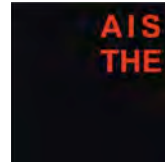


Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos



JOGOS DE FAZ DE CONTA SIMULADOS: REALIDADE E FICÇÃO NOS QUADRINHOS

Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva
Doutorando em filosofia PPGF/UFRJ

Luis Felipe Castro Alencastro
Doutorando em letras PPGL/UFRJ

Resumo: Neste artigo, são enfocadas as noções de ficção e não-ficção junto aos conceitos de realidade e verdade para analisar histórias em quadrinhos onde este enfoque se faz presente. Ao comparar ficção e não ficção, percebe-se uma dificuldade de diferenciação entre ambas as práticas. Conclui-se aqui que um caráter misto com fabulações e graus de realismo constituiria uma situação propícia onde o leitor é envolvido graças a princípios de implicação que se articulam e servem de suporte para verdades fictícias.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; realidade; ficção; não-ficção; verdade.

Abstract: In this article we focused on the concepts of fiction and nonfiction alongside with the concepts of reality and truth to analyze comics where this approach is present. Comparing fiction and nonfiction, one can hardly tell one practice from the other. We conclude that a mixed character with fabulations and degrees of realism would be able to create an environment where the reader is engaged by the principles of implication that act as a support for fictional truths.

Key words: Comic books; reality; fiction; nonfiction, truth.

Introdução

Como comparar trabalhos de não-ficção com outros de ficção, considerando seus pontos em comum e dificuldades de diferenciação? Não-ficções, como biografias, documentos legais ou manuais de instrução, não são, normalmente, jogos de faz de conta, jogos pelos quais WALTON (1990) indica oportunidades em tornar assertivas em algo crível.

Inicialmente, foram trabalhadas as noções de ficção e não-ficção junto aos conceitos de realidade e verdade em um circuito que envolve obra, leitor e autor, tendo como base as discussões de Kendall Walton em *Mimeses as make-believe*.

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

Posteriormente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com o intuito de mapear quais estudos nesta temática já tinham sido desenvolvidos junto às histórias em quadrinhos. Destes estudos, os mais significativos foram aqui relacionados e reanalisados tendo em vista o tema aqui em questão.

Ficção ou não-ficção?

Considerando uma divisão estrita, novelas e estórias, apesar de terem seu grau de realismo, tratam de aspectos fictícios, enquanto biografias e manuais tratam de coisas reais. Contudo, na ficção também podem ser abordados personagens reais, a realidade como tema de fantasias. Por outro lado, na não-ficção, podem ser abordados aspectos fictícios, como ocorre, por exemplo, em certos guias de leitura (*companions*) que analisam obras fictícias.

A veracidade e a falsidade também não são critérios. Tanto ficção como não ficção pode expressar ambos os conceitos. Não-ficções podem ser simuladas no interior de outras ficções; e uma não-ficção pode ser falsa, quando estiver atestando um erro. Contudo, GOODMAN (apud WALTON, 1990, p.74) salienta que uma falsidade literária distingue a ficção de um relato verdadeiro. ‘A novela que contem um alto percentual de enunciados verdadeiros se aproxima da não-ficção; e a história com alto percentual de enunciados falsos se aproxima da ficção’.

A diferença entre um trabalho de ficção ou não-ficção, desta forma, não é determinada pelos tipos de entidade reais ou fictícias e nem nos valores ou fatos verdadeiros ali presentes. Outro aspecto que pouco ajuda nesta distinção são as sintaxes verbais ou visuais empregadas, pois certas estruturas podem ser utilizadas tanto em ficções como em não-ficções. A prática literária chamada de *New Journalism*, por exemplo, combina esforços na colocação de fatos e aspectos da vida real junto a técnicas novelísticas, como ocorre em *The executioner's song* de Norman Mailer (WALTON, 1990, p.80) e na história em quadrinhos *La Presidente*.

Sendo assim, não existe uma diferenciação estrita entre ficção e não-ficção. Na prática, o limite não existe de forma clara. Existem sim características complexas e sutis de determinadas obras que resistem a uma classificação estrita em um caráter intermediário, misto, ambíguo ou indeterminado. “É difícil perceber instâncias que não tenham alguma ambiguidade” (WALTON, 1990, p.89-90).

