gonçalves.  
O tempo, o espaço e o cotidiano : uma análise sobre Abbas Kiarostami e Jiro Taniguchi. / Thiago Henrique Gonçalves Alves. – 2024.  
152 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Fortaleza, 2024.  
Orientação: Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

1. mangá. 2. cinema. 3. cotidiano. 4. tempo. 5. espaço. I. Título.

CDD 302.23

---

THIAGO HENRIQUE GONÇALVES ALVES

O TEMPO, O ESPAÇO E O COTIDIANO: UMA ANÁLISE SOBRE ABBAS  
KIAROSTAMI E JIRO TANIGUCHI

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Meios e Processos Comunicacionais.

Aprovada em: 05/02/2024.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. José Cláudio Siqueira Castanheira  
Universidade Federal do Ceará (UFF) (UFC)

---

Prof. Dra. Greice Schneider  
Universidade Federal do Sergipe (UFS)

---

Prof. Dra. Sônia Bibe Luyten  
Universidade de São Paulo (USP)

Minha avó e eu no jardim



Fonte: Acervo pessoal (março, 1988).

À minha avó Terezinha, que há 30 anos deixa saudade.

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho contou com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Ao Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas, pela orientação excepcional, pelo compartilhamento de conhecimento e pelo seu amor por histórias em quadrinhos, cinema e literatura. Vai, Corinthians!

Às Professoras Doutoras Sônia Bibe Luyten, Greice Schneider e aos Professores Doutores Marcelo Dídimo Souza Vieira, pela colaboração no desenvolvimento científico e pelas valiosas contribuições e sugestões gentis durante a qualificação; José Cláudio Siqueira Castanheira por ter aceito participar da banca de defesa e Fábio Pezzi Parode por ter se disposto a ser suplente desta dissertação.

À minha Mãe, pela coragem para enfrentar o câncer pela segunda vez e por estar ao meu lado em todas as situações, tal qual meu Tio (Tarcísio), por seu apoio contínuo e incentivo à leitura, aos quadrinhos e ao cinema.

À minha namorada Aline, pelo apoio, paciência e encorajamento nos momentos difíceis, por acreditar em mim e por compartilhar momentos especiais, como sair para comer pastel nos momentos de tristeza. Um agradecimento especial às tias Arineuda e Tecinha pelo apoio e por cuidarem da Aline.

À Beatriz Lizavieta, pela amizade sincera e de longa data, por incentivar minha participação na seleção do mestrado, ajudando-me a lidar com a ansiedade. Junto a ela, agradeço à Beatriz Braun, pela amizade, pelo carinho e pela cumplicidade nessa jornada educacional. À Lya Calvet, pela amizade, pelas parcerias quadrinísticas e por sempre topar minhas ideias malucas. Um agradecimento especial aos amigos Rodrigues Castro e Léo Gadelha, pelos ensinamentos no audiovisual e pelas discussões futebolísticas. Um agradecimento especial à Thais Fernandes, que leu esta dissertação e compartilhou seus apontamentos comigo.

À minha família – pai, irmão, tios, tias, primas e primos –, por sempre apoiarem meus sonhos e expressarem orgulho por minhas conquistas.

Aos colegas da turma de 2022 do PPGCOM da UFC, mestrandos e doutorandos, pelo aprendizado compartilhado e pelas amizades formadas.

Às queridas Lya Calvet, Beatriz Rabelo, Allane Marreiro e aos queridos Vagner Gonzaga, Victor Furtado, pela amizade e pelos momentos compartilhados. Aos colegas de outras turmas do PPGCOM da UFC – Rogério Maia, George Ulysses, Camila Chaves, Fernanda

Luá, Tamara Lopes, Thainá Marques –, pela parceria, pelo convívio e constante aprendizado.

Aos "Invisíveis" Davi, Marcio, Lettícia, Patrícia, Raoni, Pedro(s), Soraya, Thainá, Marcos, pelas constantes trocas e por tornarem a pesquisa e o caminho no mestrado mais amável.

À Alexandrina Oliveira e a todos os servidores técnico-administrativos da UFC, pelo suporte essencial ao ensino, pesquisa e extensão.

À Professora Doutora Ana Márcia, pelo amor gratuito demonstrando para mim e pelo incentivo à pesquisa desde 2010 e amor à docência que me inspirou. Ao corpo docente do PPGCOM da UFC, especialmente os professores da linha 01: fotografia e audiovisual, pelas contribuições e disciplinas cursadas.

Aos amigos do grupo "batatinhas" – Myllox, Elvio Franklin e Mateus Bandeira –, pelo apoio contínuo desde 2014.

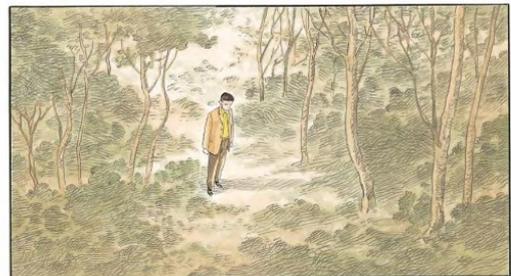
Ao Presidente Luiz Inácio Lula da Silva, pela resiliência diante da perseguição política e pela esperança transmitida aos brasileiros, principalmente no combate à fome e no incentivo à educação. À Presidente Dilma Rousseff, pelo exemplo de honestidade e postura política. Ao Ministro da Educação Camilo Santana e à Ex-Governadora do Estado do Ceará Izolda Cela, pelo apoio à educação no estado.

À classe trabalhadora, que tem o poder de mudar o mundo.

A todas as pessoas que, pelo cansaço acumulado, posso ter esquecido, mas que permanecem no meu coração.

Sob a luz tímida de um lampião  
um garoto  
desenha  
o pai dorme  
(Kiarostami, 2018, p. 149).

Passeando pelo bosque em Os Guardiões do Louvre



Fonte: Taniguchi (2018, p. 52).

## RESUMO

Esta pesquisa de mestrado estuda a relação entre cinema e histórias quadrinhos, com foco no uso do cotidiano. Analisamos três sequências de filmes de Abbas Kiarostami: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987), *E a vida continua...* (1992) e *Um alguém apaixonado* (2012); e três capítulos de mangás de Jiro Taniguchi: *O homem que passeia* (2017), *O gourmet solitário* (2020) e *A valise do professor* (2022). O cotidiano é uma parte importante das narrativas desses artistas e é usado para explorar temas como a identidade, a memória e a transformação. A partir disso, optamos por estabelecer a relação entre cinema e quadrinhos com Cirne (2000), Moya (1994) além de Postema (2018) e Barbieri (2017); e por essas duas mídias compartilharem algumas características, como o uso da imagem e da narrativa, esta pesquisa utiliza a relação entre as categorias do tempo e do espaço juntamente com o cotidiano nas narrativas das histórias em quadrinhos e do cinema. Baseamos nossa pesquisa nos conceitos de cronotopo, cotidiano e narratologia. O objetivo geral é estudar como o tempo, o espaço e o cotidiano se relacionam nos dois sistemas semióticos escolhidos. Os objetivos específicos são procurar elementos comuns que aparecem nos objetos. Nosso suporte teórico conta com nomes como Bakhtin (2018), com seu conceito de cronotopo para a literatura; Luyten (2012) com a importância do mangá; e Meleiro (2006) sobre o cinema iraniano. Para a relação tempo e espaço cinematográfico escolhemos autores como Gaudreault e Jost (2009), Deleuze (2018) e Burch (2008) como ponto de partida. Em relação ao cronotopo quadrinístico, os conceitos de Postema (2018), Barbieri (2017), Lucas (2019) e Groensteen (2015). Sobre o cotidiano, Schneider (2017, 2019), Certeau (2014) e Kato (2012). Os resultados da pesquisa mostram que os dois sistemas semióticos (quadrinhos e cinema) compartilham muitas semelhanças na forma como retratam o tempo, o espaço e o cotidiano. No entanto, há também algumas diferenças importantes, por exemplo a maneira como os dois sistemas semióticos lidam com o fluxo do tempo e a representação do espaço.

**Palavras-chave:** mangá; cinema; cotidiano; tempo; espaço.

## ABSTRACT

This Master's research studies the relationship between cinema and comic books, focusing on everyday use. We analyze three film sequences by Abbas Kiarostami *Where is My Friend's House?* (1987), *And Life Goes on...* (1992) and *Like Someone in Love* (2012) and three manga chapters by Jiro Taniguchi *The Walking Man* (2017), *Gourmet* (2020) and *The Briefcase* (2022). Everyday life is an important part of these artists' narratives, and it is used to explore themes such as identity, memory and transformation. From this we chose to establish the relationship between cinema and comics with Cirne (2000), Moya (1994) in addition to Postema (2018) and Barbieri (2017); and how these two media share some characteristics, such as the use of image and narrative. This research uses the relationship between the categories of time, space, together with everyday life in the narratives of comic books and cinema. We based our research on the concepts of chronotope, everyday life and narratology. The general objective is to study how time, space and everyday life relate in the two chosen semiotic systems. The specific objectives are to look for common elements that appear in objects. Our theoretical support includes names such as Bakhtin (2018) with his concept of chronotope for literature, Luyten (2012) with the importance of manga and Meleiro (2006) on Iranian cinema. For the relationship between time and cinematic space, we chose authors such as Gaudreault and Jost (2009), Deleuze (2018) and Burch (2008) as a starting point. In relation to the comic book chronotope, the concepts of Postema (2018), Barbieri (2017), Lucas (2019) and Groensteen (2015). About everyday life, Schneider (2017, 2019), Certeau (2014) and Kato (2012). The research results show that the two semiotic systems (comics and cinema) share many similarities in the way they portray time, space and everyday life. However, there are also some important differences, such as the way the two semiotic systems deal with the flow of time and the representation of space.

**Keywords:** manga; cinema; everyday life; time; space.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Página do mangá <i>O homem que passeia</i> .....	19
Figura 2 – Cartaz do filme <i>Onde fica a casa do meu amigo?</i> .....	22
Figura 3 – Cartaz do filme <i>E a vida continua...</i> .....	23
Figura 4 – Cartaz do filme <i>Um alguém apaixonado</i> .....	24
Figura 5 – Capa brasileira de <i>O homem que passeia</i> .....	25
Figura 6 – Capa brasileira de <i>O gourmet solitário</i> .....	25
Figura 7 – Capa brasileira de <i>A valise do professor</i> .....	26
Figura 8 – Página 5 do quadrinho <i>The Spirit</i> de 1941 .....	36
Figura 9 – Fotograma do filme <i>Cidadão Kane</i> .....	37
Figura 10 – <i>Storyboard</i> da cena de abertura de <i>Cidadão Kane</i> .....	39
Figura 11 – Página de abertura do <i>A casa</i> .....	46
Figura 12 – Página do mangá <i>O homem que passeia</i> .....	53
Figura 13 – O relógio presente no filme representando o tempo diegético.....	55
Figura 14 – Fotograma em primeiro plano da personagem Angel Eyes .....	58
Figura 15 – Fotograma em primeiro plano da personagem Tuco.....	58
Figura 16 – Fotograma em primeiro plano da personagem Blondie .....	59
Figura 17 – Fotograma do filme <i>E a vida continua...</i> (1992).....	60
Figura 18 – Fotograma do filme <i>E a vida continua...</i> (1992).....	61
Figura 19 – Fotograma do filme <i>E a vida continua...</i> (1992).....	61
Figura 20 – Fotograma do filme <i>E a vida continua...</i> (1992).....	62
Figura 21 – Fotograma do filme <i>No tempo das diligências</i> onde o protagonista está sentado dentro da diligência e conversa com outros personagens.....	63
Figura 22 – Página extraída de <i>Nova York: a vida na cidade grande</i> .....	71
Figura 23 – Fotograma do filme <i>Taxi Driver</i> (1976).....	72
Figura 24 – Indicação da direção do enquadramento cinematográfico .....	77
Figura 25 – Fotograma do filme <i>Onde fica a casa do meu amigo?</i> .....	79
Figura 26 – Fotograma do filme <i>Onde fica a casa do meu amigo?</i> .....	79
Figura 27 – Fotograma do filme <i>Onde fica a casa do meu amigo?</i> .....	80
Figura 28 – Página do mangá de <i>O homem que passeia</i> .....	81
Figura 29 – Página do mangá de <i>O homem que passeia</i> .....	82
Figura 30 – Diferença das onomatopeias entre as duas edições do mangá <i>O Gourmet solitário</i> .....	85

Figura 31 – Página de abertura do capítulo “Margeando o rio” .....	88
Figura 32 – Página do capítulo “Margeando o rio” .....	91
Figura 33 – Página do capítulo “Margeando o rio” .....	92
Figura 34 – Página do capítulo “Margeando o rio” .....	93
Figura 35 – Página do encontro do homem com o pescador em “Margeando o rio” .....	95
Figura 36 – Dupla página de encerramento do capítulo “Margeando o rio” .....	96
Figura 37 – Fotograma do filme <i>Onde fica a casa do meu amigo?</i> .....	98
Figura 38 – Fotograma do filme <i>Onde fica a casa do meu amigo?</i> .....	98
Figura 39 – Fotograma do filme <i>Onde fica a casa do meu amigo?</i> .....	100
Figura 40 – Fotograma do filme <i>Onde fica a casa do meu amigo?</i> .....	101
Figura 41 – Primeira página do capítulo, a protagonista observa o bairro que está chegando .....	104
Figura 42 – Última página do capítulo “Yakiniku na “rua do cimento” em Kawasaki, depois da zona industrial de Keihin” .....	106
Figura 43 – A protagonista decide que antes do trabalho precisa parar para comer .....	108
Figura 44 – A protagonista decide que antes do trabalho precisa parar para comer .....	109
Figura 45 – A protagonista decide que antes do trabalho precisa parar para comer .....	110
Figura 46 – Fotograma do <i>E a vida continua...</i> (1992) .....	112
Figura 47 – Fotograma do <i>E a vida continua...</i> (1992) .....	113
Figura 48 – Fotograma do <i>E a vida continua...</i> (1992) .....	114
Figura 49 – Fotograma do <i>E a vida continua...</i> (1992) .....	115
Figura 50 – Fotograma do <i>E a vida continua...</i> (1992) .....	115
Figura 51 – Fotograma do <i>E a vida continua...</i> (1992) .....	117
Figura 52 – Fotograma do <i>E a vida continua...</i> (1992) .....	117
Figura 53 – Fotograma do <i>E a vida continua...</i> (1992) .....	118
Figura 54 – Fotograma do início do engarrafamento .....	119
Figura 55 – Fotograma do meio do engarrafamento .....	119
Figura 56 – Fotograma do final do engarrafamento .....	120
Figura 57 – Página de abertura do capítulo “no parque” de <i>A valise do professor</i> .....	122
Figura 58 – Página do capítulo “no parque” de <i>A valise do professor</i> .....	124
Figura 59 – Página do capítulo “no parque” de <i>A valise do professor</i> .....	126
Figura 60 – Fotograma em que as duas protagonistas se encontram em <i>Um alguém apaixonado</i> (2012) .....	128
Figura 61 – Fotograma do filme <i>Um alguém apaixonado</i> (2012) .....	128

Figura 62 – Fotograma do filme <i>Um alguém apaixonado</i> (2012).....	129
Figura 63 – Fotograma do filme <i>Um alguém apaixonado</i> (2012).....	129
Figura 64 – Fotograma do filme <i>Um alguém apaixonado</i> (2012).....	130
Figura 65 – Fotograma do filme <i>Um alguém apaixonado</i> (2012).....	131
Figura 66 – Fotograma do filme <i>Um alguém apaixonado</i> (2012).....	131
Figura 67 – Fotograma do filme <i>Um alguém apaixonado</i> (2012).....	132

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Síntese do Estado da Arte (jan. 2013 até jul. 2023) .....	29
--	----

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
HQ	História em Quadrinho
HQs	Histórias em Quadrinhos
PPGCOM	Programa de Pós-Graduação em Comunicação
UFC	Universidade Federal do Ceará
SIBI	Sistema Integrado de Bibliotecas
SOCINE	Sociedade brasileira de estudos de cinema e audiovisual
trad.	Tradutor

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	16
2	QUADRINHOS E CINEMA.....	32
2.1	Cinema e Quadrinhos: sedução e paixão.....	33
2.2	<i>Storyboard</i> : algo comum as duas linguagens.....	38
3	O TEMPO, O ESPAÇO E O COTIDIANO.....	41
3.1	Sobre o cronotopo e as questões do romance.....	41
3.2	Tempo, ritmo e espaço.....	44
3.3	Relação tempo e espaço nos quadrinhos e no cinema.....	49
3.3.1	<i>Cronotopo nas histórias em quadrinhos</i> .....	51
3.3.2	<i>Cronotopo no cinema</i> .....	55
3.4	Cotidiano nas narrativas: um olhar sobre o comum.....	65
3.4.1	<i>O conceito de cotidiano</i> .....	66
3.4.2	<i>Cotidiano, tédio e rotina</i> .....	67
4	VEREDAS METODOLÓGICAS.....	74
4.1	Uma metodologia para chamar de nossa.....	74
4.2	Do método à prática.....	76
5	ANÁLISE DOS OBJETOS.....	84
5.1	<i>O homem que passeia (2017)</i> e <i>Onde fica a casa do meu amigo? (1987)</i> .....	86
5.2	<i>O Gourmet Solitário (2020)</i> e <i>E a vida continua... (1992)</i> .....	102
5.3	<i>A Valise do Professor (2022)</i> e <i>Um Alguém Apaixonado (2012)</i> .....	121
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	134
	REFERÊNCIAS.....	138
	GLOSSÁRIO.....	150
	ÍNDICE.....	151

## 1 INTRODUÇÃO

A presente dissertação tem como campo de estudos a comunicação e a linguagem do cinema e das histórias em quadrinhos a partir do mangá, que possui uma enorme tradição e história, mas que se remodela após as Grandes Guerras Mundiais com o intuito de erguer novamente a moral do povo japonês e que busca uma globalização, adotando, inclusive, o termo de maneira oficial.

A própria palavra mangá tem o significado não só de história em quadrinhos, mas de revista de história em quadrinhos, caricatura, cartum. O termo mangá só se tornou popular no começo desse século, por intermédio do desenhista Rakuten Kitazawa, que se empenhou em sua popularização, uma vez que já tinha sido cunhado por Hokusai, famoso xilogravurista da arte ukiyo-ê (Luyten, 2012, p. 32).

Escolhemos abrir a introdução com a definição de mangá para que leitor que não é da área de comunicação ou de quadrinhos possa saber exatamente o que estamos tratando. A escolha entre as linguagens do cinema e dos quadrinhos não é abrupta, pois ambos possuem uma origem em comum em suas histórias, uma vez que surgem em meados do século XIX e trabalham com o recurso da imagem. Isso é o que gera a pergunta motivadora desta pesquisa: como os elementos narrativos do tempo e do espaço acontecem nessas duas linguagens?

Esse é o ponto de partida da ideia que deu início ao projeto de mestrado aprovado sob o título *A narrativa do cotidiano no cinema de Abbas Kiarostami e no mangá de Jiro Taniguchi*, mas que no decorrer do primeiro ano de pesquisa sofreu um afunilamento. A pergunta seria: quais elementos narrativos comuns as duas linguagens abordaremos sob a ótica do cotidiano? A resposta veio por meio das orientações e dos conselhos dos colegas do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos: a relação espaço-tempo, ou cronotopo – para usar um conceito bakhtiniano. Assim sendo, a atual pesquisa foi renomeada para *O tempo, o espaço e o cotidiano: uma análise sobre Abbas Kiarostami e Jiro Taniguchi*.

Acreditamos que para conhecer o objeto e a pesquisa se faz necessário apresentarmos como chegamos às suas escolhas. Portanto, antes de adentrarmos ao capítulo em que apresentaremos os recortes teóricos feitos e as metodologias escolhidas, cabe essa breve ressalva para as pessoas leitoras: narraremos os próximos parágrafos em primeira pessoa.

Meu contato com a arte veio desde quando eu era criança. Embora de uma família sem muita renda no final dos anos de 1980 e durante os anos de 1990, sempre tive figuras familiares que incentivaram, principalmente, a leitura. Assim, meu acesso a revistinhas (compradas com o acúmulo de trocados), filmes e *videogames* (estes dois últimos principalmente devido às locadoras e à pirataria) moldou quem eu era e sou até hoje.

As primeiras recordações que tenho com quadrinhos são de minha mãe lendo *Turma da Mônica* para mim. Ainda muito novo e sem dominar os signos gramaticais para ler os balões e os recordatórios, cabia a mim apenas a leitura das imagens e a total confiança nas histórias que minha mãe contava. Minha relação com filmes (e por consequência com o cinema, pensando aqui no dispositivo e na sala) também se deve à minha família. Novamente minha mãe, que adormecia com a televisão ligada e, quando eu acordava de madrugada, sempre estava passando algum filme (geralmente fora da classificação indicativa para minha idade); e meu tio, que me levou para a sala de cinema pela primeira vez aos 9 anos, em 1995, para assistir *Cavaleiros do Zodíaco: o filme* (Saint Seiya: Shinku no Shōnen Densetsu, 1988).

O contato com esses dois sistemas semióticos na infância (três se contarmos *os videogames*, mas isso fica para outro texto) definiu bem o que eu gostaria de ter como profissão. Nessa época, eu ainda não tinha noção das nomenclaturas e das universidades, mas eu sabia que minha inclinação era para histórias ou, como descobri mais tarde, narrativas. Isso acabou me levando ao curso de licenciatura em Letras da Universidade Federal do Ceará (UFC). Lá tive contato com escritores, linguistas, professores e ensino. Isso me serviu de base não apenas intelectual, mas de caráter. Tive despertada em mim uma paixão pela docência e pesquisa, fundamentais para chegar à escrita desta dissertação. Após minha formação em Letras, trabalhei por quase dois anos em uma editora de material didático, como editor e revisor de textos.

Em 2014, eu realizei um sonho antigo de cursar cinema e adentrei no curso de bacharelado em Cinema e Audiovisual, também da Universidade Federal do Ceará. Durante o curso, desenvolvi mais meu lado artístico e adquiri habilidades de roteiro, produção, direção e montagem cinematográfica e cheguei a realizar mais de sete curtas-metragens nesse período da segunda graduação. Trabalhei também em uma produtora de conteúdo digital, adquirindo experiência em trabalhar em estúdio e finalmente pondo em prática tudo que aprendi pela minha segunda passagem pela UFC.

Essa breve história pode parecer banal, mas foi apenas um relato do meu cotidiano durante esses períodos para chegar no tema da minha pesquisa de mestrado. Eu conheci a obra de Abbas Kiarostami primeiro, durante uma disciplina do curso de cinema chamada "Teorias e estéticas contemporâneas do cinema e audiovisual". De início, a obra do cineasta iraniano gerou um estranhamento para mim, pois não estava acostumado com aquele tipo de cinema. O mangá de Jiro Taniguchi eu conheci depois. *O homem que passeia* (2017) foi o meu primeiro contato. Logo eu fiquei impressionado com os desenhos e com a temática simples, mas imensamente rica do cotidiano.

Ao ler Taniguchi não conseguia parar de pensar em Kiarostami. Ao ver Kiarostami,

lembrava-me de Taniguchi. Ambos constroem suas histórias a partir de ações do cotidiano, a relação entre os dois parecia óbvia aos meus olhos. Ainda em 2017, escrevi a primeira versão do meu projeto, que seria aprovado em 2021. Para mim, foi um prazer enorme deter-me sobre dois sistemas semióticos que tanto prezo. Pensar na linguagem do cinema e dos quadrinhos era (e ainda é) um prazer, a união de dois mundos que tanto gosto. Eu me sentia completamente envolvido pelas histórias e pela forma como os artistas trabalhavam.

Dessa forma, não seria exagero afirmar que o objeto não foi escolhido, ele que me escolheu, que me acolheu e que me proporcionou um prazer não apenas no campo científico, mas também no artístico. Esta dissertação é o resultado disso.

Ao mesmo tempo, não podemos restringir a escolha apenas ao campo pessoal, por mais que o objeto tenha escolhido a nós para seu estudo. Apesar de pertencerem a linguagens artísticas diferentes, tanto Abbas Kiarostami quanto Jiro Taniguchi têm sua importância para a história do cinema iraniano e do mangá, e esse valor está atrelado às suas visões de mundo e de arte. Ambos possuem falas que tratam diretamente do assunto. O livro *O real, cara e coroa*, escrito pelo ensaísta Youssef Ishaghpour, propõe analisar a obra do cineasta iraniano em quatro aspectos: Fotografias; O real; O aquém da história; A beleza do mundo. Destaca-se:

A recusa da história, o “incidente simples”, o retorno ao natural imediato, liberam o mundo de toda significação, liberam-no sobretudo da imagem e do imaginário. Despojado de imaginário, sem vontade de significar, de exprimir, a imagem (re)encontra sua função de reproduzir o que está diante da câmara: “a vida e nada mais” (Ishaghpour, 2004, p. 123).

Esse desejo de captar “a vida e nada mais” está presente desde o início da carreira de Kiarostami, seus primeiros curtas-metragens já apresentavam esse anseio. Facilmente achado na internet, o filme *O Pão e o Beco* (1970) já apresentava esses elementos do cotidiano e da vontade de retratar o que está diante da câmera. (inserir imagem)

Como em filmes posteriores (em particular, *Onde fica a casa do meu amigo?* que de várias maneiras revisita o mundo do Pão e Beco), o jovem herói experimenta o duro isolamento e exclusão do mundo dos adultos, muito ocupados com seus próprios assuntos para se preocupar com dilemas infantis (Elena, 2005, p. 18, tradução nossa<sup>1</sup>).

O filme se resume a um garoto que saiu para comprar pão e está retornando para casa. No caminho de volta, ele passa por um beco e encontra um cachorro que lhe causa um certo temor. Esse pensamento de Kiarostami vai ao encontro de Jiro Taniguchi. Em uma entrevista realizada em Tóquio, no ano de 2008, por Jean-Philippe Toussaint, o mangaká fala:

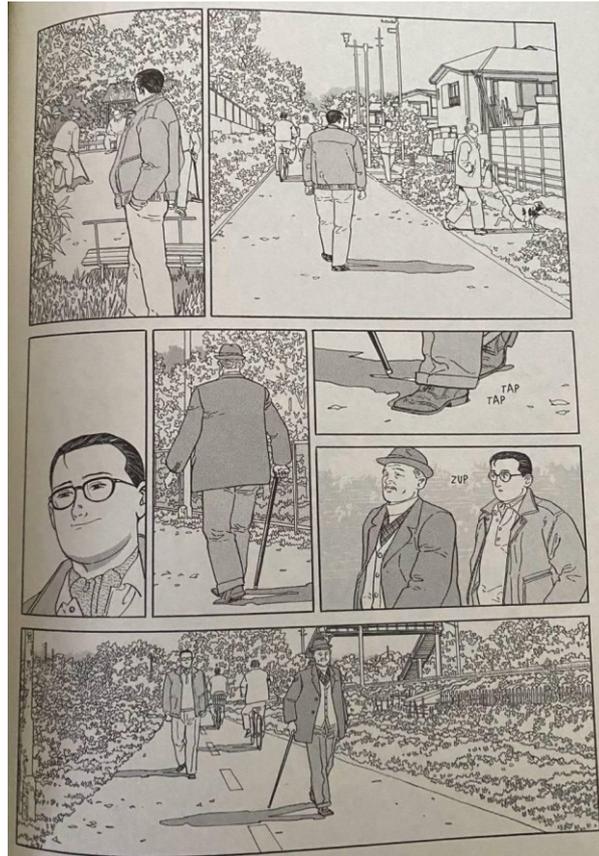
---

<sup>1</sup> As in later films (in particular, *Where Is the Friends Housed* which in a multitude of ways revisits the world of *Bread and Alley*), the young hero experiences the harshness of isolation and exclusion from the world of adults, who are too busy with their own affairs to bother about childish dilemmas (Elena, 2005, p. 18).

Só quero contar histórias a partir de coisas insignificantes da vida cotidiana, é porque dou importância à expressão das oscilações, às incertezas que as pessoas vivenciam no cotidiano, a seus sentimentos profundos em suas relações com os outros (Taniguchi, 2017, p. 236).

Vamos observar essa passagem aliada a uma página do artista japonês.

Figura 1 – Página do mangá *O homem que passeia*



Fonte: Taniguchi (2017, p. 94).

Percebe-se, ao olhar a página (figura 1) presente no capítulo “Caminho Comprido”, um ato de caminhar entre dois personagens, um com bengala e outro não. Aliando essa página com a fala de Taniguchi, consta-se que o autor busca esses elementos “às incertezas que as pessoas vivenciam no cotidiano, a seus sentimentos profundos em suas relações com os outros” (Taniguchi, 2017, p. 236) em suas histórias. Essa sensação não é apenas resultado da própria fala de Taniguchi.

O registro temático de Taniguchi Jiro é bem variado, mas o artista parece apreciar mais particularmente as narrativas que lhe permitem restituir detalhes da natureza circundante, os instantes fugazes do cotidiano, com uma notável sensibilidade. Em sua paginação, Taniguchi gosta de multiplicar seus pontos de vista e privilegia as vistas panorâmicas que lembram um tipo de perspectiva muito empregada nas estampas. Dono de um desenho de traço fino, de execução acurada, o autor gosta de

dar à arquitetura e às paisagens uma importância preponderante a ponto de, por vezes, vendê-las como "astros" da narrativa, em detrimento das personagens. Muitas das obras que fizeram seu renome (sobretudo na Europa) desprendem uma atmosfera singular, com frequência tranquilizante. Aliás, Taniguchi admite ter se inspirado no cineasta Ozu Yasujiro para fazer *O homem que passeia*, amparando-se na introspecção e no modo contemplativo da obra dele (Koyama-Richard, 2022, p. 213).

Em uma única página do *O homem que passeia* (figura 1) é possível encontrar todas as características apontadas por Koyama-Richard. Ela também nos oferece pistas de outros possíveis pontos de interseção entre os artistas. O primeiro deles é a absorção do público ocidental, especialmente dos franceses, de suas obras. Taniguchi já desenhou um mangá para o Louvre, *Os guardiões do Louvre* (2018), além da clara influência dos quadrinhos franco-belga; já Kiarostami, devido a inúmeras restrições e censuras do governo iraniano, encontrou sempre na Europa um refúgio para exibição de seus filmes, sendo amplamente premiado e celebrado naquele que talvez seja o maior festival de cinema do planeta, o Festival de Cinema de Cannes, no qual ganhou, em 1997, o Palma de Ouro pelo filme *O gosto da cereja*. Além disso, é na França onde filma pela primeira vez fora de seu país (a outra vez seria no Japão, em 2012), com o filme *Cópia Fiel* (2010). O segundo ponto de contato entre os artistas, dessa vez em um quesito que dialoga com suas linguagens, é o apreço que ambos possuem pelo cineasta japonês Yasujiro Ozu, demonstrando que o cotidiano é um elemento comum às narrativas de diferentes culturas e linguagens. Os dois já deram entrevistas afirmando isso, e Kiarostami possui um filme em homenagem ao Ozu, *Five* (2003).

A ambos também é vinculada a ideia de uma “arte nova” em seus respectivos trabalhos. Kiarostami é associado à nova onda do cinema iraniano, que surgiu no final da década de 1970 e que combatia, sobretudo, as restrições e censuras do regime islâmico e do cinema do Irã vigente. Taniguchi oficialmente não fez parte de nenhum movimento nesse sentido, mas o quadrinista franco-japonês Frédéric Boilet, criador do manifesto *Nouvelle Manga*, costuma associar o nome de Taniguchi ao movimento, em seu *site*.

A maioria dos mangás que foram traduzidos para o francês nos últimos dez anos foi comercial, voltados para adolescentes, seguindo as séries animadas que os precederam nas telas da TV francesa. Seus temas são aventura ou ficção científica, protagonizados por heróis... Como no Japão, esse tipo de mangá muito focado gera seu próprio fenômeno otaku: imprensa especializada, « cosplay » (fantasia), etc. Mangás também estão sendo traduzidos, mas, novamente, são voltados principalmente para adolescentes, com a vida cotidiana sendo frequentemente tratada de maneira excessivamente dramática e caricaturada: uma vida cotidiana mais próxima *Hélène et les garçons* (*sitcom* da tv francesa nota do tradutor) ou dos dramas domésticos da televisão japonesa do que de *When the Cat's Away or Only Yesterday* (4). O mangá sobre o cotidiano, que eu acho que deveria atingir um público maior do que apenas otaku, é um mangá mais adulto, com o cotidiano retratado sem ênfase ou estereótipos: um mangá que, no entanto, foi praticamente ignorado até hoje por leitores de língua francesa, com exceção há alguns anos das edições traduzidas de *My Father's Calendar*

ou de *O homem que passeia* de Jirô Taniguchi (Boilet, 2001, tradução nossa<sup>2</sup>).

Como veremos mais adiante, as novas tendências, principalmente no cinema e nos quadrinhos, surgiram como uma forte carga de linguagem autoral e contraponto ao modelo industrial, com desenvolvimento de temas e diálogos que criticam o modo de fazer filmes e criar HQs.

Existem muitas formas de estudar cinema e histórias em quadrinhos no campo da pesquisa acadêmica. Para fins da nossa pesquisa, escolhemos trabalhar com duas teorias que vão servir de base estruturante da nossa metodologia, sendo elas análise fílmica e quadrinística, buscando justamente a comparação e o tensionamento entre essas duas linguagens. Nossa escolha advém da necessidade de estudar como o cronotopo e o cotidiano aparecem nesses dois sistemas de linguagem diferentes. Portanto, escolher sequências e páginas para estudo será fundamental para o resultado deste trabalho.

Além das escolhas metodológicas, visamos contemplar os nossos objetivos. O objetivo geral é estudar como o cronotopo (tempo e o espaço) e o cotidiano se relacionam nas duas linguagens artísticas escolhidas. O objetivo específico é procurar elementos comuns que aparecem nos objetos, como a suspensão e dilatação do tempo. Outro ponto de análise é a maneira como os artistas desenvolvem isso, seja por meio da montagem no cinema e/ou da diagramação no mangá. Trabalhamos com a hipótese de que o cotidiano, o tempo e o espaço conduzem as narrativas, sendo elementos essenciais e comuns aos dois autores como fonte do desenvolvimento de um estilo autoral ou como uma forma de negação ao clássico ou de sua reinvenção.

O primeiro passo é escolher quais filmes e quadrinhos vamos trabalhar. Analisaremos três sequências distintas de filmes de Abbas Kiarostami: *Onde fica a casa do meu amigo?* (*Khane-ye doost kojast?*, 1987), *E a vida continua...* (*Zendegi Va Digar Hich*, 1992), *Um alguém apaixonado* (*Raiku samuwan in rabu*, 2012), este último filmado no Japão

---

<sup>2</sup> Most of the manga that have been translated in French over the past ten years have been commercial manga aimed at teenagers, to follow on from the animated series which preceded them on French TV screens. Their themes are adventure or Sci-Fi, featuring heroes... As in Japan, this very focused type of manga generates its own otaku phenomenon: specialized press, « cosplay » (costume-play), etc. A number of daily-life manga are also being translated, but again they are primarily aimed at teenagers, with daily life often being treated in an often overdramatic and caricatured way: a daily life closer to *Hélène et les garçons* or to the domestic dramas of Japanese television than to *When the Cat's Away* or *Only Yesterday* (4). Daily-life manga, which I think should be able to reach a larger audience than just otaku in France, is a more adult manga, with daily life portrayed without overemphasis or stereotypes: a manga that has, however, been virtually ignored to date by French-speaking readers, with the exception a few years ago of translated editions of *My Father's Calendar* or of *The Walking Man* by Jirô Taniguchi (Boilet, 2001).

e os dois primeiros no vilarejo de Koker<sup>3</sup>, localizado na região montanhosa do norte do Irã, próximo ao Mar Cáspio. A seguir os cartazes dos filmes (figuras 2, 3 e 4).

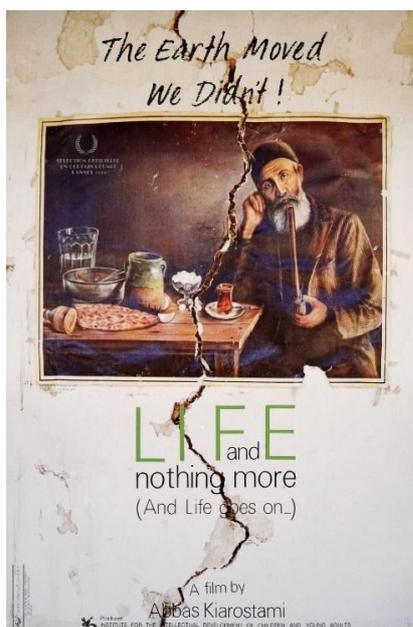
Figura 2 – Cartaz do filme *Onde fica a casa do meu amigo?*



Fonte: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987).

---

<sup>3</sup> Koker é um pequeno vilarejo na região norte do Irã, onde Kiarostami filmou três filmes. É um lugar que foi devastado por um terremoto no início da década de 1990. Inclusive, a história do segundo filme gravado lá, *E a vida continua...* (1992), é a busca dos atores do primeiro filme e a procura para saber se eles estão bem.

Figura 3 – Cartaz do filme *E a vida continua...*

Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Uma breve sinopse de cada filme: em *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987) a história é contada por um garotinho de 8 anos chamado Ahmed, que acidentalmente levou para casa o caderno de seu amigo Mohammad. Ele sai em busca da casa de seu amigo para devolver o pertence, para evitar que Mohammad seja expulso da escola. Acontece que Ahmed não sabe exatamente onde fica a casa de seu amigo, então sai em busca para o encontrar. Em *E a vida continua...* (1992), anos após a filmagem de *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987), aconteceu um terremoto na região, o filme conta a história do diretor e seu filho, que vão até a região para saber como os atores do primeiro filme estão. Chegando lá, eles encontram uma vila destruída pelo abalo sísmico, mas com uma população disposta a seguir a vida.