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

Autor e leitor

Para WALTON (1990, p.88), a prática fictícia não trata como foco as atividades dos autores, mas objetos – outros trabalhos de ficção ou objetos naturais – e seu papel nas atividades dos apreciadores. Estes objetos servem como suportes em jogos de construção de crenças (ou “jogos de faz de conta”). Criar ficções é uma prática de construção destes suportes.

Na nossa sociedade, a função de um texto ou imagem, como ele é utilizado, pode ser determinado parcialmente pela intenção do criador. Mas outra sociedade pode dar menos ou nenhuma consideração, ou mesmo determinar as funções de objetos naturais de forma diferente. Funções são construções culturais em qualquer caso, contudo, nada na ficção é independente do contexto social (WALTON, 1990, p.88).

O papel de trabalhos mistos como aqueles do *New Journalism* é tornar algo crível – através de jogos de faz de conta – tendo em vista a condução de informações e visões sobre eventos históricos atuais. Este formato é crucial no alcance e na comunicação de uma visão (*verstehen*) que vai além da simples aquisição de informações factíveis, onde as atividades mentais, que o trabalho inspira nos leitores, ajudam a tornar os detalhes dos eventos históricos factíveis. A dimensão cognitiva destes trabalhos contribui para tornar os fatos críveis. A vivacidade da imaginação do leitor pode ser ampliada com a percepção de que ele imagina algo verdadeiro. Um enfoque artístico se distingue do cognitivo, mas serve para apresentar informações factíveis. Assim, em certas ficções, temos imensas pesquisas sobre cenários, ambientações e figuras utilizadas nas histórias, não como características a serem totalmente explicadas, mas apenas um interesse sobre elas, ampliando o realismo (WALTON, 1990, p.93-94). Neste caso, temos um exemplo emblemático nas pesquisas realizadas a partir de fotos por Hergé nos álbuns de *Tintin*.

Para WALTON (1990, p.98), crianças muito jovens encaram os contos de fada como repositórios de fatos verdadeiros e só mais tarde os entendem como ficções. “A questão de sua verdade ou falsidade não surge inicialmente”. Contudo, para TOLKIEN (apud WALTON, 1990, p.98), “se os homens não pudessem distinguir entre sapos e homens, contos de fada sobre sapos-rei não teriam surgido”.

A correspondência entre realidade e ficção, contudo, é quebrada com o movimento aberrante do cinema que, segundo DELEUZE (1985, p.36), não reproduz um mundo,

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

mas constitui um mundo autônomo, criado a partir de quebras e desproporções, como ocorre em Epstein, privado de todos os seus centros, endereçado desta forma para o espectador, que ele mesmo também não se encontra mais no centro de sua própria percepção.

Realidade e verdade

A realidade não é um domínio onde existem coisas independentes dos observadores e ser verdadeiro não corresponde necessariamente a um espelho da realidade objetiva. “Fatos não são encontrados, mas construídos... A realidade é mais um produto do que alvos simples e diretos do pensamento... O que é verdadeiro ou falso pode depender ou ser condicionado por uma cultura, linguagem, esquema conceitual, estrutura teórica ou pela constituição da mente humana” (WALTON, 1990, p.99).

Para FISH (apud WALTON, 1990, p.100), conseguimos nos comunicar, pois somos parte de consensos discursivos, decisões sobre o que pode ser estipulado como fato. “São estas decisões e consensos, mais do que a presença da substância, que tornam possíveis para nós nos referirmos, enquanto romancistas ou repórteres ao New York Times”.

Sugere-se neste contexto que é o próprio discurso que cria nossa realidade. “Toda a escrita, composições e construções não imitam o mundo, mas criam versões dele” (SCHOLLES apud WALTON, 1990, p.100), todas as formas de escrita oferecem modelos ou versões de realidade. Apesar da não-ficção parecer superior à ficção para se relatar a realidade, a não-ficção pode ser tão irrealista como a ficção.

WALTON (1990, p.100) argumenta que a objetividade do mundo pode ser questionada, pois ela depende da manutenção desta noção junto aos homens e também por existir um contraste dela com a falsidade e a irrealidade. KANT (apud WALTON, 1990, p.100), coloca que podemos estar certos ou errados sobre os objetos da experiência possível, condicionados como se fossem formas de intuição e categorias de compreensão. BERKELEY (apud WALTON, 1990, p.100), por outro lado, ao indicar que nada tem uma existência absoluta, tem cuidado em preservar as distinções ordinárias entre coisas reais e as quimeras formadas pela imaginação ou visões de um sonho.

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

Dos diversos tipos de estória, FISH (apud WALTON, 1990, p.101) indica que as “verdadeiras” são as mais populares ou mais prestigiadas. ‘O que se conta como realidade é dado por estória ou estórias que são padrões. Aquelas fora do padrão são as não autorizadas’. RORTY (apud WALTON, 1990, p.100) confirma esta assertiva, indicando a verdade como uma trivialidade sem controvérsia que é determinada pelo mundo.

Uma diferença fundamental entre o mundo real e o fictício, para WALTON (1990, p.101-102) está na forma como nós os criamos. Um trabalho específico de ficção em seu contexto estabelece seu mundo fictício e gera verdades fictícias relacionadas. Uma biografia ou história específica não estabelece por si mesma a verdade do que está sendo dito ou produz fatos que lhe concernem. O que gera os fatos não são peças individuais de escrita, mas algo relacionado a todo o corpo discursivo de uma cultura, ou a própria linguagem como oposta ao que é dito na linguagem, ou um esquema conceitual incorporado tanto na cultura como na linguagem. “Todo pedaço de discurso ou pensamento que aspira à verdade tem uma realidade independente de si mesmo para responder, qualquer que seja o papel que os seres possam ter na construção desta realidade”. Percebe-se, então, que a ficção não tem nada a ver essencialmente com o que é ou não real, verdade ou fato e sim possuir a função de servir como suporte em um processo onde se tenta convencer alguém de alguma coisa.

Para DELEUZE (1985, p.36), não se elimina a ficção em direção a uma realidade bruta, mas se procede em relação a um limite, fazendo com que os limites anteriores e posteriores entrem no processo e se agarrem ao personagem, no limite exato quando ele entra, e sai para entrar na ficção, e também entrar no presente que é inseparável de seus momentos anteriores e posteriores. Este seria o objetivo do cinema-verdade ou do cinema direto: não alcançar o real como se ele existisse independente da imagem, mas alcançar momentos anteriores e posteriores à ficção, que já coexistem inseparáveis da imagem.

O cinema verdade algumas vezes assume objetividade para nos mostrar cenários, situações e personagens reais, e algumas vezes assume subjetividade para mostrar as

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

formas de ver dos próprios personagens¹, a forma como eles próprios viam seus problemas e situações. Ao desafiar a ficção, este cinema descobriu novos caminhos, preservando e sublimando um ideal de verdade que era dependente da própria ficção cinematográfica: o que a câmera via, o que o personagem via, um possível antagonismo e uma resolução necessária de ambos. O personagem retinha e adquiria um tipo de identidade à medida que via ou era visto; e a câmera/diretor também tinha sua identidade como etnologista ou repórter. Era importante desafiar as ficções estabelecidas em favor de uma realidade que o cinema podia capturar ou descobrir. Mas a ficção estava sendo abandonada em favor do real, enquanto retinha um modelo de verdade que pressupunha a ficção e era sua consequência, ecoando em Nietzsche, para quem o ideal de verdade era a mais profunda ficção no coração do real. A veracidade da estória, assim, continua arraigada à ficção (DELEUZE, 1985, p.144).

No cinema de poesia de Pasolini, a distinção entre o que o personagem vê subjetivamente e o que a câmera vê objetivamente desaparece, não em favor de um ou outro, mas adquire uma visão interna, que entra em uma relação de simulação (mimese) com a forma de ver do personagem, para atingir uma forma especial de discurso indireto livre. Uma contaminação dos dois tipos de imagem é estabelecida, de forma que visões bizarras da câmera expressam visões singulares do personagem. A estória não mais se refere a um ideal de verdade que constitui sua veracidade, mas se torna uma pseudo-história, um poema, uma estória que simula ou uma simulação da estória. Imagens objetivas e subjetivas perdem sua distinção, mas também sua identificação, em proveito de um novo circuito onde elas se substituem e se contaminam umas às outras, se decompondo e recompondo (DELEUZE, 1985, p.144).