Figura 4 – Cartaz do filme *Um alguém apaixonado*

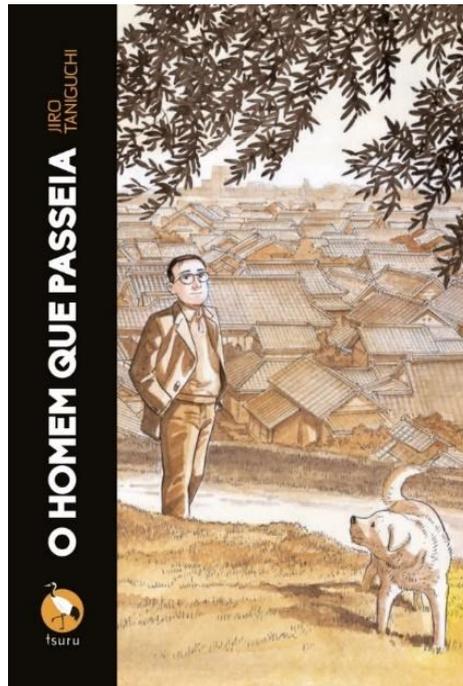
Fonte: *Um alguém apaixonado* (2012).

Por último, temos *Um alguém apaixonado* (2012). O filme é gravado no Japão e tem como protagonista a jovem estudante universitária chamada Akiko, que ganha a vida como prostituta e tem sua vida mudada quando visita um professor aposentado chamado Takashi.

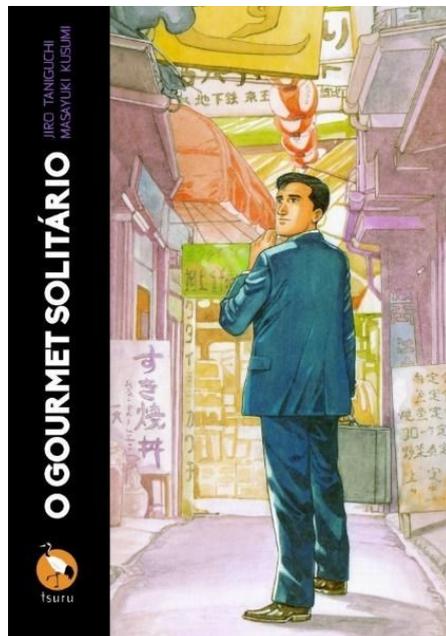
Escolhemos estes três filmes de momentos distintos de sua carreira porque queríamos estudar a relação do tempo e do espaço em diferentes momentos de sua trajetória. Uma vez apresentados os filmes com seus respectivos cartazes e sinopses, vamos nos deter agora nos mangás de edição brasileira<sup>4</sup> de Jiro Taniguchi que iremos abordar nesta dissertação. Os primeiros são *O homem que passeia* (Aruku Hito, 2017), *O gourmet solitário* (Kodoku no Gourmet, 2020) e *A valise do professor* (Sensei no kaban, 2022).

---

<sup>4</sup> As datas para referência fazem alusão às edições brasileiras das duas primeiras obras publicadas pela editora Devir e a última pela editora Pipoca e Nanquim. Suas publicações originais pelas editoras japonesas seguem nas seguintes datas: *O homem que passeia* (1992), *O gourmet solitário* (1997) e *A valise do professor* (2009-2010).

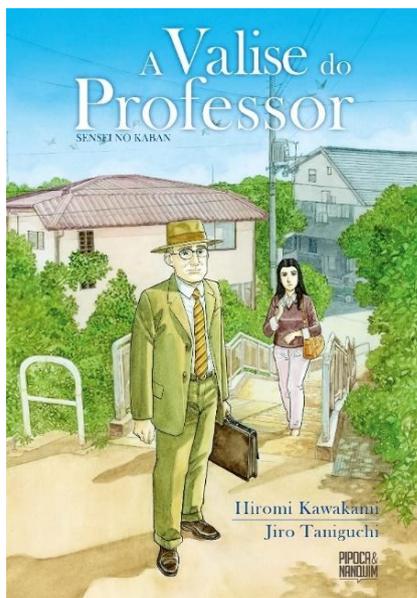
Figura 5 – Capa brasileira de *O homem que passeia*

Fonte: Taniguchi (2017).

Figura 6 – Capa brasileira de *O gourmet solitário*

Fonte: Taniguchi (2020).

Figura 7 – Capa brasileira de *A valise do professor*



Fonte: Taniguchi (2022).

Em *O homem que passeia* (2017), Taniguchi entrega uma coletânea de histórias do homem ordinário do Japão, mostrando desde o descer errado de uma estação de trem até observar uma chuva ou ficar sob a sombra de uma árvore. Escolhemos o capítulo 8, com o título “Margeando o rio”, para objeto de nossa análise. Em *O gourmet solitário* (2020) optamos também pelo oitavo capítulo, sob o nome de “Yakiniku na ‘Rua do Cimento’ em Kawasaki, depois da zona industrial de Keihin”, no qual temos novamente uma coleção de histórias de um homem, sempre atrasado para algo, que precisa encontrar novos lugares para comer, uma experiência gastronômica pelo Japão. Por fim, *A valise do professor* (2022) é a adaptação do romance de mesmo nome escrito pela Hiromi Kawakami, publicado em 2001 no Japão e em 2017 no Brasil. Neste último mangá, temos a história do reencontro entre uma ex-aluna (agora adulta, com 37 anos) e seu professor, que rende um relacionamento cercado de pequenas descobertas e olhos julgadores da sociedade japonesa. Aqui vamos focar na análise do capítulo 16, chamado “No parque”. Assim, ao escolhermos essas três obras de momentos diferentes de Taniguchi, podemos observar as diferenças entre cada momento de sua carreira.

Falaremos agora sobre o percurso e estilo dos dois artistas. Abbas Kiarostami nasceu em 1940 em Teerã, no Irã, e começou a realizar filmes na década de 1970. Antes, ele trabalhava no instituto *Kanun*<sup>5</sup>. Criada pré-Revolução Islâmica, a entidade tinha como objetivo

<sup>5</sup> Segundo Meleiro (2006, p. 41), uma das mais importantes organizações que constituíam e constituem (após a mudança do regime) um forte sustentáculo para o cinema nacional é o Instituto para o Desenvolvimento Intelectual da Criança e do Adolescente (Kanun-e Parvaresh-e Fekri-ye Kudakan va Nowjavanan), conhecido como Kanun.

incentivar a produção de obras destinadas ao público jovem. A partir daí surge um dos principais elementos reconhecidos nas obras de Kiarostami, a história a partir do olhar da criança. O *Kanun* atuou ao longo de três períodos: de 1966 até a Revolução Islâmica (1970-1979); de 1979 até 1990; e, por fim, de 1990 até 1998. Segundo Meleiro, “Não é possível falar em cinema no Irã sem levar em consideração a enorme influência do Kanun, ao menos se falarmos de um cinema social e culturalmente válido” (2006, p. 42). Importante ressaltar que todos os filmes eram submetidos à aprovação, seja da instituição ou do Estado, por meio do Ministério da Educação.

O início da década de 1980, pouco tempo depois da Revolução Islâmica, foi considerado um dos piores períodos da história do cinema iraniano. Diversas salas de cinema foram fechadas, e a produção de filmes caiu vertiginosamente. A censura se instalou, e os artistas considerados subversivos eram perseguidos.

A regulamentação da censura é o mais explícito exemplo do intervencionismo coercitivo do Estado. A censura, justificada como guardião dos princípios de que o poder político julga ser defensor, sempre existiu, embora as autoridades, até 1984, não especificassem o que era permitido e o que era proibido. A política tem, inegavelmente, influência sobre a produção da literatura, do cinema, da escrita da história, enfim, de toda a cultura [...] (Meleiro, 2006, p. 62).

Apesar do livro de Meleiro ser de 2006, essa perseguição e censura ocorrem até os dias de hoje. Recentemente, o cineasta Jafar Panahi ficou preso por 7 meses<sup>6</sup>, além de já ter sido condenado a não deixar o país e nem dirigir filmes.

A repressão tão dura obrigou certos cineastas a abordarem outra forma de falar de seu país. Essa nova forma foi representada por Kiarostami ao longo de sua filmografia. Como já falamos, muitos dos seus filmes iniciais tinham como ponto de vista um olhar da criança para o mundo. É justamente por meio desse olhar que o cineasta iraniano tece críticas ao regime do Irã e à sua sociedade. Muitos filmes têm destaque, como a trilogia do Koker: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987), *E a vida continua...* (1992), e *Através das oliveiras* (1994); ainda tem destaque *Close-Up* (1990) e *O gosto da Cereja* (1997). Em *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987), “Kiarostami discute tradições e incômodas regras sociais a partir do personagem Ahmad” (Meleiro, 2006, p. 110). Ao desobedecer à mãe, Ahmad se coloca contra as tradições sociais do país, que é escancarado com a escolha da *mise-en-scène* e dos diálogos dos demais personagens.

---

O principal atrativo da instituição era possibilitar que os artistas tivessem uma liberdade de expressão em suas produções, maior do que em qualquer outro lugar, incentivando a produção de obras destinadas ao público jovem.

<sup>6</sup> AGENCE FRANCE-PRESSE. “Diretor Jafar Panahi é libertado sob fiança, após sete meses preso no Irã”. G1, fev. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2023/02/03/diretor-jafar-panahi-e-libertado-sob-fianca-apos-sete-meses-presno-no-ira.ghtml>. Acesso em: 26 jun. 2023.

Alia-se a isso que Kiarostami trabalha com atores não profissionais, sendo a própria população o agente de seus filmes.

Eles têm como forte marca a presença de situações que estão presentes na vida das pessoas. O próprio Kiarostami menciona isso ao falar sobre o surgimento da ideia que originou o roteiro de *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987), quando ele narra que a situação partiu de três pontos: o relato de um professor; seu filho que tinha a mesma idade do protagonista; e uma situação que aconteceu com uma amiga, que saiu para comprar cigarros e voltou depois de andar 6 km para poder manter a palavra (Kiarostami, 2004, p. 221). Esse compromisso com o cotidiano faz parte do estilo do autor, que afirma ter aversão a filmes narrativos e que “a única maneira de prefigurar um cinema novo reside em um maior respeito pelo papel desempenhado pelo espectador” (Kiarostami, 2004, p. 182). Dessa maneira, Kiarostami busca em seus filmes mais narrativos uma fonte no cotidiano e um rompimento no tocante a uma linguagem mais invisível do cinema.

Jiro Taniguchi nasceu em 1947, em Tottori, no Japão. Desde cedo era consumidor de mangás e começou a trabalhar com ilustração no início da década de 1970. Seus primeiros trabalhos eram mangás eróticos. Na década de 1980, trabalhou com mangás de ficção científica, policiais e históricos. A partir da década de 1990, decidiu trabalhar por conta própria e suas histórias passaram a ter um tom mais intimista, experimentando o real. Seu primeiro trabalho nesse período foi *O homem que passeia*, publicado pela primeira vez em 1992, no Japão, pela editora *Kodansha*; no Brasil, ganha sua edição em 2017.

Em entrevista publicada na edição brasileira do mangá e realizada por Jean-Philippe Toussaint (2017), Jiro Taniguchi descreve sua preocupação com o avanço da sociedade do consumo e em como a sociedade de uma forma geral, e em especial a japonesa, associa o consumismo ao conforto. Isso, para o mangaká, vem influenciando diretamente no bioma do planeta e ameaçando a natureza e os animais: “o problema é extremamente complexo. Quanto a mim, posso apenas descrever essa realidade nos meus mangás e me dedico a isso” (Taniguchi, 2017, p. 238). Koyama-Richard fala que “o artista parece apreciar mais particularmente as narrativas que lhe permitem restituir detalhes da natureza circundante, os instantes fugazes do cotidiano, com uma notável sensibilidade” (2022, p. 2013).

O estilo de desenho de Taniguchi foge do senso comum quando pensamos nos mangás e isso é notório ao lermos qualquer obra dele. Tem um apreço em desenhar paisagens e animais, confirmado em entrevistas (Koyama-Richard, 2022). Esse detalhismo e representação fidedigna da sociedade japonesa aproxima demais a temática de suas obras com uma poesia visual, além de reforçar o caráter social de suas narrativas.

Assumidamente adepto a caminhadas, Taniguchi fazia um trajeto de seu trabalho ao seu ateliê que sempre era inédito, pois ele ia caminhando por locais distintos. Relatava que isso o relaxava. Portanto, a experiência do cotidiano na narrativa do autor perpassa sua experiência real e inclusive estabelece diálogo com o tema do tempo e do espaço.

Quando tiver um tempo livre, procure sair para andar sem rumo. Assim, imediatamente, sem nos darmos conta, o tempo começa a passar mais lentamente. Aqui ou ali, encontramos coisas esquecidas, sentimos prazer em observar as passagens das nuvens e nos sentimos cada vez mais tranquilos. A pessoa que está presente, ali, na caminhada, é o mais próximo do que ela é de verdade (Taniguchi, 2017, p. 239).

Essa sensação de tempo dilatado e de pertencimento espacial não é à toa. No capítulo 4, vamos trabalhar com os conceitos que envolvem tempo, espaço e cotidiano, mas podemos adiantar que esse sentimento de lentidão está presente não só na cultura japonesa, mas se manifesta em diversas outras representações culturais.

Contudo, antes cabe ainda ressaltar os estudos pregressos a nossa dissertação. Fizemos um levantamento bibliográfico e um estado da arte sobre os nossos objetos. Devido a escassez de encontramos trabalhos sobre Jiro Taniguchi, optamos por ampliar o filtro de busca. A seleção ficou de janeiro de 2013 até julho de 2023, os resultados foram publicados em formato de artigo (Alves, 2024)<sup>7</sup>, porém apresentamos a seguinte tabela em sua síntese.

Tabela 1 – Síntese do Estado da Arte (jan. 2013 até jul. 2023)

Estado da Arte entre os anos de 2013 a 2023					
Artigos/Ensaios/Resenhas	TCCs	Dissertações	Teses	Livros	Categorias
6	0	4	3	3	Abbas Kairostami
7	0	1	0	2	Jiro Taniguchi
9	0	2	0	21	Cronotopo no cinema e nos quadrinhos
4	0	0	1	11	Cotidiano
26	0	7	4	37	Total

Fonte: autoria própria

As categorias foram definidas a partir da leitura dos trabalhos. Apesar do número elevado de trabalhos no total, podemos perceber uma carência em algumas dessas categorias, e a falta de relação entre algumas delas, o que nos possibilitou encontrar nossa ruptura epistemológica.

O propósito central era encontrar uma ruptura epistemológica que permitisse a inserção da pesquisa na área da comunicação e nos estudos de quadrinhos e de cinema. Além de validar nossa pesquisa, demonstrando a existência de um caminho que possa ser seguido, o estado da arte também serviu para que pudéssemos fazer uma lista bibliográfica, mapeando os principais pesquisadores e pesquisadoras do tema, facilitando a seleção dos textos que seriam utilizados posteriormente. Assim, consideramos que o estado da arte cumpriu sua função

<sup>7</sup> Todos os artigos de nossa autoria estarão completos com o link das referências.

contextualizando os principais textos científicos produzidos nos últimos anos e elencando um ponto de partida não apenas para nossa dissertação, mas também para os demais colegas pesquisadores do tema ou interessados pelos estudos de cinema e de mangás. (Alves, 2024, p. 15)

Nossa introdução serviu para mostrar a relação do objeto de pesquisa com o nosso gosto pessoal, mas também para revelar a importância da escolha para os estudos na área de comunicação e linguagens. Mostramos como os dois artistas se relacionam e possuem referências em comum e definimos nossos objetivos (geral e específico) aliados com a nossa hipótese.

No capítulo 2, vamos refletir sobre a origem do cinema e das HQs, aproximando elementos comuns e mostrando a particularidade de cada sistema. Trabalharemos aqui com pessoas pesquisadoras que aproximam as duas linguagens e que também as entendem como sendo sistemas diferentes. Nossa base de leitura será Moya (1994) e Luyten (1987), além de Cirne (2000), Barbieri (2017) e a tese de Cesconetto (2006). Ao final demonstraremos as relações conceituais entre as duas linguagens e suas aproximações, em exemplo do *storyboard*.

Em seguida, vamos desenvolver o capítulo 3, no qual vamos trabalhar os conceitos de tempo, espaço e cotidiano na narrativa de uma maneira geral e nos quadrinhos e nos filmes de uma maneira específica, o propósito desse capítulo é juntarmos e debatermos definições que possamos aplicar na nossa análise. Começaremos ele com um debate sobre o conceito de cronotopo proposto por Bakhtin (2018), em seguida trabalharemos as categorias propostas por Genette (2017) e Barthes (2006); adentrando mais sobre o tempo e o espaço nas HQs e no cinema, traremos para discussão teórica Groensteen (2015), Lucas (2016), Barbieri (2017) e Postema (2018), além de Burch (2008), Gaudreault e Jost (2009) e Deleuze (2018). Sobre os aspectos do cotidiano na narrativa teremos: Certeau (2021), Heller (2021) e Schneider (2017, 2019, 2022).

No capítulo 4 vamos tratar das possibilidades metodológicas que aplicaremos na análise, e no capítulo 5 aplicaremos todos os conceitos que consideramos pertinentes para a análise nos objetos selecionados, trabalhando em conjunto com *O homem que passeia* (2017) e *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987); *O gourmet solitário* (2020) e *E a vida continua...* (1992); por fim, *A valise do professor* (2022) e *Um alguém apaixonado* (2012).

A escolha de três momentos distintos em cada um dos sistemas semióticos apresentados é para podermos ter, ao mesmo tempo, uma visão mais completa e uma análise mais precisa dos elementos narrativos para respondermos nossos questionamentos e validarmos esse texto como uma pesquisa científica.

Uma vez apresentada a escolha de nosso objeto de pesquisa, um ponto que vale

algumas linhas é o que faz essa pesquisa se encaixar dentro da área da comunicação. Esse alinhamento e aderência do projeto de pesquisa à linha é bastante válido para entender, por exemplo, a relação entre as duas linguagens. Buscamos trabalhar neste capítulo a aproximação entre o cinema e o mangá, desde sua gênese histórica no século XIX, até os dois artistas que pretendemos analisar nesta dissertação. Com o que foi trabalhado aqui, é possível afirmar que tanto o cinema quanto o quadrinho apresentam uma aproximação sígnica em alguns momentos, mas que se afastam completamente em outros. Sobre Kiarostami e Taniguchi ficou evidente a forma como os dois trabalham com temáticas parecidas e com percepções conceituais próximas, o que mostra mais uma vez um caminho assertivo para a escolha de nosso objeto de pesquisa.

## 2 QUADRINHOS E CINEMA

As histórias em quadrinhos e o cinema compartilham características que vão desde seu surgimento oficial no século XIX até a aproximação entre elementos de sua linguagem artística. Este capítulo tem por finalidade apresentar um aspecto diacrônico da historiografia dessas duas expressões artísticas. Consideramos fundamental para nossa pesquisa, conseqüentemente, para a análise vindoura, entender a origem dessa relação, suas aproximações e distanciamentos.

Destacamos como primeiro ponto a ser levantando uma série de autores que trabalham com a historiografia tanto das histórias em quadrinhos quanto do cinema. Rogério de Campos, em seus dois livros *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos* (2015) e *HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações* (2020), aponta para o surgimento das histórias em quadrinhos e a influência dos quadrinhos na linguagem cinematográfica. O principal argumento utilizado por ele seria a utilização de planos e enquadramentos pelo cinema que são comuns nas histórias em quadrinhos. Apesar de reconhecermos o excelente trabalho de Campos (2015, 2020), principalmente no tocante a uma pesquisa de caráter diacrônico dos quadrinhos, discordamos do autor quando ele estabelece essa relação entre a banda desenhada e o cinema. O primeiro ponto de discordância se dá quando entendemos, por meio de uma leitura por autores estruturalistas e pós-estruturalistas (Barthes, Eco, Deleuze etc.) que a narrativa, sobretudo a ficcional, é sequencial e segue uma ordem de acontecimentos, seja textualmente, a exemplo da literatura, ou por separação entre quadros, como nas HQs e nos filmes. O segundo ponto é que os elementos tratados por Campos (2020), por exemplo, já apontam para a origem em comum das duas linguagens como os *Phad*, tapeçarias indianas que continham elementos de história contada em imagens sequenciais, e o teatro de sombra chinês.

Assim, para fins de nossa pesquisa, vamos tratar o surgimento dos quadrinhos de acordo com Moya (1994) e com Luyten (1987): o primeiro considera as obras de Rudolf Töpffer, escritor e professor suíço, como marco inicial das histórias em quadrinhos com a sua chamada “literatura em estampas”. Embora Töpffer tenha publicado em formato de livro apenas na década de 1830, sua produção remete à década anterior; a segunda pesquisadora aponta que apesar de existir resquícios da linguagem dos quadrinhos nas pinturas rupestres, nos afrescos e nas pinturas, por exemplo, é só a partir da Revolução Industrial e do surgimento da chamada cultura de massa que ele consolida uma linguagem: “o quadrinho é um produto com raízes populares, e mais popular ainda foi sua difusão. (...) Desde o início, sua característica foi a de

comunicação de massa, uma vez que atingia um público enorme” (Luyten, 1987, p. 9-10).

O cinema também traz consigo uma carga pré-surgida. Robert Stam (2013) já aponta para o pensamento de projeção de imagens ainda na filosofia clássica platônica. A alegoria da caverna, presente no livro *A república* (2017), de Platão, já trazia a noção de sombras projetadas em uma parede como uma representação do real. O surgimento do cinema também está atrelado à câmera escura, à fotografia e aos chamados de “brinquedos ópticos”, sendo o folioscópio, o taumatropo e o zootropo alguns exemplos. Estes dispositivos utilizavam da persistência da visão ou persistência retiniana. “No século XIX, muitos aparelhos que buscavam estudar o fenômeno da persistência retiniana foram construídos. Este fenômeno seria responsável por manter a imagem por uma fração de segundo na retina, resultando na ilusão de movimento” (Thebas, 20--).

O surgimento do cinema, oficialmente, aconteceu em 1895 com a exibição do filme *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895), de Auguste e Louis Lumière. O filme de 45 segundos, aproximadamente, mostra a saída dos trabalhadores da fábrica Lumière em Lyon. Esse feito só foi possível graças ao cinematógrafo, máquina que era responsável pela captação e projeção dos filmes. Cabe ressaltar, contudo, que alguns autores consideram o surgimento do cinema em 1890 por meio da invenção do cinetoscópio por Thomas Edison. Não concordamos com essa consideração por dois motivos: o próprio Edison não acreditava na permanência do cinema, que seria uma moda passageira (Bordwell e Thompson, 2013); o cinematógrafo era um dispositivo mais completo, tanto em capacidade de captação quanto de exibição, uma vez que era possível projetar o filme para diversas pessoas. Tal como os quadrinhos, o cinema é produto sobretudo da Revolução Industrial e de uma cultura de massa.

## **2.1 Cinema e Quadrinhos: sedução e paixão**

Uma vez pontuada essa breve diferenciação entre o pré-quadrinhos e o pré-cinema, bem como suas respectivas origens, vamos partir agora para uma aproximação e um distanciamento entre as duas artes. Vamos dar um destaque para autores e definições já existentes que relacionam as expressões artísticas escolhidas. Nosso intuito aqui é estabelecer uma base para que possamos aprofundar as questões do tempo e do espaço da narrativa quadrinística e cinematográfica nos próximos capítulos desta dissertação.

Tratando-se das HQs, o primeiro autor que logo vem a nossa mente é Scott McCloud. Este foi um dos desenhistas que deu origem ao projeto aprovado para o desenvolvimento desta dissertação e, embora seja um autor que não aprofunde tanto a relação

quadrinho e cinema, achamos por bem começar a nossa discussão por ele.

Logo no primeiro capítulo do seu livro *Desvendando os quadrinhos* (2005), McCloud começa propondo uma expansão do termo “Arte Sequencial” criado por Will Eisner. Entre suas divagações, o autor questiona: “Acho que a diferença básica é que a animação é sequencial em tempo, mas não espacialmente justaposta como nos quadrinhos” (2005, p. 7). Um pouco mais a frente ele complementa: “Cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço – a tela –, enquanto nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes. O espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filme” (2005, p. 7). Ainda sem entrarmos no debate do tempo e do espaço nessas duas artes, McCloud antecipa um pouco o que vamos tratar futuramente. Será que a diferença estaria na maneira como estas linguagens lidam com questões temporais e espaciais? Mais adiante, McCloud traz a fala que consideramos mais emblemática (ou seria problemática?): “Só que você pode dizer que antes de ser projetado o filme é só um gibi muito, muito, muito lento” (2005, p. 8). Importante ressaltar que o livro de McCloud tem um caráter didático e é contado em formato de história em quadrinho, mas, isto posto de lado, acreditamos que essa última afirmação se trata de um equívoco conceitual. Primeiro que o cinema, como vimos na abertura deste capítulo, tem suas raízes na fotografia e na ilusão ótica da retina, portanto, sem a projeção o cinema seria uma fotografia estática. Segundo que tal afirmação contradiz a própria colocação anterior quando o autor afirma que os quadrinhos são imagens em sequência, espacialmente justapostas em uma página. Essa última citação de McCloud parece apontar para a relação de algo comum as duas linguagens: o *storyboard*, mas isto é algo que vamos desenvolver posteriormente.

Gostaríamos de propor um debate entre os pesquisadores que citaremos a seguir. Patrícia M. Borges, em seu livro *Traços ideogramáticos na linguagem dos animês* (2008), traz o primeiro capítulo com o título “Eisenstein e o princípio de composição ideogrâmica”. Ao lermos pela primeira vez, a pergunta que nos veio à mente como pesquisadores foi: o que o cineasta e teórico soviético Sergei Eisenstein tem relação com ideogramas e com animê japonês?

Em *A forma do filme* (2002) Eisenstein fala sobre montagem no cinema e principalmente no cinema japonês, base que Borges (2008) utiliza em sua relação com o animê, contudo o cineasta soviético fala sobre a visualidade da escrita ideogramática japonesa e relaciona com o conceito de montagem cinematográfica: “O cinema japonês ignora completamente a montagem. No entanto, o princípio da montagem pode ser identificado com o elemento básico da cultura visual japonesa. Escrita – porque sua escrita é basicamente figurativa” (Eisenstein, 2002, p. 36). Podemos então afirmar que o conceito de montagem cinematográfica japonesa está atrelado a sua escrita, já que a junção justaposta de dois

caracteres gera um sentido para a palavra do que cada um separado, a exemplo dos kanjis. Assim, tanto os quadrinhos quanto o cinema têm essa característica da montagem – imagens justapostas que geram sentidos diferentes ou ganham um novo significado quando juntas.

O terceiro é Moacyr Cirne, pesquisador brasileiro que foi um dos pioneiros dos estudos de quadrinhos no Brasil, além de ser um pesquisador da área de comunicação e poeta. Em seu livro *Bum! A explosão criativa dos quadrinhos* (1970), Cirne já apresenta alguns indícios dessa relação ideogramática entre o cinema e as HQs, relacionando principalmente o caráter massivo e industrial presentes nas duas linguagens. Ele aprofunda o tema em seu segundo livro, *Para ler os quadrinhos: Da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada* (1975). O primeiro capítulo é dedicado a uma aproximação entre cinema e quadrinhos, contudo aqui Cirne vai um pouco além do debate já estabelecido das duas mídias serem frutos da Revolução Industrial. Ele aponta que o autor espanhol Luis Gasca já falava da montagem como elemento de elo entre as linguagens: “A iluminação, o ‘flou’ e a câmera lenta estariam presentes nos quadrinhos. Por outro lado, os diálogos de um Jerry Lewis são quase sempre onomatopaicos” (Cirne, 1975, p. 20). Prosseguindo, Cirne menciona outro pesquisador brasileiro, Álvaro de Moya, que demonstra uma aproximação entre Will Eisner e Orson Welles, principalmente entre o quadrinho *The Spirit* (1940) e *Cidadão Kane* (1941).

Figura 8 – Página 5 do quadrinho *The Spirit*, de 1941

Fonte: Eisner (1941).

Figura 9 – Fotograma do filme *Cidadão Kane*

Fonte: Cidadão Kane (1941).

“Álvaro Moya assinala que é possível estabelecer um paralelo entre O ESPÍRITO e o Cidadão Kane welllesiano, seja pela técnica expressionista da luz, seja pelos enquadramentos” (Cirne, 1975, p. 23). As figuras 8 e 9 representam bem essa passagem do pesquisador brasileiro.

Cirne revisita e amplia esse conceito em seu *Quadrinhos, sedução e paixão* (2000) quando afirma que tanto o cinema quanto os quadrinhos são sistemas semióticos, ou seja, “Se existem significante (manifestação formal), existe significado (manifestações conteudística)” (p. 133). Ambos são artes que promovem uma produção social de sentidos (estéticos e culturais), e contam com a aproximação semiótica da imagem, segundo o pesquisador brasileiro. Concordamos com Cirne nesse ponto, mas também acreditamos que a aproximação não se dá apenas na ordem da imagem. Os quadrinhos e o cinema aproximam-se por meio de certos aspectos comuns: a presença majoritária do corte e o conceito de montagem. A aproximação se dá mais por uma questão narrativa do que semiótica (Cirne, 2000), assim os dois compartilham elementos comuns, mas que agregados em suas linguagens produzem sentidos diferentes.

Daniele Barbieri, em seu *As linguagens dos quadrinhos* (2017), propõe uma série de aproximações das HQs com outras linguagens, reforçando sempre o caráter único da chamada nona arte. Ele dedica dois capítulos ao cinema: no primeiro ele reforça a aproximação entre as duas linguagens por meio da movimentação, pois, segundo o autor italiano, tanto o cinema quanto os quadrinhos têm como característica a ideia de movimento, mesmo que nas HQs a imagem esteja desenhada; no segundo capítulo ele aproxima as expressões artísticas por

meio do conceito de montagem e de captura do tempo. Cada uma apresenta, a seu modo, uma forma de montar a narrativa.

## **2.2 *Storyboard*: algo comum as duas linguagens**

Até agora conseguimos discorrer sobre como o cinema e as HQs têm uma ligação, seja de ordem sociocultural (surgimento da cultura de massa, por exemplo), linguística (aproximação entre corte, montagem etc.) ou narrativo semiótico. Contudo, outro elemento aproxima bastante as linguagens, o *storyboard*.

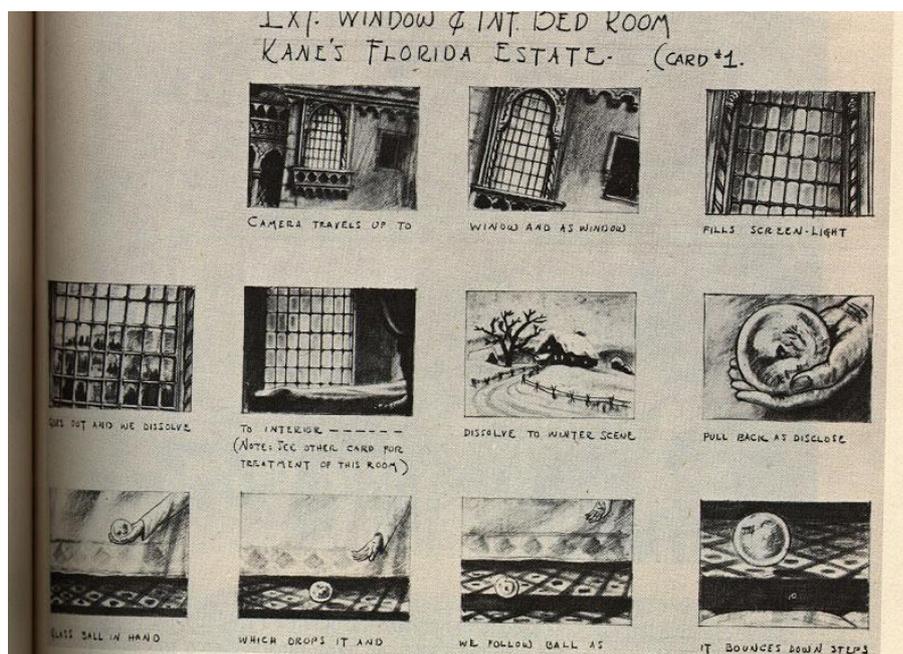
No cinema, ele é associado a uma fase de pré-produção. Logo após a decupagem do roteiro cinematográfico, o *storybord* é feito para exemplificar e visualizar o tipo de enquadramento requerido e facilitar a compreensão da equipe de produção. Segundo Thompson *apud* Rodrigues (2019), o primeiro cineasta a trabalhar com desenhos para ilustrar o que ia ser filmado foi Georges Méliès, e o uso recorrente desse recurso fortaleceu durante o surgimento da indústria de animação.

Mas o que seria o *storyboard* além do senso comum de lembrar uma história em quadrinhos, só que com a história do filme? Cabe ressaltar inicialmente que ele se diferencia de outras produções nas quais trabalhavam a adaptação audiovisual para quadrinhos, por exemplo, as fotonovelas<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Muito forte no Brasil, principalmente entre as décadas de 1950 e 1970, as fotonovelas na verdade são quadrinhos. A linguagem e os recursos são os mesmos das histórias em quadrinhos, a diferença é que ao invés da imagem gráfica utilizava-se os fotogramas extraídos das novelas televisivas.

Figura 10 – *Storyboard* da cena de abertura de *Cidadão Kane*



Fonte: Storyboard... (2024).<sup>9</sup>

Na figura 10 temos um exemplo de *storyboard* do já citado *Cidadão Kane* (1941). O exemplo remete à sequência de abertura, e os desenhos são representações e planejamento dos futuros planos a serem gravados, tanto que abaixo de cada quadro há um indicativo, seja de movimentação de câmera, escolha de planos ou significado do enquadramento.

Cesconetto (2006) afirma que enquanto as histórias em quadrinhos já são um produto acabado, o *storyboard* do cinema é um processo para o produto, o filme.

O *Storyboard* é a representação do roteiro em forma de desenhos, semelhante à história em quadrinhos. No *Storyboard*, é importante que sejam desenhados o início, o fim e os pontos fortes de cada cena. Setas indicarão movimentos de câmera (Cesconetto, 2006, p. 98).

Além disso, o *storyboard* traz indicações e descrições das cenas logo abaixo de cada desenho, o qual é outro elemento comum a ambos. A diferença é que enquanto as HQs já apresentam uma arte final mais elaborada, o *storyboard* tem apenas a função de representar visualmente aquele roteiro, sem necessidade de algo mais refinado.

Para nós, o mais importante dessa aproximação é como tudo fica mais visual a partir das imagens gráficas. O roteiro cinematográfico é imagético, ao lermos um temos que visualizar as cenas, as personagens, os diálogos. O *storyboard* como elemento de pré-produção evidencia o caráter sequencial da imagem cinematográfica. Se a projeção na tela engana os olhos, se os

<sup>9</sup> <https://www.oocities.org/hollywood/Academy/2652/citizenpic.html>.

cortes são invisíveis, o planejamento em forma de desenho caracteriza o cinema como uma arte sequencial, tanto quanto as HQs.

Até o momento este capítulo teve como proposta estabelecer pontos de interseção entre o cinema e as histórias em quadrinhos. Passamos pelo ponto de partida histórico, sociocultural e linguístico. Estabelecemos paralelos e distanciamentos. Ao final, conseguimos estabelecer o ponto de partida no qual a aproximação e o distanciamento das duas linguagens são expostos. Ambos são sistemas diferentes, mas que estabelecem diálogos dentro da sequencialidade específica de cada um e sua estrutura de narrar histórias.

### **3 O TEMPO, O ESPAÇO E O COTIDIANO**

Este capítulo será dividido em blocos temáticos: o primeiro terá como base inicial os estudos do teórico russo Mikhail Bakhtin, principalmente no que diz respeito aos estudos do romance e dos aspectos temporais e do cronotopo, em seguida contaremos com estudos sobre a relação do tempo e do espaço nos quadrinhos e no cinema; o terceiro bloco contará com uma reflexão sobre o conceito de cotidiano e suas implicações nas narrativas.

Optamos por essa divisão, pois podemos discorrer de algo abrangente para algo específico. Por isso escolhemos começar por Bakhtin, pois ele cunhou o termo cronotopo e trouxe esse pensamento para os estudos do romance. Complementando essas leituras, teremos Genette (2017) e Barthes (2006) para um pensamento mais geral sobre a estrutura da narrativa.

Para os estudos do espaço e tempo em quadrinhos começaremos com os conceitos mais básicos (bem rápido, nós prometemos) de Mccloud (2004) e Eisner (2010) e vamos nos aprofundar na linguagem quadrinística com Groensteen (2015), Lucas (2016), Barbieri (2017) e Postema (2018), além de outros textos que compõem nosso escopo teórico. Em relação ao estudo do cronotopo no cinema, pretendemos seguir o mesmo rigor metodológico com textos mais básicos, como Bordwell e Thompson (2013), até nos aprofundarmos em pensamentos mais complexos, como os de Burch (2008), Gaudreault e Jost (2009) e Deleuze (2018).

Por fim, vamos trabalhar com o conceito de cotidiano. Para compor esse campo teórico vamos contar com Certeau (2021), Heller (2021) e Schneider (2017, 2019, 2022). Ao final deste capítulo esperamos responder algumas perguntas como: o cronotopo literário abraça as outras linguagens? Entre o cinema e os quadrinhos quais as aproximações possíveis? Como o cotidiano se insere dentro das narrativas escolhidas? Também desejamos escolher nosso conceito de espaço, de tempo e de cotidiano com os quais iremos trabalhar a análise de nossos objetos.