Princípios de implicação das verdades fictícias

Longe de um ideal de verdade, ao articular uma verdade na ficção, temos a formação de circuitos com princípios de implicação (WALTON, 1990, p.143). Através destes princípios, é possível retratar, por exemplo, o som no cinema mudo ou veicular movimento na fotografia. Verdades fictícias podem ser geradas indiretamente quando

¹ Por convenção, chama-se de objetivo o que a câmera vê e subjetivo o que o personagem vê. A identidade passa por muitos testes que podem representar o falso, na confusão entre o que é visto e por quem (DELEUZE, 1985, p.144).

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

dependem de outras verdades fictícias; ou primárias ou geradas diretamente quando não dependem.

Existem dois tipos de princípios de implicação: o princípio de realidade e princípio da crença mútua.

A estratégia básica do princípio de realidade é tentar fazer com que os mundos fictícios sejam tão reais quanto o mundo real, o quanto as verdades fictícias permitirem. Os atributos dos personagens e objetos da ficção são espelhados no mundo real. Quando é tocado um piano em uma história em quadrinhos com suas representações figurativas onomatopaicas do som, fica implicado que sons de piano fictícios são reproduzidos. Aqui, as implicações fictícias seguem o que seria legítimo de se inferir no mundo real.

‘Contos de fadas... são... estórias sobre fadas que se passam no mundo das fadas, uma realidade ou estado no qual as fadas tem sua existência. O mundo das fadas contém muitas coisas além de elfos, fadas, duendes, bruxas, trolls, gigantes e dragões: inclui os mares, o sol, a lua, o céu e a terra; e todas as coisas que na terra habitam: árvores e pássaros, água e pedras, pão e vinho, e nós mesmos, homens mortais, quando estamos encantados’ (TOLKIEN apud WALTON, 1990, p.144).

O princípio da crença mútua, a partir de conceituação de LEWIS (apud WALTON, 1990, p.151), estabelece as implicações a partir do que se crê em uma certa comunidade de origem, mais do que se crê no mundo real atualmente, ou o que autor assume como pertinente a seu público específico, o que este público acredita sobre o mundo real (WOLTERSTORFF apud WALTON, 1990, p.151). Assim, com uma crença mútua, é possível tornar os mundos fictícios suficientemente acessíveis para os apreciadores. O princípio da crença mútua nos indica uma extrapolação para que possam ser maximizadas similaridades entre mundos fictícios e o mundo real, não como este é atualmente, mas como ele era ou é concebido mutuamente pela sociedade do artista.

Tanto o princípio de realidade quanto o da crença mútua se baseiam no senso comum - nos acordos sobre o que seja a realidade - que já era o princípio de verossimilhança na obra artística explorado por Aristóteles sob o nome de *mimesis* (COMPAGNON, 1998, p.74). Quando a extrapolação para o campo do que o senso comum considera como “irreal” se fundamenta nas possibilidades que se julgam do

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

escopo de futuras descobertas científicas, por exemplo, temos a conceituação de ficção científica.

A assim chamada “ficção” confunde os princípios, dirigindo-se ao paradoxo da criação (somos tanto ficção quanto a ficção que produzimos) (DELEUZE, 1990, p.133), subverte as identidades, e a “compra da ideia” dessa subversão, a chamada “suspensão da descrença” é um ingrediente ativo nesse processo.

Realidade e ficção nos quadrinhos: análises de alguns exemplos iniciais

Existem certas histórias em quadrinhos onde se questionam a natureza e as convenções da ficção através de revelações que suspendem a crença na realidade do mundo fictício, com histórias contadas de forma direta ou autores que trazem suas próprias histórias.

Krazy Kat

Existem certos exemplos de *Krazy Kat* onde são quebradas as convenções dos quadrinhos em práticas metalinguísticas que articulam um desvanecimento entre os limites da realidade e ficção.

Na tira de 25 de Janeiro de 1939, a realidade é atestada e indicada de dentro do mundo fictício da tira, estabelecendo uma ponte direta entre ambas as dimensões e, além disso, a presença do narrador é requisitada para o mundo fictício, ecoando no conceito de narrador da era moderna, quando Offisa Pup grita com o artista, “Wa-a-l... Finish it!! Y’got Kartoonist’s kramp”, pois Herriman, autor da tira, deixa de desenhar o último quadro (Figura 1)(INGE, 1995, p.18).

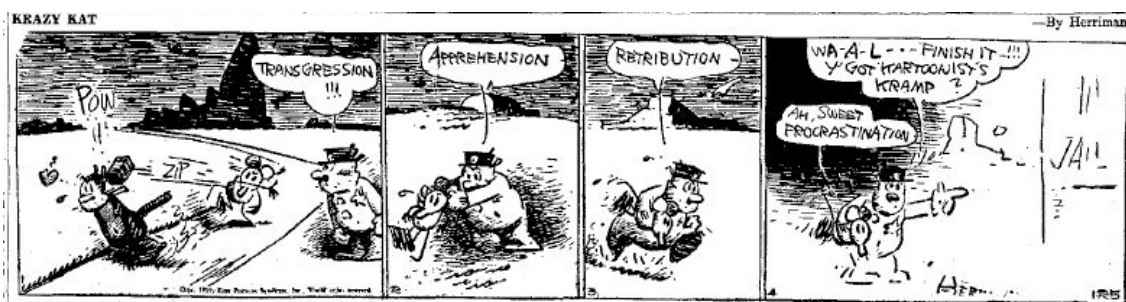


Figura 1- *Krazy Kat*, 25 de Janeiro de 1939, George Herriman,
Fonte: Yesterday Papers, <http://john-adcock.blogspot.com/2009/06/runyan-on-herriman.html>

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

Em outro caso, em uma página dominical de 1º de Junho de 1939, Ignatz desenha a si mesmo em seu esporte favorito de atacar a gata, em uma tira dentro da tira (Figura 2), estabelecendo um nível de ficção interno à própria ficção, ecoando nas práticas da literatura contemporânea de colagem e imbricações narrativas ou se assemelhando às narrativas internas relatadas por entrevistados no cinema-verdade de Jean Rouch, porém sem um apreço de realidade ali presente. Seria a prática da ficção dentro da ficção menos real do que o mundo fictício comum da tira? Pergunta INGE (1995, p.18). Neste caso, temos a coexistência inseparável de ficção e intraficção, mais do que níveis diferentes de realidade.