#### **3.1 Sobre o cronotopo e as questões do romance**

Para Bakhtin (2018), o gênero romance tem duas particularidades: as diversas expressões de linguagem e o cronotopo. Para ele, esse gênero literário não tem início no século XVIII e XIX como fruto do desejo da burguesia, seu surgimento remonta a Grécia Antiga e teria se adaptado conforme o passar dos séculos. Portanto, o romance como gênero literário para o teórico russo teria esse caráter de se modificar e adaptar durante as necessidades das civilizações. Indo um pouco mais além, Bakhtin (2018) diz que uma das principais

características do romance e o que o difere, por exemplo, da epopeia clássica é sua capacidade de se comunicar com o presente daquilo que foi narrado. Enquanto a epopeia narra histórias que aconteceram num passado longínquo, geralmente mitológico, e tem um caráter fechado, o romance acontece quando o narrador fala, mesmo que se passe tematicamente no passado ou no futuro.

Em sua *Estética da criação verbal* (2007), Bakhtin aponta para uma tentativa de definição tipológica do romance segundo a história. “Dada a interdependência de todos os elementos, um determinado princípio de estruturação do herói se relaciona com determinado tipo de tema, com uma concepção do mundo e com uma composição romanesca” (2007, p. 224). Para ele, é o herói que determina o tipo de romance. Em seu livro, ele destaca três: o romance de provas, de viagem e de caráter biográfico<sup>10</sup>. Outro ponto que ele destaca é o romance de educação ou de formação, no qual afirma: “Trata-se, acima de tudo, de isolar o princípio determinante da formação do homem. Na maioria dos casos, o romance (e as variantes romanescas) conhece apenas a imagem pré-estabelecida do herói” (2007, p. 237). A partir daí Bakhtin se detém a fazer uma reflexão sobre essas categorias, principalmente as relacionando com o espaço e o tempo.

Para nós, nesse primeiro momento de explanação, o conceito de romance como gênero mutável e adaptável nos interessa, principalmente quando Bakhtin afirma que essa categoria sofre influência e recebe características de outros gêneros textuais. A exemplo temos os romances *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley, e *Drácula* (1897), de Bram Stoker, que contam boa parte de suas histórias através de cartaz. Em *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1881), de Machado de Assis, temos a narrativa a partir do ponto de vista de um narrador defunto, no qual ele até brinca logo no primeiro capítulo ao abrir seu romance.

Algum tempo hesitei se devia abrir estas memórias pelo princípio ou pelo fim, isto é, se poria em primeiro lugar o meu nascimento ou a minha morte. Suposto o uso vulgar seja começar pelo nascimento, duas considerações me levaram a adotar diferente método: a primeira é que eu não sou propriamente um autor defunto, mas um defunto autor, para quem a campa foi outro berço; a segunda é que o escrito ficaria assim mais galante e mais novo (Assis, 1994, p. 3).

<sup>10</sup> O herói, carente de traços particulares, é um ponto móvel no espaço e não constitui, por si só, o centro de atenção do romancista (...) este segundo tipo de romance é construído como uma série de provas às quais o protagonista é submetido. Serão postas à prova: sua lealdade, suas virtudes, suas façanhas, sua magnanimidade, sua santidade etc. (...) O romance biográfico também já se prepara sobre o terreno da literatura clássica antiga — na biografia e na autobiografia antiga e na confissão dos primeiros tempos do cristianismo (até Santo Agostinho). Entretanto, trata-se apenas de uma fase preparatória. E, aliás, de uma maneira geral, nunca houve forma pura no romance biográfico. Há um princípio biográfico (autobiográfico) de estruturação do herói no romance e de uma estruturação correspondente em certos aspectos do romance (Bakhtin, 2007, p. 231-234).

Essas possibilidades ou capacidades do narrador de intervir, ou até mesmo participar da história é o que separa o romance do gênero épico, aproximando e relacionando com algo que é atual e não fixo em um passado fechado. O exemplo de Brás Cubas como narrador talvez seja um dos extremos, principalmente quando o narrador está morto e mesmo assim contará sua história, perpassando pelos diferentes tempos – passado, presente e futuro –, além da característica bem peculiar de se dirigir diretamente ao leitor, um dos primeiros exemplos (se não o primeiro) de romance que utiliza esse recurso. Assim, Bakhtin afirma que essa particularidade se dá por característica do próprio objeto “o romance é o único gênero em formação e ainda inacabado” (Bakhtin, 2018, p. 65). É graças a esse caráter de formação que o romance passa a agregar diferentes tipos textuais em seu escopo.

Além das diversas possibilidades advindas do romance, a segunda particularidade que Bakhtin postula é a do cronotopo ou a relação espaço-tempo. No livro *Teoria do romance II: as formas do tempo e do cronotopo* (2018), o teórico russo se detém ao longo de mais de 250 páginas a conceituar o termo e analisar ao longo das diversas possibilidades romanescas, vindo desde o que ele define como romance grego até chegar ao romance idílico, passando por diversos outros cronotopos como em novelas de cavalaria.

Logo no início do livro, Bakhtin admite que não é o inventor do termo cronotopo (que significa tempo e espaço), ele busca esse termo nas ciências exatas, com maior precisão na teoria da relatividade de Einstein. O literato russo assume o termo e o traz para os estudos literários, o que, segundo ele, poderia ser interpretado como uma metáfora “quase, mas não inteiramente” (2018, p. 11). Ele define o cronotopo de uma maneira bem objetiva:

No cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios do espaço e do tempo num todo apreendido e concreto. Aqui o tempo se adensa e ganha corporeidade, torna-se artisticamente visível; o espaço se intensifica, incorpora-se ao movimento do tempo, do enredo e da história. Os sinais do tempo se revelam no espaço e o espaço é apreendido e medido pelo tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico (Bakhtin, 2018, p. 11).

O espaço como estamos acostumados é uma instância em três dimensões (altura, largura e comprimento), o tempo segundo os estudos físicos e matemáticos entraria como uma quarta dimensão. O cronotopo, que seria essa união do tempo e do espaço com predominância do tempo, assume um caráter único quando se trata do campo artístico. Ainda segundo o autor, é por meio do cronotopo que se determina os gêneros literários, sobretudo o romance. O cronotopo se divide à medida que propomos o olhar sobre determinado objeto literário.

Em nosso trabalho, falamos do cronotopo do universo representado no romance, dos acontecimentos representados, mas ainda há o cronotopo representador do autor, de dentro do qual o autor contempla, e o cronotopo do ouvinte ou leitor, os cronotopos dos acontecimentos da representação e da audição-leitura. Esses três cronotopos são essencialmente distintos, mas também essencialmente vinculados entre si, às vezes intercondicionados (sem se fundirem) (Bakhtin, 2018, p. 238).

Podemos assumir que os estudos do tempo e espaço crescem para além da obra literária em si. O tempo e espaço do mundo real. A relação diegética e não-diegética. O tempo e espaço do leitor. Todos esses conceitos importam para o entendimento do cronotopo. Para nossa pesquisa, esse pensamento é fundamental, pois ao lermos uma história em quadrinho ou assistirmos a um filme nossa experiência será diferente a depender do tipo de suporte, do tempo e do espaço em que estamos consumindo. Essa relação é tão importante quanto as que acontecem na história entre locais e personagens, principalmente quando pensamos em obras com narrativas pautadas no mundo real. Por exemplo, como seria a experiência de comer um prato típico japonês visitando o mesmo espaço que o protagonista de *O gourmet solitário* (2020)? Essas relações são construídas constantemente pelas obras artísticas e suas relações com o mundo real e seus leitores ou, como diz Fiorin (2017, p. 150), “O romance é o gênero mais aberto à mudança, à diversidade, deslocando a percepção sobre o mundo e sobre a linguagem. Por isso, é o gênero preferido por Bakhtin para ilustrar suas ideias acerca da linguagem, da organização social e da percepção”.

Embora Bakhtin trate do cronotopo literário como o ápice da versatilidade do gênero romance, fica claro que esse conceito não se restringe só à literatura. Como diz Genette (1989), a literatura é palimpséstica e o seu texto é objeto de transtextualidade. Então, o conceito de cronotopo pode e deve ser estudado e pensado de acordo com outras linguagens artísticas além da literatura. O tempo e o espaço no mangá e no cinema são pontos de desenvolvimento das próximas linhas.

### **3.2 Tempo, ritmo e espaço**

Todorov, em *As estruturas narrativas* (2013), afirma que a estrutura da narrativa está mais ligada a um olhar interno de uma poética literária ou da teoria da literatura do que os estudos descritivos que outras disciplinas têm dela. Em outras palavras, o que importa de fato para questões estruturais é o componente interno ao invés do externo, embora esse último, admite o teórico, possa de alguma forma influenciar a estrutura narrativa. Barthes, em seu *Prazer do texto* (1987), diz que a análise estrutural, a qual ele chama de semiologia, deve reconhecer no texto suas resistências e veias. Em outro texto, Barthes (2013) diz que a história

da narrativa está relacionada com a história da humanidade.

Esses conceitos reforçam a ideia de que o ato de contar uma história, aquilo que os teóricos chamam de narrativa, sempre esteve presente nas interações humanas. Não basta irmos muito longe em textos e exemplos para chegar a essa conclusão. Por ser algo inerente às civilizações e ao humano, é natural que a forma de se contar uma história sofra alterações, principalmente pelo surgimento de tecnologias. Alterações talvez não seja o termo mais correto a se utilizar, a verdade é que o ato de narrar se apropria de diferentes dispositivos e suportes: a voz para o canto, o teatro e a declamação de poemas, a escrita para a poética e o romance, os pincéis, nanquins tintas e telas para a pintura, a câmera escura e o uso da luz para fotografia, a imprensa para a literatura, o cinematógrafo para o cinema etc.

Uma vez que há uma variedade de suportes narrativos, é pertinente a uma análise estrutural da narrativa, como afirma Todorov (2013), estar ligada a um estudo teórico, seja da literatura, do cinema ou dos quadrinhos. Assim temos o surgimento de uma metodologia de estrutura ou discurso narrativo. Genette (2017) divide seu método em 5 categorias: ordem, duração, frequência, modo e voz. Ele escolheu como objeto de estudo o romance *Em busca do tempo perdido* (1913), de Marcel Proust. Entre esses conceitos vamos selecionar os que estão diretamente ligados ao tempo e espaço e criar um raciocínio que una os elementos do cronotopo de Bakhtin com os estudos do tempo e do espaço na narrativa e, subsequentemente, às estruturas do cinema e da história em quadrinho.

Abrindo sua primeira categoria, a “Ordem”, Genette começa com uma citação de Christian Metz na qual ele diz que toda “narrativa é uma sequência duplamente temporal, o tempo da coisa-contada e o tempo da narrativa (tempo do significado e tempo do significante)” (1968, p. 27 *apud* Genette, 2017, p. 91). Esse trecho, de algum modo, abre um diálogo com o pensamento bakhtiniano dos diferentes tipos de cronotopo narrativo. Ainda na categoria “Ordem”, Genette se detém em três conceitos que ajudam a compor a ordem narrativa: as anacronias, as analepses e as prolepses.

Segundo Genette (2017), esses três conceitos dentro da literatura ajudam a ordem dos acontecimentos narrados. A anacrônica pode ser dividida em duas categorias, uma que dá a entender um acontecimento antes da narrativa diegética (aqui com marcas bem específicas como “Era uma vez” ou “Há alguns meses”). As analepses dizem respeito a acontecimentos ocorridos em um passado que são trazidos para o presente. Já as prolepses tratam de uma antecipação de um evento que ocorrerá. A fim de não ficarmos apenas no campo do abstracionismo desses conceitos, podemos exemplificar a partir de citação de obras. No quadrinho *A casa* (2021), de Paco Roca, a página inicial é composta por 12 quadros sem

diálogos, nos quais podemos inferir, por meio das imagens, que se trata (ou pelo menos tem relação com) a história daquele personagem, um exemplo de anacronia.

Figura 11 – Página de abertura do *A Casa*



Fonte: *A Casa* (2021).

No campo do cinema, podemos ter exemplo de analepses no estilo de filmar de Quentin Tarantino, que brinca com as sequências temporais e uma possível ordem cronológica de acontecimentos. Embora *Cães de aluguel* (1992) e *Pulp Fiction* (1994) sejam os exemplos mais óbvios a serem encaixados nessa categoria, praticamente toda cinematografia do diretor estadunidense utiliza-se desse recurso. Para nós, o que mais demonstra essa característica é *Kill Bill* (2004), pois o filme é contado em capítulos e a história não segue uma ordem de montagem cronológica. Além de Tarantino, outros diretores trabalham com essa categoria de analepses. *Amnésia* (2000), de Christopher Nolan, é outro exemplo e, já que o filme acontece com uma narrativa reversa, ou seja, começa pelo seu final e daí vamos acompanhar o personagem descobrindo como chegou até ali. Para não ficar apenas no campo do cinema dos EUA, temos também a animação japonesa *Perfect Blue* (1997), de Satoshi Kon. Por fim, para explicar a prolepse podemos utilizar o início de *O Evangelho segundo Jesus Cristo* (1991), de José Saramago, que abre o livro com a crucificação de Cristo e depois retorna para o início de sua

vida e jornada.

Em outra categoria, dessa vez a “duração”, Genette revela que “a velocidade da narrativa se definirá através da relação entre uma duração, a da história medida em segundos, minutos, horas, dias, meses e anos e um comprimento: o do texto, medido em linhas e páginas” (2017, p. 153). Essa definição é um procedimento proposto por Muller e Barthes, mas que Genette acha interessante introduzir logo no início do capítulo sobre a duração. Ele continua sua análise listando algumas categorias que acha interessante. Entre todas desse capítulo, a mais relevante para nossa pesquisa é a “elipse”. Genette (2017) divide a elipse em três possibilidades: implícita, explícita e hipotética<sup>11</sup>. Em linhas gerais, a elipse dentro dos conceitos narratológicos<sup>12</sup> serve para indicar ou suprimir alguma passagem de tempo. Nas histórias em quadrinhos e no cinema, ela se dá por diferentes elementos da linguagem própria de cada arte, podendo, por exemplo, aparecer na forma textual tal qual a linguagem literária, seja pela fala de um personagem em um balão ou um recordatório nos quadrinhos, e pela inserção de cartelas no filme. Este último recurso era muito utilizado na época do cinema não falado; após a incorporação do som como elemento cinematográfico a indicação de tempo por meio das cartelas se tornou algo estilístico ou característico de algum realizador.

Podemos citar aqui dois exemplos para ficar evidente para o leitor. Nos quadrinhos, temos *Persépolis* (2000), de Marjane Satrapri, no qual esse indicativo de tempo aparece tanto em balão de fala quanto em recordatório; no cinema, vamos utilizar como exemplo o filme *Bastardos Inglórios* (2009), de Quentin Tarantino, em que aparece uma cartela com os dizeres “em algum lugar na Alemanha Nazista”. Esses exemplos são talvez de uma elipse no nível mais explícito, para mantermos o conceito genettiano, contudo, cada linguagem tem sua maneira de trabalhar a indicação e passagem de tempo. De maneira bem resumida e antecipando um pouco os próximos subtópicos, nos quadrinhos podemos percebê-la através do uso das sarjetas entre um quadro e outro, no qual, por menor que seja a passagem de tempo, podemos notar o curso andando; no cinema, essa leitura implícita da elipse se dá por meio do corte e da montagem.

Outros conceitos que fazem parte do texto teórico de Genette (2017) é o de

---

<sup>11</sup> A elipse explícita, segundo Genette, aparece determinada no texto literário como a passagem de tempo escrito. Na elipse implícita não é mencionada a passagem de tempo e só podemos determinar por meio de uma inferência do leitor. A elipse hipotética ou como Genette nomeia “como a forma mais implícita da elipse”, na qual é impossível determinar a nível narrativo quando ela acontece, seu reconhecimento só é possível quando ocorre uma analepse.

<sup>12</sup> Na gramática normativa, a elipse é uma figura de linguagem muito usada como recurso estilístico que serve para suprimir um termo dito anteriormente na oração. “É a omissão de um termo ou oração que facilmente podemos subentender no contexto” (Cegalla, 2008, p. 620).

“isocronia” e “anisocronia”. O primeiro diz respeito ao tempo e à narração semelhante ao ritmo do mundo real; já o segundo é uma alteração na velocidade e no ritmo da narrativa quando o tempo é propositalmente prolongado. Esses dois, por sua vez, têm desdobramentos em outros conceitos, como o de “cena”, ligado ao “isocronia”, e de “pausa”, “sumário” e o já explorado “eclipse” à “anisocronia”<sup>13</sup>. Na nossa perspectiva de pesquisa, podemos adotar o conceito de “anisocronia” dentro da narrativa contemporânea, tanto do cinema quanto do mangá. As relações do tempo e do espaço ocorrem de maneira diferente da linguagem clássica.

Bakhtin (2018) afirmou que na relação do cronotopo o tempo prevalece sobre o espaço. Ao pensarmos o espaço dentro do campo narratológico, a princípio na literatura, temos nele a instância na qual se desenvolve o enredo e a interação dos personagens. Sem o conceito de espaço, o tempo seria apenas um lugar vazio, sua passagem não significaria nada para as narrativas ficcionais ou factuais. Sobre o espaço narratológico:

Apresenta-se, juntamente com o tempo, como a categoria narrativa de maior relevo para a ancoragem de personagens e ações num universo referencial dado. Numa qualquer narrativa, as personagens estabelecem sempre um conjunto de relações físicas e afetivas com os objectos que compõem o espaço fictício, forçosamente distintos daquilo que representam (Lopes, 2009).

O espaço, na literatura, está diretamente ligado ao lugar em que se desenvolve a narrativa. A descrição dos eventos (a variar de acordo com a estética ou estilo literário)<sup>14</sup>, das personagens, da trama etc., faz parte do escopo do espaço dentro do campo artístico-literário. Mesmo que a intenção do escritor ou da escritora seja uma aproximação do mundo real, o espaço como categoria narrativa (assim como o tempo) é uma representação da realidade.

Esse tempo e espaço podem ser elementos desse mundo possível construído por artistas como afirma Umberto Eco em seu *Lector in Fabula*: “Dado que esse curso de eventos não é real, mas absolutamente possível, ele deve depender dos comportamentos proposicionais de alguém, que o afirma, nele acredita, com ele sonha, deseja-o, o prevê, etc” (2011, p. 109). E é a partir disso que vamos firmar nossa análise do tempo e espaço no cinema e no mangá.

---

<sup>13</sup> A respeito da velocidade da narrativa, Genette (1995, p. 87) salienta que ela se configura “pela relação entre uma duração, a da história, medida em segundos, minutos, horas, dias, meses e anos, e uma extensão: a do texto, medido em linhas e em páginas”. Decorre daí uma primeira grande distinção que se deve ter em mente: a isocronia e a anisocronia. Quando se está diante de um processo cujo objetivo é conferir ao discurso da narrativa duração idêntica à da história relatada, então, estar-se-á diante de um procedimento isócrono. O procedimento será o da anisocronia quando houver “alteração, no discurso, da duração da história, aferindo-se essa alteração em função do tempo da leitura” (CF. Carlos Reis, 2000, p. 34). A cena, que, em geral, corresponde aos momentos mais dramáticos de uma narrativa, é um signo da isocronia. Os signos da anisocronia, por sua vez, são mais numerosos: a pausa (o tempo da história para e continua o tempo do discurso), o sumário (o tempo da história é maior que o tempo do discurso) e a eclipse (supressão de períodos de tempo, ou ainda, é anulado o tempo do discurso ao passo que prossegue o da história) (Campato Junior, 2009).

<sup>14</sup> No Romantismo, as descrições podem ser exageradas e de forma idealizada. No Realismo, as descrições costumam ser mais diretas e com a intenção de uma maior reprodutibilidade do real.

### 3.3 Relação tempo e espaço nos quadrinhos e no cinema

O primeiro ponto que vamos desenvolver nesta seção é como os autores tratam da questão do tempo e do espaço nesses dois sistemas culturais: o japonês e o persa. Abbas Amanat (2017) aponta para um registro histórico do Irã, seu estudo é diacrônico dentro da história do país persa. Ele traz um recorte que tem início na era moderna no século XVI e que se estende até o século XX. Na última parte de seu livro, o Amanat traz um questionamento sobre a revolução e a ascensão da República Islâmica.

Para fins de nossa pesquisa, vamos nos deter sobre essa parte, pois é o mesmo período que Abbas Kiarostami tem sua ascensão como cineasta e apresenta reverberações desse estado político em seus filmes. Enquadra-se quando Amanat (2017) fala sobre a Sociedade e a Cultura sob o Regime Islâmico. Apesar da forte repressão, as vozes dissonantes não foram caladas. Assim, as constantes inibições impostas pelo estado, a exploração da população e a implementação de um sistema regido pela religião tornaram-se temas e assuntos dos artistas, dos poetas, dos cineastas.

Com uma honestidade revigorante que caracterizou grande parte da “nova onda” do cinema iraniano, as câmeras dos cineastas examinaram sutilmente tabus que mal foram abordados nos filmes iranianos ou em qualquer outra mídia. Questões como a situação das mulheres numa sociedade patriarcal, a privação infantil, violência e preconceitos socioétnicos, dependência química, prostituição e o submundo, bem como as divisões de classe e a pobreza, a tristeza da vida cotidiana, os padrões duplos e a ética confusa, as nuances da religiosidade, o desespero intelectual e a procura de alternativas, e mesmo a hipocrisia clerical tornaram-se poderosos contrapesos ao retrato enganador do regime da vida piedosa no paraíso da República Islâmica (Amanat, 2017, p. 1069 tradução nossa<sup>15</sup>).

Como vimos na introdução, Abbas Kiarostami surge como uma dessas vozes divergentes da República Islâmica e passa a retratar justamente em seus filmes algumas das temáticas adotadas nessa “nova onda” do cinema iraniano. Assim, nos filmes que selecionamos para análise vemos a presença desse estado violento, dessa sociedade patriarcal e a situação das crianças. Com exceção do filme *Um alguém apaixonado* (2012), que tem sua história contada no Japão, e *Cópia Fiel* (2010), que se passa na Europa, todos os outros se passam no Irã. Este fato não é um elemento limitante dentro de nossa análise, pois além do cotidiano pautado na

---

<sup>15</sup> With a refreshing honesty that characterized much of Iranian cinema’s “new wave,” the filmmakers’ cameras subtly but unapologetically examined taboos that had barely been touched on in Iranian films or any other media. Issues such as the plight of women in a patriarchal society, children’s deprivation, violence and socioethnic biases, drug addiction, prostitution, and the underworld, as well as class divides and poverty, the dreariness of everyday life, double standards and muddled ethics, shades of religiosity, intellectual despair and the search for alternatives, and even clerical hypocrisy became powerful counterweights to the regime’s deceptive portrayal of the pious life in the paradise of the Islamic Republic (Amanat, 2017, p. 1069).

sociedade iraniana temos o diálogo com as categorias narrativas e o cotidiano nipônico.

Shuichi Kato (2012) escreve sobre o tempo e o espaço na cultura japonesa, sua pesquisa relaciona essas duas categorias às diversas artes, como música, pintura e literatura. Ao falar do tempo, Kato (2012) divide essencialmente em três tipos na cultura japonesa: o tempo histórico, o tempo cotidiano e o tempo universal da vida. O primeiro é caracterizado por uma linha reta, sem começo e sem fim, na qual os eventos de natureza histórica acontecem; o segundo é um movimento cíclico da vida cotidiana, o autor aproxima muito das quatro estações e do ciclo de trabalho da agricultura para consolidar a metáfora do tempo cotidiano; por fim, o terceiro é o tempo universal da vida, que tem ênfase na vida do sujeito e que se caracteriza por ter um início e um fim. Shuichi Kato ressalta que todos os três tipos de tempo têm algo em comum: realçam o fato do viver no agora. Em relação ao espaço, Kato (2012) dedica um tópico para falar sobre as características do espaço na cultura japonesa, ele aponta desde o espaço de fronteira que permaneceu fechado durante muito tempo, até o espaço interno, passando pela arquitetura, os templos e as cidades.

Shuichi Kato apresenta na terceira parte de seu livro *Tempo e espaço na cultura japonesa* (2012) um recorte sobre a cultura do “agora = aqui” e como ela faz parte destas categorias como tempo e espaço. O autor ainda apresenta a relação entre os conceitos trabalhados nos capítulos anteriores e seu resultado no agora, fazendo uma relação direta com a sociedade japonesa e como esses conceitos se aplicam a ela, apontando, inclusive, para desejos como a fuga do agora e do aqui.

Escolhemos esses dois textos para familiarizar como o tempo, o espaço e o cotidiano aparecem na cultura e na sociedade persa e nipônica. Cabe ressaltar que o que foi descrito aqui é apenas um recorte de um estudo amplo de características sociológicas e históricas, mas que serviu para que possamos aprofundar o olhar sobre essas duas sociedades. Tanto o Irã como o Japão apresentam elementos que dialogam, seja do ponto de vista social ou filosófico, a exemplo temos as categorias do tempo e do espaço, o viver o aqui e o agora de modo a gerar uma reflexão sobre a atual conjuntura política e, principalmente, sobre apontar um caminho ou uma fuga. Assim, mesmo que seja de maneira breve, apresentamos aspectos dessas culturas que vamos aprofundar nas categorias narratológicas e temáticas que nos propomos a pesquisar.

Ao concebermos a ideia de que cinema e quadrinhos são linguagens diferentes, assumimos também que apesar das aproximações há também distanciamentos, sobretudo no uso de certos conceitos narratológicos. Até então, este capítulo teve como foco o desenvolvimento do conceito cronotopo nas narrativas, sobretudo as literárias. A partir de agora,

vamos discorrer e desenvolver as categorias de tempo e de espaço dentro das particularidades de cada expressão artística.

### ***3.3.1 Cronotopo nas histórias em quadrinhos***

Para entendermos como funciona a relação tempo e espaço nas histórias em quadrinhos, precisamos primeiro entender alguns elementos de sua linguagem. Will Eisner (2010) fala sobre enquadrar o tempo e o espaço. Nesse caminho, podemos pensar no quadro das HQs como um possível recorte cronotrópico (assim como o enquadramento no cinema). Entre um quadro e outro há a sarjeta, que pode ser um espaço em branco ou até mesmo parte de outro quadro (a depender do estilo do quadrinista). Outro indicativo dessa relação está nos balões de fala e no texto verbal. A maneira como são utilizados pode deixar a entender marcadores temporais por meio de vocábulos como agora, ontem, amanhã; a conjugação verbal; advérbios e substantivos espaciais (aqui, de casa, da escola, etc). Já McCloud (2005) indica que cada moldura do quadrinho é um pedaço de tempo e de espaço e que entre os quadros a ação acontece na imaginação do leitor.

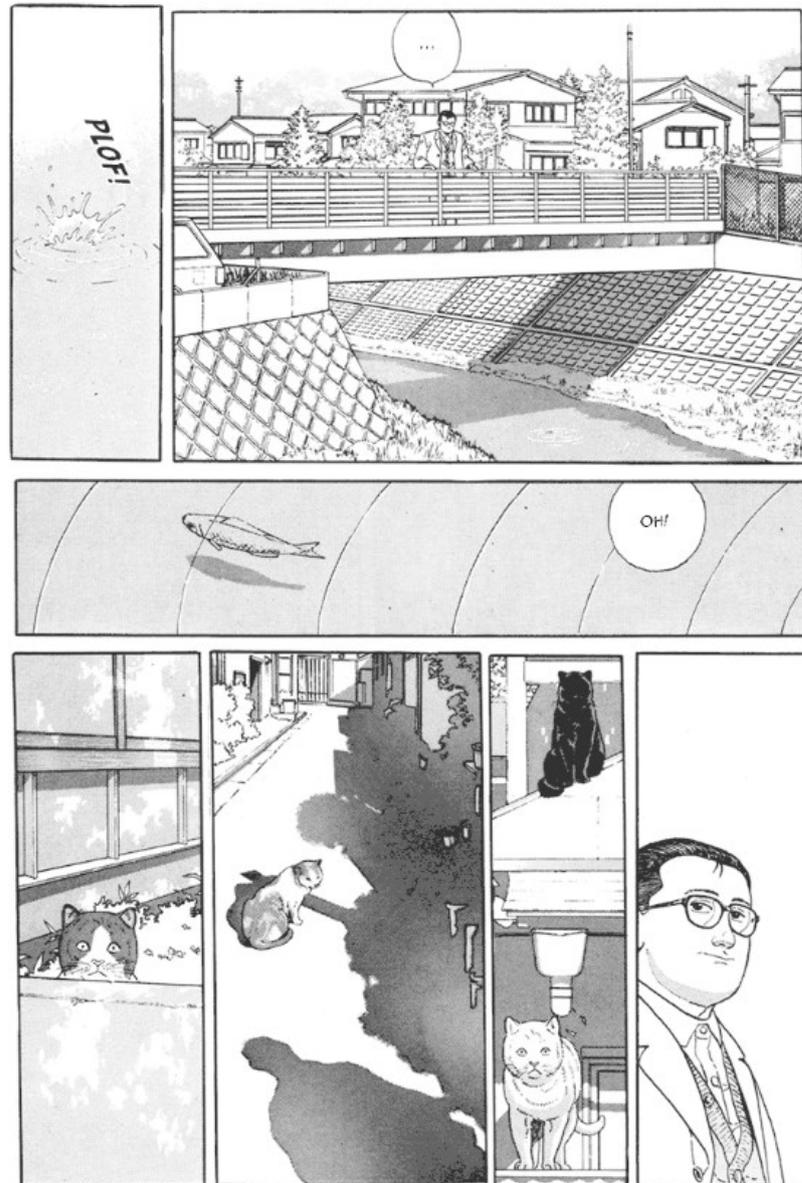
Esses conceitos iniciais pautados na linguagem quadrinística servem de introdução ao estudo da relação tempo e espaço que propomos. O primeiro ponto a ser levado em consideração é que a relação é multifacetada. Por exemplo, temos o espaço diegético, em que a história acontece, aliado a ele o espaço gráfico da página e, por fim, o espaço leitor, no qual se consome essa história. O tempo também se divide em tempo diegético e não diegético. Para o nosso recorte, optamos pelo espaço diegético e gráfico, pois influenciam na história e no tempo diegético. Ao optarmos por essas escolhas, deixamos de fora a experiência com o público, pois a pesquisa que aqui desenvolvemos não envolve estudos de recepção. Com isso definido, podemos fazer a pergunta: como acontece a relação cronotrópica dos quadrinhos?

Cagnin (*apud* Ramos 2021) aponta uma possível divisão do tempo em 6 categorias, algumas autoexplicativas: sequência de um antes e um depois; época histórica; astronômico; meteorológico; narração; e leitura. Nem toda HQ terá as 6 categorias e algumas delas podem ser questionadas, por exemplo narração e leitura. Estas duas partilham de conceitos parecidos. A narração é “o momento da representação em si, que se torna presente enquanto é lido” (Ramos, 2021, p. 133). A leitura é: “segundo Cagnin, um quadrinho agrega três momentos do tempo: futuro (parte ainda não lida); presente (momento da leitura), passado (após a leitura)” (Ramos, 2021, p. 133). Ambas as definições partem do ponto em que o tempo está posto pela ação da leitura. Contudo, cabe ressaltar, que poderíamos acrescentar o tempo do leitor.

Diferentemente do tempo da leitura, o leitor teria uma maior liberdade em relação ao tempo, podendo dilatar o tempo da história à sua vontade e com livre acesso ao passado, presente e futuro.

Com relação ao espaço, Ramos (2021) ressalta a passagem de dois pesquisadores, Franco (2004) e Cirne (1975), que afirmam que nos quadrinhos é impossível separar as duas categorias. Ao final, ele apresenta uma série de definições e de possibilidades sobre o espaço: plano geral ou panorâmico; plano total ou de conjunto; plano americano; plano médio ou aproximado; primeiro plano; plano detalhe, pormenor ou *close-up*; plano perspectiva. Somados a esses ainda temos os ângulos de visão, que podem ser: de visão médio; de visão superior (ou *plongé* ou picado); de visão inferior (ou *contra-plongé*, ou contrapicado). Muitos desses conceitos e nomes são oriundos do cinema, conforme indica Eco *apud* Ramos (2021). Essa divisão espacial é apenas de ordem diegética, ou seja, relativo à narrativa, espaços delimitados pela vinheta ou calha. Podemos falar também em espaço gráfico, Lucas (2016) afirma que o espaço gráfico também faz parte do espaço diegético, afinal, existem quadrinhos em que o espaço é rompido ou serve de deixa cômica. Além disso, a forma que os quadros são posicionados na página gráfica também serve para desenvolver um aspecto narrativo.

Figura 12 – Página do mangá *O homem que passeia* (2017)



Fonte: Taniguchi (2017, p.11).

Na página acima (figura 12), retirada do mangá *O homem que passeia* (2017), podemos encontrar a maior parte das categorias apontadas por Cagnin, Cirne, Lucas e Ramos. Em relação ao tempo, temos: sequência antes e depois, tempo astrológico (está de dia), tempo meteorológico (tempo limpo sem chuva ou neve), tempo de narração e de leitura. Espaço com plano geral (o quadro da ponte), plano aproximado (quadro em que aparece o rosto e parte do peito da personagem) e plano conjunto (do gato e da sombra do protagonista). Aliamos a essas categorias a utilização do espaço gráfico principalmente pela intercalação de quadros na última fileira, que reforça também a passagem de tempo. Outro conceito que estabelece um diálogo com o espaço gráfico dos quadrinhos é o “Ritmo Visual” (Visual Rhythm), que Baetens e

Pylyser (2016) apontam em seu texto, em que a organização visual dos quadros criam um ritmo, como sendo um elemento chave para compreensão do tempo na narrativa.

Thierry Groensteen (2015) aponta um caminho ao falar do sistema espaçotópico, ao falar de forma, área e posição do quadro, principalmente na hora de composição da página. Até porque “a posição do quadro define sua ordem de leitura” (2015, p. 45). Outro ponto de destaque na leitura que Groensteen traz é as seis funções do requadro. Essas funções são formas encontradas pelo autor que exercem efeito sobre o quadro, são elas: função de fechamento, de separação, de ritmo, de estrutura, de expressão e de indicador de leitura. Dessas seis, as que mais interessam para nossa pesquisa são de fechamento, de separação, de ritmo e de estrutura. A de fechamento, pois o requadro nos quadrinhos é diferente do cinema, uma vez que fechar um quadro não é necessariamente encerrar o desenho. A função da separação é fundamental para a compreensão da história, porque o entre quadros permite ao leitor uma respiração e completude de signos, “O requadro, nesse sentido, desempenha um papel análogo aos signos de pontuação (incluindo o símbolo elementar que é o branco que separa duas palavras)” (2015, p. 53). A função do ritmo é advinda do conceito de decupagem, em como os quadros se dispõem para contar a história, bem próximo ao conceito cinematográfico de decupagem. Groensteen inclusive faz uma citação a Godard em relação a isso, mas ele alerta para certos modismos em como “estabelecer correspondência automática entre a forma ou dimensão do requadro e a suposta duração da ação que ele contém” (2015, p. 55). Por fim, temos a função da estrutura, na qual o autor reafirma a importância da estrutura dos quadros, pois eles não se apresentam sozinhos e sim em sequência e, portanto, narrativo.

Essa breve passagem pelos conceitos iniciais de quadro e requadro de Groensteen reforça a importância do quadro para os quadrinhos, importância equivalente ao plano no cinema. É por meio dessa função narrativa que o artista determina a maneira e a velocidade que a história é contada. Danieli Barbieri (2017) aponta a semelhança entre o enquadramento fotográfico e a pintura como recorte do espaço e do tempo, ele puxa isso para os quadrinhos ao conceituar o desenho do quadro e as linhas de ação desenvolvidas como fonte de linguagem. Contudo, um dos conceitos-chave que Barbieri traz em seu livro é o de temporalidade sugerida, que seria a nossa capacidade de entender a passagem de tempo entre as sarjetas sem fazer o uso de legendas.

Voltando à figura anterior, podemos inferir essa passagem de tempo pelo uso das elipses que existem entre os quadros. Do primeiro quadro da personagem na ponte até o último do gato, há uma passagem de tempo que não está diretamente relacionada às categorias exibidas anteriormente, embora nos pareça que essa temporalidade sugerida encontre uma junção das

categorias do tempo antes e depois, do tempo narrativo e do tempo de leitura/leitor.

### 3.3.2 Cronotopo no cinema

A relação tempo e espaço no cinema pouco tem relação com o tempo e espaço reais, havendo raras exceções, como o faroeste *Matar ou Morrer*<sup>16</sup> (1952), de Fred Zinnemann, no qual o tempo diegético é igual à duração do filme.

Figura 13 – O relógio presente no filme representando o tempo diegético



Fonte: *Matar ou Morrer* (1952).

“O filme como objeto estaria no passado pela simples razão de que ele registra uma ação já acontecida, por sua vez, a imagem fílmica estaria no presente porque provocaria a impressão de acompanhar essa ação ‘ao vivo?’” (Gaudreault; Jost, 2009, p. 131). Essa afirmação, junto com o exemplo do filme de Fred Zinnemann, permite que pensemos o filme como uma obra a partir de duas frentes temporais: a diegética e a não diegética.

<sup>16</sup> *High Noon*, lançado em 1952, mas chegando ao Brasil apenas no ano seguinte.

Em livro já citado aqui, *A arte do cinema: uma introdução* (2013), os autores David Bordwell e Kristin Thompson abordam as relações cronotópicas em algumas divisões ao longo dos capítulos: a narrativa como sistema normal, estilo filmico, cinematografia e montagem. A relação tempo e espaço é um conceito múltiplo dentro da linguagem cinematográfica. Bordwell e Thompson (2013) concebem o tempo sob a ótica de três instâncias: ordem, frequência e duração; e o espaço em duas: dentro e fora de campo, entendendo o “campo” como conceito de enquadramento. Ainda segundo os autores, tanto o tempo quanto espaço são usados de maneiras diferentes por vários cineastas para compor sua *mise-en-scène*. Esses conceitos vão de encontro às instâncias temporais apontadas por André Gaudreault e François Jost em sua *A narrativa cinematográfica* (2009) e que por sua vez travam diálogo com a proposta temporal já debatida de Gérard Genette.

Embora esses dois eixos dificilmente coincidam, podemos articulá-los nos três níveis que acabamos de sugerir: a ordem: confrontando a sucessão dos acontecimentos supostos pela diegese à ordem de aparição na narrativa; a duração: comparando o tempo que esses acontecimentos deveriam ter na diegese e o tempo que se leva para contá-los; a frequência: observando o número de vezes que um determinado acontecimento é evocado pela narrativa, em relação ao número de vezes em que deveria intervir na diegese. Essa decupagem conceitual, introduzida por Gerard Genette no âmbito da narratologia literária, foi inicialmente formulada para o romance, uma mídia homogênea e monódica (no sentido de que utiliza um único meio de expressão): o texto escrito. O filme pode trabalhar a temporalidade de modo semelhante, pois com frequência inclui várias narrativas, orais ou escritas (transmitidas por cartelas, voz in ou off). Mas essa temporalidade imbrica-se sempre em outra, bem mais evidente, a do rolo de imagens. Se quisermos ter a possibilidade de analisar o conjunto da teia audiovisual, é necessário examinar sucessivamente o tempo romanesco e o tempo cinematográfico (2009, p. 134).

Os planos e enquadramentos são utilizados como recorte espaciais e temporais da narrativa. Ao pensarmos o fotograma como unidade mínima de tempo e de espaço, o enquadramento é fundamental para a construção espaçotópicas das cenas e sequências. Por fim, o que dá unidade a isso é a montagem. “No sistema de continuidade clássico, o tempo, como o espaço, é organizado segundo o desenvolvimento da narrativa. Sabemos que a apresentação da história geralmente envolve a manipulação do tempo. A montagem em continuidade busca apoiar e sustentar essa manipulação temporal” (Bordwell; Thompson, 2013, p. 383).

Quando pensamos em espaço no cinema, geralmente estamos pensando no enquadramento. O recorte foi escolhido pelo cineasta e sua equipe para mostrar ao público o desenvolvimento de sua *mise-en-scène*. Ora, considerando-se o tempo como instância predominante em relação ao espaço, qual seria o papel desempenhado pelo espaço nessa relação cronotópica do cinema? Gaudreault e Jost (2009) apontam para a resposta dessa pergunta, eles dedicam um capítulo inteiro a falar do espaço no cinema. Alguns conceitos são relevantes para

a nossa pesquisa. O primeiro deles é o espaço representado e o espaço não mostrado. Há poucas linhas escrevemos que o enquadramento é o recorte espacial escolhido pelo cineasta. Essa escolha se dá por diversos fatores, sejam eles estéticos (para gerar alguma sensação específica no público) ou econômicos. O espaço desse enquadramento é o que os autores (e nós concordamos) chamam de espaço representado, contudo, existe além do espaço ali mostrado todo um espaço diegético que não vemos. Esse espaço sugerido ou não mostrado é o que chamamos de fora de campo ou fora do aspecto de exibição do filme, mas que continua fazendo parte do universo do filme.

Do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de fatias de tempo e de fatias de espaço. A planificação é, portanto, a resultante, a convergência de uma planificação no espaço (ou antes uma série de planificação no espaço) realizada no momento da filmagem, e de uma planificação no tempo, prevista em parte na filmagem e culminada na montagem. E através desta noção dialética que se pode definir (e, a partir daqui, analisar) a verdadeira feitura de um filme, o seu devir essência (Burch, 1973, p. 12).

Noël Burch dedica um capítulo inteiro do seu *Práxis do cinema* (1973) para trabalhar a relação (e como se articula) espaço-tempo. O enquadramento e o corte do filme delimitam a noção espacial; o corte e a montagem, a noção temporal. Nesse sentido, todo filme (narrativo ou não) provém da utilização dessa razão dialética. Podemos incluir nesse conceito mais amplo a construção sonora como caracterização espacial. Citamos de exemplo o filme *Tony Manero* (2008), de Pablo Larraín, cineasta chileno. Ele se passa nos anos mais duros da ditadura de Pinochet e, embora o filme seja bastante violento, não se percebe muito desse espaço na imagem do filme, muito do seu sentido é construído fora de campo, mas ainda pertencente ao campo diegético. Segundo Vieira, Alves e Viana (2023), as utilizações dos elementos fora do quadro são um recurso que o diretor encontra para mostrar que a violência da ditadura não está apenas naquele recorte que vemos. Portanto, podemos assumir que a montagem, união de fatias de tempo e de espaço, de imagem e de som são os elementos catalisadores do cronotopo no filme.

Robert Stam aponta que a definição de cronotopo proposto por Bakhtin “parece em alguns aspectos mais adequada ao cinema que à própria literatura” (2013, p. 229), já que no cinema a aplicação é quase literal, no qual o tempo e espaço se desenvolvem simultaneamente.

Outro conceito que Gaudreault e Jost (2009) trazem é o de “um espaço só”, em que toda a sequência se passa em um mesmo local, tendo mudança apenas por conta do corte e do *raccord*. O melhor exemplo desse conceito aplicado ao cinema talvez seja o duelo final que acontece em *Três homens em conflito* (1966), de Sergio Leone.

Figura 14 – Fotograma em primeiro plano da personagem Angel Eyes



Fonte: Três homens em conflito (1966).

Figura 15 – Fotograma em primeiro plano da personagem Tuco



Fonte: Três homens em conflito (1966).

Figura 16 – Fotograma em primeiro plano da personagem Blondie



Fonte: Três homens em conflito (1966).

O épico *western* do cineasta italiano sustenta o clímax do filme por quase sete minutos, sem uma linha de diálogo, com base na trilha sonora e no espaço único do duelo: o cemitério. Isso é possível devido ao uso dos recursos de montagem que permitem alternar o plano sem mudar o espaço. O plano geral mostra o espaço no qual a ação se desenrola, o plano americano mostra a importância de cada personagem para aquele momento, o *close-up* nas armas reforçam a tensão e o *close-up* aliado ao *raccord* de olhar, quando o olhar do personagem determina a direção do corte e da montagem (figuras 14, 15 e 16). O resultado dessa sequência sob o ponto de vista do tempo e do espaço é uma aula de construção fílmica e montagem. Para o cinema clássico a continuidade narrativa e a montagem invisível eram conceitos fundamentais para prender a atenção do público, para assim encarar o cinema como algo mais próximo do real.

Seja qual for o filme, seu objetivo é nos dar a ilusão de estarmos assistindo a acontecimentos reais desenrolando-se à nossa frente como na realidade cotidiana. Mas essa ilusão encerra uma trapaça essencial, pois a realidade existe num espaço contínuo, com a tela nos apresentando efetivamente uma sucessão de pequenos fragmentos chamados "planos", cuja escolha, ordem e duração constituem precisamente o que se chama "decupagem" do filme. Se tentarmos, por um esforço de atenção voluntária, perceber as rupturas impostas pela câmera ao desenrolar contínuo do acontecimento representado, e de fato compreender por que são naturalmente insensíveis para nós, veremos na realidade que as toleramos porque, ainda assim, deixam subsistir em nós a impressão de uma realidade contínua e homogênea (Bazin, 2006, p. 89).

O fato dessa ilusão ser causada no filme perpassa pelo conceito da montagem invisível, novamente o tempo e o espaço a serviço desse postulado do cinema clássico. Para Bazin, o realismo no cinema era possível por meio de sua linguagem, contudo já dissertamos sobre o tempo e o espaço nas obras artísticas serem apenas representações de um real ou de um

mundo possível, tanto que essa definição de invisível é essencial para o cinema clássico, nas estéticas modernas e contemporâneas eles ganham outro contorno, tal qual o tempo e o espaço.

Vejamos os exemplos a seguir, figuras 17, 18, 19, 20.

Figura 17 – Fotograma do filme *E a vida continua...* (1992)



Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Figura 18 – Fotograma do filme *E a vida continua...* (1992)



Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Figura 19 – Fotograma do filme *E a vida continua...* (1992)



Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Figura 20 – Fotograma do filme *E a vida continua...* (1992)



Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Os fotogramas anteriores foram retirados do filme *E a vida continua...* (1992), de Abbas Kiarostami. Podemos perceber que seu conceito de montagem rompe com uma linguagem clássica, o tempo é dilatado, e os planos são mais longos. Isso se mostra nos planos acima. A primeira e segunda imagem (figuras 17 e 18) fazem parte do mesmo plano, ocorrendo inclusive um diálogo. A terceira e quarta imagem (figuras 19 e 20) também fazem parte do mesmo plano, no qual o diretor prolonga a ação e utiliza de um movimento de câmera para manter a duração. Como vimos na introdução, Kiarostami tem aversão à sensação de invisibilidade que o cinema narrativo traz consigo. Ao filmar desse jeito, o diretor demonstra por meio da representação espaço temporal do seu filme uma demora maior e, como consequência, gera um incômodo no espectador.

Como contraponto, vamos pensar em um deslocamento dentro de um automóvel. No cinema clássico, geralmente aconteceria uma elipse, a cena seria cortada e, pela montagem, já apareceria o destino parcial ou final; caso o diálogo fosse um elemento muito importante para a narrativa, a decupagem e a *mise-en-scène* se ocupariam de fazer com que a montagem ficasse menos estranha para o público. Um exemplo disso, em *No tempo das diligências* (1939), de John Ford, boa parte do filme se passa dentro de uma carruagem na qual os personagens interagem entre si.

Figura 21 – Fotograma do filme *No tempo das diligências* onde o protagonista está sentado dentro da diligência e conversa com outros personagens



Fonte: *No tempo das diligências* (1939).

O plano e a montagem são rápidos para gerar no espectador o sentimento (uma ilusão) de realidade, o espaço limitado de dentro de uma diligência e os constantes cortes para demonstrar a passagem de tempo por meio do diálogo permitem que essa ilusão se concretize.

O filme iraniano se passa boa parte dentro de um carro, a planificação e a *mise-en-scène* já se diferenciam logo do cinema clássico, mas o principal aspecto, além da temática, é a dilatação do tempo. Em um determinado momento, pai e filho decidem dar carona a um dos sobreviventes do terremoto. Ao entrar no carro, a câmera se distancia e o diálogo permanece. Os planos são propositalmente demorados e o tempo se junta ao espaço para contar a história. As elipses, ou cortes entre os planos, são mais diretas, sem preocupação de uma narrativa invisível. Podemos, inclusive, inferir que a dilatação do tempo é limitada pelo espaço real, pois parece que se tivesse como fugir do quadro da película, ele poderia ser suspenso ainda mais.

A montagem também é objeto de estudo de Gilles Deleuze. Em seu livro *Cinema I – A imagem-movimento* (2018), o autor dedica um capítulo inteiro para falar da montagem, abordando a importância dessa categoria para a construção do tempo e do espaço na narrativa

cinematográfica. Durante suas páginas, Deleuze se preocupa em determinar tipos de pensamentos em torno da montagem: a industrial americana ditada por Griffith com sua montagem paralela; a soviética conceituada por Eisenstein com a montagem da oposição; e por fim a escola francesa pré-guerra<sup>17</sup>.

Assim, ela oferece uma imagem indireta do tempo, tanto na imagem-movimento particular, quanto no todo do filme. Por um lado, é o presente variável, por outro, a imensidão do futuro e do passado. Pareceu-nos que as formas de montagem determinavam diferentemente esses dois aspectos. O presente variável podia tornar-se intervalo, salto qualitativo, unidade numérica, grau intensivo; e o todo orgânico, totalização dialética, totalidade desmedida do sublime matemático, totalidade intensiva do sublime dinâmico. Só mais tarde poderemos ver o que é a imagem indireta do tempo e as possibilidades comparadas de uma imagem-tempo direta. Por ora, se é verdade que a imagem-movimento tem duas faces — das quais uma se volta para os conjuntos e suas partes, e a outra para o todo e suas mudanças — é ela que devemos interrogar: a imagem-movimento por si mesma, em todas as suas espécies e sob suas duas faces (Deleuze, 2018, p. 92).

Mesmo com as divisões das categorias de montagem, um fato inegável as une: a representação da imagem junto com o conceito de tempo (e de espaço). Essa relação de montagem está diretamente ligada ao cinema clássico. Deleuze amplia esse conceito de montagem no segundo volume de seu livro com o título *Cinema 2 – A imagem-tempo* (2018). No segundo capítulo, “Recapitulação das imagens e dos Signos”, o filósofo francês retoma algo que foi dito no primeiro volume e que está citado acima: a imagem-movimento é dialética: “As posições estão no espaço, mas o todo que muda está no tempo” (2018, p. 58). Daí surge sua primeira tese de que a montagem constitui o todo do tempo e do espaço. “Ela é, portanto, o ato principal do cinema. O tempo é necessariamente uma representação indireta, porque resulta da montagem que liga uma imagem-movimento à outra” (2018, p. 59).

Deleuze parte de sua tese de que a montagem é parte essencial do cinema e que sem ela o cinema não existira. Assim, na mudança do cinema clássico para o moderno e contemporâneo, a forma de realizar a montagem, de ligar essa imagem-movimento, muda. Basta, para isso, que lembremos do *Acosado* (1960), de Jean-Luc Godard (talvez o mais rebelde dos modernistas). O filme conta com uma história que rompe com os modelos tradicionais de tempo e de espaço do cinema clássico, principalmente o *hollywoodiano*. A utilização de mudanças bruscas na montagem e de *jump cuts*<sup>18</sup> pregam um movimento

<sup>17</sup> A grosso modo, segundo Deleuze (2018), a diferenciação entre as três se dá no campo ideológico. Enquanto a montagem de Griffith priorizava uma consolidação de um modelo burguês e industrial norte americano, a soviética de Eisenstein priorizava a dialética da oposição, com profundo viés socialista. Por fim, a escola francesa pré-guerra tenta um meio-termo entre as duas anteriores, mas sempre com o intuito de trazer uma linha mais cientificista para a montagem.

<sup>18</sup> *Jump cut*, também conhecido como salto, é um *raccord* (que é um tipo de montagem utilizado para manutenção

completamente diferente de perceber o cronotopo.

### 3.4 Cotidiano nas narrativas: um olhar sobre o comum

Quando pensamos narrativas que trabalhem com o gênero chamado *slice of life*, logo lembramos de filmes e de quadrinhos que tratam do aspecto do cotidiano, histórias que possuem um pé no realismo e mimese de mundo. Não se trata de um drama histórico ou uma ficção científica (ou qualquer outro gênero literário ou artístico). Como vimos no capítulo anterior, o cinema, principalmente o moderno e contemporâneo, que rompe com a narrativa clássica, tem uma crescente em histórias com base no cotidiano a partir da década de 1950 na Europa, e nas décadas seguintes em outros continentes e países. No Irã, a chamada nova onda do cinema iraniano surge ainda na década de 1960, mas ganha força a partir da resistência à Revolução Islâmica (1979).

O *slice of life* no mangá acontece um pouco diferente. Se no cinema sua prática foi mais voltada para combater um cinema mais comercial, no mercado editorial japonês ele está presente em diversas demografias. A demografia no qual se enquadra a maioria das histórias de Jiro Taniguchi é a de mangá *Seinen* ou *Seinenshi*, ou seja, destinada ao público masculino adulto (Luyten, 2012). Cabe ressaltar que esta demografia tem um público adulto como alvo, excluindo os mangás que têm o apelo erótico ou pornográfico. Assim, podemos deduzir que as histórias que tratam do cotidiano partem de um estilo.

Estando vinculado a um tipo estético de cinema ou a um grupo de leitores. Embora não possamos excluir de outros tipos de produções. Nosso recorte a partir de agora é a definição do cotidiano e como eles podem aparecer nas produções artísticas. Nosso objetivo neste capítulo é estudar as possibilidades do uso do termo e suas aplicações, bem como chegarmos a um conceito que servirá de base para nossa análise.

---

da continuidade cinematográfica) que acontece entre dois planos idênticos ou quase idênticos. Esse corte e montagem dá a sensação do personagem ter saltado; “o efeito visual é tocante, sobretudo no caso frequente em que a objeto está centrada em uma ou várias personagens estáticas: certa-se a impressão de que a personagem 'salta' de repente, de maneira mais ou menos acentuada. Esse tipo de *raccord* foi introduzido espetacularmente no filme de ficção por *À bout de souffle* (*Acossado*), de Jean-Luc Godard, em 1959; ele é considerado um dos elementos estilísticos dos ‘novos cinemas’ da década de 1960” (Aumont; Marie, 2003, p. 265).

### 3.4.1 O conceito de cotidiano

Um dos nomes que serve como base teórica do nosso trabalho é Michel de Certeau. Seu livro *A invenção do cotidiano* (2021) é um convite a tentar entender esse conceito. Certeau parte do ponto de que o cotidiano é o resultado da junção de vários conceitos e operações que vão desde o processo de enunciação e linguagem até a apropriação da língua, passando pela sociedade e pelo indivíduo. Além disso, Certeau (2021), logo no início de seu livro, faz uma dedicatória “ao homem ordinário. Herói comum. Personagem disseminada. Caminhante inumerável”. O autor dedica essa parte ao homem comum, que ocupa lugares e espaços e faz uso da sua linguagem para se comunicar. Pegando esse conceito de Certeau e observando os objetos escolhidos, nós vemos que a relação faz sentido. Nos trechos dos quadrinhos e dos filmes há um deslocamento, um caminho a ser percorrido, um elemento ordinário como caminhar depois de uma estação de trem, dirigir até o vilarejo vizinho, pegar um táxi para se deslocar para um destino ou percorrer distâncias para devolver um caderno.

Os dois artistas têm o cotidiano como possibilidade de se contar histórias. Voltando ao que foi falado no início desse texto, podemos começar pensando no que poderíamos definir como cotidiano. Seriam apenas aquelas ações que teríamos repetidas? A uma primeira vista, isso pode se confundir com rotina, algo feito todos os dias ou em uma sequência de dias e horários. Por exemplo, acordar cedo para ir à escola de segunda a sexta é uma rotina, mas seria cotidiano? Parece-nos que esse é um conceito mais abrangente do que isso. “A vida cotidiana é a vida do homem inteiro; ou seja, o homem participa na vida cotidiana com todos os aspectos de sua individualidade, de sua personalidade” (Heller, 2021, p. 35). Em outras palavras, a rotina não é o mesmo que cotidiano, embora possa fazer parte dele. Elementos de individualidade e de personalidade compõem esse comportamento humano, sendo assim uma fonte inesgotável de possibilidades. Ainda segundo Heller, o ser humano dessa cotidianidade é uma criatura ativa e receptiva, mas que não tem tempo de absorver e usufruir dessas ações ou até mesmo aprofundá-las no dia a dia.

A vida cotidiana está carregada de alternativas, de escolhas. Essas escolhas podem ser inteiramente indiferentes do ponto de vista moral (por exemplo, a escolha entre tomar um ônibus cheio ou esperar o próximo); mas também podem estar moralmente motivadas (por exemplo, ceder ou não o lugar a uma mulher de idade) (Heller, 2021, p. 45).

A partir dessas escolhas, uma decisão tomada é que o cotidiano pode estar relacionado a diversos aspectos possíveis, corroborando com a ideia de que ele é um mar de possibilidades e de ações que podem levar a coisas extraordinárias ou apenas a um lugar de

tranquilidade e contemplação. Portanto, trabalharemos com o ideal de que o cotidiano dentro da ficção é um conjunto de ações casuais e rotineiras, podendo acontecer com qualquer ser, mas que apresentam a intencionalidade de contar algo, reforçando que essas ações diegéticas podem ou não ser pautadas em universos reais. Sendo assim, podem ser de uma narrativa baseada em fatos ou terem origem no universo da ficção, mas que respeitem uma mimese com as regras e conceitos desse mundo. Em resumo, o cotidiano em cidades como Rio de Janeiro, Paris e Tóquio não é o mesmo de Gotham, Metropolis, mas continua sendo cotidiano.

### **3.4.2 Cotidiano, tédio e rotina**

Agora se faz necessário uma pequena exposição de como esses conceitos podem aparecer em contextos narrativos (ficcional, factual ou experimental), segundo os diversos sistemas semióticos possíveis (no nosso caso o cinema iraniano e o mangá).

O cotidiano nos quadrinhos e no cinema engloba todos esses termos. Na verdade, trata-se de um convite. Um quadrinho ordinário é um caminho para narrativas que podem explorar a potencialidade de se contar histórias. Schneider (2019) descreve uma série de conceitos que apontam o cotidiano para várias direções. Citando autores como Lefebvre, Debord e Blanchot, a pesquisadora discorre sobre as possibilidades positivas, negativas e especiais na temática do 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” (Schneider, 2019, p. 59). Embora a pesquisadora trabalhe com vários conceitos, aqui ela reconhece que o tema é difícil de definir, impreciso e, no mínimo, escorregadio. Um pouco mais adiante em seu texto, ela afirma:

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 platitude [...], mas essa banalidade é também o que é mais importante se nos remeter à existência em sua própria espontaneidade e como ela é vivida”. 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”. 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”. Em outras palavras, um sentimento de satisfação só pode ser alcançado tornando-se autoconsciente da própria alienação. (...) Por outro lado, o cotidiano é também “o lar do bizarro e do misterioso”, o lugar onde o excepcional e maravilhoso residem (Schneider, 2019, p. 59-60).

Assim, podemos afirmar que existe, por meio dessa dialética, uma capacidade do cotidiano de abrir várias categorias as quais vários conceitos podem se encaixar. Esses conceitos

não são restritos às histórias em quadrinhos, embora o artigo seja direcionado a elas. A narrativa contemporânea, de forma geral, aprofunda questões surgidas nas artes modernas, nesse caso, as possibilidades do cotidiano em seu escopo e na forma de contar histórias. Ainda nesse artigo, a autora propõe uma categorização de quatro formas de abordar esse cotidiano nos quadrinhos

Continuando em seu texto, Schneider tenta categorizar quatro tipos de possibilidades para o cotidiano nos quadrinhos com base em um cruzamento cartesiano de conceitos. São eles: humor observacional, humor derrisório, *ennui* e contemplação<sup>19</sup>. Aqui falaremos brevemente sobre cada um deles.

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 (Schneider, 2019, p. 64).

A própria autora afirma que os conceitos não são excludentes e, portanto, podem existir obras que trabalham com duas ou mais dessas categorias. Para fins de desenvolvimento deste capítulo e da dissertação, vamos focar na categoria de contemplação e do *ennui* para que possamos aplicar estes conceitos em nossos objetos.

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 (Schneider, 2019, p. 67).

Contudo, existe outro recorte, agora mais voltado para a cultura japonesa, que traz um conceito que também abarca o cotidiano nas obras artísticas nipônicas, inicialmente na literatura, mas sendo facilmente reconhecido em outras instâncias. É a definição de *iyashikei*.

No sentido mais estritamente artístico, muito do que é o *iyashikei* foi codificado na literatura, por autores como Haruki Murakami e Yuki Kurita, influenciados em parte por autores ocidentais como Richard Brautigan. Algumas das características associadas o *iyashikei* são: uma priorização do ritmo repetitivo de atividades cotidianas sobre narrativas mais complexas; uma preferência por palavras simples; mistérios que não são ameaçadores; uma proposital imprecisão sobre a interioridade psicológica dos personagens; e uma ampla exploração das sensações físicas que tais personagens experimentam (Silva, 2018, p. 7).

---

<sup>19</sup> Greice Schneider, em sua tese *What Happens When Nothing Happens* (2016), indica essas quatro categorias. Posteriormente, ela publica um artigo que traz novamente esses conceitos (2019).

Tanto o *ennui* quanto o *iyashikei* dialogam aqui. Embora tenham origens distintas, ambas as categorias tratam do compasso do personagem que caminha e que olha. Esse olhar se repete nas atividades do cotidiano, esse caminhar juntos dos dois conceitos parece se complementar e serve de base para nossa análise.

As características do *iyashikei* são facilmente encontradas no mangá de Jiro Taniguchi, seja no *O homem que passeia* (2017) ou em qualquer outra de suas obras mais intimistas. E como o mangaká trabalha a contemplação em suas obras? Ele conta diretamente com a ajuda do leitor, pois é a partir dele que a percepção de contemplação é vista na obra, afinal, a pessoa que lê o mangá consegue observar o personagem observando e o objeto observado. Esse compartilhamento de visão é algo que poderíamos relacionar, mesmo que brevemente, com os conceitos de obra aberta e de leitor modelo propostos por Umberto Eco em *Apocalípticos e integrados* (2008) e *Lector in fabula* (2011).

Nos estudos de Umberto Eco, a liberdade interpretativa de quem lê alimenta a definição de leitor-modelo, um agente fruidor que coopera ativamente para completar as elipses da mensagem estética, o que caracteriza o texto como uma máquina preguiçosa (Eco, 1979). Além de prever o preenchimento das lacunas do texto, o leitor-modelo também vivencia e analisa a obra nas presentes condições sociais, culturais e históricas (Alves e Calvet, 2023, p. 59).

Além da relação entre o cotidiano e o leitor, outro aspecto que parece complementar as duas categorias apontadas por Schneider (2019) e que está relacionado diretamente com nosso objeto é a percepção do tempo e do espaço na cultura japonesa. Como vimos no tópico 4.4, Kato (2012) faz uma longa reflexão ao longo de seu livro sobre os aspectos culturais do Japão relacionando com outras civilizações, desenvolvendo um pensamento no qual atrela os conceitos de tempo e de espaço em diversos âmbitos e expressões possíveis desde a escrita até a pintura.

Complementando o raciocínio que aqui se desenvolve e para responder a distinção entre os conceitos de cotidiano, tédio e rotina dentro do ideal narratológico podemos colocar os três em categorias que complementam, mesmo que não apareçam de forma conjunta. Isso nos leva a outra questão: o cotidiano faz parte da construção diegética do mundo no qual a história se passa, portanto seria correto afirmar que existe um cotidiano em Metrópolis desde o surgimento das histórias do *Superman* em 1938, uma série de fatos que são considerados incomuns naquele mundo construído, com a presença de super força e de vilões espaciais, constituem uma rotina, um cotidiano.

Outro exemplo é a *Graphic Novel Nova York: A vida na cidade grande* (2009)<sup>20</sup>, na qual temos duas passagens que transmitem a mensagem que a obra quer transmitir. Uma delas está na introdução feita por Neil Gaiman: “Nova York: a grande cidade é uma série de vinhetas, algumas delas mudas, outras não; algumas são histórias e outras apenas momentos” (2009, p. 9); a outra é do próprio Will Eisner: “O real é a cidade tal como ela é vista por seus habitantes. O verdadeiro retrato está nas frestas do chão e em torno dos menores pedaços da arquitetura, onde se faz a vida do dia-a-dia” (2009, p. 17).

---

<sup>20</sup> A edição brasileira pela Cia da Letras lançada em 2009 compila quatro *Graphic Novels* nesse volume. São elas: *Nova York: A grande cidade* (1986), *O edifício* (1987), *Cadernos de tipos urbanos* (1989) e *Pessoas invisíveis* (1993).

Figura 22 – Página extraída de *Nova York: a vida na cidade grande*



79

Fonte: Eisner (2009, p. 79).

Utilizando da mesma ideia de como o cotidiano real é feito por seus habitantes, temos no filme *Taxi Driver* (1976), de Martin Scorsese, um mesmo olhar para a cidade de Nova Iorque.

Figura 23 – Fotograma do filme *Taxi Driver* (1976)

Fonte: *Taxi Driver* (1976).

Tanto o quadrinho do Eisner (figura 22) quanto o filme do Scorsese (figura 23), em certa medida, mostram uma cidade de Nova Iorque a qual o público não estava acostumado na época, um ambiente mais poluído e não tão bem cuidado, com várias pessoas à margem, um distanciamento de uma visão romântica do cotidiano que é reforçada pelos filmes de um cinema mais clássico e dos quadrinhos de super-heróis, que embora demonstrassem o dia a dia da cidade nunca era do ponto de vista ou próximo de seus habitantes. Essa reflexão dá ao mesmo tempo uma deixa: não podemos nos prender ao cotidiano como um conceito universal ou imutável, ao longo dos séculos essa acepção sofreu diversas influências filosóficas e narratológicas.

Para fins de nossa pesquisa, vamos definir o cotidiano, o tédio e a rotina como uma possibilidade naquele mundo diegético. E a relação tempo e espaço como uma forma de narrativa. Os conceitos escolhidos e trabalhados servem como suporte teórico em nossa pesquisa. Não podemos dissociar o tempo e o espaço social das narrativas, já que o recorte dos dois artistas apresenta sustentação em uma representação de mundo em que o cotidiano das histórias está atrelado a um universo diegético verossímil.

Retomando as perguntas feitas na introdução deste capítulo, como o cronotopo literário abraça as outras linguagens? O conceito de Bakhtin é importante, pois para ele o romance é algo em constante mudança, sofrendo influência de outros textos. Seu dialogismo, que serve como base para a teoria da intertextualidade, é elemento central para entendermos as

relações das categorias do tempo e do espaço no romance e suas equivalências nas outras linguagens artísticas. Entre o cinema e os quadrinhos quais as aproximações possíveis? As formas do tempo e do espaço aparecem com certa similaridade nas duas artes, contudo o que merece destaque são suas diferenças, principalmente na forma diegética e gráfica. Como o cotidiano se insere dentro das narrativas escolhidas? Tanto Abbas Kiarostami quanto Jiro Taniguchi vêm de uma tradição de cinema e de quadrinhos que tem como objetivo um olhar sobre o cotidiano de suas sociedades. Através de suas linguagens artísticas, ambos tratam dos problemas de seus países e apontam uma crítica. Eles não estão preocupados em manter uma tradição clássica de produção, inclusive aprofundam ideais de uma arte moderna com intuito de gerar uma reflexão e um tensionamento no público. Esse ponto será melhor exemplificado no capítulo 6, ao realizarmos a análise de nossos objetos.

## 4 VEREDAS METODOLÓGICAS

O resultado do nosso estado da arte entregou uma amostra de números de pesquisa científica feita no Brasil, o que demonstra a relevância do tema para a área. Embora os objetos se cruzem em determinadas combinações (Abbas Kiarostami e cotidiano, por exemplo), o tema da nossa pesquisa não é resultado de nenhum deles. Além do caráter original, esta dissertação também visa contribuir para os estudos da comunicação e dessas duas linguagens massivas.

Portanto, tendo em vista a área da comunicação e das linguagens artísticas trabalhadas, optamos por trabalhar com teorias da análise fílmica e quadrinística. Adotamos como esquema metodológico o padrão estabelecido pela Maria Immacolata Vassallo de Lopes (2014). A autora divide em um gráfico alguns elementos-chave que consideramos em nossa pesquisa: definição do objeto, observação, descrição e interpretação (2014, p. 137). Uma vez que já definimos nossos objetos e técnicas de amostragem e coleta, vamos partir para uma análise descritiva de cada uma das linguagens escolhidas.

Ressaltamos, uma parte da teoria irá compor nosso *corpus* metodológico. Como afirma Lúcia Santaella, “Há métodos que nascem a partir de teorias específicas, através da redefinição operacional dos conceitos teóricos tendo em vista sua aplicação a fenômenos empíricos” (2001, p. 139). Como método de pesquisa, ao trabalharmos principalmente com imagens e narrativa, optamos por uma análise mais estrutural da narrativa com textos que fluem entre conceitos do estruturalismo, pós-estruturalismo e estudos de mídia e narratologias. A base da nossa perspectiva teórica-metodológica será os estudos de Bakhtin sobre cronotopo e os conceitos de Genette sobre ordem, duração e frequência, além dos pensamentos de tempo e de espaço para Deleuze e Groensteen. Todos esses conceitos estão atrelados à análise fílmica e quadrinística.

### 4.1 Uma metodologia para chamar de nossa

Waldomiro Vergueiro apresenta, em seu livro *Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos* (2017), um panorama dos estudos das histórias em quadrinhos no Brasil e no mundo. Ele pontua a evolução sobretudo das abordagens que uma história em quadrinho pode ter. No capítulo 4, ele enumera metodologias e diferentes formas de abordagem em análise de banda desenhada. Ele apresenta, ao longo do capítulo, perspectivas e técnicas de análise de histórias em quadrinhos. De certo modo, nossa pesquisa vai de encontro a alguns desses conceitos, a metodologia que escolhemos se aproxima de uma perspectiva artística ou estética e de uma análise retórica, segundo o autor.

Qualquer história em quadrinhos pode ser analisada sob esta perspectiva, pois ela possibilita que o pesquisador estude o uso do espaço, das sombras, da cor, formatos, os estilos gráficos ou escolas de desenhos, e outras técnicas utilizadas pelo os diversos artistas dos quadrinhos. (...). A análise retórica é bastante semelhante à análise semiótica, do discurso e literária, na medida em que também se debruça sobre aspectos linguísticos em busca do uso de símbolos. Ela procura desvendar os argumentos de persuasão de um determinado discurso (...). No caso das histórias em quadrinhos, a análise retórica vai buscar no texto quadrinísticos figuras retóricas de linguagem ou visuais (Vergueiro, 2017, p. 91-99).

Como perspectiva estética, observamos como Taniguchi constrói seus quadros e organiza suas páginas; sob a perspectiva analítica retórica, como isso contribui para relacionar o cotidiano com elementos narrativos. Dentro ainda desse olhar, buscamos em autores como Thierry Groensteen e seu conceito espaçotópico uma análise estilística e estrutural das páginas dos mangás de Jiro Taniguchi. Essa análise não se limita apenas aos aspectos listados, mas como por meio de seu estilo e conteúdo o autor consegue construir a relação cronotópica do cotidiano em sua obra.

Sobre a análise fílmica, nós optamos por trabalhar com o livro *A análise do filme* (2013), de Jacques Aumont e Michel Marie. Logo na introdução do livro, os autores teorizam que o termo “análise fílmica” surgiu entre as décadas de 1960 e 1970, com base em uma análise estrutural, que logo seria ultrapassada. A obra apresenta 8 capítulos nos quais os escritores dividem diversas formas e metodologias de análise de um filme. Para fins de nossa pesquisa, optamos por escolher dois métodos que vão ao encontro do que também pretendemos analisar nos mangás, explicados nos parágrafos anteriores. Seriam eles a segmentação com análise da imagem fílmica e a análise do filme com narrativa.

O que hoje se convencionou chamar a "segmentação" respeita a uma relação do que, na linguagem crítica corrente, se designa as "sequências" de um filme (narrativo). No vocabulário técnico da realização (e em consequência, no vocabulário crítico), uma sequência é uma sucessão de planos ligados por uma unidade narrativa, logo comparável na sua natureza, a "cena" no teatro, e ao "quadro" no cinema primitivo (Aumont; Marie, 2013, p. 54).

Para além do enquadramento e da proximidade da câmara, a análise da imagem fílmica pode tomar como objecto a relação de plano para plano, ou seja, a montagem. De novo, limitar-nos-emos ao exemplo de uma análise fílmica centrada principalmente na função da montagem na produção do sentido (Aumont; Marie, 2013, p. 169).

Dessa forma, optamos por trabalhar com a segmentação de sequências de filmes diferentes de Abbas Kiarostami, isso para dar conta de mais aspectos relativos a como o diretor aborda o cotidiano e a questão do cronotopo em seus filmes, o mesmo vale para as escolhas de capítulos de Taniguchi. A ideia é que a partir de uma sequência isolada tenhamos um olhar sobre o todo, principalmente se considerarmos um estilo e uma temática. Essas escolhas vão de acordo

com a relação plano, montagem e criação de sentido narrativo, ou como tudo se conecta para se contar uma história, bastante similar a uma diagramação de página se levarmos aos quadrinhos. O outro ponto que consideramos é a análise do filme como narrativa.

Aumont e Marie (2013), no capítulo 5, “análise do filme com narrativa”, partem do princípio de que a análise filmica deve se aproveitar da herança da crítica e teoria literária. O capítulo faz referência ao estudo sobre o pensamento de Roland Barthes e Gérard Genette sobre a narrativa, não apenas considerando o tema e o conteúdo do filme (definições bastante abstratas para serem desenvolvidas nesta parte da dissertação), mas como ou o modo que essa análise seria possível. Na nossa pesquisa, o recorte narrativo escolhido foi a relação espaço-tempo com uma temática cotidiana. Tanto Barthes quanto Genette e outros pesquisadores apareceram no capítulo 4, no qual debatemos os conceitos de tempo, de espaço e de cotidiano.

Isso posto, cabe ressaltar que tanto a análise quadrinística quanto filmica focaram nessa relação do tempo, do espaço e do cotidiano. A aproximação entre os dois sistemas semióticos, mangá e cinema, não é arbitrária, pois, como vimos no capítulo 3, ambas compartilham muitas coisas em comum. As escolhas das sequências e das páginas serão divididas em planos e quadros, respectivamente, para uma análise mais precisa e de maior relevância para esta dissertação. Uma vez apresentada a metodologia de pesquisa e situada a pesquisa dentro da grande área da comunicação, partiremos para a devida apresentação dos objetos de estudo e dos recortes que fizemos.