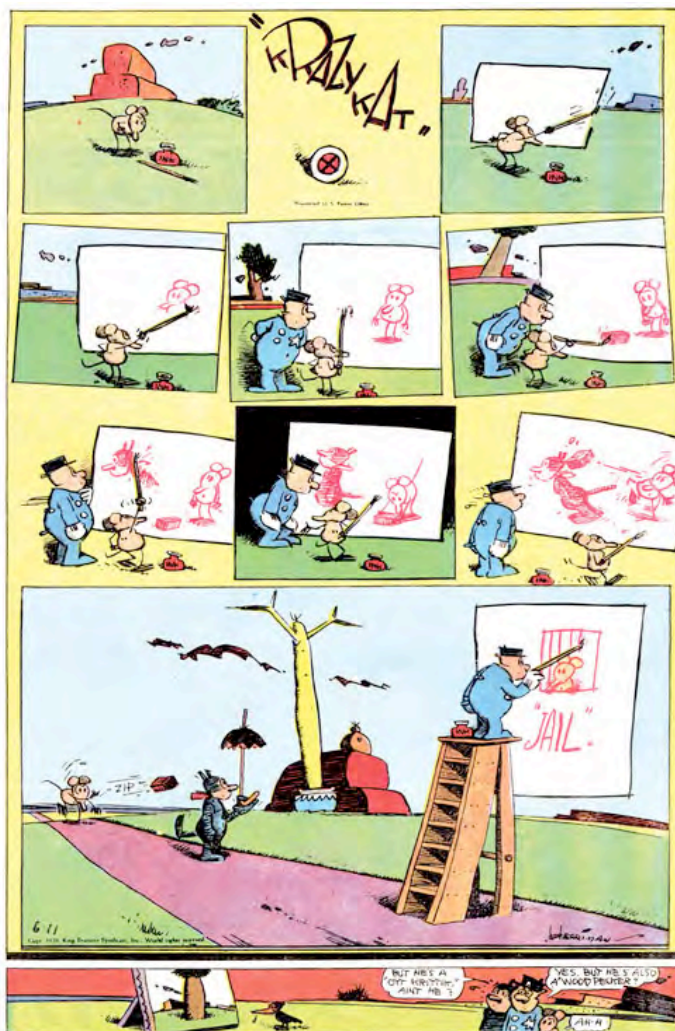


Figura 2- Krazy Kat, 1º de Junho de 1939, George Herriman,
Fonte: “Krazy & Ignatz 1939-1940: A Brick Stuffed with Moom-bims”.

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

American Splendor

Em *American Splendor*, critica-se menos o suporte e mais a existência humana. Temos aqui uma concentração na ironia e no caráter anti-heroico da vida moderna com suas vergonhas, pobreza e indecências. Aqui, através de uma prática que se assemelha ao documentário com pitadas de tragédia, comédia e burlesco, temos um quadrinho de confissão que reinventa o herói dos quadrinhos (Figura 3). Para WITEK (apud HATFIELD, 2005, p.111), trata-se da promoção de uma história em quadrinhos que recusa a ficção em favor da história, reportagem, ensaio e memória, se aproximando também desta forma do *New Journalism*.



Figura 3- The new American Splendor Anthology, Harvey Pekar, 1991, Fonte: Four walls eight windows

O gênero, segundo HATFIELD (2005, p.113), trata de verdades emotivas a partir de uma persuasão que reside em uma exatidão e fidelidade aos eventos mundanos. Quanto maior a precisão destes eventos, de acordo com PEKAR (apud HATFIELD, 2005, p.113), maior a identificação do leitor com eles. O objetivo é a honestidade absoluta e a descoberta de aspectos geralmente ignorados pela mídia (SETH et al apud HATFIELD,

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

2005, p.113). Ecoa desta forma na interpretação de WALTON (1990, p.93-94) das obras mistas, onde a exploração das atividades mentais ajuda a tornar eventos históricos mais factíveis. Os quadrinhos autobiográficos podem ser considerados como uma literatura que impulsiona as pessoas para suas próprias vidas, ao invés de auxiliar que elas escapem (GROTH & FIORE apud HATFIELD, 2005, p.113). Temos a ação de uma memória colaborativa de Pekar, sua esposa e os desenhistas das histórias em quadrinhos que em detalhes expõem visões pessoais e políticas, celebrando um heroísmo diário do homem comum e resistindo ao corporativismo cultural (GROTH & FIORE apud HATFIELD, 2005, p.113) com sua individualidade (WITEK apud HATFIELD, 2005, p.113).

Para Paul JAY (apud HATFIELD, 2005, p.113), de forma semelhante a WALTON (1990, p.89-90) não existe um privilégio ou uma verdade maior das autobiografias sobre as autobiografias fictícias e a intimidade de uma narrativa em primeira pessoa pode ser misturada com os excessos gráficos da caricatura, sem que seja realizada uma falsificação da experiência. Se a autobiografia combina fato e ficção, memória e artifício, como é possível sustentar a ética de autenticidade de Pekar e como é possível alcançar o efeito de honestidade? (HATFIELD, 2005, p.114).

Maurice BLANCHOT (1955, p.11) vai posicionar neste vão entre o desaparecimento da ilusão de identidade do autor e o surgimento da singularidade incognoscível do ficcional (a chamada “solidão da obra”, que não está contida na interpretação dela feita nem pelo autor nem pelos leitores) o sentido fundamental da produção da escrita: quem escreve, só o faz para seu próprio desaparecimento.