## **4.2 Do método à prática**

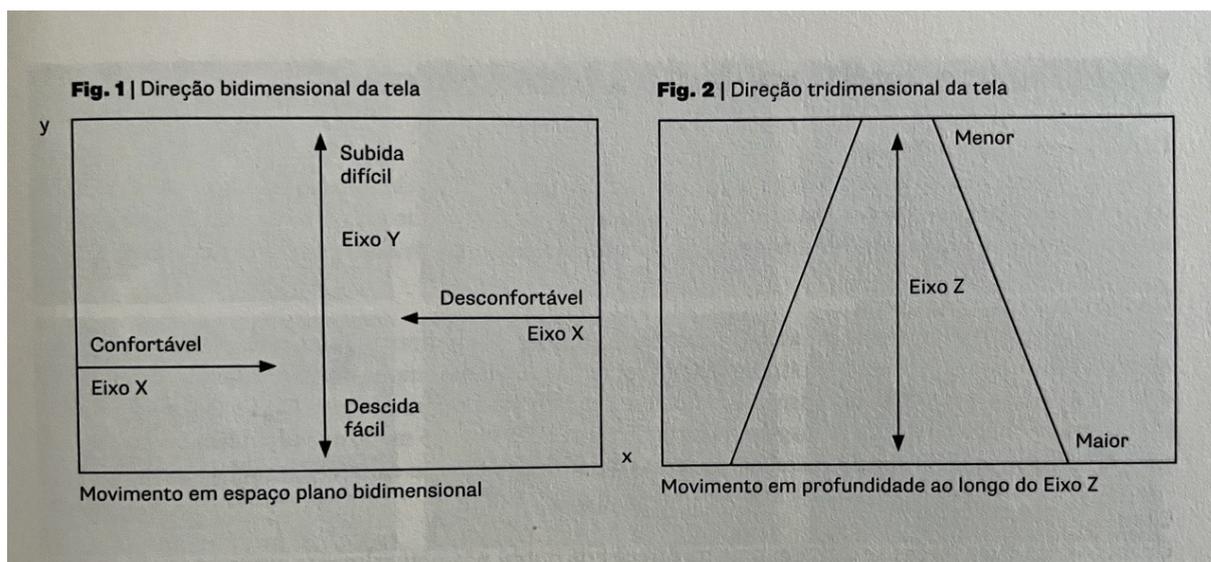
Com intuito de tornar nossa metodologia escolhida aberta para os potenciais leitores desta dissertação, nós optamos por escrever esse subtópico esmiuçando de forma um pouco mais detalhada como se dará essa análise estrutural da narrativa.

Para isso, pensamos em conteúdos esquemáticos que levam em conta não apenas os teóricos citados no tópico anterior, mas também a maneira como será escolhida a amostragem e a coleta, bem como exemplos de aspectos da observação do objeto e da interpretação que ele nos causa. Para essa pequena demonstração, selecionamos uma página de *O homem que passeia* (2017), de Jiro Taniguchi, e uma pequena cena de *Onde fica a casa do meu amigo?* (1989), de Abbas Kiarostami. São recortes diferentes do que pretendemos analisar nos capítulos seguintes e advêm de uma publicação (Alves, 2022).

Ao buscarmos mais referências sobre o estudo estrutural da narrativa, seja cinematográfica ou quadrinística, encontramos uma série de livros e manuais que indicam um

certo caminho a ser traçado, principalmente na composição de plano e *mise-em-scène* das cenas. Em seu livro *Narrativa Cinematográfica* (2017), Jennifer Van Sijll divide em 100 convenções mais importantes do cinema. No capítulo dedicado ao espaço, ela apresenta as figuras 1 e 2, que nesta dissertação está representada pela figura 24.

Figura 24 – Indicação da direção do enquadramento cinematográfico



Fonte: Sijll (2017, p. 21).

A autora indica entre eixos X, Y e Z em movimentos bi e tridimensionais elementos do enquadramento e da movimentação da cena que possam gerar sentido na hora da sua composição. Olhando apenas de relance, podemos associar também as histórias em quadrinho, que, muito embora não tenham suas imagens em movimento como no cinema, apresentam elementos que indicam esse movimento. Portanto, seja na bidimensionalidade de um enquadramento plano ou tridimensionalidade de um em perspectiva, os quadrinhos e cinema podem compartilhar essa orientação de leitura, aproximando ainda mais o fotograma cinematográfico com o quadro das HQs.

Em relação às formas do tempo, Sijll (2017) não apresenta um esquema interessante quanto o anterior. Ela se limita a explicar as formas mais básicas de representação do tempo em filmes: contraste, dilatação, câmera lenta, câmera rápida, *flashback*, *flashforward* e congelamento da imagem. São conceitos importantes, mas ela se preocupa muito mais em apresentar um conceito do que uma perspectiva de análise.

O livro *Ensaio sobre a análise fílmica* (2012), de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété, já dispõe de mais recursos para elaborar uma análise fílmica. Como mencionado no início dessa metodologia, optamos por trabalhar com o conceito de segmentação sequencial Aumont;

Marie (2013). Portanto, nosso método de coleta de amostragem é escolher sequências específicas de três filmes de Abbas Kiarostami. A escolha não é arbitrária, igual à escolha dos capítulos de Jiro Taniguchi. As sequências e capítulos definidos visam trabalhar as escolhas espaciais e temporais relacionadas ao cotidiano de ambos. Essa definição ficará mais clara no capítulo 7 desta dissertação, que será dedicado à observação e análise interpretativa das obras selecionadas. Para sustentar uma análise estrutural da narrativa, recorreremos a Vanoye e Goliot-Lété (2012), que apresentam em seu texto um compilado de regras com título “Descrever e analisar” com base nos trabalhos de Michel Marie (1975).

E as HQs? Barbara Postema (2018) diz que há uma divisão sobre a maneira de estudar quadrinhos. A primeira linha defende que se pode estudar quadrinhos por meio de sua aproximação com a literatura e o cinema. A segunda, no entanto, defende o estudo das HQs como algo autônomo. Postema defende que “O projeto deste livro baseia-se em trazer conceitos ou metodologias de outras áreas de estudo que sejam úteis e criar um espaço para o estudo dos quadrinhos” (2018, p. 21). Em outras palavras, ela trata do uso de outras áreas como possibilidade, mas o foco é a construção própria de um espaço de análise das histórias em quadrinhos. A autora reforça: “Ainda, o aspecto formal dos quadrinhos que mais o distancia claramente desses dois gêneros narrativos (literatura e cinema) é a maneira como a forma é construída com sequência de imagens que trabalham juntas para compor a narrativa (2018, p. 22). Portanto, os quadrinhos dentro de uma estrutura narrativa não são apenas uma narrativa sequencial, no qual um quadro dá sequência à ação do outro, mas uma forma de narrar simultânea, uma vez que tudo está presente de uma vez só no *layout* da página.

A escolha desse método será complementada pela fundamentação teórica sobre o cotidiano, o tempo e o espaço que será melhor desenvolvida nos capítulos 5 e 6 desta dissertação, respectivamente. Vale ressaltar que embora o cerne da pesquisa seja essa relação estrutural da narrativa com o cotidiano, não podemos deixar 100% de lado as bases da interpretação que essas imagens e estruturas nos dão. Um caráter interpretativo, mas como sugere Didi-Huberman: “O que vemos só vale – só vive – em nossos olhos pelo que nos olha. Inelutável, porém é a cisão que separa dentro de nós o que vemos daquilo que nos olha” (2010, p. 19). Essa ideia vai ao encontro do pensamento de Umberto Eco, outro autor que nos é caro, em seu texto “Interpretação e História” (2012), no qual ele disserta sobre o poder interpretativo que um texto (ou uma obra) estético tem a partir do seu leitor, ao mesmo tempo o filósofo italiano fala sobre os perigos da livre interpretação dos textos.

Alves (2023) apresenta um estudo entre a sequência do filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987), de Abbas Kiarostami, e uma página de um dos capítulos de *O homem que*

*passaia* (2017), de Jiro Taniguchi.

Figura 25 – Fotograma do filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987)



Fonte: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987).

Figura 26 – Fotograma do filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987)



Fonte: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987).

Figura 27 – Fotograma do filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987)

Fonte: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987).

“Ambos os artistas trabalham com o cotidiano como meio de contar histórias sem abandonar os temas locais” (Alves, 2023, p. 1061). Essa afirmação é possível a partir da descrição das cenas. No filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987), os fotogramas selecionados estão presentes nos minutos iniciais do filme. A partir deles, temos toda a problemática da história. O garotinho leva o caderno do amigo por engano e sai em uma busca para devolvê-lo com medo do castigo que possam aplicar ao garoto. A sequência específica apresenta bem as linhas de ação propostas por Sijll (2017) (figura 25), elas indicam, por exemplo, a autoridade do professor que está em pé (figura 26), e a submissão dos alunos olhando para baixo no momento do sermão e para cima em sinal de obediência (figura 27). Por ser uma sequência de abertura do filme, faz-se necessário a apresentação dos personagens. Aqui, Kiarostami filma propositalmente planos mais longos para reforçar a autoridade do professor e o desconforto do aluno e do público que o acompanha. Também podemos levar em consideração o aspecto da desproporção do castigo aplicado, caso esquecesse mais uma vez o caderno o garoto seria expulso. São traços de uma cultura muito rigorosa e intransigente, lembrando que o filme é da década de 1980. Em um possível exercício interpretativo, seria possível compreender essa situação caso assistíssemos o filme sem som ou sem legenda? Acreditamos que sim, principalmente pelas linhas de ação da *mise-en-scène* e dilatação do tempo. Um acontecimento do cotidiano, esquecer o caderno ou levar por engano, é o que dá início a uma cadeia de ações que vão desenvolver o filme.

Figura 28 – Página do mangá *O homem que passeia* (2017)

Fonte: Taniguchi (2017, p. 116).

Figura 29 – Página do mangá *O homem que passeia* (2017)



Fonte: Taniguchi (2017, p. 119).

As páginas de Jiro Taniguchi são retiradas do capítulo 11 de *O homem que passeia* (2017), com o título “Atravessando a viela”. Podemos observar o conceito de simultaneidade apontado por Postema (2018), pois as páginas, embora tenham onomatopeias e indícios de sons, são completamente não faladas. Essa característica ajuda a compreender melhor nossa metodologia posta em prática. Na passagem em que o protagonista ajuda uma senhora perdida (figura 28) apontando o caminho, ao continuar, ele se perde e passa por ruas estreitas. Ao final eles acabam se encontrando novamente e ambos decidem caminhar juntos até o destino dela (figura 29). O *layout* das páginas segue o modelo inverso do apresentado pela Sijll (2017), pois o mangá japonês apresenta o sentido oriental de leitura. Esse capítulo é um exemplo de como a sequencialidade e a simultaneidade são elementos-chave para as HQs. Não há uma linha de

diálogo, mas podemos compreender a história pela direção que os personagens andam, pelos seus gestos e olhares. É possível também observar o acompanhamento gráfico junto com o diegético, como a utilização de quadros mais achatados quando o protagonista passa por espaços mais estreitos. Esse tipo de técnica reverbera na narrativa que está sendo contada, pois passa a fazer parte da estrutura da história.

Este capítulo da dissertação, com o título de “Veredas Metodológicas”, teve como objetivos principais justificar, apresentar e exemplificar os métodos de amostragem e coleta, assim como os de observação e interpretação dos objetos. Focamos na exploração da possibilidade de uma metodologia de análise que aproximasse a linguagem do cinema com a das histórias em quadrinhos. Ao final, apresentamos uma breve análise, que servirá de modelo a ser aplicado no capítulo 6. Ressaltamos a passagem de Santaella (2001), que parte da fundamentação teórica irá abarcar a metodologia de análise. Portanto, mesmo encerrando o capítulo “Veredas Metodológicas” neste parágrafo, a metodologia de pesquisa continuará a ser desenvolvida nos capítulos posteriores.

## 5 ANÁLISE DOS OBJETOS

Neste capítulo vamos trabalhar melhor as relações do cronotopo e do cotidiano por meio da análise dos nossos objetos. A escolha das sequências de filmes e páginas ou capítulos de mangás diferentes tem como objetivo uma pluralidade maior de como os artistas escolhem e trabalham os conceitos que vimos. Cada segmento a seguir pretende trabalhar com aspectos e fundamentos teóricos a fim de contemplar o máximo que foi estudado até aqui.

Antes de iniciarmos a análise, contudo, cabe uma observação. Algumas publicações do mangá de Taniguchi fazem a tradução das onomatopeias. Embora o estudo sonoro dos mangás não faça parte do recorte do nosso objeto, ressalta-se que isso influencia na análise espacial que de determinadas páginas.

Em sua estrutura, os quadrinhos são formados por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. O que dá ao quadrinho sua marca registrada é o balão, mas o que completa a sua expressão e dá o verdadeiro impacto e grande estética em termos de som são as onomatopéias (Luyten, 2001, p. 179)

Então podemos assumir que a representação gráfica do som acaba influenciando no espaço no qual o quadrinho está inserido, essa influência pode ser de ordem diegética ou gráfica, a depender da forma como é utilizada. Deixamos esse contexto antes da análise, pois no Brasil temos poucas obras do Taniguchi editadas, a maior parte de seu trabalho sai por uma mesma editora. A única exceção é o mangá *O Gourmet solitário* que saiu em duas edições, pela Conrad em 2009 e pela Devir em 2020. Infelizmente, a edição da Conrad encontra-se esgota, mas o site Biblioteca Brasileira de Mangás (2020) fez um comparativo entre as duas edições, quando a mais recente foi lançada, e lá podemos ter um exemplo de como a onomatopeia aparece traduzida.

Figura 30 – Diferença das onomatopeias entre as duas edições do mangá *O Gourmet solitário*



Fonte: Biblioteca Brasileira de Mangás (2020)

Embora, o exemplo exposto seja um recorte, podemos ter uma noção de como a tradução da onomatopeia implica em uma mudança no espaço. No original, a representação gráfica do som faz parte da arte, e ao se traduzir isso implica em redesenhar a obra original, e isso pode influenciar em percepções espaciais.

Então por não termos outro exemplo para compararmos e sem acesso ao original

japonês, salientamos que pode existir diferenças e que isso pode influenciar em determinados momentos da análise.

### 5.1 *O homem que passeia (2017) e Onde fica a casa do meu amigo? (1987)*

Escolhemos para base dessa análise o capítulo 8 do mangá *O homem que passeia* (2017), de Jiro Taniguchi, e a sequência em que Ahmed passa pelo meio da vila e interage com os cidadãos mais velhos. Escolhemos essas duas sequências, pois reconhecemos muitos elementos significativos e que permitem uma análise mais apurada. Por exemplo, nos dois recortes é possível perceber a figura da pessoa que caminha, seja na cidade grande ou na vila pequena, além disso, o poder de observação tanto do protagonista do mangá quanto da criança do filme guiam essas narrativas.

O cotidiano, como já foi visto no capítulo 3, segundo Schneider, é um tema recorrente na literatura, nos quadrinhos e no cinema contemporâneos, sendo assim, essas obras, em sua maioria, independentes ou que fogem de um certo modelo industrial sustentado principalmente por editoras americanas e japonesas. A escolha desse tema para se contar uma história em quadrinho é vaga e misteriosa, características recorrentes a essa arte e a literatura contemporânea.

Nos quadrinhos, essa ambivalência da vida cotidiana é reconhecida em uma ampla gama de contextos. A dinâmica oscilatória que orchestra 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 (Schneider, 2019, p. 60).

O grande potencial do cotidiano como tema narrativo é a sua capacidade de romper com o tédio e apresentar algo novo. O novo sempre está apto a aparecer no cotidiano ou quando não esperamos nada, essa abertura é fundamental para a análise de nosso objeto.

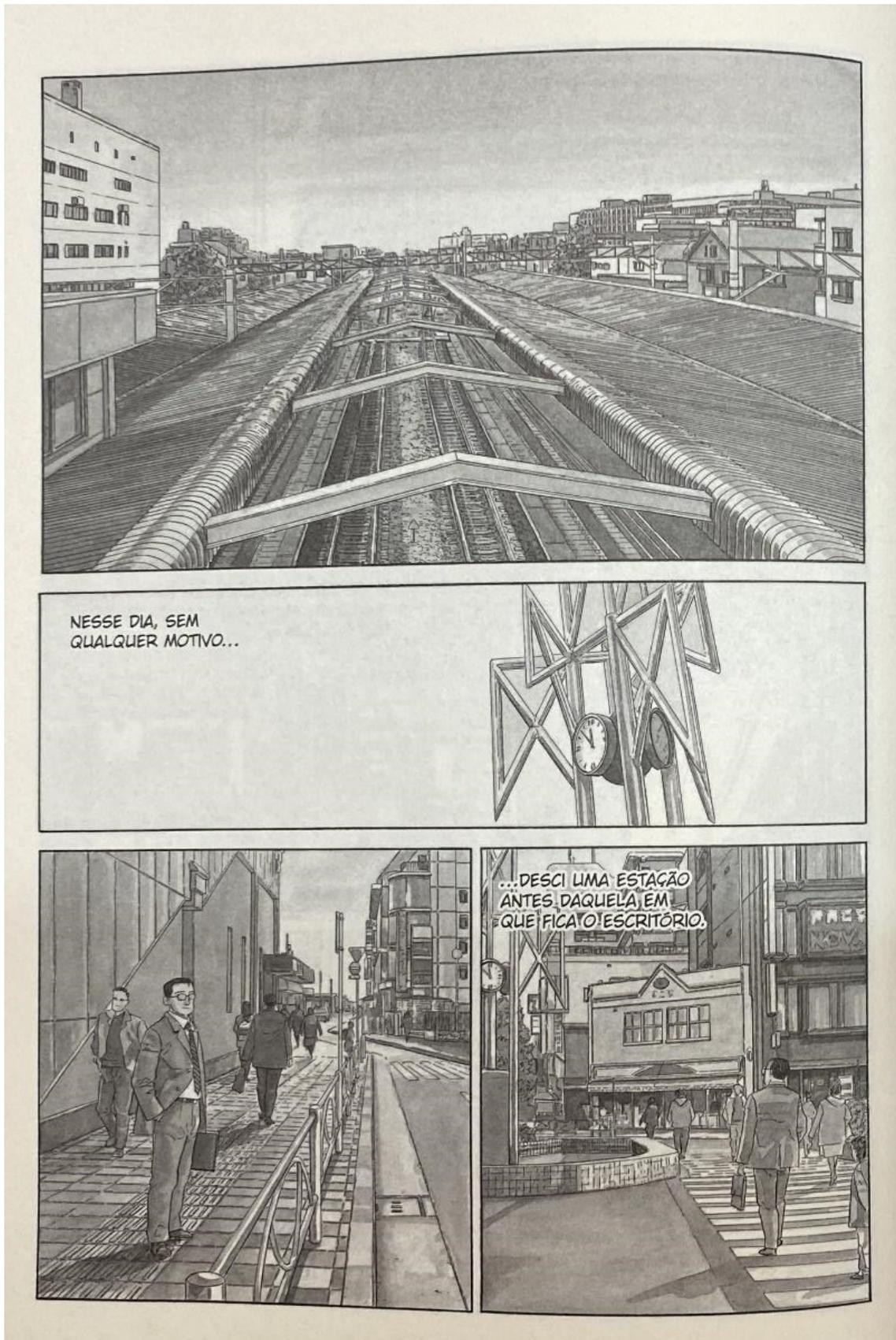
As imagens a seguir trazem consigo páginas do mangá *O homem que passeia* (2017), de Jiro Taniguchi. Em volume único, ele é dividido em capítulos que podem ser lidos separadamente, mas que apresentam certa progressão, uma espécie de antologia, na qual cada capítulo pode ser entendido como uma história completa, ainda que em sua totalidade apresente uma progressão da narrativa. Portanto, podemos pensar nesses capítulos como estruturas narrativas completas. Cabe ressaltar que este capítulo já foi tema de artigo nosso publicado (Alves, 2024)

As duas páginas que veremos são pertencentes ao capítulo 8, sob o nome de “Margeando o Rio”. Nele, temos um homem adulto que decidiu descer uma parada antes e resolveu ir a pé. Nesse percurso, ele passa por ruas até achar esse rio que ele desconhecia. Nós,

leitores, vemos o que o personagem vê e sentimos o que ele descreve sentir. Essa distribuição de sentimentos, seja por meio da fala ou de como Taniguchi desenha, encaixa-se no conceito de contemplação, proposto por Schneider (2019), um momento de autorreflexão do personagem, sem outros seres humanos, apenas um gato, as flores, as velas, o próprio rio ao final, reforçado pelo recorte utilizado pelo artista na construção do quadro e dos espaços entre as sarjetas.

Ele segue caminhando pela margem e encontra um pescador. Eles conversam brevemente, e o homem segue seu caminho. Observa a paisagem e a contempla. Essa é uma sinopse deste capítulo. Nessas breves palavras já é possível observar algumas características do *ennui* e do *iyashikei*. Estes conceitos foram mencionados no capítulo 4 e ficarão mais compreensíveis durante as análises das páginas.

Figura 31 – Página de abertura do capítulo “Margeando o Rio”



Fonte: Taniguchi (2017, p. 79).

A nossa análise quadrinística começa na figura 31. Nela, já temos alguns conceitos explorados por Schneider (2019), como a categoria de contemplação, e Silva (2018), com o conceito de *iyashikei*. O personagem entra numa introspecção e começa a ter uma divagação do pensamento por meio do recordatório, ele observa, contempla e narra para nós o motivo ou a falta dele e sua consequência por ter descido uma parada antes do escritório. Um convite ao maravilhoso por meio de uma atitude que atravessa esse personagem e nos convida a seguir sua história. Para onde esse personagem irá? Pode se perguntar o leitor só nessa primeira página. Até então, o espaço e o tempo narrativo seguem dentro de um padrão. Os quadros estão arranjados de modo que podemos perceber o deslocamento temporal e espacial desde sua chegada à estação do metrô até atravessar a faixa de pedestre e o personagem parar e olhar para a sua direita. Contudo, nos chama atenção o desenho do relógio no segundo quadro e a maneira como os dois últimos quadros são desenhados, mostrando um distanciamento.

Nas páginas seguintes, ele segue pelo bairro contemplando o clima, a rua e as pessoas. Culpando a primavera por ser um dia tão calmo e agradável. Consideramos o principal ponto de virada a figura 32. Nela, por meio da onomatopeia de cheiro, o protagonista fala pela primeira vez, exaltando o cheiro da flor e tendo sua atenção chamada para uma viela perpendicular à rua principal. Voltamos a ter acesso aos pensamentos do personagem, que narra e descreve para nós o que ele vê. Estamos nesse momento sendo guiados pelos sentidos do protagonista: olfato, visão, tato e audição. Ele próprio faz isso por meio de seu pensamento, como se o tempo tivesse parado, observa novamente ao seu redor e parece ser guiado mais uma vez pelas flores até se perder no espaço (figuras 33 e 34).

Michel de Certeau, em seu livro *A invenção do cotidiano* (2021), aponta para uma característica comum ao ser humano e que de certo modo está presente no mangá analisado. Para ele, “O ato de caminhar está para o sistema urbano como a enunciação (o *speech act*) está para a língua ou para os enunciados proferidos” (Certeau, 2021, p. 164). Portanto, a caminhada ou o deslocamento é algo natural, uma busca do ser humano e uma temática recorrente nos mangás de Jiro Taniguchi.

Colaborando para esse pensamento, a pesquisadora Isa Oliveira escreveu um artigo chamado *Jiro Taniguchi, um mangaká benjaminiano* (2020), no qual ela faz uma análise do trabalho de Taniguchi com um recorte do conceito de *flâneur*<sup>21</sup>. Segundo Benjamin (2009), a figura do *flâneur* surgiu no século XIX com o surgimento das Revoluções Industriais e a consolidação de um modo de produção burguês. A partir do crescimento da cidade, essa figura

---

<sup>21</sup> Flâneur é um substantivo francês para pessoas que são errantes, vadios, observador. Flânerie é o ato de passear, caminhar.

surge como um observador. Benjamin aponta para vários personagens e exemplos de *flâneur*, mas cita Charles Baudelaire como um dos principais espelhos desse conceito. Adaptando a realidade Japonesa, principalmente após Segunda Guerra Mundial, o Japão sofreu um processo de industrialização muito forte e sem controle, o que possibilitou o surgimento desse *flâneur* nipônico.

A partir do conceito dado por Benjamin, podemos compreender a flânerie como – o ato de caminhar sem pressa, observando os elementos da paisagem urbana. Para o filósofo, a arte de andar pela cidade, apreender seus detalhes se constitui de um mosaico poético da urbanidade que cria laços de pertencimento entre o observador e a cidade. Por meio dessa relação de pertencimento há a apropriação do espaço pelo flâneur que descortina os segredos do espaço-lugar que percorre. [...] Com essa definição clara, a principal característica das obras de Jiro Taniguchi lançadas no Brasil nos últimos dois anos, possui como elemento principal a figura de um observador. As narrativas gráficas de suas histórias revelam um único personagem protagonista que carrega uma personalidade de um flâneur, que nada mais é um solitário caminhante que divaga com suas percepções por onde percorre (Oliveira, 2020).

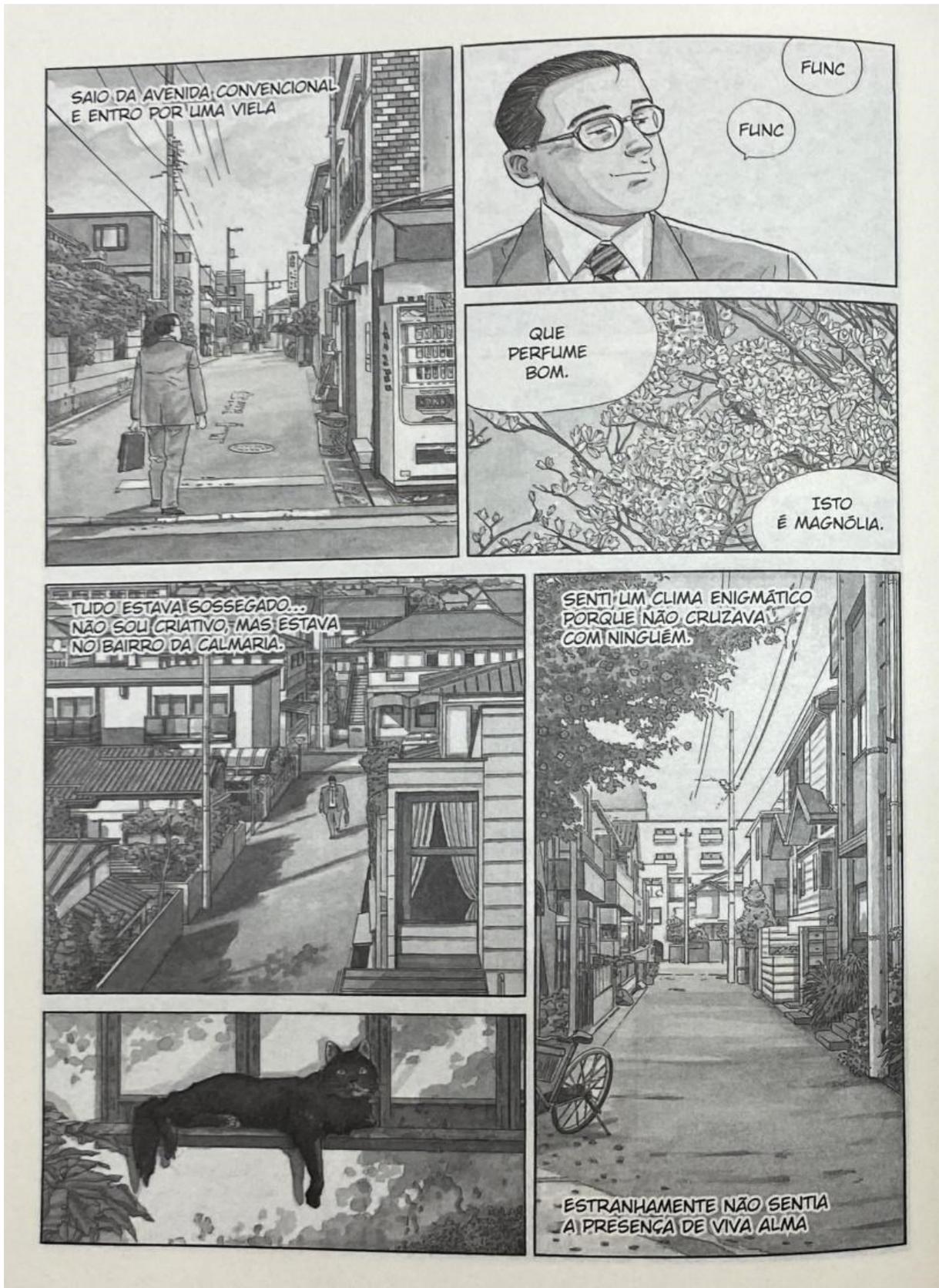
Oliveira sintetiza esse conceito do caminhar com o sentimento de pertencimento entre aquele que caminha e o espaço ao seu redor. Uma espécie de apropriação e do prazer de caminhar e observar a cidade, o desconhecido. Ela ainda realça as obras de Taniguchi lançadas no Brasil nos últimos anos, com destaque para *O homem que passeia* (2017) e *Gourmet Solitário* (2020).

O personagem continua seguindo seu caminho até encontrar um rio. A paisagem que antes estava em quadros mais fechados se abre. O espaço toma conta da página. O rio cristalino e cheio de pedrinhas é estranho ao homem. Ele mesmo se questiona: como poderia existir um rio ali? A história já tinha sido convidativa ao apresentar um personagem curioso em meio a um bairro desconhecido, agora toma uma dimensão quase fantasiosa. O próprio signo das águas fluviais é recorrente em obras literárias cercadas de uma narrativa fantástica, como o rio Estige<sup>22</sup>, por exemplo, na mitologia grega. Também é notório o caráter fértil dos solos ao redor dos córregos, a exemplo do surgimento de grandes civilizações às suas margens, como a Mesopotâmia e o Egito nas antigas civilizações. Existe toda uma carga semiótica quando se trata de rios nas narrativas e na história.

---

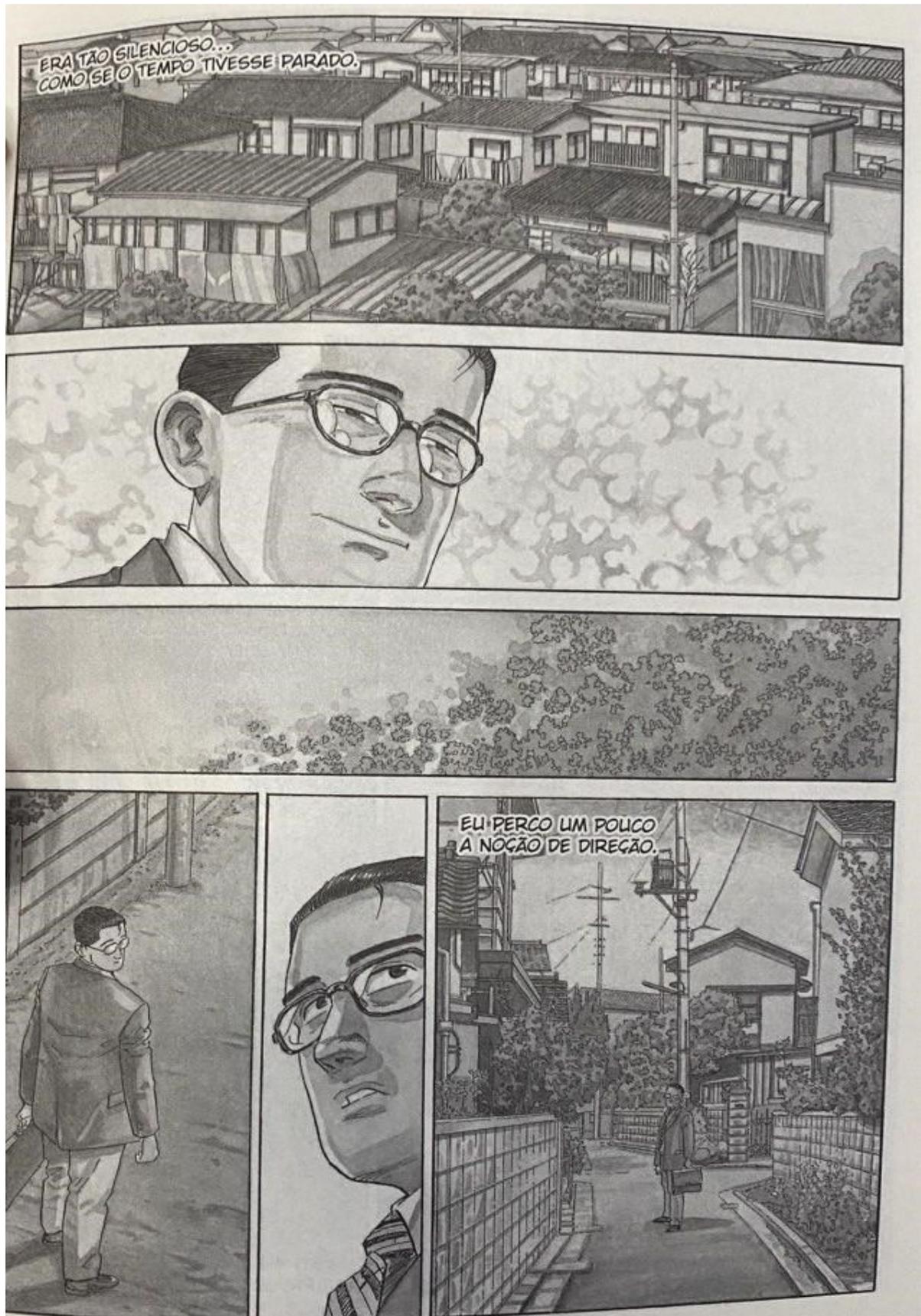
<sup>22</sup> O rio Estige está presente na Mitologia Grega nos domínios de Hades. O nome do rio é em homenagem a uma ninfa filha de Tétis. ESTIGE — o gélido rio dos horrores — é uma Oceânida, uma divindade unida à água. Com os filhos ajudara Zeus na luta contra os Titãs e recebeu como privilégio que em seu nome jurassem solenemente os deuses. Como havia uma fonte na Arcádia com o mesmo nome e cujas águas tinham a propriedade de envenenar, o rio do Hades, que também se chamava Estige, e que por ela era formado, passou a ser aquele cujas águas mágicas se faziam terríveis juramentos (Leite, 2001, p. 130).

Figura 32 – Página do capítulo “Margeando o Rio”



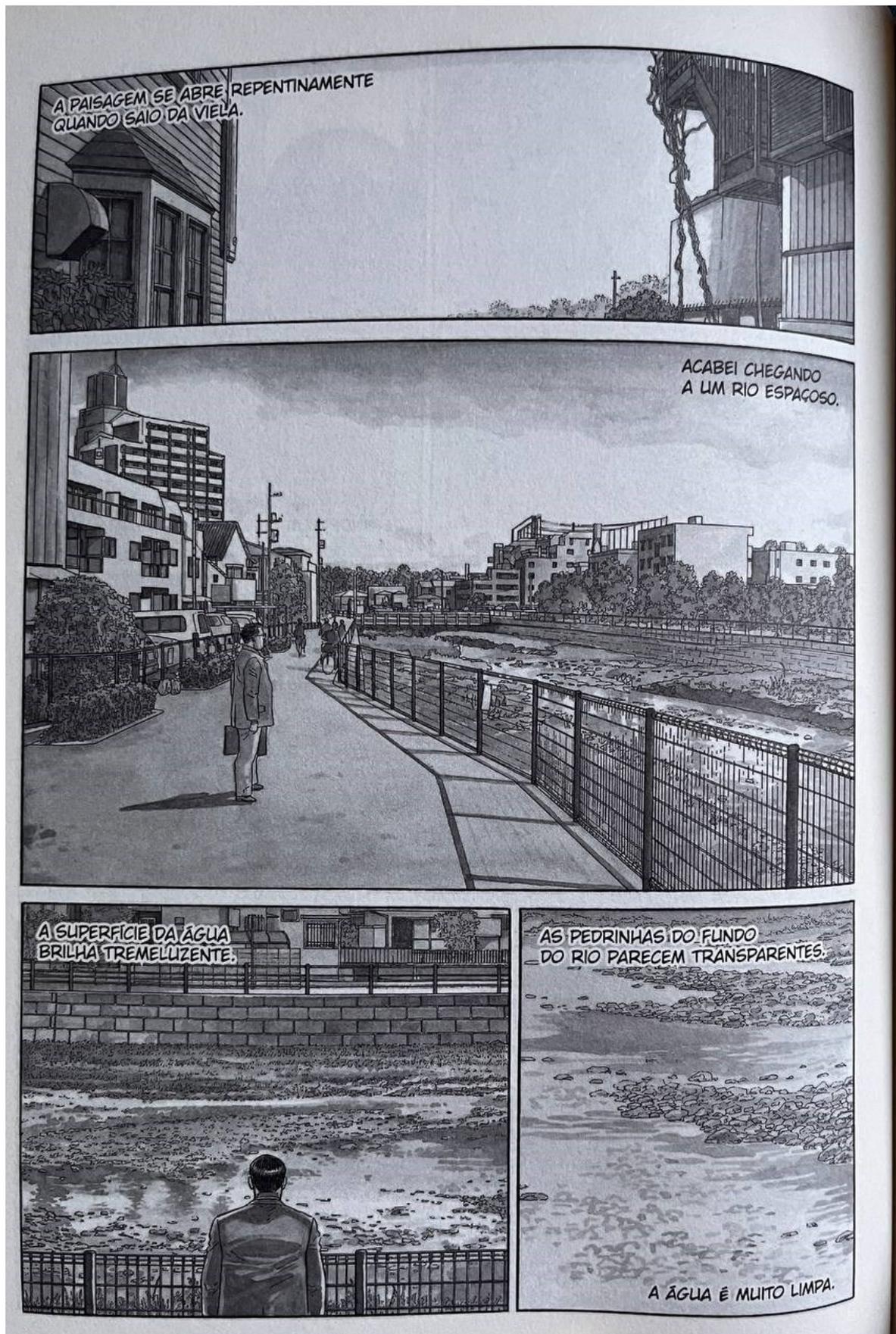
Fonte: Taniguchi (2017, p. 81).

Figura 33 – Página do capítulo “Margeando o Rio”



Fonte: Taniguchi (2017, p. 82).

Figura 34 – Página do capítulo “Margeando o Rio”



Ao caminhar pela margem do rio e contemplar o espaço, o homem percebe que algumas coisas não fazem sentido, como a água residual domiciliar desembocar e não ter um mau cheiro. Ele segue caminhando pela margem e encontra um pescador, figura 35. A partir desse encontro acontece o primeiro diálogo do capítulo. O protagonista pergunta como ele consegue pescar ali, e, em um tom poético, ele responde que apenas gosta de pescar e que, num dia como aquele, ele finge estar pescando.

Podemos perceber por meio dos requadros, pela diagramação e decupagem espacial da página a passagem de tempo entre os quadros. Hipoteticamente temos, como leitor, a sensação de dois tempos e dois espaços. Essa hipótese parte de dois momentos: 1) finalmente o protagonista falando com outra pessoa sem ser ele mesmo em um dia fora do comum; 2) o fato de entre os quadros que possuem o diálogo aparecerem duas crianças pulando entre as pedras do rio, sendo que em nenhum momento antes no capítulo elas tinham aparecido. Buscando a definição de tempo e de espaço que trabalhamos com Cagnin (*apud* Ramos 2021) no capítulo 4, temos embasamento para pensar nesses dois tempos e dois espaços, principalmente se nos atermos aos conceitos de tempo e de espaço narrador e leitor. Aliados a isso, percebemos o ritmo visual mais lento e a maneira como os quadros são postos na página, sempre blocados, corroborando com a utilização do espaço gráfico.

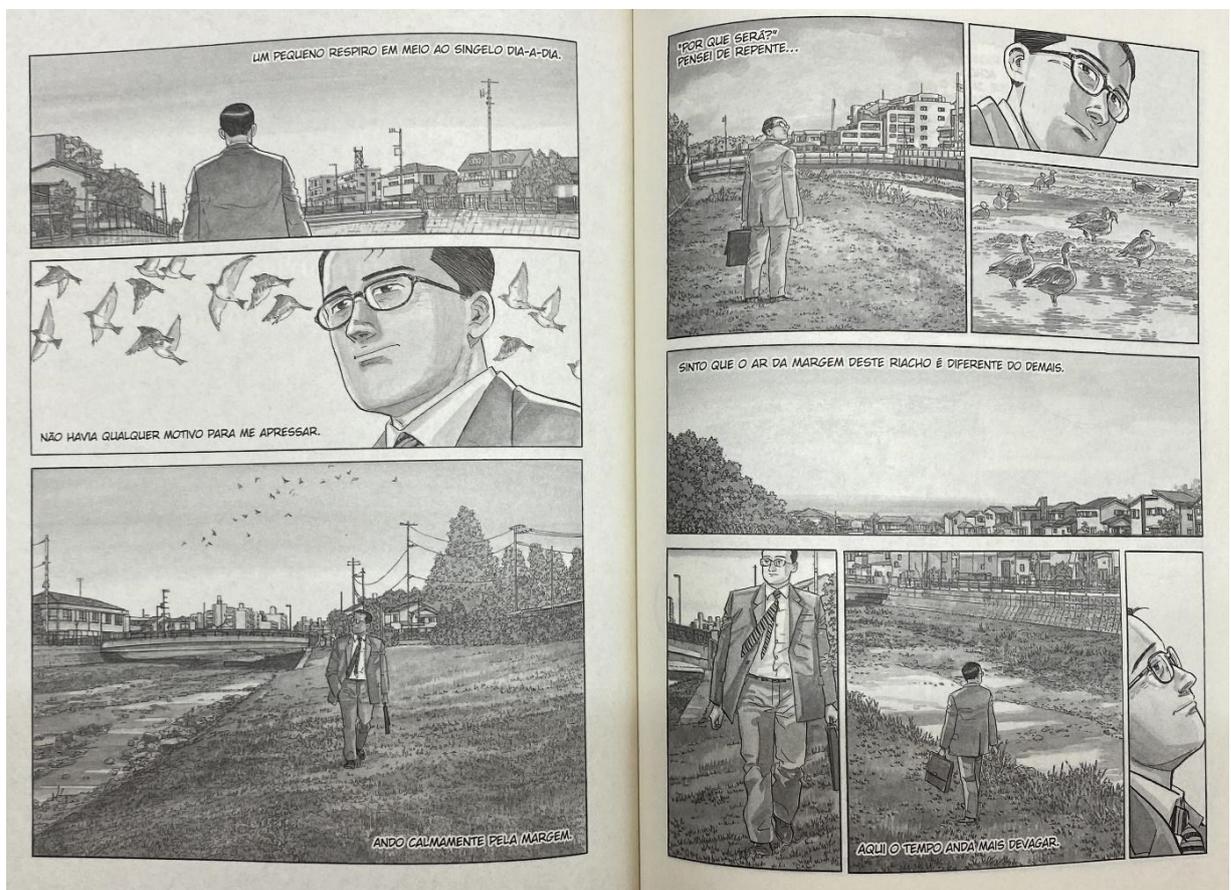
Figura 35 – Página do encontro do homem com o pescador em “Margeando o Rio”



Fonte: Taniguchi (2017, p. 86).

É como se existisse ali uma projeção temporal e espacial do protagonista, reativando alguma memória ou talvez uma introspecção. Claro que de fato poderiam estar ali duas crianças a pular pelo córrego, mas como Taniguchi trabalha questões de uma narrativa mais introspectiva, ou *iyashikei*, como afirma Silva (2018), é mais provável que seja uma questão de imagem poética. Podemos inclusive questionar a existência do pescador nessa história, já que ele reforça o sentimento trazido pelo protagonista nas páginas anteriores, como o fato de ser um belo dia e estar um clima agradável.

Figura 36 – Dupla página de encerramento do capítulo “Margeando o Rio”



Fonte: Taniguchi (2017, p. 88-89).

Por fim, chegamos nas duas páginas (figura 36) que encerram o capítulo. Nela, o homem volta a caminhar e seus pensamentos voltam a ser descritos por meio de recordatórios. Os quadros vão alternando até os três últimos, que vão aumentando em relação ao espaço da página. Novamente somos jogados ao pensamento do protagonista, que mais uma vez afirma sentir um ar diferente nesse rio e que é como se o tempo passasse mais devagar. Os últimos quadros reforçam essa passagem de tempo mais lenta, quando temos um espaço maior e menos quadros. Aqui colocamos em tensão o conceito de temporalidade sugerido e de passagem de

tempo proposto por Barbieri (2017), no qual poderíamos inferir que a passagem do tempo seria maior com um maior número de quadros. Contudo, observando a construção dos requadros e das páginas, um número reduzido de quadros faz com que o ritmo visual seja mais cadenciado. Além dos requadros e das calhas, podemos observar essa lentidão por meio do olhar do protagonista e aquilo que ele olha. Em um quadrinho de ação ou fantasia, essa passagem de quadros poderia significar um tempo mais rápido por conta do dinamismo das cenas, só que aqui parece de fato que o tempo dilatado acompanha o quadro maior. Podemos perceber isso tanto pelos pássaros que passam atrás do protagonista e aparecem distantes no quadro final quanto pela ponte que aparece desenhada à sua frente no primeiro quadro e às suas costas no final.

Toda essa interpretação pode ter um caráter dualista, mas tendo como base o pensamento do personagem e os conceitos trabalhados na fundamentação, parece de fato que o tempo e o espaço se comportam de maneira diferentes quando o personagem aparece em um momento de contemplação ou introspecção. No fim, o capítulo 8 pode ser resumido como uma fuga do cotidiano, da realidade, algo que talvez todos nós precisemos no nosso cotidiano.

Após o tópico dedicado ao mangá *O homem que passeia*, de Jiro Taniguchi, iremos olhar em direção aos filmes de Abbas Kiarostami, primeiramente com *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987). Ao final, vamos estabelecer a relação entre o capítulo do mangá e a sequência escolhida.

Os cineastas iranianos estabelecem o diálogo com o cotidiano como força em seus filmes. Nomes como Abbas Kiarostami e Jafar Panahi, por exemplo, desenvolvem trabalhos muito próximos da linguagem documental, mas não se limitam a ela, rompendo diversas vezes com categorias e linguagens já consolidadas no cinema. O plano, o enquadramento, as sequências, o som, a montagem etc., tudo aqui tem como finalidade gerar esse rompimento autorreferencial e pautar as possibilidades do real no cotidiano, principalmente, aqui, no povo iraniano.

Figura 37 – Fotograma do filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987)



Fonte: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987).

Figura 38 – Fotograma do filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987)



Fonte: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987).

A sequência que escolhemos para analisar aqui está localizada na primeira metade do filme, quando Ahmed, uma criança de 8 anos, saiu de casa para tentar devolver o caderno de Mohammad, evitando assim maiores punições ao amigo. O plano tem início quando Ahmed

passa por uma viela na qual existem vários transeuntes (figura 37). Ele para na tentativa de conseguir alguma indicação de caminho a seguir, pois o garotinho pouco sabe sobre a residência de seu amigo (figura 38). Ao parar, ele escuta o diálogo entre dois idosos sobre política, religião e assuntos envolvendo gênero (figura 39). Em seguida, chega outro adulto para perguntar e indicar o caminho para a criança (figura 40).

Bernardet (2004) afirma que uma das principais temáticas de Kiarostami é a trajetória, evidente em filmes futuros no qual o uso de carro faz parte da *mise-en-scène* criada pelo diretor iraniano. Essa característica já se encontra aqui no pequeno Ahmed, toda sua trajetória, entre idas e vindas, permite não apenas acompanhar sua jornada, mas observar o Irã de uma forma muito peculiar, por meio dos olhos de uma criança e pelos recursos de enquadramento em determinados momentos. O próprio Bernardet cita um texto de Jean Luc-Nancy em que ele chama atenção para essa particularidade nos filmes do Kiarostami.

Assim, o próprio salão se torna um local ou dispositivo de observação, uma caixa de análise - ou melhor: uma caixa que é ou atua como uma abertura ou olho mágico feito para observar, como uma abertura em um sistema de tubulação ou máquina destinada a permitir observações e inspeções (chamado de "regard" em francês). Aqui o olhar entra em um espaço, é uma penetração antes de ser uma consideração ou uma contemplação. Kiarostami muitas vezes abre a tela, e o filme com ela, é claro, imediatamente como uma abertura para um espaço ou um mundo: assim, por exemplo, uma porta entreaberta em um close-up no início de *Onde fica a casa do meu amigo?* (um motivo de porta que percorre todo o filme, da porta da sala de aula às portas das casas) ou as janelas do carro em *E a vida continua...* e *O gosto da cereja*, que abrem o filme (e o conduzem) e depois, quase sem parar, vão em dar e medir sua abertura (seu olhar) (Nancy, 2001, p. 14, tradução nossa<sup>23</sup>).

Usar essas janelas as quais o próprio filme oferece funciona quase como um convite a adentrar aquele mundo e aquelas histórias. As molduras das janelas do carro ou da porta funcionam como uma moldura própria do cinema. Seria quase um quadro em uma história em quadrinho pensando de uma maneira narratológica. Kiarostami usa isso de maneira muito particular para mostrar ao seu público o cotidiano da sociedade iraniana ou a contemplação de seus espaços. Em *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987), o espaço fílmico é formado pelas ruas desse vilarejo e do vilarejo vizinho, habitado por transeuntes e histórias de vida. Um grande contador de histórias pelos olhos de Ahmed. A premissa base do filme é algo corriqueiro,

---

<sup>23</sup> Thus the hall itself becomes a looking site or device, a looking box - or rather: a box that is or acts as an aperture or peephole made for looking, like an opening in a pipe system or machine that is meant to allow observations and inspections (called a "regard" in French). Here the look enters a space; it is a penetration before it is a consideration or a contemplation. Kiarostami often lays down the screen, and the film with it of course, right away as an opening onto a space or a world: so, for instance, a door left ajar in a close-up at the beginning of *Where is my Friend's Home?* (a door motif then running through the entire film, from classroom door to house doors) or the car windows in *Life and Nothing More* and *A Taste of Cherry*, which open the film (and lead it) and then, almost without stopping, go on giving and measuring its opening (its look) (Nancy, 2001, p. 14).

qualquer pessoa pode esquecer algo, sobretudo em sala de aula, acredito que muitos de nós já esquecemos um guarda-chuva em sala de aula, por exemplo. Ou o que Schneider (2019, p. 60) chama “Por outro lado, o cotidiano é também ‘o lar do bizarro e do misterioso’, o lugar onde o excepcional e maravilhoso residem”. Faz parte da jornada para lugar nenhum.

Figura 39 – Fotograma do filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987)



Fonte: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987).

Figura 40 – Fotograma do filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987)



Fonte: *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987).

O primeiro ponto a se destacar na cinematografia de Abbas Kiarostami é seu tom abertamente político. Ao escolher filmar o cotidiano desse garotinho, o diretor mostra quase que em um tom documental a realidade de seu país e as tremendas consequências do conservadorismo do Estado Islâmico que governa o Irã.

Ahmad não somente tem de lidar com incômodas tradições, mas também passar por um processo de reafirmação de seus próprios valores. A utilização de elementos formais como a repetição, os longos planos e os finais abertos reforçam esse elemento temático – a tradição (Meleiro, 2008, p. 388).

O uso do cotidiano como recurso narrativo em Abbas Kiarostami é primordial em seus filmes. Como vimos, o acompanhar do garoto serve como propósito de mostrar a realidade. Apesar de não ser um documentário, o diretor escolhe enquadramentos que aproximam a linguagem e opta por trabalhar com não atores, aproximando ainda mais o espectador da experiência de um dia no vilarejo (figuras 37, 38, 39 e 40). Considerando tudo o que foi visto até o momento, podemos afirmar que o cotidiano apresentado por Kiarostami, além do caráter contemplativo e inocente (considerando o drama vivido a partir do olhar da criança), é um cotidiano que busca um algo mais nos seus diálogos e nas suas encenações. Portanto, tanto no quadrinho quanto no cinema, o cotidiano é elemento fundamental para se entender a linguagem contemporânea de suas respectivas artes, mesmo que seja por um momento de autorreflexão e

contemplação do personagem ou de uma forma de recriar situações e denunciar questões políticas e sociais.

A partir dessas leituras feitas principalmente nos capítulos 3 e 4, fomos capazes de definir o conceito de cotidiano que usaremos como base de análise nesta dissertação. Para nós, cotidiano, tédio e rotina são coisas passíveis de acontecer naquele mundo diegético, subordinados às normas e regras narratológicas das linguagens contemporâneas, ao qual nos interessa aqui o cinema e as histórias em quadrinhos, com a inserção do espaço diegético e gráfico (no caso dos quadrinhos) e a suspensão e lentidão do tempo nos objetos de estudo escolhidos. Em seguida, buscamos trabalhar melhor o conceito de contemporâneo no cinema e nos quadrinhos para entender como poderíamos relacionar esse conceito com o cotidiano, uma relação com um real mimético e diegético e um híbrido com a linguagem documental (Ramos, 2008).

Por fim, propusemos uma análise de como o cotidiano se mostraria nessas artes contemporâneas. Escolhemos *O homem que passeia* (2017) e *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987) como objetos de análise neste capítulo. Seleccionamos passagens curtas de ambas as obras e conseguimos aplicar o conceito nosso de cotidiano ali, comprovando a existência de similaridades e diferenças entre os dois sistemas semióticos. Como pontos em comum podemos dizer que tanto o mangá quanto o filme trabalham com uma suspensão da ação (em relação ao tempo) e buscam espaços banais para contar suas histórias. Ambos partem de um convite do tédio ou do cotidiano para ir em busca de um desconhecido (Schneider, 2019) e por meio dessa busca o enredo se desenrola. As escolhas dos enquadramentos até são semelhantes, embora no mangá apareça bem mais do espaço no qual o protagonista está inserido. A principal diferença está, talvez, no tom político abordado. Enquanto Taniguchi propõe uma reflexão por meio da contemplação, Kiarostami aponta traços e críticas da sociedade iraniana por meio da visão de um garoto.

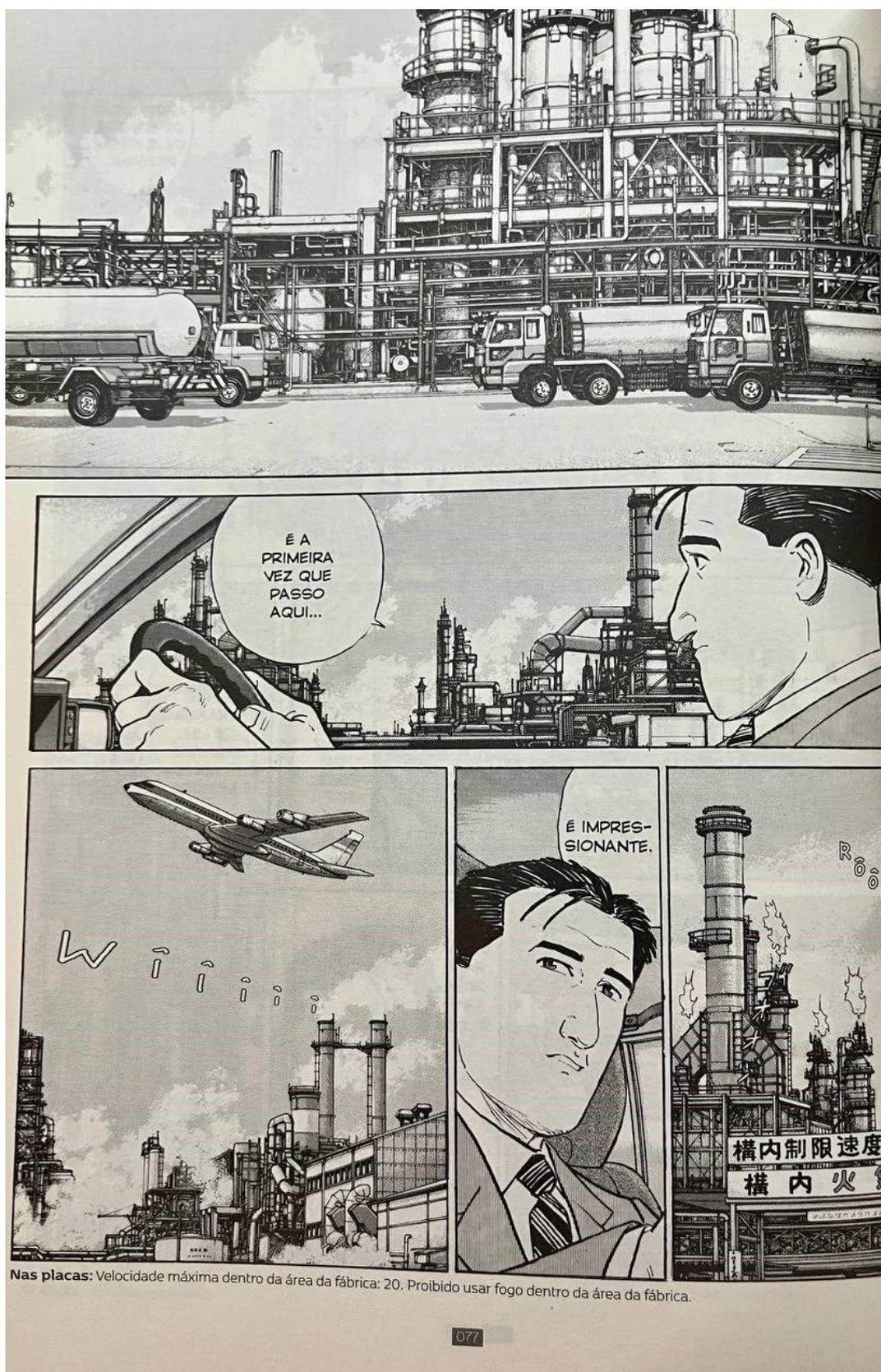
## **5.2 *O Gourmet Solitário* (2020) e *E a vida continua...* (1992)**

Este segundo ponto da análise é dedicado ao mangá *O gourmet solitário* (2020) e ao filme *E a vida continua...* (1992). Se no primeiro tópico o que uniu a relação do tempo e do espaço foi a pessoa que caminha e a observação que ela faz ao seu redor, aqui vamos trabalhar com o cronotopo e o deslocamento, o lugar a partir de meios de transportes (no caso o carro), além da observação dos destinos e das reflexões do caminho. Para isso, escolhemos o capítulo “Yakiniku na ‘Rua do Cimento’ em Kawasaki, depois da zona industrial de Keihin” presente no

mangá *O gourmet solitário* (2020), dos mangakás Jiro Taniguchi e Masayuki Kusumi, e a sequência do filme *E a vida continua...* (1992) em que se mostra a passagem do protagonista e de seu filho pelo vilarejo destruído pelo terremoto no norte do Irã, de Abbas Kiarostami.

Vamos tomar como base nosso artigo (Alves, no prelo), no qual estudamos a relação do tempo e do espaço no mangá *O gourmet solitário* (2020). Vamos também aprofundar a análise com os conceitos discutidos aqui e relacionar com o filme de Kiarostami. O tempo e espaço são representados diegeticamente, como define Groensteen (2015) e Lucas (2016), por meio da chamada relação espaçotópica. Os pesquisadores pressupõem que a relação direta do quadro e da calha como uma demarcação espaço-temporal seja para manter a coerência narrativa ou para manter a zona de conforto do leitor.

Figura 41 – Primeira página do capítulo, a protagonista observa o bairro que está chegando



Fonte: Taniguchi (2020, p. 77).

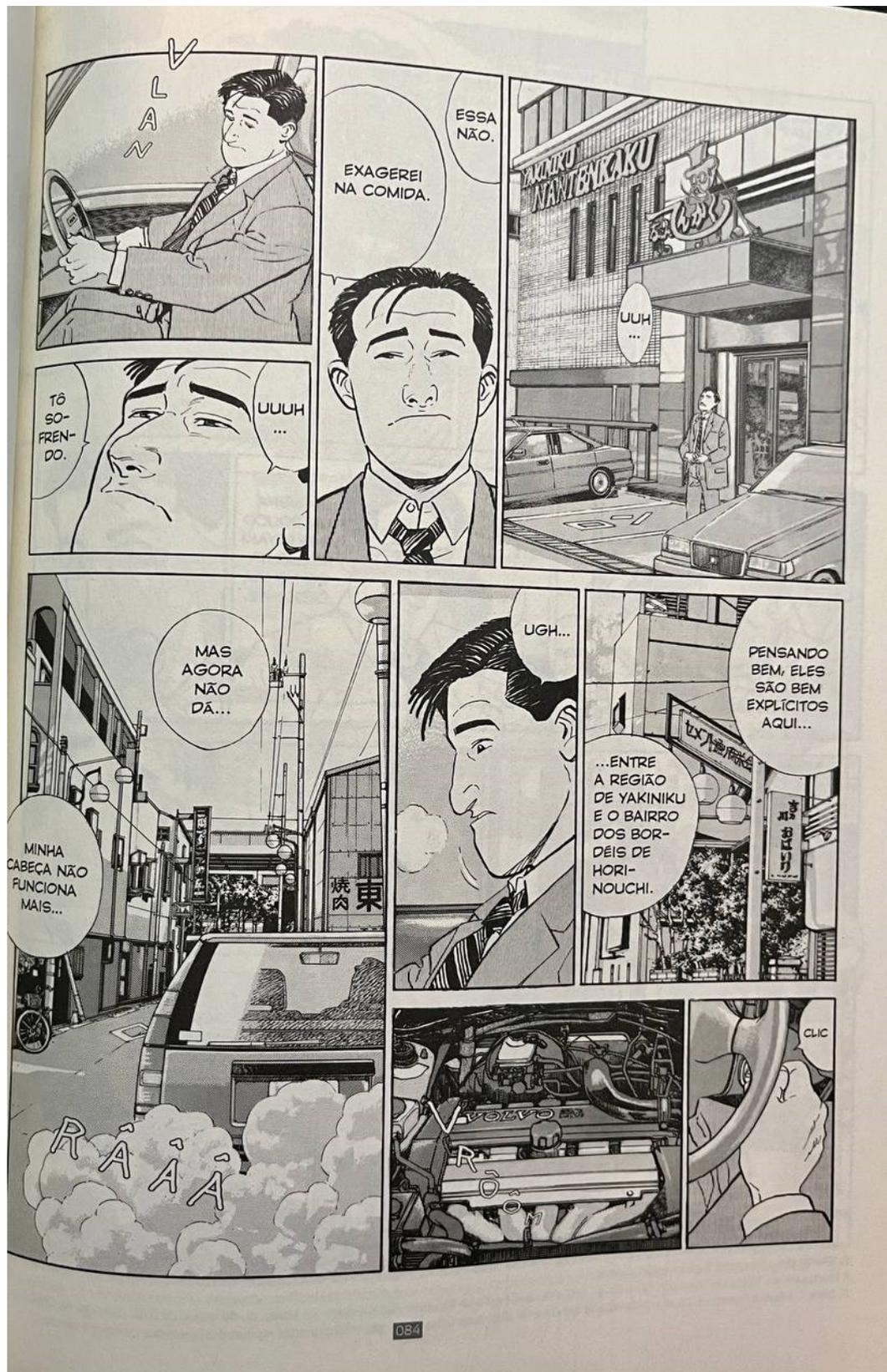
Podemos ver que entre as vinhetas desenhadas pelo mangaká (figura 41) há uma passagem de tempo e uma localização de espaço, portanto o conceito de cronotopo está contemplado, isso adicionado aos conceitos de tempo e de espaço narrativo, conforme diz Cagnin (*apud* Ramos 2021). Em segunda instância, podemos analisar, a partir da ordem em que os quadros foram dispostos, a duração e a frequência em que ocorre a ação. A ordem dos quadros determina a chegada do protagonista no local da história, a duração parece ser de poucos minutos, pois ele continua enxergando o parque industrial que aparece no primeiro quadro, e essa informação é repetida em quatro dos cinco quadros, reforçando que o personagem está em um lugar novo, justamente pela sensação que página transmite de constante observação, confirmado pela fala nos balões.

Genette (2017) trabalha com três categorias as quais o tempo pode ser encaixado: ordem, duração e frequência, sendo a ordem a categoria responsável pela ordenação diegética dos acontecimentos dentro da obra, a duração quanto tempo cada segmento da narrativa dura e, enfim, a frequência, que seria a repetição dessas ações. Essas categorias mencionadas vão ao encontro do conceito de Kato que trabalhamos na seção 4.1, no qual ele descreve três tempos na cultura japonesa.

Dessa maneira, na cultura japonesa, coexistem três modos de tempo diferentes. Ou seja, uma linha reta sem começo e sem fim = tempo histórico; o movimento cíclico sem começo e sem fim = tempo cotidiano; e o tempo universal da vida, que tem começo e fim. E todos os três tempos se voltam para a ênfase do viver no 'agora' (Kato, 2012, p. 53).

Assim podemos fazer a relação de Kato (2012) com o tempo da narrativa de Genette (2017). Enquanto, o primeiro fala da coexistência dos três tipos de tempo como aspecto cultural da sociedade japonesa, o segundo fala das categorias narrativas que implicam em estudos temporais. Em nosso entendimento, existe um diálogo. Ao pensarmos no nosso capítulo de análise, podemos entender que nele se encaixa cada uma das categorias de Genette (2017). A narrativa é contada a partir de uma certa ordem, com uma duração e uma frequência ou ritmo de acontecimentos; em contrapartida, também é perceptível os tempos propostos por Kato (2012): existe um tempo histórico, o personagem continua sua vida após o final do capítulo, o tempo cotidiano está lá, pois ao estar dirigindo e parar para almoçar isso faz parte de um movimento cíclico; por fim o tempo da vida, pois a história impreterivelmente acaba (figuras 43 e 44).

Figura 42 – Última página do capítulo “Yakiniku na ‘Rua do Cimento’ em Kawasaki, depois da zona industrial de Keihin”



Dentro do *layout* das páginas podemos notar a distribuição espaçotópica dos quadros, gerando um ritmo visual acelerado. Em contraponto com *O homem que passeia* (2017), no qual ele sai do estado acelerado do trem e entra num espaço tempo dilatado, *O gourmet solitário* (2020) trata da velocidade de estar dentro de um carro e da parada que ele tem para fazer o almoço.

Já estabelecemos nos capítulos anteriores a maneira como o tempo e o espaço podem aparecer nas histórias em quadrinhos, na cultura japonesa e no caminhar do ser humano. Contudo, gostaríamos de falar de uma categoria que pode ser utilizada nos quadrinhos, o conceito de contemplação, uma das quatro abordagens do cotidiano nos quadrinhos e que é fundamental para nosso estudo em *O gourmet Solitário* (2020). Schneider (2019) concentra em sua categoria todos os elementos desenvolvidos até aqui, a importância do olhar e do caminhar e o personagem principal (aquele que contempla), além de possibilitar ao leitor também observar o objeto de contemplação. A autora conclui que isso possibilita não apenas compartilhar a visão do personagem, mas elementos estéticos do próprio desenho. Acrescentamos aqui elementos da linguagem dos quadrinhos, principalmente no tocante à divisão entre quadros e a passagem entre o tempo e o espaço. Podemos observar isso nas figuras 43 e 44 quando compartilhamos junto com o protagonista os aspectos de vislumbrar um novo bairro, bem como toda sua estrutura industrial e intimidadora.

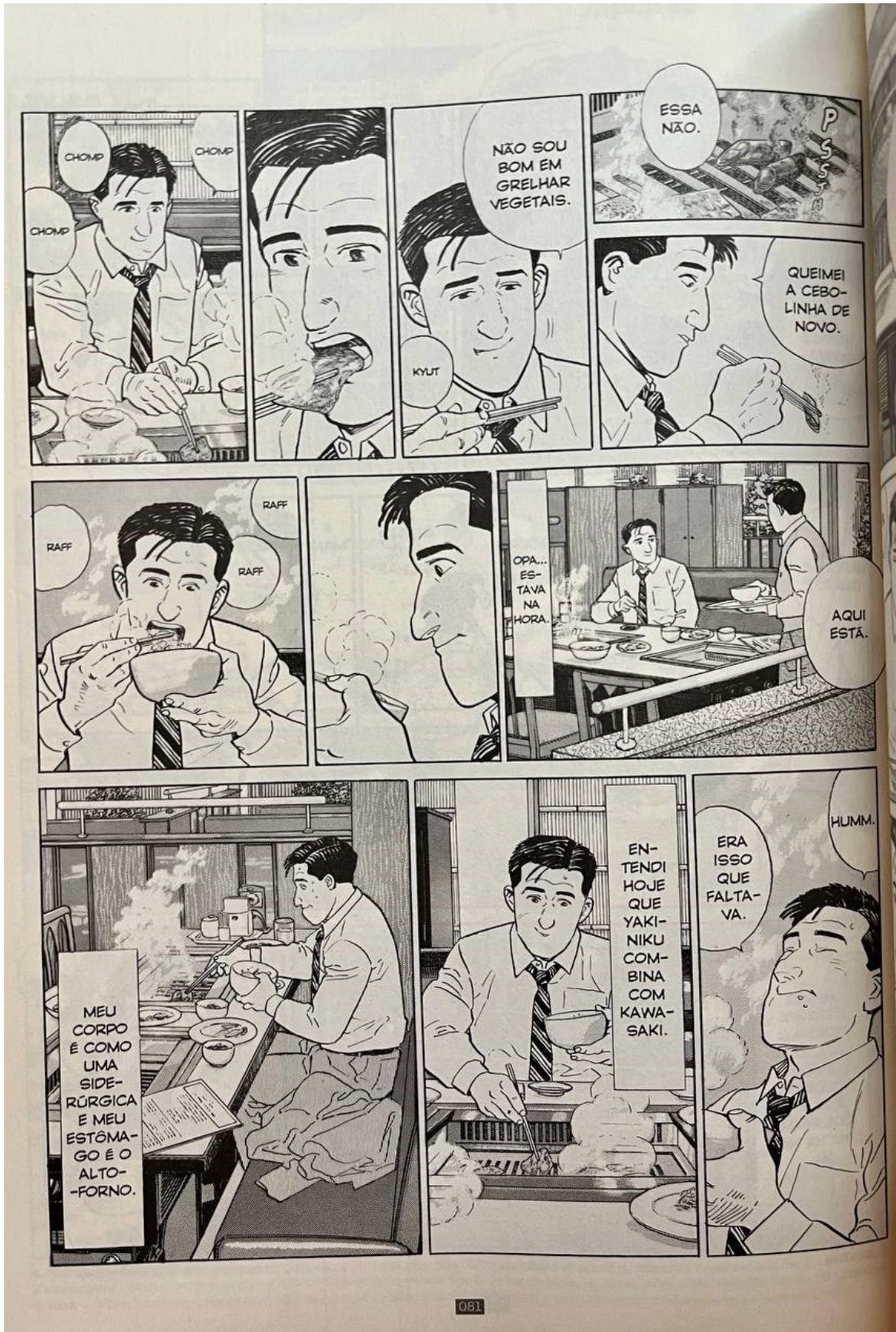
Figura 43 – A protagonista decide que antes do trabalho precisa parar para comer



Figura 44 – A protagonista decide que antes do trabalho precisa parar para comer



Figura 45 – O protagonista decide que antes do trabalho precisa parar para comer



Entre a página inicial (figura 41) e a final (figura 42) existe toda a narrativa da ida ao restaurante. O protagonista decide fazer um intervalo para comer antes de seguir para seu trabalho (figuras 43, 44 e 45). Sua ida ao restaurante e sua relação com a comida é fundamental em *Gourmet Solitário* (2020), afinal, a narrativa que se desenvolve ao longo do mangá é relacionada ao espaço, aos tempos e aos afetos com a comida local. Nessas páginas temos o que poderíamos chamar de clímax do capítulo, o momento da comida. A relação do cronotopo de Bakhtin torna-se visível aqui. Por meio dos recortes gráficos e das calhas temos um ritmo visual estabelecido, com uma frequência de quadros que dilatam o tempo. A dilatação do tempo a nível diegético (ou narrativo) acontece enquanto o protagonista observa e degusta a comida. O espaço é reforçado pelo fato de ser um ambiente urbano e industrial, indo ao encontro da ideia de *flâneur* de Benjamin (2009) e explanado por Oliveira (2020). E o tempo cotidiano de Kato (2012), um ciclo sem começo e sem fim, afinal, o ato de comer é algo constante nos seres vivos.

Podemos considerar, então, que a relação cronotopo e cotidiano se configura da seguinte forma: os elementos espaciais são observados por meio da contemplação do personagem e dos olhos dos leitores por meio do estilo e da linguagem quadrinística escolhida por Taniguchi. Cada desenho, calha, quadro, balão de fala serve para situar o protagonista e o próprio leitor onde a história vai acontecer. O tempo, por sua vez, acontece na ordem proposta por Kato (2012), como tempo histórico, tempo cotidiano e o tempo universal da vida.

É possível perceber lendo todo o capítulo que em determinados momentos o tempo e o espaço parecem se dilatar, não no sentido literal, mas visível aos olhos do leitor e percebido pelo personagem nos quadros finais. O tempo que ele passou comendo no restaurante não foi percebido pelo protagonista, principalmente quando ele fala que exagerou na comida e que agora não consegue mais trabalhar, pois a cabeça já não funciona mais. Assim, o cronotopo e o cotidiano se dão pela relação entre o observar e o interagir com o espaço e sua construção na página acontece por meio das vinhetas e das calhas que ditam o ritmo visual e apresentam uma dilatação temporal.

No filme *E a vida continua...* (1992), Kiarostami conta a história de um diretor de cinema que viaja com seu filho para uma região do Irã que sofreu com um terremoto. Essa busca se dá porque uma criança que atuou no filme anterior do diretor está na região. Esse diretor do filme é uma alegoria para o próprio Kiarostami, já que o cartaz com a foto da criança que morava na região do terremoto é do garoto Ahmed, protagonista do filme *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987).

Para Burch (1973), a relação tempo e espaço advém da junção de várias fatias espaço-temporais por meio da montagem, que essencialmente é o sentido do filme. Já

Gaudreault e Jost (2009) desenvolvem um pouco mais esses conceitos. O espaço, segundo eles, não fica restrito apenas ao enquadramento, recorte espacial feito pelo próprio equipamento cinematográfico, mas também engloba aspectos fora de quadro e do espaço representado e não mostrado. Com relação ao aspecto temporal, Gaudreault e Jost (2009) se pautam nas categorias definidas por Genette (2017); e escolhemos essas três categorias de análise: ordem, duração e frequência, sempre contrapondo esses conceitos com o tempo real da história e o tempo narrativo. A seguir temos um exemplo de como essa relação tempo e espaço funciona dentro da narrativa filmica de Abbas Kiarostami.

Figura 46 – Fotograma do *E a vida continua...* (1992)



Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Figura 47 – Fotograma do *E a vida continua...* (1992)

Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Alves (2023) afirma que as imagens acima (figuras 46 e 47) fazem parte de um gigantesco diálogo entre a pessoa que sofreu com o terremoto na região e o pai e filho que estavam dentro do carro. Ao longo de quase 4 minutos, Kiarostami filma vários planos do carro, com a conversa se desenrolando e o automóvel se deslocando pelo espaço destruído pelo terremoto. Essa sequência poderia ter sido toda suprimida com uma elipse, um corte e uma montagem do início da carona com a descida do passageiro. Então, qual o motivo de Kiarostami fazer o público acompanhar esse diálogo longo que aparentemente não leva a lugar algum?

A resposta para essa pergunta está justamente na análise narrativa da sequência. O espaço não é apenas o que o enquadramento recorta, podemos perceber por meio das imagens e até mesmo dos sons fora do plano a construção espacial do local. Isso serve para que o público tenha noção do estrago que foi esse terremoto para essa região tão pobre do Irã. A duração dos planos também é fundamental para essa percepção: ao optar por dilatar a ação e aumentar o tempo ao invés de simplesmente fazer um corte e uma elipse na montagem, Kiarostami mostra uma ordem de acontecimentos por meio de um diálogo que pode parecer não ter qualquer função narrativa. Aliados, o espaço e o tempo nessa sequência ajudam o espectador a compreender que o cotidiano daquele povo foi completamente destruído devido ao terremoto e que, de alguma forma, a vida tem que continuar.