Estas questões nos quadrinhos levam a um questionamento das aparências, em particular as semelhanças gráficas do protagonista retratado na autobiografia e sua relação com o modo pelo qual o artista percebe a si mesmo. Se a autobiografia envolve o processo pelo qual uma autoimagem se confronta com os fatos grosseiros do mundo real, os quadrinhos possibilitam este contato imediato através do ato pictográfico. Vemos como um cartunista enxerga a si mesmo em uma visão interna que se exterioriza. A autorrepresentação gráfica interpreta de forma literal um processo que já se encontra implícito na prosa autobiográfica. O gênero, para SHAPIRO (apud HATFIELD, 2005, p.114), envolve menos fidelidade às aparências externas e sim um encontro de autoimagens sucessivas com o mundo, mundo que distorce e não identifica

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

repetidamente estas autoimagens. Se a autobiografia for um tipo de performance retórica onde se tenta persuadir o mundo a ver através dos olhos do autor então nos quadrinhos autobiográficos temos este processo em um nível literal, quando o cartunista é representado através de um desenho. Este é o meio mais potente de persuasão dos quadrinhos autobiográficos, a autocaricatura.

Animal Man

MORRISON (apud KLOCK, 2002, p.129) indica a possibilidade de intercâmbio entre ficção e realidade, como ocorreu com sua própria inclusão em *Animal Man*, com um caráter igualmente autobiográfico, entrando na história em quadrinhos com uma vestimenta de ficção, possibilitando o contato do homem com a realidade fictícia e estendendo o autor através da tecnologia quadrinhos. Assim, temos em seu trabalho, uma conciliação entre narrativas fantásticas e realismo. Ao invés de afirmar a vantagem do fantástico como rota de fuga da realidade, MORRISON (apud KLOCK, 2002, p.130) salienta que a própria realidade – com sua física quântica, quarks e curvas espaço-temporais – seria fantástica. “Ao provocar um evanescimento entre realidade e ficção, a fantasia de Morrison é seu próprio realismo” (KLOCK, 2002, p.131).

Em *Animal Man* de Grant Morrison, entre 1988 e 1990 temos um personagem que questiona sua realidade, ponderando se tudo não seria arbitrário, como se tudo fosse imaginado por um único criador com o objetivo de entretenimento. A versão original de *Animal Man* de 1965 é introduzida na história. Queixa-se de ter sido substituído e destruído quando decidiram mudar a continuidade. “Nos deformam e nos torturam... A troca de que? Para o entretenimento... Não temos vida própria” (*Animal Man* #19, p.9). Assim, o *Animal Man* de Morrison desconfia que sua vida também esteja sendo manipulada e busca então a força ou ser que estaria por trás da criação de seu universo (Figura 4). Encontra uma casa muito semelhante a sua onde encontra um envelope com um roteiro de uma historia em quadrinhos, sua própria história, que traz escrito: “Eu leio minhas próprias palavras, meus próprios pensamentos e percebo que eles não são meus depois de tudo. Eles nunca foram meus”. Quando ele se dirige a outra casa encontra o próprio Grant Morrison (*Animal Man* #25) e percebe que é apenas um personagem de quadrinhos e Morrison controla tudo que acontece com ele.

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos



**Figura 4- Animal Man #19, Morrison, Truog & Hazlewood, 1990,
Fonte: DC Comics**

PUTSZ (1999, p.129) compara este trabalho de Morrison com o conceito de novela pós-moderna de Hutcheon, onde se começa por centrar e criar um mundo para depois contestá-lo, conceito que também se aplica ao exemplo seguinte *La Présidente*.

La Présidente

Ao analisar a história em quadrinhos *La présidente* (1996) de Menu e Blutch, MILLER (2008, p.101) percebe que os eventos dramáticos são reenquadrados em telas de TV (Figura 5) com um intuito semelhante àquele de Hergé ao incluir jornais nos quadros de *Tintin*, o que equivale, segundo FRESNAULT-DERUELLE (apud MILLER, 2008, p.101), à introdução do mundo fictício em uma realidade pré-existente.

Os limites da ficção são transgredidos quando o autor Menu aparece em um espaço entre os quadros, uma intromissão do autor no universo fictício – o que equivale a uma quebra da ilusão de ficção –, expressando irritação e questionando a credibilidade de sua própria história (Figura 5). Posteriormente, na história em quadrinhos, os autores passam a dominar a sequência narrativa com sua presença. No final da história, também temos uma confluência direta entre as dimensões da realidade e ficção quando os autores veiculados na história se confrontam com o que seria uma rearrumação da cena,

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

com uma faxina no quadro, cobrindo a ficção com realidade ou limpando o quadro de toda ficção.