Contudo, ao chegar no vilarejo é que a percepção de tempo e de espaço é

questionada. Se até então o prolongamento dos dois planos e o uso do espaço do carro para compreender a ação eram os recursos de Kiarostami para trabalhar essa inquietação, seja nele ou no público, ao chegar na vila esse aspecto ganha outra proporção. Ao descerem do carro, pai e filho encontram-se agora em meio ao povo e, aqui, as narrativas do cotidiano ganham vida. A contemplação está na *mise-en-scène* e na maneira como os corpos interagem com o espaço no quadro.

Figura 48 – Fotograma do *E a vida continua...* (1992)



Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Figura 49 – Fotograma do *E a vida continua...* (1992)

Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Figura 50 – Fotograma do *E a vida continua...* (1992)

Fonte: *E a vida continua...* (1992).

As imagens acima (figuras 48, 49 e 50) mostram o que acontece após o desembarque da carona. Pai e filho descem, o pai ajuda o senhor a carregar o objeto, enquanto o filho se distrai pelo espaço. Essas sequências que acontecem logo após o desembarque do carro utilizam bastante o conceito de contemplação que já vimos anteriormente. Através dos personagens, nós, como espectadores, somos apresentados à realidade social do norte do Irã. Como vemos nas imagens, as construções das casas são simples, há muitas construções de madeira como vigas para segurar o telhado e portas. Complementando, a cena é composta por um tom arenoso, muito por conta das areias e pedras que compõem o lugar, mas sem descartar a destruição causada pelo terremoto (figura 48).

Em um primeiro momento, enquanto estamos vendo a personagem principal e seu filho (figuras 49 e 50), é possível perceber que o protagonista olha para um ponto, é possível perceber entre os cortes. Esse ponto varia, pois, a personagem caminha entre os escombros. O primeiro que podemos traçar é a diferença entre o contemplar do filme e do quadrinho. Enquanto o mangá se aproxima mais de um *flâneur*, ao observar a estrutura de uma cidade grande, o filme dialoga muito mais com um cenário de destruição, seja causado pelo terremoto ou pelo descaso com a região.

Um dos conceitos importantes para análise da relação espaço tempo no cinema é a montagem. Recapitulando o conceito de Deleuze (2018) sobre a montagem, que trabalhamos no capítulo 4, para ele a dialética envolvendo as instâncias do tempo e do espaço é resolvida por meio da montagem, sendo ela o ato principal do cinema. Sob esse olhar, podemos analisar a montagem dessa longa sequência do filme *E a vida continua...* (1992).

Figura 51 – Fotograma do *E a vida continua...* (1992)



Fonte: *E a vida continua...* (1992).

Figura 52 – Fotograma do *E a vida continua...* (1992)



Fonte: *E a vida continua* (1992).

Figura 53 – Fotograma do *E a vida continua...* (1992)

Fonte: *E a vida continua...* (1992).

As três últimas imagens (figuras 51, 52 e 53) são fotogramas extraídos dessa longa sequência em que o pai e o filho descem do carro. Para além do olhar contemplativo, vamos tentar trabalhar com a principal função da montagem aqui. Kiarostami é um cineasta que não se atém às regras tradicionais do cinema clássico, uma das suas maiores qualidades enquanto cineasta é provocar tensão no público e fazer com que eles sintam que ali é um filme, mas que as coisas ainda assim têm uma relação com a realidade.

Para nós, toda essa sequência estabelece um diálogo com outras linguagens, como a literatura, basta lembrarmos do conto “A autoestrada do sul”<sup>24</sup>, presente no livro *Todos os fogos o fogo* (1966) escrito pelo argentino Julio Cortázar, e o cinema, assim, revelando uma interpretação possível. Alguns signos são comuns: o carro, a destruição, a paisagem interiorana. Com essa descrição, poderíamos estar nos referindo ao filme *Week-end à Francesa* (1967), de Jean-Luc Godard, em que o diretor filma um acidente de automóvel em um plano sequência de uma estrada engarrafada (figuras 54, 55 e 56).

<sup>24</sup> Neste conto, Júlio Cortázar narra a história de um engarrafamento que impede a chegada dos motoristas e passageiros à grande cidade. Durante o engarrafamento, noções de tempo e de espaço são insólitas. À medida que o conto se desenvolve, relações entre os personagens são construídas. Ao final, sem um motivo aparente, o trânsito flui e todos seguem seu destino.

Figura 54 – Fotograma do início do engarrafamento



Fonte: Week-end à Francesa (1967).

Figura 55 – Fotograma do meio do engarrafamento



Fonte: Week-end à Francesa (1967).

Figura 56 – Fotograma do final do engarrafamento



Fonte: Week-end à Francesa (1967).

Diferente do realizador francês, que utiliza de um longo plano em um *travelling*<sup>25</sup> lateral para mostrar com ironia o acidente e a maneira como a população sem comporta diante dessa situação, Kiarostami opta, por meio da montagem, por deixar os planos serem contemplados, seja pelo personagem ou pelo espectador, dilatando o tempo entre eles e ampliando as ações para fora do espaço do enquadramento.

As duas obras tratadas neste item 6.2 são uma discrepância entre Taniguchi e Kiarostami. Ambos tratam a percepção do tempo e do espaço por meio do cotidiano, mas, diferente do tópico anterior, no qual as ações do caminhante dialogavam, aqui elas parecem se afastar, mesmo tendo uma base comum. No mangá, temos uma alternância entre uma passagem de tempo dinâmica para uma demorada, principalmente pela mudança do espaço, saindo de um local como um carro, em que era possível observar as estruturas de uma cidade grande para entrar em um restaurante, e que a sensação de tempo passa a ser dilatada. Isso se comprova pela composição gráfico visual e organização da página, indo além dos recordatórios e dos balões de fala, Taniguchi deixa bem claro pela maneira como ele desenha as ações da protagonista e sua *mise-en-scène* no quadro da HQ.

No filme, temos o contrário. Desde o começo, Kiarostami preocupa-se em estender a passagem de tempo e utiliza do recurso de contrastar um espaço pequeno de um carro com

<sup>25</sup> Movimento de câmera utilizado para acompanhar uma ação. Geralmente utilizado em cima de trilhos para manter estabilidade.

um espaço grande da paisagem. Além disso, a montagem tem papel fundamental para fazer com que o público se perca na paisagem e na dilatação do tempo, tensionando a relação entre o espectador e o filme.

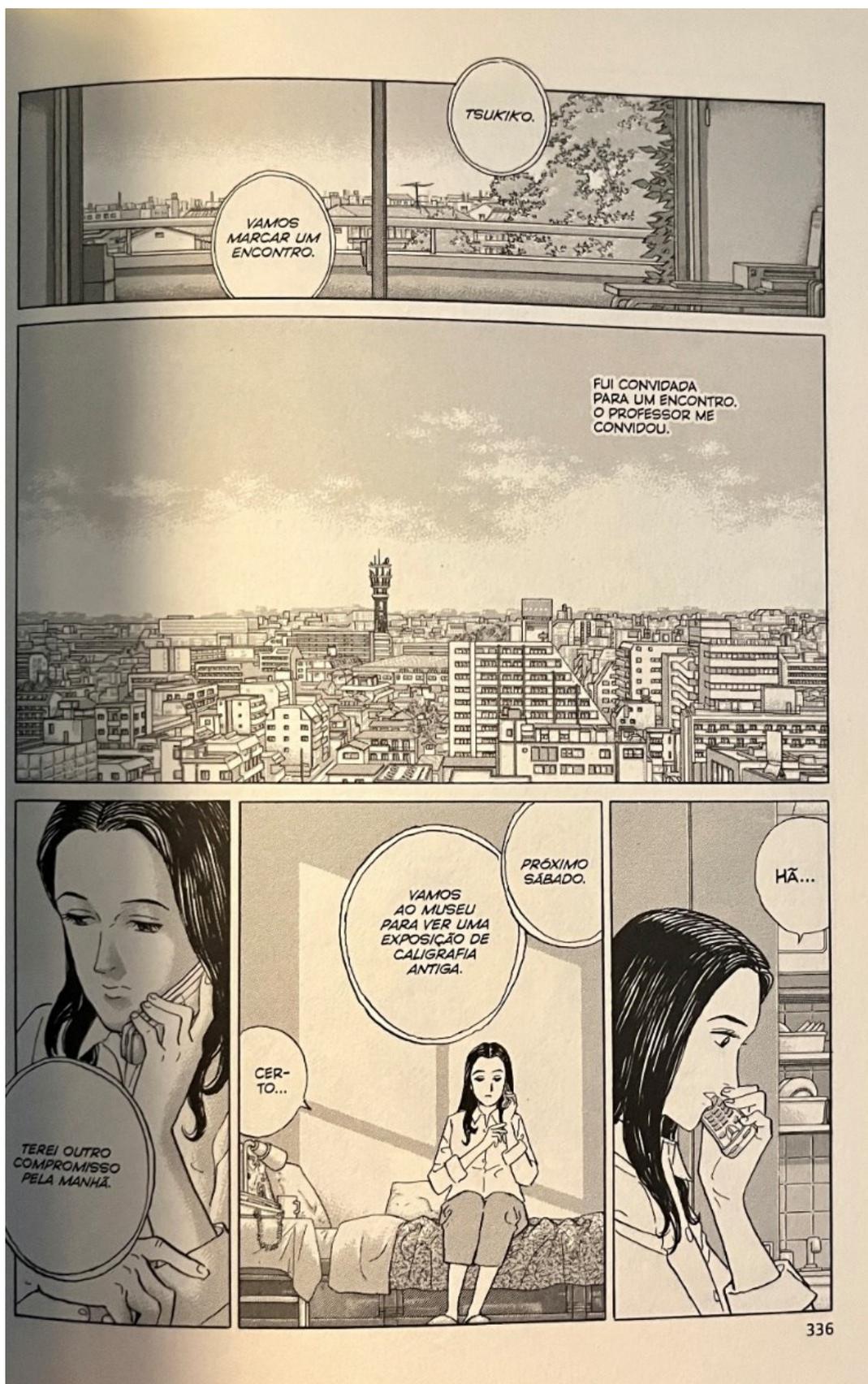
### 5.3 *A Valise do Professor (2022) e Um Alguém Apaixonado (2012)*

Escolhemos como recorte para essa análise o capítulo 16 do mangá *A valise do professor* (2022) de Jiro Taniguchi. Com o título de “No Parque”, o capítulo traz consigo todos os elementos que são relevantes para esta pesquisa: as diferentes formas do tempo, a relação dos personagens com o espaço e o cotidiano na relação entre o professor e a sua ex-aluna. Para quem não está familiarizado com o enredo, vamos trazer a sinopse presente no *site* oficial da editora brasileira.

A metrópole de Tóquio oferece um cotidiano estável e sem grandes sobressaltos para Tsukiko Omachi, uma mulher de 37 anos que leva a vida de solteira entre o trabalho no escritório e uma rotina solitária. Certo dia, em uma de suas idas a um bar que frequenta, reencontra um antigo professor dos tempos de ensino médio, com quem começa a dividir os drinks e petiscos. Aos poucos, a casualidade evolui para um relacionamento repleto de pequenas descobertas e, à medida que Tsukiko conhece mais sobre seu amigo trinta anos mais velho, a diferença de idade começa a se diluir, apesar dos olhares alheios de reprovação (Pipoca e Nanquim, 2022).

Retomando a pesquisa, temos como objetivo responder às seguintes perguntas: como a relação entre tempo, espaço e cotidiano é representada no capítulo 16? Quais estratégias de construção da página Jiro Taniguchi utiliza para construir a história? É importante ressaltar que este trabalho não visa analisar a adaptação entre mídias, ou seja, entre o romance e os quadrinhos. Portanto, não vamos recorrer ao romance homônimo de Hiromi Kawakami, mas trabalhar com a linguagem dos quadrinhos utilizada por Jiro Taniguchi. Para analisar a relação entre tempo e espaço nos quadrinhos, escolhemos os teóricos Thierry Groensteen (2015) e Daniele Barbieri (2017).

Figura 57 – Página de abertura do capítulo "No parque" de *A valise do professor* (2022)

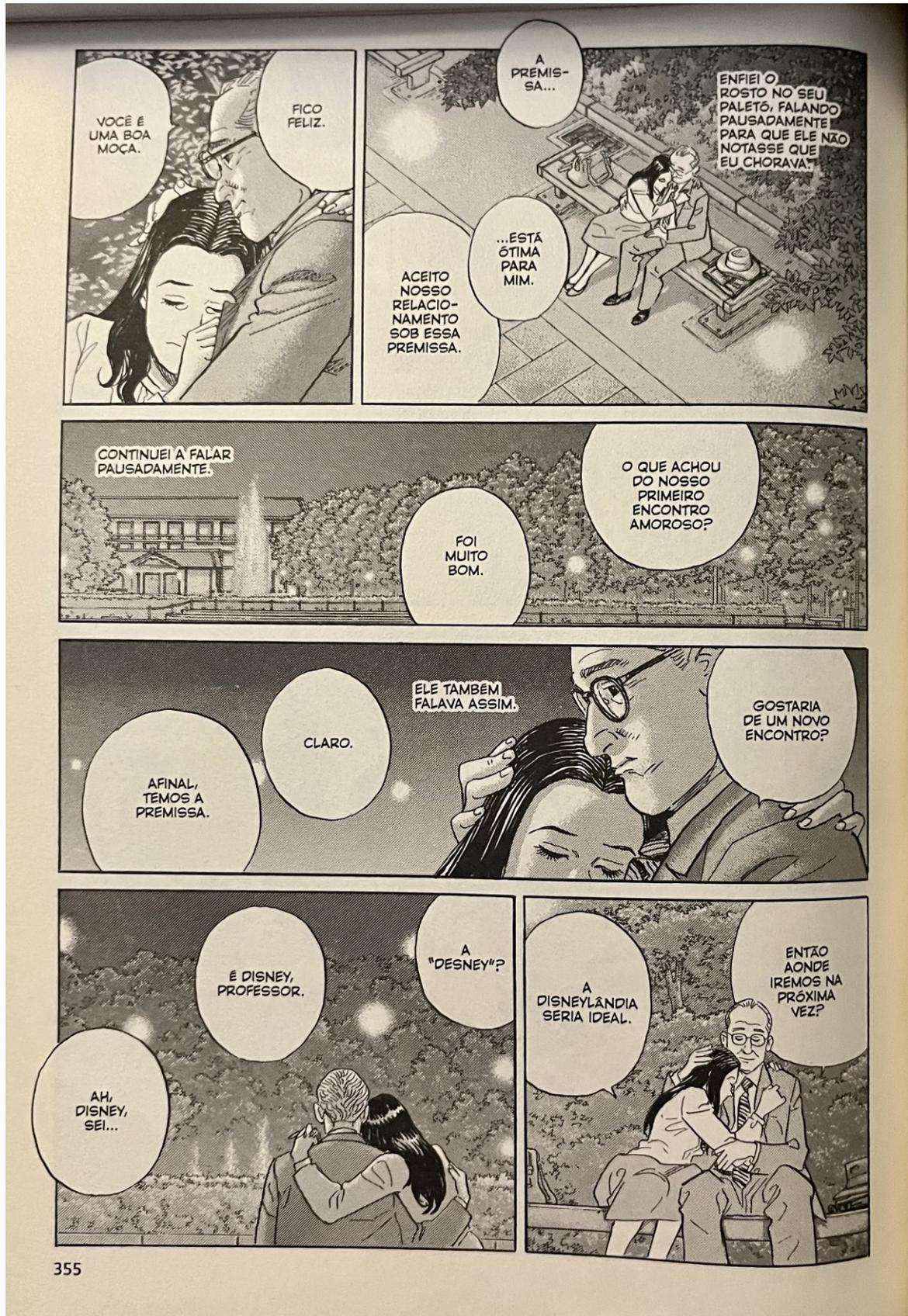


Fonte: Taniguchi (2022, p. 336).

Na página de abertura do capítulo 16 do mangá *A valise do professor* (2022), de Jiro Taniguchi (figura 57), a protagonista é apresentada ao leitor recebendo um convite do professor para uma exposição ao museu. Groensteen (2015) fala do espaço extra que existe nos quadrinhos, o balão e o recordatório. Aqui eles são essenciais para estabelecer a noção do tempo diegético da narrativa. Entre o primeiro quadro e os três últimos, há um recordatório no qual o tempo verbal acontece no pretérito perfeito. Ele se encaixa perfeitamente como um espaço temporal entre as vinhetas do quadro, que poderíamos considerar um *flashback*, além de estabelecer o ritmo do início da história. Podemos reconhecer aqui alguns dos conceitos já estabelecidos, seja do tempo e do espaço físico (um ambiente diurno, uma cidade grande, um quarto, uma personagem) ou do tempo e do espaço narrativos (*flashback*, como já foi citado, o espaço dos enquadramentos e a disposição da página).

No caso do mangá *A valise do professor* (2022), os três tempos são identificáveis: o tempo histórico, pois mesmo depois do final do quadrinho, a cidade, as pessoas continuarão a existir; o tempo cotidiano, que está presente nos capítulos e nas atitudes dos personagens; por fim, o tempo universal com o final da vida do professor. Com isso, nós podemos estabelecer uma ligação desses três tempos na cultura japonesa com as categorias de *ennui* e de contemplação de Schneider (2019).

Figura 58 – Página do capítulo "No parque" de *A valise do professor* (2022)



Fonte: Taniguchi (2022, p. 355).

O tom melancólico do *ennui* está presente na figura 58. É perceptível por meio das falas e da composição dos corpos dos personagens. O tempo aqui, segundo Kato (2012), pode ser classificado como cotidiano, já que é um capítulo em que a ação não tem começo nem fim; e como tempo universal da vida, pois, por mais que aquele instante “agora” dos personagens pareça infundável, sabemos que pela construção dos personagens não há muita perspectiva de futuro, o que torna essa página ainda mais melancólica.

Sob a perspectiva do conceito de espaço na cultura japonesa, Kato (2012) afirma “A característica do espaço dentro da cultura japonesa não é apenas a ausência de ‘simetria’, é tendência em se esquivar, conscientemente, e quase sistematicamente, da ‘simetria’ propositada” (2012, p. 195). Esse segmento vale para questões de ordem arquitetônica e de construção urbana no Japão. Em relação às artes visuais, Kato (2012) faz a distinção em espaço aberto e fechado na pintura. Ao se pintar, por exemplo, uma tela, o espaço da tela é fechado, limitado às bordas. Contudo, em relação ao que se pinta o espaço é aberto com possibilidades de construções espaciais que rompem com uma possível relação proporcional com o objeto pintado. Outro aspecto que Kato chama atenção é a composição da tela.

Como ordenar na tela, o espaço bidimensional em si? É uma questão de composição. Essa é uma das características das pinturas tradicionais do nordeste asiático, ou seja, a técnica de desenhar um objeto numa parte da tela (por exemplo, pessoas indo a lugares famosos para fazer waka ou haiku) (...), deixando um grande espaço em branco. A parte desenhada realça a parte não desenhada (Kato, 2012, p. 221).

Essa passagem vai ao encontro do conceito das funções de requadro proposto por Groensteen. Não apenas por restringir graficamente o quadro do quadrinho, mas por ser responsável por gerar uma estrutura e ditar um ritmo na obra sequencial. Ainda na figura 48, é possível perceber esse espaço sendo recortado e montado de acordo com o ritmo que a narrativa necessita. São 6 quadros no total, sendo os dois últimos um espelho dos dois primeiros, com dois retângulos servindo para fazer a transição do espaço maior para o menor.

Figura 59 – Página do capítulo "No parque" de *A valise do professor* (2022)



Fonte: Taniguchi (2022, p. 356).

A última página do capítulo (figura 59) serve de exemplo para outro conceito de espaço que estamos trabalhando em nossa dissertação. Michel de Certeau faz uma diferenciação entre lugar e espaço.

Um lugar é a ordem (seja qual for) segundo a qual se distribuem elementos nas relações de coexistência. Aí se acha, portanto, excluída a possibilidade, para duas coisas, de ocuparem o mesmo lugar. (...). Existe espaço sempre que se tem em conta vetores de direção, quantidades de velocidade e a variável do tempo. O espaço é um cruzamento de móveis. É de certo modo animado pelo conjunto dos movimentos que se desdobram. Espaço é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflituais ou de proximidades contratuais (2014, p. 184).

Podemos pensar na diferenciação entre espaço e lugar nos quadrinhos sob a ótica de duas categorias diferentes: a diegética e a gráfica. Na diegética, ou seja, na história, segundo Certeau (2014), o lugar que os personagens se encontram é no parque, pois neles existem elementos de coexistência. Os personagens nas figuras 58 e 59 estão sentados em um banco, localizado em uma praça com o museu distante, uma fonte logo a sua frente, árvores atrás e vários vagalumes, cada elemento ocupando seu devido lugar dentro do desenho. Ao mesmo tempo, os personagens ocupam um espaço que é único na relação temporal, o diálogo e o sentimento exposto por meio dos balões e dos recordatórios dão esse caráter diferente para o espaço, ali deixa de ser apenas um parque e passa a ser o parque no qual a relação dos dois se estabelece.

Na ordem gráfica, podemos fazer a analogia novamente entre o conceito de Certeau (2014) com Groensteen (2015) e Lucas (2016). O lugar está relacionado à separação, estrutura e ordem de leitura da história em quadrinho, já que não há um quadro sobreposto ao outro, na página dos quadrinhos ele aparece em sequência. O espaço está relacionado à ordem diegética e gráfica da história, ligadas ao fechamento e ao ritmo, ditando a questão temporal na história. Assim, o *layout* das páginas nas figuras 48 e 49 estira contemplado tanto pelo sentido de lugar quanto de espaço (diegético e gráfico).

Para o filme *Um alguém apaixonado* (2012), vamos utilizar como base um trabalho nosso publicado em 2023. Segundo Alves (2023), a composição espaço-tempo segue os moldes estruturais já trabalhados nos outros subtópicos desta dissertação. Dessa forma, vamos partir para a análise da sequência de uma maneira mais direta.

A sequência que escolhemos para analisar é a chegada da universitária Akiko na casa do professor aposentado Takashi. É uma sequência bem longa, algo próximo aos 20 minutos. A escolha se deu por ser um momento de conhecer algo novo por parte das duas personagens e pela proximidade temática com o mangá de Taniguchi. Esse talvez seja o filme

mais verborrágico do Kiarostami, contudo seus diálogos são mais uma dispersão dos personagens que algo que vá influenciar na narrativa.

Figura 60 – Fotograma em que as duas protagonistas se encontram em *Um alguém apaixonado* (2012)



Fonte: *Um alguém apaixonado* (2012).

Figura 61 – Fotograma do filme *Um alguém apaixonado* (2012)



Fonte: *Um alguém apaixonado* (2012).

Figura 62 – Fotograma do filme *Um alguém apaixonado* (2012)



Fonte: *Um alguém apaixonado* (2012).

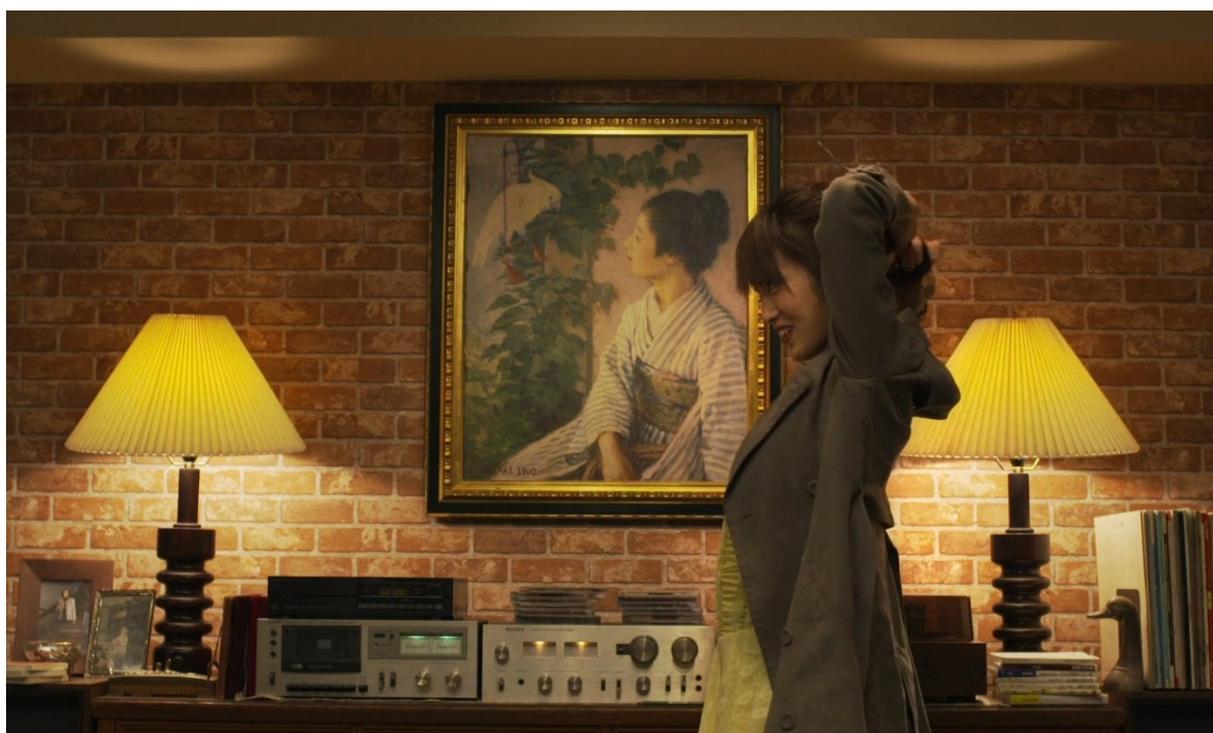
Figura 63 – Fotograma do filme *Um alguém apaixonado* (2012)



Fonte: *Um alguém apaixonado* (2012).

As quatro imagens acima (figuras 60, 61, 62 e 63) são fotogramas retirados da longa sequência que marca a chegada de Akiko no apartamento. Kiarostami opta por filmar sem cortes e decupa a cena apenas usando o movimento de câmera. Assim, tanto a personagem quanto o público conhecem o espaço da residência do professor, um local pequeno, que aparenta ser um refúgio e uma espécie de templo intelectual. O diretor iraniano não se preocupa em acelerar a cena e por isso, o primeiro corte surge apenas quando Akiko se senta (figura 63). Pensando do ponto de vista cultural, o espaço japonês aqui está representado por uma residência de caráter arquitetônico moderno. É uma casa atual, com elementos modernos e tamanho reduzido. Isso inclusive interfere no enquadramento, já que o espaço diegético é pequeno e não possibilita à câmera fazer planos mais abertos, por exemplo, transmitindo a sensação de proximidade entre os personagens, o filme e, conseqüentemente, o público.

Figura 64 – Fotograma do filme *Um alguém apaixonado* (2012)



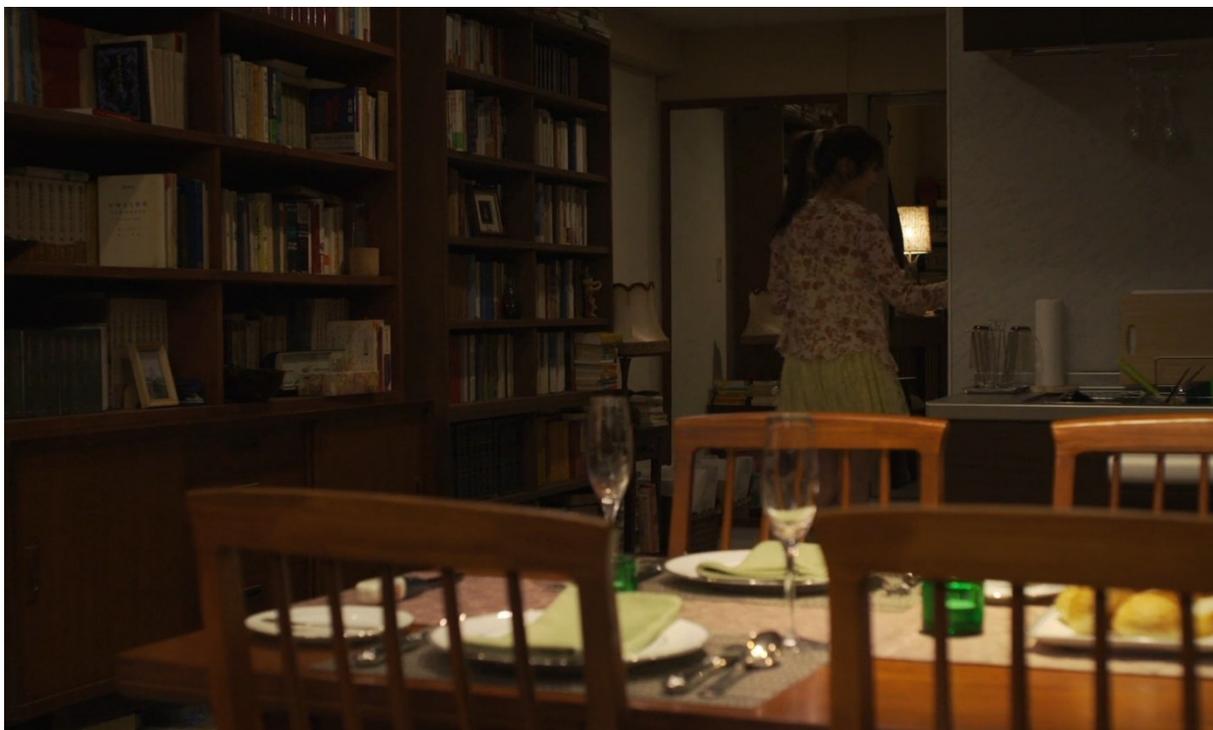
Fonte: *Um alguém apaixonado* (2012).

Figura 65 – Fotograma do filme *Um alguém apaixonado* (2012)



Fonte: *Um alguém apaixonado* (2012).

Figura 66 – Fotograma do filme *Um alguém apaixonado* (2012)



Fonte: *Um alguém apaixonado* (2012).

Figura 67 – Fotograma do filme *Um alguém apaixonado* (2012)



Fonte: *Um alguém apaixonado* (2012).

O diálogo continua. O apartamento é quase todo mostrado, com exceção do quarto. O tempo aqui tem uma aproximação muito grande do real, ficando evidente pelo tamanho dos planos e pelos cortes não terem grandes passagens ou elipses temporais. Tudo fica à mercê da *mise-en-scène*, ou seja, da forma como os personagens e a composição da cena se comportam nesse recorte espaço temporal. Aqui na cena é aparente os momentos de fuga aos quais somos guiados pelo olhar ou por sua direção (figuras 64 e 65). O espaço é curto e a passagem de tempo é mínima, tudo é demonstrado pelas ações.

Nessa sequência já vimos que o tempo passado é mínimo, em outras palavras, a duração de 20 minutos desse recorte realmente equivale a 20 minutos diegéticos e 20 minutos do público. Já a relação espacial pode ser representada pelo conceito já apresentado de “um espaço só” por Gaudreault e Jost (2009), no qual toda a construção é feita por meio de um *raccord* de olhar e a junção do sentido se dá por meio da montagem (figuras 66 e 67).

Trazendo novamente o conceito trabalhado por Deleuze (2018), a montagem assume um papel imprescindível para o cinema. Segundo o teórico, ela captura todo o tempo e o espaço e constrói o sentido fílmico. Como a montagem se apresenta no filme de Kiarostami? Em *Um alguém apaixonado* (2012), na cena que selecionamos, a montagem tem um papel importante para construção da relação entre as personagens e do espectador com o filme, pois é a partir dela que as noções de tempo e de espaço ganham contornos narrativos e constroem

um estilo no qual seu diretor é conhecido, por planos de longa duração e por gerar tensão entre público e obra.

A escolha de *A valise do professor* (2022) e *Um alguém apaixonado* (2012) ocorreu de maneira lógica. Ambos são trabalhos que aparecem em um fim de vida de cada um dos artistas. Além disso, as duas histórias se passam no Japão. Cabe ressaltar que esse é apenas o segundo filme fora do Irã que Kiarostami dirigiu, sendo seu antecessor *Cópia Fiel* (2010), além do enredo se tratar de um choque geracional entre uma pessoa idosa e alguém mais novo.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando as questões postas na introdução, como os elementos narrativos do tempo e do espaço acontecem nessas duas linguagens? Esse caminho de pesquisa proporcionou não apenas a resposta dessa pergunta, mas elementos agregadores à sua resposta. Podemos perceber que a escolha entre os dois artistas não foi arbitrária. A nossa percepção preliminar que suas artes compartilhavam elementos comuns foi comprovada durante a análise, embora nem sempre os recursos do tempo e do espaço aliados ao cotidiano tivessem a mesma função. Tanto Kiarostami quanto Taniguchi buscam na vida comum elementos norteadores de suas artes, isso fica evidente não apenas pelas entrevistas e depoimentos apontados no capítulo 3, mas por toda a análise que desenvolvemos ao longo desta dissertação.

O primeiro ponto que gostaríamos de ressaltar é a origem em comum que o cinema e os quadrinhos têm se pensarmos em uma história. Eles surgem aproximadamente no mesmo período e têm referências em comum. Contudo, o que se sobressai são as diferenças. Como nosso recorte de pesquisa foi trabalhar as questões do espaço e do tempo, essas distinções ficam mais evidentes, basta que olhemos para um *layout* de uma página em quadrinhos e uma sequência fílmica. As ações podem ser iguais, mas a maneira de representar é diferente. Isso se reflete também no número de páginas de mangás que trabalhamos e dos fotogramas que escolhemos dos filmes.

A maneira como os dois artistas trabalham a relação espaço e tempo é parecida, mas nem sempre igual. Em *O homem que passeia* (2017) e *Onde fica a casa do meu amigo?* (1987) a composição do cronotopo se dá a partir da caminhada e do olhar principalmente, aproximando-se muito do conceito de *flâneur* de Walter Benjamin. Além disso, podemos perceber a maneira como os dois artistas trabalham a questão espacial e temporal a partir do olhar do caminhante para a sociedade a seu redor. No mangá, esse olhar é destacado a partir da fuga do cotidiano e do advento de um novo mundo que se destaca aos olhos do protagonista. O espaço novo e aberto é ressaltado pela dilatação do tempo, quase um convite mágico a experimentar essa nossa sensação, diferente do modo de vida agitado de uma grande metrópole. Já no filme, o cotidiano do garoto caminhante é alterado mediante a tarefa de devolver o caderno ao amigo. Embora, seja uma ruptura na vida de Ahmed, o fato de levar o caderno de volta ao colega é um ato normal que poderia ser realizado por qualquer criança. O tempo também é dilatado por meio de longos planos realizados por Kiarostami, ele avança no espaço do vilarejo e permite que pequeno garoto interaja com os adultos e idosos locais, revelando uma face da sociedade iraniana para o público. Esses resultados advêm sobretudo da composição gráfica e

da montagem. Tanto o mangá quanto o filme são feitos de maneira a transmitir essa sensação. Na obra de Taniguchi, podemos perceber pelo modo que o desenho é feito, como o personagem olha e interage com o local e seus diálogos. Já Kiarostami trabalha com a montagem aliada a planos longos, que transmitem ao público o desconforto e a urgência daquela situação.

Já com *O gourmet solitário* (2020) e *E a vida continua...* (1992) temos uma inversão, na obra de Taniguchi o tempo começa acelerado, pois a narrativa se inicia dentro de um carro e em direção a um bairro industrial, e quando a protagonista chega no restaurante o tempo parece ficar mais lento. No filme de Kiarostami, apesar de a sequência e boa parte do filme se passarem dentro do carro, o tempo se torna mais dilatado, seja para uma contemplação maior das imagens ou para ampliar sua reflexão, já que o ele se passa em uma região atingida por um terremoto. Nos dois objetos, contudo, é possível observar elementos que estabelecem o diálogo. O principal que destacamos em nossa análise e nesta dissertação é novamente o *layout* e a montagem. O recurso quadrinístico tem a função de estabelecer elos e uma continuidade na página, aferindo a localização espacial e temporal. O ato de montar no cinema permite a construção do sentido amplo de uma longa sequência ou filme.

Por fim, *A valise do professor* (2022) e *Um alguém apaixonado* (2012) tratam de uma relação (seja amorosa ou não) entre pessoas de idades diferentes. O mangá de Taniguchi trabalha com a questão da passagem do tempo por meio da conversa e dos tempos verbais, sendo o capítulo iniciado com um *flashback* e terminado no tempo presente (ao menos diegeticamente falando). Kiarostami, por sua vez, opta por filmar uma conversa quase em tempo real, sem o uso de elipses, e que se sustenta por meio da *mise-en-scène* e da montagem. Os dois objetos têm algo em comum, são extremamente verborrágicos. O diálogo é um importante recurso para estabelecer alguns padrões, como noção de tempo e de espaço, apresentação dos personagens e comunicação com o leitor ou espectador. As duas histórias selecionadas estabelecem um vínculo que vai além do temático (a relação de um idoso com uma adulta mais jovem), o tempo e o espaço estabelecidos pelos dois artistas são guiados pelo diálogo.

Nosso objetivo aqui não foi propor um olhar universal para a obra desses dois artistas, mas apontar caminhos para pesquisas maiores sobre as categorias narrativas e os estudos entre quadrinhos e cinema. O resultado das nossas análises aponta para um traço recorrente dentro da narrativa de ambos, eles trabalham de maneira parecida com a questão do tempo e do espaço, buscando o que Deleuze (2018) aponta como elemento definidor do cinema, a montagem, e que Barbieri (2017), Lucas (2016) e Baetens e Pylyser (2016) apontam para a composição gráfica a partir de um todo, ou como o *layout* da página contribui para um ritmo

visual nas HQs.

Assim, podemos apontar como semelhança o uso de tempo dilatado em ambos. Seja para gerar uma tensão entre o público e a obra ou para compor um campo de natureza estática dentro da linguagem artística proposta. Dessa forma, o tempo pode ser apresentado como uma característica em comum, mas trabalhada de forma diferente. Isso vale para o espaço fílmico, diegético ou gráfico. O uso de enquadramento, seja como opção de contar a história ou como uma ferramenta de seleção espaço-temporal, é trabalhado de maneira parecida entre os dois artistas.

Comum aos dois também a noção de cotidiano. Apontamos no capítulo 4 que nossa definição era pautada em possibilidades de acontecimentos em narrativas que não tinham como proposta serem grandes aventuras, algo que aproxima o mangá de Taniguchi e o cinema de Kiarostami de algo mais comercial. Portanto, o ser humano ordinário, como define Certeau (2021), é o protagonista das histórias, seja entre um diálogo entre aquele que caminha como o *flâneur* benjaminiano ou aquele que contempla as ações que se passam diante de seus olhos. Esta pesquisa teve como finalidade contribuir para a área da comunicação, estabelecendo diálogos entre conceitos narratológicos e um pensamento contemporâneo que cerca a humanidade.

No fim, chegamos a algumas conclusões que encerram este capítulo da pesquisa e que abrem margem para um desenvolvimento maior no futuro (um livro, quem sabe?). A principal conclusão é que os dois artistas possuem semelhanças em suas obras (apesar de não termos descoberto uma relação entre eles), mas também distanciamentos. Os elementos narrativos são comuns, a maneira como Jiro Taniguchi e Abbas Kiarostami pensam o tempo e o espaço é dialógica, compartilhando características em comum, contudo nem sempre com a mesma finalidade ou com um olhar para sociedade. O Japão e o Irã são países que não compartilham tanta semelhança assim, mas que por meio de seus artistas e pelo olhar deles para a condição humana, cria-se uma semelhança que é particular a certos questionamentos de uma sociedade contemporânea.

Nossa análise levou em consideração aspectos estruturais da narrativa em cada uma das linguagens apresentadas, principalmente suas possibilidades e diálogos com o que se considera um estilo clássico, seja do mangá ou do cinema iraniano. Portanto, as categorias de tempo e de espaço cumpriram bem o seu papel ao colocarmos nossos objetos sob a luz das teorias que abarcam esses conceitos. Também não podemos deixar de lado o papel questionador do objeto artístico, tendo como foco a sociedade contemporânea, seus anseios e suas críticas, seja para mostrar um Irã destruído após a Revolução Islâmica e que vive em um regime

ditatorial, com suspensão de direitos e perseguição política, ou para mostrar um Japão que tem seu ápice tecnológico e que parece não se importar com o bem social de seus cidadãos. O cotidiano surge como um fio condutor da narrativa e de personagens que não teriam destaque em outros modelos de produção.

## REFERÊNCIAS

AGENCE FRANCE-PRESSE. Diretor Jafar Panahi é libertado sob fiança, após sete meses preso no Irã. **G1**, fev. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2023/02/03/diretor-jafar-panahi-e-libertado-sob-fianca-apos-sete-meses-preso-no-ira.ghtml>. Acesso em: 26 jun. 2023.

ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. Convergências e divergências: uma revisão bibliográfica entre tempo, espaço e cotidiano em Kiarostami e Taniguchi. **Temática**, João Pessoa, v. 20, n. 5, p. 1-15, maio 2024. Mensal. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/69977>. Acesso em: 25 maio 2024.

ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. A composição espaço-tempo e cotidiano em Um alguém apaixonado. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 23., 2023, Campina Grande. **Anais [...]**. Campina Grande [S. l.]: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2023.

ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. O CRONOTOPO E O COTIDIANO EM O GOURMET SOLITÁRIO. *In*: NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva; BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier; ALMEIDA, Maiara Alvim de (org.). **Histórias em quadrinhos e interdisciplinaridade**: desafios metodológicos. Leopoldina: Aspas, 2024. p. 1-11.

ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. Cotidiano, tempo e espaço em "Margeando o Rio" de Jiro Taniguchi. *In*: CYBERJORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA USP, 2022, São Paulo. **Caderno de resumos**. São Paulo: Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2022.

ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. Cotidiano, tempo e espaço em "Margeando o Rio" de Jiro Taniguchi. **Passagens: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará**, [S. l.], v. 15, p. 1-17, 2024. Disponível em: <http://periodicos.ufc.br/passagens/article/view/91973>. Acesso em: 28 jun. 2024.

ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. O tempo e o espaço em Andarilho de Cao Guimarães. **Temática**, [S. L.], v. 19, n. 7, p. 60-76, jul. 2023.

AMANAT, Abbas. **Iran: A Modern History**. New Heaven: Yale University Press, 2017.

AMARAL, Pauliane; RODRIGUES, Rauer Ribeiro. O cronotopo bakhtiniano do romance (auto)biográfico: da antiguidade à contemporaneidade. **Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso**, FapUNIFESP, São Paulo, v. 10, n. 3, p. 111-129, dez. 2015. DOI 10.1590-2176-4573.22348. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/F7fWzS85rRY4sJMMSf3tnHK/?lang=pt>. Acesso em: 21 fev. 2023.

ASSIS, Machado de. **Memórias Póstumas de Brás Cubas**. Rio de Janeiro: Globo, 2008.

ASSUNÇÃO ALVARENGA, N.; COSTA ITO, T. Espaço de produção, tecnologia e imagem: uma análise fílmica de Dez, de Abbas Kiarostami. **Revista Comunicação Midiática**, São

Paulo, v. 8, n. 2, p. 133-148, 2013. Disponível em:

<https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/236>. Acesso em: 22 fev. 2023.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. 3. ed. Lisboa: Texto e Grafia, 2013.

BAETENS, Jan; PYLYSER, Charlotte. Comics and Time. *In: The Routledge Companion to Comics*. [S.L.]. Routledge, 2016, p. 319-326.

BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do romance III**. São Paulo: 34, 2019.

BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do romance II**: as formas do tempo e do cronotopo. São Paulo: Editora 34, 2018.

BARBIERI, Daniele. **As Linguagens dos Quadrinhos**. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da Narrativa. *In: BARTHES, Roland et al. Análise Estrutural da Narrativa*. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. cap. 1. p. 19-64.

BARTHES, Roland. **O Prazer do Texto**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

BASTOS, Thalita Cruz. Um alguém apaixonado: o engajamento afetivo do espectador. *In: SOCINE*, 17., 2013, Palhoça – Grande Florianópolis. **Anais [...]**. Palhoça – Grande Florianópolis: Socine, 2013. p. 650-658. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2013\(XVII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2013(XVII).pdf). Acesso em: 14 fev. 2022.

BAZIN, André. **Orson Welles**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. 1 v.

BERNADET, Jean Claude. **Caminhos de Kiarostami**. São Paulo: Companhia da Letras, 2004.

BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS (ed.). **“O Gourmet Solitário”**: comparando as edições da Conrad e da Devir. 2020. Disponível em: <https://blogbbm.com/2020/01/24/o-gourmet-solitario-comparando-as-edicoes-da-conrad-e-da-devir/>. Acesso em: 22 maio 2024.

BOILET, Frédéric. **Nouvelle Manga Manifesto**. 2001. Disponível em: [https://www.boilet.net/am/nouvellemanga\\_manifeste\\_1.html](https://www.boilet.net/am/nouvellemanga_manifeste_1.html). Acesso em: 01 maio 2023.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas: Editora Unicamp, 2021.

BORGES, Patrícia M. **Traços ideogramáticos na linguagem dos animês**. São Paulo: Via Lettera, 2008.

BRANDÃO, Pedro José Arruda. **Entre o cinzel e o pincel: as relações entre desenhos e fotografias em histórias em quadrinhos que narram a realidade**. 2019. Dissertação

(Mestrado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. 196f.

BURCH, Noël. **Praxis du Cinema**. Lisboa: Estampa, 1973.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CALVET, Lya Brasil; ALVES, Thiago Henrique Gonçalves; Ecos de signos: reverberações da semiótica de Eco e Peirce em histórias em quadrinhos. *In*: ENCONTRO DE SEMIÓTICA DO PROJETO, 4., 2023, Juiz de Fora. **Caderno de resumos do 4º Encontro de Semiótica do Projeto**. Juiz de Fora: Caminhar, 2023.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

CAMPOS, Rogério de. **HQ**: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações. São Paulo: Sesc; Veneta, 2022.

CANÁRIO, Tiago. **ENTRE ÁLBUM E LEITOR**: traços da vida comum e do homem ordinário no movimento da nouvelle manga. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Curso da Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013. 176f. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/14013>. Acesso em: 15 fev. 2023.

CANÁRIO, Tiago. Sobre viagens cotidianas: a construção do espaço urbano a partir da figura do flâneur e sua retórica da caminhada. **C-Legenda**, Niterói, n. 34, p. 42-57, nov. 2016. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36993>. Acesso em: 15 fev. 2023.

CATTANI, Icleia Borsa. Cruzamentos e tensões: mestiçagens na arte contemporânea no Brasil e no Canadá. **Interfaces**, Rio Grande, v. 1, n. 6, p. 109-130, jun. 2006.

CEGALLA, Domingos Paschoal. **Novíssima gramática da língua portuguesa**. 48. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2008.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. artes do fazer. 22. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2021.

CESCONETTO, Charles. **Desenho e animação**. Palhoça: Unisul Virtual, 2006. 244 p.

CHINEN, Nobu. Quadrinhos: múltiplas linguagens em uma só. **9ª Arte**, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 71-72, nov. 2017. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/149164/146224>. Acesso em: 22 fev. 2023.

CHINEN, Nobu. Um guia para críticos de histórias em quadrinhos. **9ª Arte**, São Paulo, [S.L.], v. 9, n. 2, p. 146-151, 21 dez. 2021. Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/2316-9877.2021.v9i2.194057>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/194057>. Acesso em: 22 fev. 2023.

CIDADÃO Kane. Direção: Orson Welles. S.I: Rko Pictures, 1941. Filme, son., P&B.

Legendado. Disponível em:

[https://www.primevideo.com/detail/0GDRNJOBVEU3YAKF8G5OCJ498G/ref=atv\\_dp\\_share\\_cu\\_r](https://www.primevideo.com/detail/0GDRNJOBVEU3YAKF8G5OCJ498G/ref=atv_dp_share_cu_r). Acesso em: 02 jan. 2024.

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

CIRNE, Moacy . **PARA LER OS QUADRINHO**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1975.

CIRNE, Moacy . **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

COELHO, Rafael Senra. O museu transformado em campo operatório em guardiães do Louvre. **Revista Memorare**, [S.L.], v. 6, n. 2, p. 110, 20 dez. 2019. Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL. DOI <http://dx.doi.org/10.19177/memorare.v6e22019110-120>.

Disponível em:

[https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memorare\\_grupep/article/view/8544](https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memorare_grupep/article/view/8544). Acesso em: 15 fev. 2023.

CORREIA, Juciele Fonseca. **Fragmento e paisagem no cinema de Abbas Kiarostami e Naomi Kawase**. 2018. 55 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social) – Curso de Comunicação Social, Habilitação em Audiovisual, Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em:

[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/19980/1/2017\\_JucieleFonsecaCorreia.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/19980/1/2017_JucieleFonsecaCorreia.pdf). Acesso em: 14 fev. 2023.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: 34, 2018.

DELEUZE, Gilles . **Cinema 2: a imagem-tempo**. São Paulo: 34, 2018.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

E A VIDA CONTINUA... Direção: Abbas Kiarostami. Irã: Ali Reza Zarrin, 1992. (95 min.), son., color. Legendado.

ECO, Umberto. **Apolípticos e integrados**. Sao Paulo: Perspectiva, 2008.

ECO, Umberto. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

EISENSTEIN, Serguei. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002.

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

EISNER, Will . **Nova York: a vida na cidade grande**. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009. 440 p.

EISNER, Will . **Quadrinhos e arte sequencial**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. 176 p.

EISNER, Will. **The Spirit**. 1941. Disponível em: <https://comicbookplus.com/?dlid=82698>.

Acesso em: 02 jan. 2024.

ELENA, Alberto. **The Cinema of ABBAS KIAROSTAMI**. Londres: Saqi, 2005.

ESTEVES, Lucas Furtado. **O ROTEIRO COMO GÊNERO LITERÁRIO**: uma análise do discurso narrativo do texto cinematográfico. Dissertação (Mestrado em Letras) – Curso de Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/197473>. Acesso em: 21 fev. 2023.

FARINACCIO, P. Sabores e paisagens do Japão: a experiência do agora-aqui em Jiro Taniguchi. *Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura*, [S. L.], v. 21, n. 1, 2019. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/view/11913>. Acesso em: 22 fev. 2023.

FERIN, Isabel. **Comunicação e culturas do cotidiano**. 2. ed. Lisboa: Quimera, 2009. 167 p.

GAIMAN, Neil. Introdução. *In*: EISNER, Will. **Nova York**: a vida na cidade grande. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009. p. 7-10.

GARCIA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GENETTE, Gerard. **Figuras III**. São Paulo: Editora Estação da Liberdade, 2017.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestos**: la literatura en segundo grado. Traducción de Celia Fernández Prieto. Madrid: Taurus, 1989.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução de Érico Assis. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. Tradução de Carlos Nelson Coutinho e Leandro Konder. 12. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2021.

HITCHCOCK, Peter. Romancização ou serialização: ou diferentes formas de tempo. **Bakhtiniana**: Revista de Estudos do Discurso, [S.L.], v. 11, n. 1, p. 187-207, abr. 2016. FapUNIFESP, São Paulo. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/2176-457324995>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/QtKkQbcSmgMbfH5FMm9GxZG/?lang=pt>. Acesso em: 22 fev. 2023.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss**: Sinônimos e Antônimos. 2. ed. São Paulo: Publifolha, 2008.

HOUAISS, Antônio. **Minidicionário Houaiss de língua portuguesa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

ISHAGHPOUR, Youssef. **O real, cara e coroa**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

JANELA Indiscreta. Direção: Alfred Hitchcock. Los Angeles: Universal, 1954. (112 min.), Blu-ray, son., color. Legendado.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KONRATH, Germana; REYS, Paulo. TEMPO E PROJETO EM ABBAS KIAROSTAMI. **Pixo – Revista de Arquitetura**, Cidade e Contemporaneidade, Pelotas, v. 6, n. 23, p. 36-47, 19 nov. 2022. Trimestral. Universidade Federal de Pelotas. DOI <http://dx.doi.org/10.15210/pixo.v6i23.3996>. Disponível em: <https://revistas.ufpel.edu.br/index.php/pixo/article/view/3996>. Acesso em: 14 fev. 2023.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil anos de Mangá**. Tradução de Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Estação Liberdade, 2022. 272 p.

LEITE, Lourenço. **Do simbólico ao racional**: ensaio sobre a gênese da mitologia grega como introdução à filosofia. Salvador: Egba, 2001.

LIMA, Marília Xavier de; REIS FILHO, Lúcio. O realismo contemporâneo: a estética do fluxo e o presentismo. **Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, [S.L.], v. 9, n. 1, p. 128-147, 9 ago. 2020. DOI <http://dx.doi.org/10.22475/rebeca.v9n1.609>. Disponível em: <https://rebeca.emnuvens.com.br/1/article/view/609>. Acesso em: 14 fev. 2023.

LOPES, António. **ESPAÇO**. 2009. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/espaco>. Acesso em: 11 dez. 2023.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Pesquisa em comunicação**. 12. ed. São Paulo: Loyola, 2014.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena RESENHA - GENETTE, GÉRARD. PARATEXTS – THRESHOLDS OF INTERPRETATION. **Revista de Letras**, Fortaleza, v. 1, n. 23, p. 116-118, dez. 2001. Disponível em: <http://www.periodicos.ufc.br/revletras/issue/view/248>. Acesso em: 22 fev. 2023.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. HERE – EM BUSCA DOS ESPAÇOS PERDIDOS. OU: A TENTATIVA DE ANÁLISE NARRATOLÓGICA EM UM QUADRINHO-LIMI. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 5., 2018, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: USP, 2018. p. 1-15. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais5asjornadas/q\\_literatura/ricardo\\_lucas.pdf](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais5asjornadas/q_literatura/ricardo_lucas.pdf). Acesso em: 21 fev. 2023.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. O espaço nos quadrinhos: entre as formas diegética e gráfica. **C-Legenda**, Niterói, v. 1, n. 34, p. 58-75, nov. 2016. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36994>. Acesso em: 21 fev. 2023.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

LUYTEN, Sonia Bibe. **O que é história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

LUYTEN, S. M. B. Onomatopeia e mimesis no mangá: a estética do som. **Revista USP**, São Paulo, v. 52, p. 176-188, 2001.

MACÊDO, Gabriel Fortes Cavalcanti de; VIEIRA, Nadja Maria. A experiência da unidade

espaço-tempo na literatura e na psicologia. **Bakhtiniana**: Revista de Estudos do Discurso, FapUNIFESP, São Paulo, v. 10, n. 1, p. 119-136, abr. 2015. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/2176-457320791>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/CvRWDxQ5NWC4srgHyRykbxr/?lang=pt>. Acesso em: 22 fev. 2023.

MACHADO, Irene. Forma espacial da personagem como acontecimento estético cronotopicamente configurado. **Bakhtiniana**: Revista de Estudos do Discurso, FapUNIFESP, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 79-105, ago. 2017. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/2176-457331736>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/nk47sfbdDDNmCGyVGVxSFFv/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 21 fev. 2023.

MAIA, Marília Milhomem Moscoso; AHLERT, Martina. Onde fica a casa do meu amigo: agência e agenciamento de objetos no filme de Abbas Kiarostami. **Anuário Antropológico**, [S.L.], n. 421, p. 87-109, 1 jul. 2017. DOI <http://dx.doi.org/10.4000/aa.1657>. Disponível em: <http://journals.openedition.org/aa/1657>. Acesso em: 21 fev. 2023.

MARCOS, Eduardo da Rocha. **Tempo e narrativa na Trilogia do adeus**. 2020. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2020. 197f.

MATAR ou Morrer. Direção de Fred Zinnemann. S.I, 1952. son., P&B. Legendado.

Disponível em:

[https://www.primevideo.com/detail/0SP2Q4KSBK2QUPWDGC4J0GM4FS/ref=atv\\_dp\\_share\\_cu\\_r](https://www.primevideo.com/detail/0SP2Q4KSBK2QUPWDGC4J0GM4FS/ref=atv_dp_share_cu_r). Acesso em: 02 jan. 2024.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MELEIRO, Alessandra. **Cinema Mundial Contemporâneo**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2008.

MOREIRA, Valter do Carmo. **Jiro Taniguchi e a soberania do tempo em dois quadrinhos**. 2021. Disponível em: <https://balburdia.net/2021/09/10/va-com-o-carmo-jiro-taniguchi-e-a-soberania-do-tempo-em-dois-quadrinhos/>. Acesso em: 17 fev. 2023.

MOYA, Alvaro de. **História da História Em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

NANCY, Jean-Luc. **Abbas Kiarostami: the evidence of film**. Bruxelas: Yves Gevaert, 2001.

OLIVEIRA, Isa de. **Jiro Taniguchi, um mangaká benjaminiano**. 2020. Disponível em: <https://www.literaturabr.com/2020/04/13/jiro-taniguchi-um-mangaka-benjaminiano/>. Acesso em: 17 fev. 2023.

OLIVEIRA JUNIOR, L. C. O olho da imagem: reflexões metaestéticas no cinema de Abbas Kiarostami. Significação: **Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 43, n. 45, p. 44-63, 2016. DOI: 10.11606/issn.2316-7114.sig.2016.110188. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/110188>. Acesso em: 14 fev. 2023.

OLIVEIRA, Rogério Luiz Silva de. A direção de fotografia e a poética do espaço. *In*: SOCINE, 23., 2019, Porto Alegre. **Anais [...]**. Porto Alegre: Socine, 2019. p. 1096-1102. Disponível em: [https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019\(XXIII\).pdf](https://www.socine.org/wp-content/uploads/anais/AnaisDeTextosCompleto2019(XXIII).pdf). Acesso em: 14 fev. 2023.

OLSON, Richard. **History of Comics Begins with Yellow Kid**. 1995. Disponível em: <https://news.osu.edu/history-of-comics-begins-with-yellow-kid/>. Acesso em: 22 fev. 2023.

ONDE fica a casa do meu amigo?. Direção: Abbas Kiarostami. Teerã: Lume Filmes, 1987. (83 min.), DVD, son., color. Legendado.

PEETERS, Benoît. **Recherche sur l'œuvre de Jiro Taniguchi**. [mensagem pessoal] Mensagem recebida por: bp@benoitpeeters.net, em: 13 out. 2023.

PEREIRA, Demétrio Rocha; DINIZ, Felipe; MACEDO, Lennon. Dos efeitos de real a uma política do ócio em Abbas Kiarostami. **Intexto**, [S.L.], n. 48, p. 65-83, 1 jan. 2020. Faculdade de Biblioteconomia Comunicação. DOI <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583202048.65-83>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/92955/54231>. Acesso em: 14 fev. 2023.

PESSUTO, Kelen. Transcendendo fronteiras: ficção e documentário em close-up de abbas kiarostami. **Teoria e Cultura**, Juíz de Fora, v. 12, n. 2, p. 171-187, 30 nov. 2017. Universidade Federal de Juiz de Fora. DOI <http://dx.doi.org/10.34019/2318-101x.2017.v12.12326>. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/TeoriaeCultura/article/view/12326>. Acesso em: 14 fev. 2023.

PICADO, Benjamim; SCHNEIDER, Greice. O princípio iterativo na arte dos quadrinhos: aproximações narratológicas a uma poética da repetição. **Revista Famecos**, Rio Grande do Sul, v. 27, n. 1, p. 1-18, 17 set. 2020, EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2020.1.34008>. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/34008>. Acesso em: 22 fev. 2023.

PINTO, Eduardo Brandão. O espectador sonolento e o cinema da lentidão: serra, kiarostami, apichatpong. **Galáxia**, São Paulo, v. 47, n. 1, p. 1-21, 2022, FapUNIFESP, São Paulo. DOI. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-2553202257717>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/WCyKz7BJKjKNdsrmgNZVxsm/?lang=pt>. Acesso em: 14 fev. 2023.

PLATÃO. **A República**. São Paulo: Lafonte, 2017.

POSTEMA, Barbara. A fotografia nas histórias em quadrinhos sem palavras. **9ª Arte**, [S.L.], v. 7, n. 1-2, p. 7-17, 10 abr. 2018. São Paulo: Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). DOI <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9877.v7i1-2p7-17>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/156736>. Acesso em: 21 fev. 2023.

POSTEMA, Barbara. Estrutura narrativa em quadrinhos sem palavras. **9ª Arte**, [S.L.], v. 8, n. 2, p. 9-35, 20 dez. 2019. São Paulo: Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). DOI <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9877.v8i2p9-35>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/174320>. Acesso em: 21 fev. 2023.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura Narrativa nos Quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. Tradução de Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Cinema mundial contemporâneo**. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2008.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2021.

RANCIÈRE, Jacques. **De uma imagem à outra?** Deleuze e as eras do cinema. Tradução de Luiz Felipe G. Soares da obra: *La fable cinématographique*. Paris: Le Seuil, 2001. Disponível em: Microsoft Word - De uma imagem a outra\_Jacques Ranciere\_Intermidias8.doc (riseup.net). Acesso em: 08 maio 2023.

RITA, Annabela. **CRÓNICA**. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/>. Acesso em: 18 abr. 2023.

RODRIGUES, Antonio Alves. **CINEMA E QUADRINHOS: RELAÇÕES INVISÍVEIS**. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2019. Disponível em: <https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2019/08/ANTONIO-ALVES-RODRIGUES.pdf>. Acesso em: 11 dez. 2023.

RODRIGUES, Felipe Lima Rodrigues. **O monstro adaptado: uma análise narrativa das adaptações de Frankenstein para quadrinhos**. 2018. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018. 137f.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SANTOS, Roberto Elísio dos. As lacunas dos quadrinhos. **9ª Arte**, [S.L.], v. 7, n. 1-2, p. 85-86, 22 abr. 2018. São Paulo: Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). DOI <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9877.v7i1-2p85-86>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/157187>. Acesso em: 21 fev. 2023.

SANTOS, Roberto Elísio dos. O caos dos quadrinhos modernos: com o surgimento das graphic novels ou romances gráficos, muitos deles verdadeiras obras de arte, os quadrinhos passam a usar uma outra linguagem, que retrata o caos dos anos 80/90. **Comunicação e Educação**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 53-58, abr. 1995.

SCHNEIDER, Greice. Boredom. *In*: LACOUR, Erin; GRENNAN, Simon; SPANJERS, Rik (ed.). **Key Terms in Comics Studies**: palgrave studies in comics and graphic novels. Gewerbestrasse: Springer Nature Switzerland Ag, 2022. p. 38-39.

SCHNEIDER, Greice. Lentidão nos quadrinhos: estratégias de desaceleração da leitura nas narrativas gráficas. **Revista Memorare**, [S.L.], v. 6, n. 2, p. 91-109, 20 dez. 2019. Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL. DOI <http://dx.doi.org/10.19177/memorare.v6e2201991-109>. Disponível em: [https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memorare\\_grupep/article/view/8543](https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/memorare_grupep/article/view/8543). Acesso em: 22 fev. 2023.

SCHNEIDER, Greice. Quatro abordagens do cotidiano nos quadrinhos contemporâneos. **Artcultura**: Revista de História, Cultura e Arte, Uberlândia, v. 21, n. 39, p. 57-69, dez. 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7295790>. Acesso em: 22 fev. 2023.

SCHNEIDER, Greice. Suspensão do suspense nos quadrinhos contemporâneos. **Esferas**, Brasília, v. 25, n. 9, p. 23-31, 25 out. 2017. Universidade Católica de Brasília. DOI <http://dx.doi.org/10.31501/esf.v0i9.8053>. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/8053>. Acesso em: 22 fev. 2023.

SCHNEIDER, Greice. **What Happens When Nothing Happens**: boredom and everyday life in contemporary comics. Leuven: Leuven University Press, 2017.  
SILVA, Maurício Xavier. VIDA COTIDIANA NOS QUADRINHOS JAPONESES. *In*: AS JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 5., 2018, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2018. p. 1-14. Disponível em: [https://jornadas.eca.usp.br/anais/5asjornadas/artigos.php?artigo=q\\_linguagem/mauricio\\_silva.pdf&jornada=5](https://jornadas.eca.usp.br/anais/5asjornadas/artigos.php?artigo=q_linguagem/mauricio_silva.pdf&jornada=5). Acesso em: 15 fev. 2023.

SOUZA, Perivaldo Oliveira de. **Sandman Overture e a experiência narrativa através das histórias em quadrinhos**. 2019. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Curso de Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. 1 v.

SPENGLER, Stephanie. **Texto e paratexto: construção de sentidos em um sábado qualquer**. 2023. Dissertação (Mestrado) – Curso de Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Literatura, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. 208f. 1 v. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/193783>. Acesso em: 21 fev. 2023.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2013.

STORYBOARD da cena de abertura de Cidadão Kane. Disponível em: <https://www.oocities.org/hollywood/Academy/2652/citizenpic.html>. Acesso em: 02 jan. 2024.

TANIGUCHI, Jiro. **A valise do professor**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2022.

TANIGUCHI, Jiro. **O gourmet solitário**. São Paulo: Devir, 2020.

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

TARVI, Ljuba. Cronotopo e metáfora como modos de combinação contextual espaço-temporal: o princípio da relatividade na literatura. **Bakhtiniana**: Revista de Estudos do Discurso, [S.L.], v. 10, n. 1, p. 193-208, abr. 2015. FapUNIFESP, São Paulo. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/2176-457320664>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/tBBGLg7VFXSRxNpTxwPWR6R/?lang=pt>. Acesso em: 21 fev. 2023.

TAVARES, Francisco Danillo Pereira. **O tempo como condutor da narrativa: o tempo como condutor da narrativa**. 2016 Dissertação (Mestrado) – Curso de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016. 1 v.

Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/22502>. Acesso em: 21 fev. 2023.

TAVARES, Jansen Hinkel Molinetti. **Dez ideias sobre Abbas Kiarostami**. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/VDRMxxyLSK8LshYRvchD9vj/?lang=pt#>. Acesso em: 14 fev. 2023.

TAVARES, Jansen Hinkel Molinetti. **Os espaços de confinamento Persa**. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Curso de Programa de Pós-Graduação, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2017. 118 f. Disponível em: [https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/ANHE\\_e0b33d798a02e998dd5c6a7c70398122](https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/ANHE_e0b33d798a02e998dd5c6a7c70398122). Acesso em: 14 fev. 2023.

TAXI Driver. Direção: Martin Scorsese. Nova York: Columbia Pictures, 1976. (120 min.), DVD, son., color. Legendado.

THEBAS, Isabella. **A Origem do Cinema**. 20---. Disponível em: <https://institutedocinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema#:~:text=No%20s%C3%A9culo%20XIX%2C%20muitos%20aparelhos,resultando%20na%20ilus%C3%A3o%20de%20movimento..> Acesso em: 18 out. 2023.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

TOROP, Peeter. Teoria russa e semiótica da cultura: história e perspectivas. **Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso**, FapUNIFESP, São Paulo, [S.L.], v. 14, n. 4, p. 18-41, dez. 2019. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/2176-457338851>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/qrJXypFg3VH6ZtYMHsQyvNt/?lang=pt>. Acesso em: 21 fev. 2023.

UM ALGUÉM Apaixonado. Direção: Abbas Kiarostami. Tóquio: Imovision, 2012. (109 min.), DVD, son., color. Legendado.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa Cinematográfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

VIANA, Beatriz Lizaviêta Vasconcelos; ALVES, Thiago Henrique Gonçalves. Tony Manero: o musical estadunidense como cultura alienante da ditadura do Chile. *In: MUSICOM- Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Música*, 11., 2022, Fortaleza. **Anais [...]**. Fortaleza: MUSICOM, 2022. p. 0-15.

VIEIRA, Marcelo Dídimo Souza; ALVES, Thiago Henrique Gonçalves; VIANA, Beatriz Lizavieta Vasconcelos. SÍ, SOMOS LATINOAMERICANOS: deletion and resistance in tony manero. **Policromias** – Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som, [S.L.], v. 8, n. 3, p. 158-181, 21 dez. 2023. Museu Nacional da Universidade Federal do Rio de Janeiro. <http://dx.doi.org/10.61358/policromias.2023.v8n3.59516>. Disponível em:

<https://revistas.ufrj.br/index.php/policromias/article/view/59516>. Acesso em: 30 dez. 2023.

WAHRHAFTIG, Alexandre. **Tensionamentos da ficção em Cópia fiel de Abbas Kiarostami**. 2015. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. 185f. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-12012016-100651/publico/AlexandreWahrhaftig.pdf>. Acesso em: 14 fev. 2023.

XAVIER, Ismail. **O cinema brasileiro moderno**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

XAVIER, Ismail. **O Discurso cinematográfico**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

ZENI, Lielson. **Uma volta com Jiro Taniguchi**. 2017. Disponível em: <https://balburdia.net/2017/02/17/a-consciencia-de-zeni-uma-volta-com-jiro-taniguchi/comment-page-1/>. Acesso em: 17 fev. 2023.

## GLOSSÁRIO

**Balão de Fala e de Pensamento:** são os balões gráficos que geralmente aparecem ao lado de determinado personagem indicando que ele falou ou pensou em algo. Por serem gráficos, eles sofrem variação dependendo da intenção do personagem.

**Contra-Plongée:** quando o enquadramento ou o desenho está acima da linha dos olhos, com uma perspectiva para cima.

**Enquadramento:** decidir o que será capturado pela câmera. Fazer o recorte espacial e temporal da janela.

**Mise-en-Scène:** é tudo que aparece no enquadramento cinematográfico, indo desde situações de iluminação, cenário e objetos de cena, até música e interpretação do elenco.

**Plongée:** quando o enquadramento ou o desenho está acima da linha dos olhos, com uma perspectiva para baixo.

**Raccord:** é corte entre planos, elemento que faz a transição de um plano para outro, por exemplo, um personagem olha para uma porta, o plano seguinte após o corte é a porta se abrindo.

**Recordatório:** são caixas de textos que geralmente aparecem no início das histórias ou para situar o leitor em determinado quadrinho.

**Travelling:** movimento de câmera utilizado para acompanhar uma ação. Geralmente utilizado em cima de trilhos para manter estabilidade.

## ÍNDICE

- A valise do professor, 24, 26, 30, 45, 46, 48, 55, 128, 129, 130, 131, 133, 140, 142, 154
- Alves, 88, 120, 134, 153
- AUMONT, Jacques, 146
- Baetens e Pylyser, 63
- Bakhtin, 10, 11, 30, 36, 37, 50, 51, 52, 53, 54, 57, 66, 80, 82, 118
- BAKHTIN, Mikhail, 146
- Barbieri, 10, 11, 30, 38, 46, 50, 63, 104, 128, 142
- BARBIERI, Daniele, 146
- Barthes, 30, 41, 50, 53, 56, 84
- BARTHES, Roland, 146
- Borges, 43
- Cagnin, 60, 62, 101, 112
- CAGNIN, Antônio Luiz, 147
- Campos, 38, 41
- Certeau, 10, 11, 30, 39, 50, 74, 96, 134, 143
- CERTEAU, Michel de, 147
- cinema, 6, 10, 11, 12, 17, 18, 20, 21, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 68, 71, 72, 73, 74, 76, 80, 83, 84, 85, 86, 92, 93, 104, 106, 108, 109, 118, 123, 125, 139, 141, 142, 143, 145, 146, 148, 151, 152, 154, 155
- Cirne, 44, 61, 62
- CIRNE, Moacy, 147, 148
- cotidiano, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 28, 29, 30, 32, 33, 35, 36, 39, 40, 50, 58, 59, 74, 75, 76, 77, 79, 80, 81, 83, 84, 86, 88, 93, 96, 104, 106, 108, 109, 112, 114, 118, 120, 121, 127, 128, 130, 131, 141, 143, 144, 145, 147, 149, 153
- cronotopo, 10, 16, 21, 36, 37, 50, 52, 53, 54, 57, 59, 66, 74, 80, 82, 83, 93, 109, 112, 118, 141, 145, 146
- Deleuze, 10, 11, 30, 38, 41, 50, 72, 73, 82, 123, 139, 142, 152
- DELEUZE, Gilles, 148

E a vida continua..., 21, 22, 23, 69, 70, 71, 72, 106, 119, 120, 121, 122, 124, 125

ECO, Umberto, 148

Eisenstein, 38, 43, 73

EISENSTEIN, Serguei, 148

EISNER, Will, 148, 149

enquadramento, 33, 47, 60, 63, 65, 66, 83, 85, 104, 106, 119, 120, 127, 137, 143

espaço, 10, 16, 21, 24, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 50, 51, 52, 53, 54, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 71, 72, 73, 78, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 96, 97, 101, 103, 104, 106, 109, 110, 112, 114, 118, 120, 121, 123, 127, 128, 129, 130, 132, 134, 137, 139, 141, 142, 143, 145, 147, 149, 150, 151, 154

filme, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 33, 34, 38, 42, 43, 47, 53, 56, 58, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 79, 80, 83, 84, 86, 87, 88, 93, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 118, 123, 125, 128, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 142, 146, 148, 151

Gaudreault e Jost, 10, 30, 50, 65, 66, 119, 139

Genette, 30, 37, 39, 50, 53, 54, 56, 57, 65, 82, 84, 112, 119

GENETTE, Gerard, 149

Groensteen, 10, 11, 30, 38, 39, 50, 63, 82, 83, 110, 128, 129, 132, 134

GROENSTEEN, Thierry, 149

Heller, 30, 39, 50, 75

HELLER, Agnes, 149

HQs, 12, 30, 41, 44, 47, 48, 60, 85, 86, 91, 142

Kato, 10, 11, 39, 59, 78, 112, 118, 131, 132

KATO, Shuichi, 149

Kiarostami, 17

Kiarostami., 8, 17, 20, 27, 28, 33, 34, 83, 104, 108, 118, 134, 142

linguagem, 16, 18, 21, 28, 33, 36, 38, 41, 43, 47, 50, 53, 56, 57, 60, 63, 65, 68, 71, 75, 83, 92, 104, 108, 109, 114, 118, 128, 143, 153, 154, 165

Lucas, 2, 4, 6, 30, 39, 50, 61, 62, 110, 134, 142, 148

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena, 150

Luyten, 4, 6, 16, 30, 36, 41, 74, 150

MARIE, Michel, 146

McCloud, 42, 43, 60

montagem, 17, 21, 32, 33, 43, 44, 47, 56, 65, 66, 68, 71, 72, 73, 83, 84, 104, 118, 120, 123,  
125, 127, 128, 139, 142

Moya, 30, 41, 44, 46

MOYA, Alvaro de, 151

O gourmet solitário, 25

*O homem que passeia*, 20

O homem que passeia,, 20, 28, 62, 86, 104, 114

Onde fica a casa do meu amigo?, 18, 21, 22, 23, 27, 28, 30, 84, 86, 87, 88, 93, 104, 105, 106,  
107, 108, 109, 118, 141

quadro, 43, 56, 60, 62, 63, 72, 83, 85, 86, 94, 96, 104, 106, 110, 112, 118, 119, 121, 128, 130,  
132, 134

*raccord*, 66, 68, 73, 139

Ramos, 38, 60, 61, 62, 101, 109, 112

Schneider, 4, 6, 10, 11, 30, 40, 50, 76, 77, 78, 93, 94, 96, 107, 109, 114, 130

SCHNEIDER, Greice, 152, 153

sequência, 43

*storyboard*, 47, 48

*Storyboard*, 14, 47, 48

storyboard, 43

Taniguchi, 17

Taniguchi,, 8, 16, 19, 26, 29, 32, 35, 36, 77, 96, 104, 151, 167, 168, 170, 171, 172, 173

tempo, 16, 141

tempo, 10, 16, 18, 29, 30, 32, 36, 43, 52, 56, 57, 59, 60, 63, 65, 66, 73, 84, 85, 118, 128, 134,  
141, 163

Um alguém apaixonado, 24

Um alguém apaixonado,140