Figura 5- “La présidente”,
Blutch & Menu, 1996,
Fonte: History and politics
in French language comics



Figura 6- “La présidente”,
Blutch & Menu, 1996,
Fonte: History and politics
in French language comics



Aqui é possível perceber as misturas que caracterizam os jogos de faz de conta (WALTON, 1990), já que, nesta ficção política, os limites das representações do mundo fictício se aproximam do mundo real.

Conclusão

Ao comparar ficção e não-ficção, percebe-se uma dificuldade de diferenciação entre ambas as práticas, considerando os aspectos que as caracterizam – não individualmente –, como as estruturas linguísticas e os conceitos de verdade e falsidade.

Tanto realidade como verdade são conceitos condicionados culturalmente e socialmente em consensos discursivos. Ficções e não-ficções oferecem visões destes

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

conceitos, indicando a possibilidade de um questionamento da objetividade do mundo e a percepção de que nada tem uma existência absoluta.

Sobre este viés, discute-se qual seria a melhor forma e formatos para tornar assertivas em algo crível. Conclui-se aqui que um caráter misto com fabulações e graus de realismo constituiria uma situação propícia onde o leitor é envolvido graças a princípios de implicação que se articulam e servem de suporte para verdades fictícias, podendo indicar tanto princípios de realidade – através dos quais se tenta fazer com que os mundos fictícios sejam tão reais quanto o mundo real – como crenças mútuas – a partir do que se crê em certas comunidades. Percebe-se, assim, em uma ficção, onde é veiculada uma exatidão dos eventos mundanos, a possibilidade de identificação e estímulo do ser humano em direção a suas próprias vidas.

Nos quadrinhos analisados, percebe-se tanto uma exacerbação do caráter fictício em *Krazy Kat*, como uma recusa quase total da ficção em *American Splendor*. A inclusão de algum grau de realidade na tira, por outro lado, é uma característica presente em todos os exemplos abordados. Uma confluência entre realidade e ficção fica atestada principalmente em *Animal Man* e *La présidente*, onde seus limites são transgredidos.

A ficção, neste sentido, não só reflete a sociedade e os costumes em termos estéticos, culturais e políticos, porém também funciona na construção de crenças, tendo como suporte outras ficções ou objetos naturais. Contudo, um caráter pragmático não deve ser descartado, pois as funções presentes na ficção são interpretadas como construções culturais relacionadas a contextos sociais específicos. Existem, contudo, quebras de expectativa quando se desconectam realidade e ficção, levando à constituição de um mundo autônomo para um leitor.

Bibliografia

- BLANCHOT, Maurice. *The space of literature*. London: University of Nebraska Press, 1982 (1955).
- COMPAGNON, Antoine. *Literature, theory, and common sense*. New Jersey: Princetown University Press, 2004 (1998).
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 2*. London: Continuum, 1989 (1985).
- _____, *The logic of sense*. London: Continuum, 2004 (1990).
- HATFIELD, Charles. *Alternative Comics: An emerging literature*. Jackson: University of Mississippi Press, 2005.

Silva, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe & Alencastro, Luis Felipe Castro
Jogos de faz de conta simulados: realidade e ficção nos quadrinhos

INGE, M. Thomas. *Anything can happen in a comic strip: centennial reflections on an American art form*. Jackson: University Press of Mississippi, 1995.

KLOCK, Geoff. *How to read superhero comics and why*. New York: The continuum International Publishing Group, 2002.

MILLER, Ann. *Citizenship and city spaces: bande dessinée as reportage*. In: *History and politics in French-language comics and graphic novels*. org.: Mark McKinney. Jackson: University of Mississippi Press, 2008.

PUSTZ, Matthew. *Comic book culture: fanboys and true believers*. Jackson: The University of Mississippi Press, 1999.

WALTON, Kendall. *Mimeses as make-believe: on foundations of representational arts*. Harvard: President and Fellows of Harvard College, 1990.

[Recebido em maio de 2011; aceito em julho de 2011.]